

Appel à communication

Premier workshop international

Beyond Creative Cities: People, Places, Innovation

~~8-10 octobre 2020~~ > Premier semestre 2021

Nantes

Contexte

Initialement prévu du 8 au 10 octobre 2020, ce colloque est reporté au premier semestre 2021. La date précise devrait être confirmée fin juillet. Le workshop "Beyond Creative Cities" se déroulera au cours du premier semestre 2021 à Nantes. Ce workshop est organisé par les programmes de recherche [SCAENA](#) (financé par l'Agence Nationale de la Recherche) et [DEMEXTRA](#) (financé par le PUCA - Plan Urbanisme Construction Architecture). Il s'inclut dans l'événement "Nantes, Capitale Européenne de l'Innovation", organisé par Nantes Métropole, qui a reçu le prix de Capitale européenne de l'innovation en 2019, récompensant notamment sa capacité à impliquer les citoyens dans un façonnement commun de la ville. Ce colloque a pour objectif de réunir des chercheurs, des professionnels et des organisations publiques et privées et d'aborder les questions des modèles d'innovation, des relations entre activités artistiques et technologies digitales, de l'innovation territoriale et de la fabrique de la ville.

Modalités de soumission

Les propositions de communication consistent en un résumé en français ou en anglais (mais la conférence aura lieu en anglais) et ne doivent pas excéder 3000 caractères – environ 500 mots.

Les résumés doivent être soumis au plus tard le 31 mai 2020 par email à clemence.guillemont@univ-angers.fr ou via le site internet du colloque (<https://bcc2020.sciencesconf.org/>).

Calendrier

Envoi des propositions de communication : 31 mai 2020

Avis d'acceptation : 15 juillet 2020

Conférence : Premier semestre 2021

Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser à :

Clémence Guillemont, ingénieure d'études pour le programme SCAENA : clemence.guillemont@univ-angers.fr

Le colloque est financé par :



Partenaires de SCAENA



Appel à communication

*« The creative city concept has become contentious.
A danger is that the notion is becoming empty and hollowed out through overuse »
(Landry 2012:7)*

L'idée de ville créative est apparue pour la première fois à la fin des années 1980/début des années 1990, en associant trois ingrédients initiaux : cartographier les industries créatives, promouvoir une conception innovante de politiques publiques locales et favoriser une renaissance urbaine culturelle autour d'investissements publics forts dans l'art et les installations culturelles. Durant les années 2000, le buzz qui a entouré les concepts d'industries et de classes créatives a contribué au développement du récit et de l'application de l'agenda de la ville créative. Si les débats autour de la ville créative ont été particulièrement centrés sur des questions d'attractivité, d'image de marque et de regroupement d'activités créatives, on a omis les postulats qui étaient à l'origine de la formulation de ce qui allait devenir l'un des plus importants modèles urbains de la fin du XXe siècle : le lien entre la capacité créative des individus, la fabrique de l'espace et la production des innovations.

Trente ans plus tard, le tableau est encore flou. Comme Graeme Evans nous le rappelle *«The creative city imaginary is an evolutionary concept, reflecting post-industrial and cultural 'turns', resulting in a hybrid of assemblages and definitions; assemblage in terms of both sociospatial theory, notably in geography, and in the visual art practice of creative construction through 'found objects', where the creative city is seen to draw on a city's cultural assets, 'offer' and 'creative essence'. The latter is often manifested in creative industries and strengths in innovation and design, and in the more experiential buzz and scene associated with contemporary attractive cities. »* (Evans, 2017 : 311)

L'objectif principal de ce workshop est de relire l'idée de ville créative à la lumière des enjeux du XXIe siècle.

1. Au-delà des classes créatives, une société coopérative basée sur l'ethos du maker ?

La théorie des classes créatives lie la créativité d'un territoire à ses capacités à attirer une catégorie de travailleurs, "la classe créative", capable de résoudre des problèmes nouveaux et inhabituels. Prisée par les entreprises high-tech, cette classe est elle-même attirée par des territoires qui ont des caractéristiques particulières (villes vertes, culture, ouverture et tolérance, etc). Pourtant, la dimension collective de créativité et d'innovation basée sur la coopération et la participation citoyenne est éludée. De la même manière, une grande part des innovations urbaines sont menées par des créateurs impliqués dans leur territoire et qui appartiennent à des communautés coopératives. Comment construire cette "société coopérative" qui répartit les capacités créatives d'un territoire entre de nombreux individus et communautés étroitement liés ? Comment les configurations urbaines, les événements, les espaces et les lieux impliquent coopération et innovation ?

2. Au-delà des clusters créatifs, de nouvelles voies d'innovation ?

Les industries créatives ont reçu une attention considérable ces dernières années. Suite au travail précurseur de Scott (2000), Santagata (2002), Mommaas (2004), Cooke et Lazzeretti (2008) sur les clusters culturels ou créatifs, de nombreux territoires et villes ont soutenu le développement des activités créatives et encouragé la logique de chaîne. Cela vient souvent avec un fort soutien local envers l'entrepreneuriat (média, culture, digital, et même académique, etc.) et un aménagement des

quartiers entièrement dévolus à l'innovation ou aux activités artistiques et de start-up. Ces industries sont hautement innovantes et intégrées dans de multiples réseaux (social, spatial, économique) qui impactent fortement l'équilibre urbain (Florida, 2017). Par exemple, San Francisco est désormais le point focal de toutes ces tensions. Cependant, cela ne signifie pas que la culture et les activités culturelles se sont désormais évanouies mais plutôt que les caractéristiques spatiales et socioéconomiques de l'émergence des nouveautés artistiques doivent être interrogées dans une ville gentrifiée. Les résidences d'artistes, les friches, les scènes ou galeries plus réduites, et peut être la transgression, sont désormais contestées par les transformations urbaines. L'expérimentation, la co-élaboration et l'exposition sont en mouvement et plus dispersées que jamais. Comment suivre ces nouvelles formes d'émergence ? Existente-elles ? Avons-nous besoin de nouveaux concepts pour comprendre les relations endogènes entre configurations urbaines, production et consommation culturelles ? Le concept de scène (Straw, 2015) est-il pertinent pour renouveler la façon dont nous comprenons le lieu où émerge la nouveauté et irrigue son quartier ?

3. Au-delà de la ville créative, des régimes urbains d'innovation ?

En suivant les suggestions initiales de Landry (2000) sur ce que pourrait ou devrait être une ville créative, l'évolution de l'aménagement vers un processus moins régulateur et plus innovant est central. La façon dont les villes ont construit des visions stratégiques dépend de l'habileté que les aménageurs développent pour soutenir des cadres expérimentaux et adaptatifs. Comment les idées peuvent-elles circuler depuis les bases des pratiques citoyennes jusqu'aux habitudes d'aménagement formelles et technocratiques ? Parmi les modèles pléthoriques qui ont émergé durant les années 2000-2010, celui soutenu par Cohendet et al (2010, 2014) autour de l'articulation de trois niveaux actifs (underground, middleground, upperground) est éclairant. Mais pouvons-nous identifier des régimes urbains d'innovation ? Innove-t-on de la même façon d'une ville à une autre ? Existe-t-il des "routines" d'innovation urbaine locales (gouvernance, développement technologique, participation citoyenne, etc.) ? Qui sont les innovateurs urbains : les membres des milieux créatifs locaux ou des experts spécifiques ? Quel rôle doivent jouer les « communs » dans les dynamiques urbaines d'aujourd'hui ?

Ce premier workshop interroge donc le futur des villes créatives. Qu'étaient-elles ? Que sont-elles devenues ? Les thèmes suivants sont concernés par cet appel :

- Géographie de la créativité ;
- Mesurer la créativité ;
- Créativité dans les zones périphériques ;
- Dynamiques de l'entrepreneuriat artistique ;
- Valeur locale et globale de la chaîne d'entrepreneuriat ;
- Réseaux, communautés et innovation ;
- Rôle des *middlegrounds* dans les plateformes de spécialisation croisée ;
- Cycle de vie et résilience des clusters créatifs ;
- Modèles d'innovation urbaine ;
- Industries culturelles et créatives, spécialisation intelligente et inégalités ;
- Art, technologie et gentrification ;
- *Makers* et artistes dans la ville ;
- Dynamiques des scènes urbaines (culture, technologie, nourriture, musique, etc.) ;
- Politique industrielle liée aux secteurs créatifs et artistiques
- Participation culturelle et citoyenne ;
- Economie et management du changement ;
- Design urbain, aménagement urbain et activités créatives ;
- Communs et innovation urbaines

Comité scientifique

Charles Ambrosino (Université Grenoble Alpes), Etienne Capron (Université d'Angers), Caroline Chapain (Université de Birmingham), Cécile Clergeau (Université de Nantes), Patrick Cohendet (HEC Montréal), Laurent Devisme (ENSA Nantes), Sandrine Emin (Université d'Angers), Mathias Guérineau (Université de Nantes), Gêrôme Guibert (Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3), François Ménard (PUCA), Hêlène Morteau (Université Grenoble Alpes), Montserrat Pareja Eastaway (Université de Barcelone), Dominique Sagot-Duvaurox (Université d'Angers), Raphaël Suire (Université de Nantes), William Straw (McGill University), Jean-Paul Thibaud (ENSA Grenoble), Elsa Vivant (Université Paris Est), Sharon Zukin (Brooklyn College et City University of New-York).

Comité d'organisation

Charles Ambrosino (Université Grenoble Alpes), Etienne Capron (Université d'Angers), Laurent Devisme (ENSA Nantes), Clémence Guillemont (Université d'Angers), Hêlène Morteau (Université Grenoble Alpes), Dominique Sagot-Duvaurox (Université d'Angers), Raphaël Suire (Université de Nantes)

Références de l'appel

COHENDET, P., GRANDADAM, D., SIMON, L., & CAPDEVILA I. (2014). Epistemic communities, localization and the dynamics of knowledge creation. *Journal of Economic Geography*, 14(5), 929-954.

COHENDET, P., GRANDADAM, D., SIMON, L., 2010. "The anatomy of creative city", *Industry and Innovation*, 17, p.91-111

COOKE P. et LAZZERETTI, L., 2008, *Creative Cities, Cultural Clusters and Local Economic Development*, Cheltenham : Edward Elgar

EVANS, G., 2017, «Creative cities : an international perspective», in John A. Hannigan & Richards Greg, *The SAGE Handbook of New Urban Studies*, New-York : SAGE Publications

FLORIDA, R., 2017. *The New Urban Crisis: How Our Cities Are Increasing Inequality, Deepening Segregation, and Failing the Middle Classland What We Can Do About It*, New-York : Basic Books

LANDRY, C., 2012, «The Creative City: Compelling and Contentious», in Helmut K. Anheier & Yudhishthir Raj Isar, *Cities, cultural policies and governance*, New-York : SAGE Publications

LANDRY, C., 2000, *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, Londres : Earthscan

MOMMAAS H., 2004, "Cultural Clusters and the Post-Industrial City: Towards the Remapping of Urban Cultural Policy", *Urban Studies*, 2004, vol. 41, no 3, p. 507-532.

SANTAGATA W., 2006, "Cultural Districts and their Role in Developed and Developing Countries", in GINSBURG V.A. et THROSBY D. (ed.), *Handbook on the Economics of Art and Culture*, Elsevier, p. 1101-1119.

SCOTT, A.-J., 2000, *The Cultural Economy of Cities*, New York : Sage Publications

STRAW W. 2015, «Deux sortes de scènes»,. in Guibert G., Bellavance G., *La notion de « scène », entre sociologie de la culture et sociologie urbaine : genèse, actualités et perspectives*, *Cahiers de recherche sociologique*, Numéro 57, automne 2014, p. 17-32.

SUIRE, R., 2019, "Innovating by bricolage : how do firms diversify through knowledge interactions with FabLabs ?", *Regional Studies*, 53, p939-950.