



HAL
open science

De la ville créative à la ville de création

Boris Grésillon

► **To cite this version:**

Boris Grésillon. De la ville créative à la ville de création. (R)évolutions du street art (dir. : Eric von Essche) 2021, pp.80-90, 2021, 978-2-87572-071-9. halshs-03518074

HAL Id: halshs-03518074

<https://shs.hal.science/halshs-03518074>

Submitted on 8 Jan 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Référence : Article paru dans l'ouvrage *(R)ÉVOLUTIONS DU STREET ART*, Eric van Esche (dir.), CFC-Editions, 2021, p. 80-90.

ARTICLE DE BORIS GRÉSILLON :

"De la ville créative à la ville de création"

Introduction

Tout a déjà été écrit sur la ville créative, notion née au tournant du millénaire et popularisée, entre autres, par le géographe américain Richard Florida. Concept performatif s'il en est puisqu'il suffit quasiment qu'une ville se déclare "créative" pour qu'elle le devienne aux yeux des autres. Le pouvoir enchanteur des mots explique en partie la popularité du label : au cours des décennies 2000 et 2010, tout devient "créatif" : les gens, les travailleurs, les villes, les espaces, les industries, l'urbanisme, l'économie, etc. Manifestement, il suffit d'accoler l'adjectif "créatif" à n'importe quel concept, à n'importe quel mot pour que celui-ci soit doté d'une aura positive. Même les classes sociales chères à la théorie marxiste sont revisitées par Florida. Il parvient en effet à individualiser une "classe créative" – qui se distingue soigneusement des classes laborieuses – dont nous reparlerons.

Cependant, il ne s'agit ici ni de faire l'exégèse du mot "créatif" ni de retracer l'histoire du pseudo concept. Tout ceci a déjà été fait et bien fait, et je renvoie le lecteur intéressé aux quelques ouvrages de référence indiqués dans la bibliographie. Dans cette contribution, je me contenterai de rappeler très sommairement les grands principes de la ville créative et les principaux éléments de critique formulés à son encontre (I). Puis, le cadre général étant posé, je tenterai, dans un second temps, de montrer qu'une autre ville créative est possible (II) et je terminerai en examinant rapidement le cas de Bruxelles.

D'un point de vue méthodologique, cette contribution s'appuie à la fois sur des travaux antérieurs portant sur les villes créatives (Grésillon, 2014 et 2015), sur un état de l'art critique, sur des expériences de terrain réalisées essentiellement à Berlin, Marseille et secondairement à Bruxelles, enfin sur une réflexion au long cours, menée au croisement de la géographie de l'art,

des *Cultural Studies* et des études urbaines (Grésillon, 2020), autour des notions de métropoles culturelles, de villes de création et d'art contextuel (Ardenne, 2009).

I. Les villes créatives : un concept marketing

1. La ville créative...

Sans refaire la généalogie du concept de ville créative, souvenons-nous qu'il est né dans un contexte particulier : le contexte néolibéral du tournant des années 1990 et 2000, au Royaume-Uni et aux Etats-Unis. En matière de *cultural planning*, le Grand Londres a déjà montré la voie. L'urbanisme planificateur de la période précédente a cédé le pas à un urbanisme de projet privilégiant la petite échelle (l'îlot plus que le quartier) et mettant fortement l'accent sur les industries culturelles (l'industrie plus que l'art) de la mode, du cinéma, du design, de la musique censées s'installer dans les anciennes usines reconverties en bureaux et relancer l'économie métropolitaine. Les premiers à théoriser ce mouvement en apparence vertueux sont Franco Bianchini et Charles Landry (Landry et Bianchini, 1995, Landry, 2000). La thèse de Landry et Bianchini, reprise 15 ans plus tard par Florida, paraît convaincante : *l'accumulation du « capital créatif » créera forcément du capital social donc de la richesse économique.*

C'est l'Américain Richard Florida, à travers deux livres best-sellers (Florida, 2002 et 2005) qui va véritablement populariser le concept de "ville créative" tout en l'étendant au champ de l'économie (l'économie créative, les industries créatives) du social (les "classes créatives") et de l'urbanisme. Le dogme de Florida tient en quelques mots : au XXI^e siècle, à l'heure du capitalisme cognitif, si une ville veut être attractive et performante, il lui faut attirer à elle les "créatifs", qu'ils soient artistes, architectes, designers, vidéastes, chercheurs, professeurs, avocats ou médecins. Et pour les attirer, la ville en question doit mettre à leur disposition des locaux appropriés (*open spaces, fablab...*), des infrastructures adaptées à leurs besoins (magasins ouverts 24h / 24, lieux de culture nombreux...) et une ambiance *cool*. En un mot, une ville créative est une ville qui réunit en son sein les attributs des trois "T" théorisés par Florida : les Talents (les créatifs), la Technologie et la Tolérance. Sur la base d'un appareil statistique composé de multiples indicateurs, Florida met au point un classement des villes

créatives américaines au premier rang desquelles on trouve sans grande surprise des villes comme San Francisco, Seattle et Toronto (en 2002).

Le succès que rencontre la théorie de Richard Florida auprès des maires et des politiques de son pays l'incite non seulement à leur proposer un "toolkit" pour devenir plus créatif mais aussi à étendre ses études au monde entier. Cependant, au cours des années 2000 et 2010, de plus en plus de voix critiques se font jour, qui dénoncent à la fois les biais de son appareillage statistique, la confusion des genres au sein du concept "classes créatives", la faiblesse scientifique des indicateurs de "tolérance" ou encore l'instrumentalisation des artistes par le capital créatif. Outre-Atlantique, au Canada, Rémy et Diane-Gabrielle Tremblay (Tremblay et Tremblay, 2010) passent la théorie de Florida au crible de leurs analyses critiques. En France, l'urbaniste Elsa Vivant livre une première synthèse critique de la notion de ville créative (Vivant, 2009) tandis que le géographe Ludovic Halbert pose quant à lui la question : "La ville créative pour qui ?" (Halbert, 2010).

Au final, force est de constater que la ville créative, paradigme clé des années 2000 qui met en avant le capital créatif, apparaît comme un avatar du capitalisme appliqué à l'urbain, comme le seront après elle "les éco-quartiers", la "*smart city*" ou "ville intelligente", la "*green-city*" ou la "ville numérique". Le néolibéralisme n'a pas son pareil pour réenchâter la ville en permanence et la doter de mots magiques – quitte à recycler de vieilles idées comme celle de la ville durable et écologique. Qu'importe le contenu, pourvu qu'on ait l'ivresse (du capital) et qu'on emploie les bons éléments de langage.

2. ...et ses conséquences

Les conséquences pour les villes de l'application des recettes de Richard Florida sont les mêmes partout : attractivité renforcée auprès des jeunes très qualifiés, des professions créatives et des cadres, croissance du produit urbain brut (PUB), image améliorée mais *gentrification* accélérée, loyers en forte hausse, augmentation des ségrégations socio-spatiales. Au sein du milieu culturel artistique, un autre type de ségrégation se renforce, entre les "*happy few*" et les "*unhappy many*" (Grésillon, 2017), autrement dit entre les artistes ayant la chance de pouvoir vivre de leur art et les autres, chassés du centre-ville vers des périphéries lointaines. La pression financière qui

s'exerce sur une grande majorité d'artistes, de créateurs et de techniciens, est liée en partie à la cherté des loyers et au coût de la vie en ville. Cette pression n'est pas retombée avec les deux vagues successives de coronavirus. Au contraire, nombre d'artistes ont dû stopper leur activité faute de contrats et tenter de se reconverter. Les autres tentent de surnager entre commande et petits boulots, parfois au péril de leur originalité.

Sur le plan artistique, malgré les innovations virtuelles apparues en temps de confinement, le danger est grand de voir apparaître d'une part un art de plus en plus normé aux dépens de marges de plus en plus marginalisées, d'autre part, un art autocentré et autoréférent - un art des créatifs pour les créatifs, de plus en plus influencé voire instrumentalisé par les commanditaires les plus puissants, tels Bernard Arnaud et François Pinault. C'est particulièrement clair avec l'évolution de l'art contemporain, où des figures tutélaires comme Damien Hirst ou Jeff Koons illustrent parfaitement l'intitulé du présent ouvrage et vont même encore plus loin, puisqu'ils sont passés non seulement "de la subversion à la subvention" (par leurs généreux donateurs privés mais aussi par la puissance publique *via* les musées), mais aussi de la subvention à la perversion, au sens où leur production artistique, qui frise l'imposture, pervertit littéralement les codes esthétiques mais aussi éthiques de l'art contemporain, comme le résume parfaitement la critique d'art et philosophe Annie Lebrun dans *La valeur de l'art* : "*Les seuls à être tenus pour les grands artistes de ce temps sont ceux qui nous font assister à cette grandiose transmutation de l'art en marchandise et de la marchandise en art [en ital. dans le texte]. (...) cette collusion de la finance internationale et de l'art contemporain, se manifestant essentiellement à travers la production de sensations de plus en plus fortes, travaille à installer une sidération grandissante la pensée* (Le Brun, 2018, p. 34).

Le street art n'échappe pas à la règle. Longtemps subversif, il est à son tour pris dans le recyclage infernal de toutes les formes artistiques par le capitalisme marchand qui s'est emparé de ce "marché", a érigé quelques artistes pionniers en figures de proue dotés d'une forte valeur marchande (Keith Haring, Banksy, Kaws et Shepard Fairey pour les super stars du marché ; Invader, Nelio ou Zevs pour les valeurs montantes), a encouragé le lancement de nouveaux magazines dédiés, a ouvert de nouveaux lieux de

monstration qui sont autant de lieux de *distinction* (Bourdieu, 1979) et "pervertit" ainsi un art qui était par essence rebelle et subversif.

II. Une autre ville créative est-elle possible ?

1. Créativité n'est pas création

Tout dépend de la façon dont on l'envisage. Car la ville créative, on l'a compris, n'est pas un concept mais plutôt une notion polysémique et polymorphe. Ainsi, la *creative city* de Florida, centrée sur la *creative class*, n'a pas tout à fait les mêmes caractéristiques que celle de ses prédécesseurs, Charles Landry et Franco Bianchini, pour qui les politiques urbaines et les politiques économiques incitatives jouent un rôle important dans l'avènement de la ville créative.

Pour ma part, je préfère revenir à l'origine du mot créativité. Ce mot tendance, qu'on a tendance à remplacer aujourd'hui par le terme d'innovation – qui lui n'a rien de nouveau – ce mot, donc, est issu du latin "*creatio*". Il possède donc la même racine que le terme de "création". Ces deux termes sont voisins mais pas synonymes. La "création" renvoie à l'acte créateur, la "créativité" à une faculté humaine, qui englobe un champ beaucoup plus vaste que la création artistique. La création se réfère d'abord et avant tout au domaine de l'art, de l'esthétique et de la littérature, tandis que la créativité, surtout dans son acception anglo-saxonne, apparaît comme une notion attrape-tout qui concerne tous les métiers dits cognitifs. Cela signifie que les *créateurs*, c'est-à-dire les artistes, écrivains et producteurs artistiques, ne sont pas les *créatifs*, c'est-à-dire les designers, architectes, graphistes, universitaires, avocats ou encore médecins. Certes, la frontière n'est pas toujours nette entre les deux catégories ; il existe des ponts et même des allers-retours entre le métier (artistique) de vidéaste et celui (créatif) de graphiste. La même personne peut officier comme graphiste le jour et comme vidéaste la nuit. En revanche, Florida, et tous les tenants anglo-saxons de la ville créative avant et après lui (de Charles Landry à Allen J. Scott), n'ont que faire de ces subtiles différences. Au contraire, ils jouent sur l'ambiguïté des termes "création" / "créativité" pour faire des *créateurs* des *créatifs* en puissance. Florida va même jusqu'à

placer les artistes (en tant que "*creative core*") au coeur de ses classes créatives, achevant de subvertir voire de pervertir le schème duel "arts et création" / "industries culturelles et créatives".

Outre le fait que la langue et la culture anglo-saxonne permettent ce genre de glissement et de généralisation qui heurte quelque peu le raisonnement cartésien, il n'en reste pas moins qu'en plaçant volontairement au coeur du système néolibéral de la ville créative justement les artistes, Richard Florida réalise un coup de maître : d'une part il démonétise (pour rester dans le vocabulaire économique) l'action subversive des artistes, et d'autre part il fait de l'art et des artistes le nouveau moteur du capitalisme mondialisé. C'est un changement de paradigme radical, qui est lui-même à replacer dans le contexte général de l'avènement d'un "capitalisme artiste" (les artistes apprécieront l'oxymore), d'un "capitalisme culturel" (pour reprendre le sous-titre même du présent ouvrage) ou encore d'un "capitalisme transesthétique" dénoncé notamment par Annie Le Brun (*op. cit.*) et par Gilles Lipovetsky et Jean Serroy dans un ouvrage de 2013 (Lipovetsky et Sarroy, 2013). Peu importe l'adjectif dont on l'affuble, le "capitalisme" demeure le maître-mot et le fil conducteur commun de ces ouvrages critiques de sociologie, de philosophie ou d'histoire de l'art.

Avec la notion de "ville créative" et plus encore de "classe créative", dans laquelle les créateurs sont associés sans vergogne aux créatifs, aux entrepreneurs de start-up, aux influenceurs, aux professions libérales et à ceux que les sociologues français ont baptisé du nom de "bourgeois-bohème", Richard Florida et ses adeptes ne font qu'accélérer une tendance qui est à l'oeuvre depuis les années 1990, à savoir la mise au pas de l'art – y compris du street-art – par le système néolibéral, et l'enrôlement (ou au contraire l'exclusion) des artistes même rebelles dans un système qu'ils se sont donnés pour mission de critiquer.

2. Qu'est-ce qu'une ville de création ?

Même si le capitalisme artiste ou cognitif brouille nos repères, même s'il est plus difficile aujourd'hui qu'hier de distinguer un artiste d'un designer ou un artiste d'un artisan, je voudrais rappeler quelques évidences qui vont ensuite nous permettre de démontrer qu'une autre ville créative est possible. Quelles sont ces évidences ?

Tout d'abord et avant tout, la création artistique est affaire de sens et d'esthétique, *a priori* pas, ou pas directement, de produit et d'argent, même si certaines productions artistiques, nommées justement *industries culturelles* (le cinéma, l'audiovisuel, les jeux vidéos, la musique), mêlent les deux, geste artistique et geste commercial. Ensuite, l'oeuvre née de la création artistique – un tableau, une sculpture, une composition, un spectacle, une chorégraphie... – n'est pas reproductible. L'oeuvre créée est unique alors que la créativité, elle, vise à créer des produits destinés à être dupliqués à l'infini et commercialisés. De ce fait, la création artistique ne saurait certainement pas se réduire à une industrie culturelle et encore moins à une simple activité économique comme les autres. Laisser entendre cela revient à gommer justement ce qui fait la spécificité des artistes qui, pour la majorité d'entre eux, non seulement s'efforcent de produire des oeuvres originales mais aussi s'élèvent contre la société d'hyperconsommation et contre tous ces produits que les créatifs nous proposent en permanence (cet aspect de contestation esthétique et sociale revient souvent dans les nombreux entretiens que j'ai pu mener avec des artistes à Berlin et à Marseille).

Partant de ces différences entre création et créativité, entre créateurs et créatifs, il est intéressant de repérer ce qui constitue les caractéristiques de ce que j'ai appelé une "ville de création" (Grésillon, 2002), non pas par opposition à la "ville créative" mais qui s'en distingue néanmoins clairement.

On peut appeler "ville de création" une ville au sein de laquelle évolue un milieu culturel et artistique important, un milieu caractérisé par ses acteurs, ses *habitus* et ses lieux culturels, et qui, dans le meilleur des cas, se sent soutenu, valorisé de différentes manières par les édiles et les élites urbaines, et dans le pire des cas, qui peut exister dans une sorte d'indifférence bienveillante des pouvoirs publics. Autrement dit, une ville de création est une ville qui accueille volontiers les artistes et qui ne les rejette pas.

Une deuxième caractéristique concerne cette fois l'aura de la ville à l'extérieur. Une ville de création possède cette capacité rare à attirer à elle des créateurs de tous les horizons (artistiques et géographiques), et qui exerce sur eux une véritable fascination au point qu'ils s'identifient à elle, comme cela a été le cas de New York et de Londres dans les années 1960 ou

de Berlin dans les années 1990. A l'image de ces trois villes mythiques, une ville de création joue pour les artistes et les créateurs une double fonction de révélateur et de refuge. Elle est à la fois une scène où ils peuvent se produire, s'affirmer, se révéler et un espace ami dans lequel ils peuvent se fondre, se ressourcer, retrouver l'inspiration ou simplement respirer. Certaines villes agissent sur certains esprits comme un aimant, d'autres comme une amante.

Enfin, il faut noter que le substrat économique, social, politique et urbain des villes de création est particulier. Les villes en question ont une histoire chargée, complexe, faite de périodes dorées et de périodes de crise. Avant d'opérer leur mue définitive sous les coups de la gentrification, elles disposent d'une réserve foncière importante, offrent des loyers encore bas y compris en centre-ville, ce qui constitue un élément important pour les choix de localisation des artistes. Enfin, elles sont cosmopolites et métissées, et elles disposent d'une population étudiante importante ainsi que d'universités et d'écoles d'art réputées. D'un point de vue géographique, elles présentent souvent des "trous" dans le tissu urbain, des interstices, des friches urbaines et industrielles liées à la fermeture d'usines, d'entrepôts, etc. engendrée par la ou les dernière(s) déprise(s) économique(s) en date. Les créateurs, véritables "défricheurs de friches" vont s'engouffrer dans ces brèches et faire de ces interstices, de ces entre-deux, leur terrain de jeu – même pour un temps court. Bassand et Leresche, parmi les premiers en Europe, ont mis en lumière ces "faces cachées de l'urbain" (Bassand et Leresche, 2000).

3. Ville de création, lieux d'art et politiques urbaines

Les villes de création ne sont pas des villes particulièrement riches ni touristiques mais elles rassemblent un milieu culturel dynamique et attractif au sein d'un substrat historique et urbain inachevé qu'on peut qualifier de porteur.

Sur cette base, une géographie de l'art particulière va se développer, avec des créateurs-découvreurs qui exploitent les interstices urbains en y implantant par exemple des squats d'artistes ou des ateliers, qui créent du plein dans les vides à travers des fabriques artistiques de type *art factories* ou des friches culturelles, qui ouvrent des clubs illégaux dans des usines abandonnées ou encore qui créent des circuits parallèles de production

musicale. Bien sûr, cette prise de possession souvent illégale de lieux abandonnés ne se fait pas sans heurts ni sans descentes de police, mais en gros, que ce soit à New York ou à Londres dans les années 1960, à Amsterdam ou à Copenhague dans les années 1970, à Berlin-Ouest ou à Montréal dans les années 1980, à Barcelone ou à Berlin dans les années 1990, on constate que les édiles urbains, qui ont bien d'autres soucis dans cette phase de transition économique et sociale délicate, finissent pas faire le gros dos face à ce bouillonnement artistique. Parfois, certaines mairies progressistes (Copenhague, Amsterdam) décident de soutenir ce genre d'initiatives alternatives, souvent en accordant des baux emphytéotiques aux collectifs squatteurs, comme à Marseille en 1990 avec la Friche de la Belle-de-Mai, ou encore en mettant gracieusement à leur disposition des locaux, comme au Pfefferberg à Berlin en 1991 ou à la Coursive Boutaric à Dijon en 2010, ou encore en créant de toutes pièces un complexe culturel nouveau dans un bâtiment de l'ère industrielle rénové à grands frais (cf. Les Halles de Schaerbeek près de Bruxelles en 1997, le Lieu Unique à Nantes en 1999-2000, le 104 et la Maison des métallos à Paris dans les années 2000, etc.).

Aujourd'hui, vu le succès des initiatives citées à l'instant, les friches culturelles sont à la mode et elles sont du coup davantage soutenues par les pouvoirs publics. Les "faces cachées" de l'urbain sont de plus en plus mises en lumière, *merchandisées*, enviées, copiées. Dans un retournement dialectique inattendu, on constate que chaque métropole veut aujourd'hui posséder non seulement son musée iconique – son Guggenheim –, mais aussi sa friche officielle (cf. La Belle-de-Mai, le 104 à Paris, le Wiels à Bruxelles), même si le lieu en question n'a de friche que le nom. Par ailleurs, on est passé depuis le début de la décennie 2010 à une troisième phase de l'expérimentation artistique en milieu urbain, après la phase pionnière des années 1970-80 et la phase des d'établissement des friches des années 1990-2000. Cette troisième phase se caractérise par une véritable explosion des initiatives et des labels, qu'il s'agisse des *fablabs*, des tiers lieux, des communs, des fabriques, dont le contenu est loin de n'être que culturel et artistiques. Ils apparaissent bien davantage comme des lieux hybrides entre lieux de création, espaces de bricolage, territoires de solidarité sociale et lieux créatifs avec mise en commun des compétences et des savoirs. En outre, ce sont des lieux d'occupation temporaire, destinés à être récupérés par leur propriétaire une fois que le lieu et le quartier environnant auront

pris de la valeur, ne serait-ce que de la valeur symbolique. L'heure n'est *plus à la contestation* mais à la *contractualisation* avec le propriétaire bailleur, qu'il s'agisse de la Ville, de l'Etat, d'un établissement privé ou d'une entreprise comme la SNCF, qui possède quantité de terrains ou de gares désaffectés partout en France et qui est passée maître dans l'art de la réaffectation provisoire de ces terrains en tiers-lieux¹. La figure du squatteur, intrinsèquement liée aux friches de la première heure, a laissé la place à celle de l'entrepreneur culturel. On le voit, l'esprit n'est pas du tout le même que dans les friches "rebelles" de première ou de deuxième génération.

Toutefois, on ne doit pas en déduire trop vite que l'esprit de rébellion des "frichistes" a disparu. Quand on s'intéresse de près au phénomène, on est étonné, d'une part, du nombre de lieux alternatifs qui existent en France et en Europe, et d'autre part, de l'inventivité des modes de gestion de ces lieux, qui leur permet d'exister : citons en vrac les SCIC (Sociétés coopérative d'intérêt collectif, cf. Friche Belle-de-Mai ou Association Main d'Oeuvre à St-Ouen), les SCOP (Sociétés coopératives et participatives), les Pôles territoriaux de coopération économique (cas de La Coursive Boutaric à Dijon) ou encore les coopératives foncières citoyennes, qui rachètent aux propriétaires des immeubles, usines ou terrains délaissés, comme le fait le collectif Main d'Oeuvre dans le Nord de Paris.

Par conséquent, le modèle pour ainsi dit "pur" de la ville de création que j'ai mis au point au tournant des années 1990-2000 a évolué. A l'image de l'art lui-même, de plus en plus hybride, de plus en plus écologique d'après Paul Ardenne, et à l'image des artistes, qui souvent naviguent entre des métiers alimentaires dans les industries créatives ou autres et leur activité artistique, les lieux culturels ouverts depuis quelques années ont tendance à se marier avec d'autres activités, socio-culturelles, économiques, sociales,

¹ Cf. le programme "Open Gare, des tiers-lieux dans les gares" :

<https://coop.tierslieux.net/tag/tiers-lieux-sncf/>

Voir l'article d'Annabella Martella "Stéphane Vatinel, roi des tiers-lieux de la petite couronne", paru dans *Libération* le 12.12.2019 :

https://next.liberation.fr/culture/2019/12/12/stephane-vatinel-roi-des-tiers-lieux-de-la-petite-couronne_1768886 et l'article plus critique de Erwan Manac'h "Tiers-lieux : rendez-vous au centre non commercial !" paru dans l'hebdomadaire *Politis* le 20.12.2017 :

<https://www.politis.fr/articles/2017/12/rendez-vous-au-centre-non-commercial-38110/>

Et pour une analyse académique, voir entre autres Burret (2015) et Perrin et Aguiléra (2017).

associatives, citoyennes – mais plus rarement politiques, bizarrement. Ils sont d'emblée conçus comme des lieux hybrides.

Conclusion

Que retenir de ces brèves analyses sur la ville de création, la ville créative, les friches culturelles et les tiers-lieux ? Tout d'abord, que la "ville de création", telle que nous l'avons caractérisée, existe. New York, Londres et secondairement Paris l'ont été dans les années 1960 et 1970. Barcelone et Berlin, dans les années 1990, présentent deux trajectoires parallèles de villes de création ayant rapidement évolué en villes créatives au cours des années 2000 puis en villes touristiques et récréatives dans la décennie 2010. Plus près de nous dans le temps et dans l'espace, on peut poser comme hypothèse que Bruxelles fait aujourd'hui figure de ville de création, avec sa scène culturelle très riche, ses lieux *in* et ses lieux *off*, sa scène street-art réputée, son moteur créatif, ses communautés linguistiques et culturelles, sa culture de quartier, sa forte population étrangère, ses loyers encore relativement accessibles, ses écoles d'art et d'architecture, son statut de capitale européenne et son ouverture sur le monde. C'est du moins l'hypothèse que Tatiana Debroux et moi avons posée dans un article intitulé "Bruxelles, le nouveau Berlin ?" (Debroux et Grésillon, 2018). De fait, les ressemblances entre le Berlin des années 1990 et le Bruxelles des années 2010 sont réelles, au point que l'on peut *in fine* se demander s'il n'existe pas des transferts culturels entre les deux capitales. Néanmoins, Bruxelles n'est pas la seule "ville de création" repérable actuellement dans le monde, loin s'en faut.

Pour ne parler que de l'Europe et sous réserve d'analyses plus poussées qui restent à mener, l'évolution actuelle, au Sud, de Lisbonne et d'Athènes (qui a accueilli la dernière *Documenta* d'art contemporain), ou à l'Est, de Belgrade et de Zagreb évoque là aussi des villes de création en plein boom. A une échelle inférieure, Leipzig en Allemagne ou Sheffield, ex-capitale sidérurgique du Nord de l'Angleterre reconvertie en gigantesque *fablab* artistique, font également figure de villes de création.

Il est important de rappeler que cet état n'est qu'un état provisoire. Aucune ville au monde n'est une ville de création de toute éternité. Au contraire, à l'image de New York hier, de Berlin ou de Barcelone aujourd'hui, force est de constater que les ex-villes de création sont devenues progressivement

des villes attirant les créatifs et les métiers dits créatifs, que pendant un temps très court ces deux populations, les créateurs et les créatifs, ont coexisté, avant que les premiers soient chassés de leurs terrains de jeux par les seconds, puis qu'à leur tour les seconds, pris dans l'infamale machine à recycler de la ville libérale qui trie en permanence et ne conserve en son sein que les *happy few*, soient obligés de déménager en périphérie car la ville, qu'elle s'appelle *Innercity* dans les pays anglo-saxons, centre-ville dans les pays francophones, *Innenstadt* dans les pays germaniques ou *Centro Città* en Italie, est devenue inaccessible même pour eux.

E la nave va... aurait dit Federico Fellini. Et ainsi va la ville néolibérale, que de nombreux experts en économie urbaine et en *urban policy* nous présentent comme le plus efficace des systèmes de gouvernance économique appliquée à l'organisme urbain mais que, pour finir sur une note personnelle, je ne peux m'empêcher de comparer à un ogre doué de tous les atouts et terriblement séduisant mais qui finit toujours par dévorer ses enfants, surtout les plus doués, les plus sensibles et les plus créatifs d'entre eux.

Éléments bibliographiques :

- Ardenne P. (2009), *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Paris, Flammarion.
- Bassand M., Leresche J.-Ph. (dir.), (2000), *Les faces cachées de l'urbain*, Berne, Peter Lang.
- Besson, R. (2017), "Rôle et limites des tiers-lieux dans la fabrique des villes contemporaines", *Territoires en mouvement*, n° 34-2017.
<https://journals.openedition.org/tem/4184>
- Bourdieu P. (1979), *La distinction*, Paris, Ed. de Minuit.
- Burret A. (2015), *Tiers-lieux... et plus si affinités*, Paris, Fyp éditions.
- Debroux T., Grésillon B. (2018), "Bruxelles, le nouveau Berlin ? Regards croisés sur deux métropoles européennes", *Belgé*, 4-2017. <https://hal-amu.archives-ouvertes.fr/hal-01991938>
- Florida R. (2002), *The Rise of the Creative Class*, Basic Books, New York.
- Florida R. (2005), *The Flight of the Creative Class*, Harper Business, New York.
- Grésillon B. (2002), *Berlin métropole culturelle*, Paris, Belin, collection « Mappemonde ».
- Grésillon B. (2014), *Géographie de l'art*, Paris, Anthropos / Economica.
- Grésillon B. (2015), "Villes créatives vs. villes de création ?", Liefooghe Ch. (dir.), *L'économie créatives et ses territoires*, Rennes, PUR.
- Grésillon B., "Happy Few and Unhappy Many: Endangered Artists in Global Cities", in *metropolitiques.eu*, mis en ligne le 15 juin 2017. <http://www.metropolitiques.eu/The-Happy-Few-and-the-Unhappy-Many.html>

- Grésillon B. (2020), *Pour une hybridation des arts et des sciences sociales*, Paris, CNRS- Editions, 2020, livre électronique consultable gratuitement sous le lien : <https://books.openedition.org/editions-cnrs/32387>
- Halbert L. (2010), « La ville créative pour qui ? », *Urbanisme*, numéro spécial sur les Villes créatives, n° 373, Juillet-août 2010, p. 43-45.
- Landry C. et Bianchini F. (1995), *The Creative City*, Londres, Demos
- Landry C. (2000), *Creative City. A Toolkit for urban Innovators*, Earthscan.
- Le Brun A. (2018), *Ce qui n'a pas de prix*, Paris, Stock.
- Liefooghe C. (2009), « La ville créative : utopie urbaine ou modèle économique ? », *L'observatoire des politiques culturelles*, n°36, p. 34-37.
- Lipovetsky G., Sarroy J. (2013), *L'esthétisation du monde. Vivre à l'heure du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard.
- Perrin J., Aguiléra A. (2017), "Stratégies et enjeux de la localisation d'espaces de travail temporaire dans six grandes gares françaises. Une nouvelle offre de tiers-lieux de travail ?", *Territoires en mouvement*, n° 34-2017 : <https://journals.openedition.org/tem/3876>
- Scott A. J. (2000), *The Cultural Economy of Cities*, Londres, Sage.
- Scott A. J., Leriche F. (2005), « Les ressorts géographiques de l'économie culturelle : du local au mondial », *L'Espace géographique*, 2005-3, p. 207-222.
- Tremblay D.-G. et Tremblay R. (2010), *La classe créative selon Richard Florida. Un paradigme urbain plausible ?*, Montréal, Presses universitaires du Québec.
- Vivant E. (2009), *Qu'est-ce que la ville créative ?*, Paris, PUF.
- Zukin S. (1982), *Loft Living : Culture and Capital in Urban Change*, John Hopkins University Press.