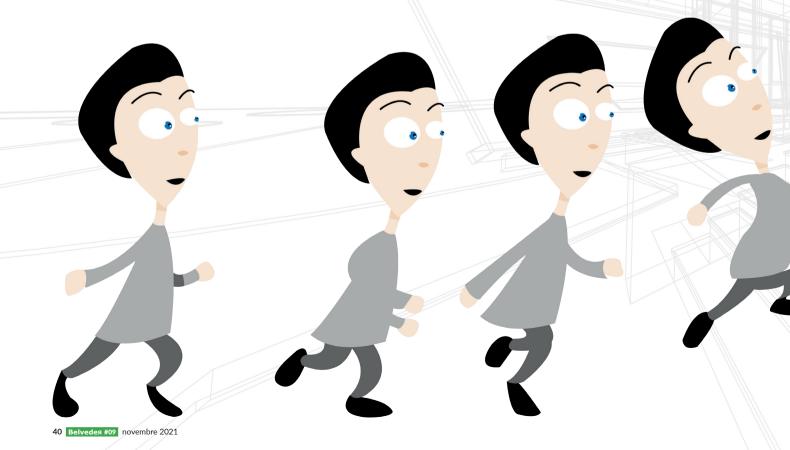
Les industries culturelles et créatives,

des stratégies territoriales au long cours

Vincent ANCE

Situées à la frontière de l'économie et de la culture, les industries culturelles et créatives (ICC) désignent des secteurs dont la production repose soit pleinement sur la créativité, tels les arts visuels, le spectacle vivant ou les industries culturelles (musique, cinéma, édition de livres...), soit en partie, comme l'architecture, le design ou la mode. Depuis 2010, l'AUAT observe et analyse la dynamique de l'emploi de ce secteur pour le compte de Toulouse Métropole. Celle-ci s'est emparée du sujet à l'instar d'autres métropoles, et l'inscrit aujourd'hui dans la perspective de la création d'un quartier créatif autour de l'image sur le site de La Grave, la Cité des arts.



Les industries culturelles et créatives, levier des stratégies territoriales

Depuis plus d'une quinzaine d'années, les ICC ont émergé comme une composante à part entière des stratégies métropolitaines, au même titre que le développement économique, urbain et social. Au-delà de la mise en place de dispositifs de soutien, il s'agit le plus souvent, dans le discours des élus et services techniques, de contribuer à tisser des liens entre les activités créatives et les autres dimensions qui font la ville. La métropole est alors considérée comme un écosystème dont le bon fonctionnement est particulièrement propice au développement des activités créatives, mais aussi au développement d'autres activités économiques, à leur dynamisme et plus généralement au bien-être des habitants.

La métropole toulousaine a elle-même identifié les ICC comme un levier de diversification de son économie locale. En témoigne un certain nombre de documents cadre définissant sa politique en matière de culture, d'économie et d'attractivité : schéma de développement économique, d'innovation et de rayonnement métropolitain, rapport « Toulouse, savoirs et imaginaires », feuille de route en matière d'ICC, Convention de coopération pour le cinéma et l'image animée... La métropole soutient aussi l'accueil d'un évènement professionnel d'envergure européenne comme le « Cartoon Forum ». Toulouse Métropole entend ainsi soutenir et accompagner le

développement économique des acteurs culturels par la promotion de nouveaux modèles et outils.

Le cinéma d'animation est considéré comme un secteur particulièrement porteur du fait de la dynamique de ses acteurs dans l'agglomération toulousaine (succès de studios locaux nationalement et internationalement). À ce titre, la métropole entend accompagner cette filière par le biais d'une feuille de route construite avec les professionnels. Cette volonté se poursuit notamment au travers du projet de réhabilitation du site historique de La Grave en Cité des arts, l'objectif étant d'en faire un lieu dédié aux ICC et aux arts visuels, ainsi qu'un centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine, tout en gardant la vocation historique d'hospitalité du site.

Les territoires créatifs, lieux totems

Au croisement de logiques tant créatives, culturelles, qu'économiques ou institutionnelles, des territoires désignés comme « quartiers », « clusters » ou « écosystèmes créatifs » apparaissent comme des lieux emblématiques.

Si le quartier créatif correspond à un regroupement spatial d'activités culturelles et créatives au sein d'une portion d'espace urbain clairement identifiable, le cluster relève d'une approche plus large. Il rassemble des entreprises et institutions d'un même secteur d'activité ou domaine de compétence,



ancrées dans un territoire ou localisées géographiquement, et les fait bénéficier d'avantages compétitifs grâce notamment aux externalités qu'elles suscitent. Quant à l'écosystème créatif, il s'agit d'une déclinaison du secteur, du domaine ou de la filière en un réseau d'échange d'énergies et de matières permettant le maintien et le développement de la vie créative. Le quartier créatif peut, quant à lui, être considéré comme une déclinaison thématique plus récente des « districts industriels et technologiques » identifiés à la fin du XIXe siècle et « redécouverts » dans le courant des années 1970.

Ouartiers, clusters ou écosystèmes créatifs, autant de formes de structuration d'autant plus à même de répondre aux besoins des acteurs créatifs. Il s'agit souvent d'entreprises de petite taille, dans un environnement aux conditions d'emploi temporaires et instables, où l'importance des dimensions personnelles dans les échanges professionnels et l'incertitude quant à la réussite des projets incitent les créatifs à se regrouper spatialement et à s'insérer dans des réseaux de pairs. Avec le regroupement spatial et le réseautage qui leur sont propres, ces lieux créatifs favorisent l'existence d'un bassin d'emploi qualifié, la circulation des idées et la mutualisation d'équipements ou de programmes de recherche. L'existence de ces lieux peut résulter d'une logique de formation descendante ou d'un regroupement spontané. En utilisant ces terminologies et en les déclinant en politiques, les métropoles entendent mettre en valeur les externalités croisées engendrées par la « colocalisation » et la création de structures ou de lieux susceptibles de rapprocher des créatifs qui ne se croisent pas naturellement dans leur vie professionnelle. En se dotant d'un tel outil de rayonnement et de développement économique, elles souhaitent, au-delà, agir sur la cohérence et l'efficience de leur écosystème urbain. C'est l'esprit de ce que veut faire Toulouse Métropole avec la Cité des arts autour des métiers de l'image, non sans rappeler l'expérience angoumoise du Pôle Magelis.

Le Pôle Magelis, un exemple de cluster de l'image

Depuis le milieu des années 1980, les acteurs institutionnels angoumois ont cherché à « prolonger industriellement » la dynamique « image » du Festival international de la BD (FIBD). Les réflexions se sont concrétisées en 1997 avec la mise en œuvre du projet de Pôle Image Magelis, porté non seulement par la Ville mais aussi la CCI et le conseil départemental. Du projet de la fusée « Tintin » à la fin des années 1990 jusqu'au récent projet d'aménagement Imagiland, les voies du ludique et touristique ont aussi été creusées.

Dès sa création, Magelis a pu mobiliser des réserves foncières précédemment constituées. Il s'installe au début des années 2000 au château de Dampierre, sur un espace urbain situé le long de la Charente, à cheval sur les quartiers Saint-Cybard et de l'Houmeau. Le site est à proximité immédiate du Centre national de la bande dessinée et de l'image (CNBDI) dont l'implantation, décidée en 1983, est le fruit d'une volonté nationale, de même que la structuration de l'École supérieure de l'image à partir de l'École des beaux-arts. C'est d'ailleurs autour de cette première structure et du CNBDI qu'est venu progressivement se greffer un ensemble de formations en rapport avec l'image fixe ou animée, allant du BTS au doctorat, et réunies sur un campus à l'anglo-saxonne rassemblant désormais plus de 900 étudiants.

Le Pôle image associe aujourd'hui des laboratoires de recherche et des équipements de pointe, des résidences d'auteurs et d'artistes, des studios de tournage et de production, des pépinières, des incubateurs et de l'immobilier d'entreprise, des événements professionnels (Rencontres Animation Développement Innovation (RADI) et Animation Formation (RAF)...). Il comporte 10 000 m² de plateaux de tournage et rassemble une centaine d'entreprises, parmi lesquelles une vingtaine de studios d'animation. En complémentarité du FIBD, le Magelis contribue à changer l'image d'Angoulême en participant à la rénovation et à la patrimonialisation de certains lieux (château de Dampierre, réhabilitations dans le quartier Saint-Cybard notamment), au-delà des nouveaux équipements qu'il a suscités. En une vingtaine d'années, la structuration du Pôle n'a pas été linéaire. Elle s'est appuyée sur une gouvernance dédiée consistant en un portage opérationnel avec la constitution d'une société d'économie mixte et la création d'une zone d'aménagement concerté. Inscrit dans le projet de territoire de l'intercommunalité angoumoise, Magelis a été décliné dans les documents réglementaires de planification urbaine (SCoT, PLUi...) mais aussi dans les politiques sectorielles en matière de préservation et de mise en valeur du patrimoine, d'habitat, d'enseignement supérieur, de projet urbain, de redynamisation urbaine et de développement économique. Il bénéficie ainsi du soutien des collectivités départementale et régionale.

Avec un fonctionnement s'apparentant de plus en plus à celui d'un « quartier créatif », le Pôle image illustre une ambition institutionnelle locale : créer un contexte innovant permettant de susciter des initiatives collectives réellement originales et durables, et ainsi favoriser un développement endogène du territoire angoumois au sens large à long terme.

L'emploi créatif dans l'économie toulousaine

Dans l'aire d'attraction toulousaine, les ICC représentent 15 640 postes salariés privés dont 76 % localisés au sein de Toulouse Métropole et 14 % dans le Sicoval. Avec Lyon, Marseille-Aix, Lille, Nantes et Bordeaux, Toulouse est l'une des « places fortes » des ICC en province et, à leur instar, le poids de ces activités créatives y est assez limité dans l'ensemble de l'emploi local .

D'un point de vue statistique, trois domaines créatifs peuvent être considérés comme spécifiques à l'aire de Toulouse par rapport aux autres grandes aires métropolitaines : le multimédia dont la croissance est forte, l'architecture qui enregistre des gains d'emplois plus modérés et l'édition qui connaît un tassement continu de ses effectifs. Quant aux performances artistiques (spectacle vivant, arts plastiques, édition musicale, enseignement culturel...), il s'agit d'un domaine où l'aire toulousaine occupe une position proche de la moyenne des

autres métropoles en matière de spécialisation mais qui est en légère décroissance.

Si l'on adopte une approche « métiers » de l'emploi culturel et créatif, les ICC ne représentent que 45 % de l'ensemble des emplois culturels et créatifs dans l'aire toulousaine. En effet, tous les actifs du secteur créatif n'exercent pas une profession créative, c'est-à-dire une profession spécifique du domaine des arts, du spectacle, de l'information. Ainsi, nombre d'entre eux exercent un métier technique ou administratif (secrétaires. comptables, agents commerciaux...) que l'on peut retrouver dans d'autres secteurs de l'économie. À l'inverse, les emplois créatifs peuvent se trouver dans des activités qui ne font pas partie des secteurs identifiés comme créatifs. Il s'agit d'actifs avant une profession créative et travaillant dans d'autres secteurs (c'est le cas des designers en général).

L'emploi salarié privé par domaine créatif en 2019 dans l'aire d'attraction de la ville de Toulouse

Source: Acoss-Urssaf - Traitement: AUAT

Multimédia 7 370

Performances artistiques 2 400

Publicité 1 750

Architecture 1 260

Livre et presse 1 240

Artisanat d'art 420

Audiovisuel 770

Mode textile 340

Design 90