

# VILLES CRÉATIVES DE L'UNESCO : RECONSTRUIRE EN MIEUX APRÈS LA COVID-19



# SOMMAIRE

|               |   |
|---------------|---|
| REMERCIEMENTS | 1 |
|---------------|---|

|                   |   |
|-------------------|---|
| NOTE CONCEPTUELLE | 2 |
|-------------------|---|

|                   |   |
|-------------------|---|
| RAPPORT DU JOUR 1 | 5 |
|-------------------|---|

## SESSION D'OUVERTURE

- Coup de projecteur sur les Maires
- Présentation par le Secrétariat du RVCU

## SESSION PRINCIPALE

Les réponses des Villes créatives à la COVID-19 : mobiliser le pouvoir de la culture et de la créativité

|                   |    |
|-------------------|----|
| RAPPORT DU JOUR 2 | 12 |
|-------------------|----|

## SESSION D'OUVERTURE

- Coup de projecteur sur les Maires

## ÉTUDE DE CAS SUR SANTOS

## SESSION PRINCIPALE

Reconstruire les villes en mieux grâce à la culture et la créativité

- Partie I - Expériences et échange de connaissances : Exemples issus des Villes créatives
- Partie II - Relance du tourisme urbain : défis et opportunités

## CONCLUSION

|                      |    |
|----------------------|----|
| PRINCIPAUX RÉSULTATS | 20 |
|----------------------|----|

# REMERCIEMENTS

La Réunion en ligne du Réseau des Villes créatives de l'UNESCO (RVCU) « Reconstruire en mieux à travers la culture et la créativité » a été permise grâce au travail collectif et intersectoriel dirigé par Ernesto Ottone R., Sous-Directeur général pour la culture de l'UNESCO, ainsi que grâce à la coopération étroite avec la ville de Santos (Brésil) et son Maire, M. Rogério Santos.

L'UNESCO souhaite remercier l'ensemble des Villes créatives à travers le monde ainsi que les autres participants pour leurs contributions, leur forte implication et leur participation active.

Nous tenons également à transmettre nos remerciements à l'équipe organisatrice, composée du Secrétariat du RVCU et de l'équipe de Santos pour leur temps et les efforts déployés, ainsi que les collègues de l'unité « Communication, villes et événements » du Secteur de la culture de l'UNESCO pour leur soutien.

# NOTE CONCEPTUELLE


Depuis son apparition, la pandémie de COVID-19 a eu un impact considérable sur tous les aspects de la vie humaine dans le monde entier. En tant que centres majeurs d'activités économiques, sociales et culturelles, avec une forte concentration de personnes, les villes ont été en première ligne face à la crise et se sont mobilisées pour apporter des réponses rapides aux multiples impacts de la pandémie.

Outre les mesures les plus immédiates et les plus urgentes prises pour contenir la propagation du virus et fournir les services médicaux nécessaires malgré le confinement et d'autres mesures de distanciation sociale, les villes se sont efforcées de garantir l'éducation, la cohésion sociale et la vie culturelle de leurs habitants.

Les secteurs culturels et créatifs en particulier ont été profondément touchés : des événements culturels, des festivals, des spectacles musicaux et artistiques ont été annulés ou reportés, des musées, des théâtres, des cinémas et des bibliothèques, entre autres, ont été temporairement fermés. Cela a considérablement mis en péril l'accès des habitants aux activités culturelles et créatives, ainsi que les moyens de subsistance des artistes et des professionnels, affectant l'ensemble du secteur culturel et de l'économie créative.

Dans ce contexte, les villes ont démontré leur inventivité, leur capacité d'adaptation ainsi que leur dynamisme pour répondre aux défis qui sont apparus tout au long de cette période sans précédent, notamment en ce qui concerne les secteurs culturels et créatifs. Cela passe par des actions et des mesures nombreuses et variées au niveau local. L'accès à l'éducation et la participation aux activités culturelles ont été assurés par des moyens de communication numériques ; des mesures de soutien aux créateurs et aux œuvres, y compris grâce à des aides financières, ont été mises en œuvre ; le design et l'innovation ont été mis à profit pour concevoir des solutions durables à tout un ensemble de défis urbains. En identifiant stratégiquement la culture et la créativité comme des atouts majeurs de cohésion sociale et comme une source unique de résilience, les responsables politiques locaux ont également tiré parti du capital culturel local pour recréer un sentiment de communauté et de solidarité parmi leurs habitants.

Reconnaissant le rôle essentiel de la coopération et de l'apprentissage réciproque en temps de crise, le Réseau des Villes créatives de l'UNESCO (RVCU), ainsi que ses 246 villes membres de plus de 80 pays, ont pris des mesures pour renforcer davantage la collaboration, et encourager le partage et l'échange de bonnes pratiques entre les Villes créatives et au-delà. L'Appel mondial lancé par le Secrétariat du RVCU en mars 2020 a donné lieu à une publication dédiée, intitulée « Réponses des Villes créatives de l'UNESCO à la COVID-19 » qui a rassemblé les initiatives en faveur de la culture et de la créativité de plus de 90 Villes créatives de 44 pays. Un an plus tard, un deuxième Appel a été lancé par le Secrétariat du RVCU, cette fois-ci avec un accent particulier sur la relance post-pandémie.



Pour mettre à profit cet élan, l'UNESCO, en collaboration avec Santos (Brésil), ville hôte de la XIVe Conférence annuelle du RVCU, organisera une réunion en ligne de deux jours sur le thème « Villes créatives de l'UNESCO : Reconstruire en mieux après la COVID-19 » les 6 et 7 juillet 2021. Elle portera sur le rôle de la culture et de la créativité dans la reconstruction urbaine et le développement durable dans le contexte mondial actuel et dans une perspective plus large. La réunion en ligne offrira aux Villes créatives un espace pour échanger leurs bonnes pratiques, les enseignements tirés, ainsi que leurs visions et stratégies de développement à court et moyen terme.

En considérant la pandémie non seulement comme une crise, mais aussi comme une opportunité, la réunion encouragera les Villes créatives et les autres parties prenantes et acteurs, y compris les États membres, à continuer de cultiver le pouvoir et le potentiel de la culture et de la créativité pour réaliser le Programme des Nations unies pour le développement durable à l'horizon 2030. Elle appellera également à prendre davantage de mesures en vue de construire des villes résilientes, inclusives et centrées sur l'humain sur le long terme.

## SESSIONS

### Première journée (mardi 6 juillet)

#### Coup de projecteur sur les maires

Dans le cadre de la session d'ouverture des deux journées, les maires des Villes créatives partageront leur vision de la contribution de la culture et de la créativité au développement urbain durable, illustrée par des cas concrets et des initiatives mises en œuvre par les villes pour faire face à la pandémie. En plus de renforcer la coopération entre les villes et l'apprentissage par les pairs, cette session spéciale visera également à encourager et à inspirer les autres Villes créatives dans leurs propres réponses à la pandémie et leur relance.

#### Présentation par le Secrétariat du RVCU

Le Secrétariat du RVCU fera le point sur certaines des activités du Réseau et présentera l'impact de la pandémie de COVID-19 sur son travail. À cet égard, le Secrétariat exposera les efforts entrepris depuis l'apparition de la pandémie pour favoriser l'échange de bonnes pratiques entre les villes et stimuler l'apprentissage réciproque, notamment à travers ses deux Appels mondiaux pour collecter des initiatives urbaines axées autour de la culture et de la créativité.

## **Les réponses des Villes créatives à la COVID-19 : mobiliser le pouvoir de la culture et de la créativité**

Structurée autour d'une série de thématiques, cette session examinera comment les Villes créatives ont mis à profit leurs atouts et leur potentiel culturel et créatif pour concevoir des mesures novatrices en réponse aux impacts socio-économiques et aux autres effets de la pandémie. S'appuyant sur des cas sélectionnés lors du premier appel mondial, la session illustrera les différentes façons dont la culture et la créativité ont été utilisées pour répondre à la pandémie, dans divers domaines tels que l'accès et la participation aux activités culturelles, les politiques et mesures de soutien, l'éducation et l'apprentissage, et la coopération entre les villes, parmi d'autres.

### **Deuxième journée (mercredi 7 juillet)**

## **Reconstruire les villes en mieux grâce à la culture et à la créativité**

### **Partie I - Expériences et échange de connaissances : Exemples issus des Villes créatives**

Avec une approche tournée vers l'avenir et un accent particulier sur la relance, cette session invitera les parties prenantes à approfondir la réflexion collective sur le rôle de la culture et de la créativité dans la gestion des opportunités et des grands défis urbains, tant dans les réponses immédiates à court terme que dans les plans de relance de long terme. Au cours de la session, des cas illustrant différents domaines créatifs du Réseau seront présentés, dans le but d'inspirer les villes du monde entier à s'adapter, se rétablir et innover.

### **Partie II - Relance du tourisme urbain : défis et opportunités**

Le tourisme étant l'un des secteurs les plus durement touchés par la pandémie, le monde des voyages et du tourisme s'est profondément transformé, en particulier dans les zones urbaines. Alors que les villes et le tourisme intérieur ont peu à peu rouvert leurs portes dans certaines parties du monde, il est primordial d'initier une action de relance coordonnée et holistique au niveau international afin d'exploiter le potentiel du tourisme en tant que facteur de relance et de croissance durable et inclusive pour les villes.

Dans ce contexte et sur la base des leçons tirées des cas des Villes créatives, cette session explorera les manières de revitaliser le tourisme urbain et les transformations structurelles nécessaires pour façonner un tourisme plus durable et résilient grâce à la culture et la créativité.



# RAPPORT

## JOUR 1 (mardi 6 juillet)

### SESSION D'OUVERTURE

#### **Mme Denise Bax, Cheffe de l'unité Communication, Villes et Évènements, UNESCO**

Mme Denise Bax, Secrétaire du Réseau des Villes créatives de l'UNESCO (RVCU), a accueilli l'ensemble des participants et a indiqué que la réunion mettra l'accent sur l'importance de la culture et de la créativité comme force motrice pour les Villes créatives dans leur réponse à la pandémie et leurs mesures de relance.

#### **M. Ernesto Ottone R., Sous-Directeur général pour la Culture de l'UNESCO**

Le Sous-Directeur général pour la Culture de l'UNESCO (ADG), M. Ernesto Ottone R., a accueilli l'ensemble des Villes créatives et a rappelé l'importance de la dimension locale pour reconstruire en mieux après la pandémie. Il a souligné que la culture a le pouvoir de soutenir et transformer les villes, renforcer les communautés locales et créer un sentiment d'appartenance. La pandémie a également mis en lumière le rôle essentiel de la culture pour la résilience et le bien-être collectif. Dans le cadre de la réponse mondiale de l'UNESCO, l'Organisation a organisé plusieurs activités et initiatives. En ce qui concerne le RVCU, l'ADG a mis l'accent sur les initiatives menées par les Villes créatives qui ont témoigné du rôle crucial de la coopération internationale et de l'apprentissage mutuelle en temps de crise. Les villes ont démontré leur inventivité et leur capacité à s'adapter à travers un ensemble de mesures innovantes allant du soutien financier au développement d'outils numériques et à l'utilisation des nouvelles technologies. La publication « Réponses des Villes créatives de l'UNESCO à la COVID-19 » rassemble ces initiatives mobilisant culture et créativité en un seul endroit afin de faciliter leur dissémination et le partage d'expériences.

#### **M. Rogério Santos, Maire de Santos (Brésil)**

Le Maire de Santos, M. Rogério Santos, a commencé son intervention en reconnaissant l'importance d'être une Ville créative de l'UNESCO, notamment lorsqu'une ville rencontre des défis en lien avec les inégalités sociales, y compris en termes d'accès à la culture et à l'éducation, parmi d'autres. Il a souligné l'importance d'investir dans l'économie créative afin de répondre à ces défis. En participant au RVCU, la ville de Santos développe ses atouts créatifs. Pendant la pandémie de COVID-19, la créativité a été un allier de premier plan pour la ville. Elle a également permis de développer des solutions innovantes. La ville a utilisé la technologie et la culture pour maintenir la continuité de la vie des habitants et apporter de l'espoir pour un retour à la normale.

## Présentation par le Secrétariat du RVCU

### **Mme Denise Bax, Cheffe de l'unité Communication, Villes et Évènements, UNESCO**

Mme Bax a fait un point sur les activités du réseau, notamment celles en lien avec la COVID-19. Parmi ces activités, ont été cités le lancement de l'Appel à candidatures 2021, la production de supports de renforcement des capacités sous la forme de tutoriels pour soutenir les villes créatives à améliorer leurs connaissances du Réseau et ainsi mieux préparer leurs candidatures, l'organisation d'un troisième Sommet de Beijing des Villes créatives de l'UNESCO en septembre 2020 sur le thème « Le pouvoir des villes par la créativité, l'avenir par la technologie », parmi d'autres. Ensuite, Mme Bax a mis en lumière les initiatives menées au niveau national et au niveau des clusters. Elle a également souligné la participation du Secrétariat à divers événements internationaux. En réponse à la pandémie, le Secrétariat du RVCU a lancé un premier Appel mondial en 2020 et un deuxième cette année pour collecter et diffuser les réponses des villes mobilisant culture et créativité pendant la pandémie. D'autres activités impliquant le RVCU incluent le soutien à la campagne mondiale LiBeirut, le Sommet d'Abu Dhabi pour la culture, la Conférence virtuelle mondiale des Droits et l'Inclusion des Jeunes LGBTI+, la Conférence mondiale de l'UNESCO sur l'Éducation pour le Développement durable, parmi d'autres.

## Coup de projecteur sur les Maires

### **Mme Ada Colau, Maire de Barcelone (Espagne)**

La Maire de Barcelone a présenté comment la pandémie a révélé des problématiques systémiques préexistantes dans le modèle économique dominant, telles qu'une injustice et des inégalités grandissantes. Afin de faire face à ces défis, il est important d'innover et de prendre appui sur la culture, qui est un pilier démocratique ainsi qu'un droit fondamental. Pendant la pandémie, Barcelone a maintenu son programme culturel, démontrant ainsi que la culture est une source de résilience. En outre, la ville a récemment présenté et fait la promotion d'un Plan pour les Droits culturels, afin de garantir l'accès à la culture pour tous, notamment pour les plus vulnérables.

### **M. Dieudonné Bantsimba, Maire de Brazzaville (République du Congo)**

Depuis 2012, Brazzaville a établi une politique culturelle qui a permis à la ville de faire face au double défi de l'expansion urbaine et des besoins d'une jeunesse créative et dynamique. En plus de cette politique, le Maire a également présenté comment la ville utilise ses atouts culturels, en particulier ses musiciens et artistes, dans des campagnes de sensibilisation sur des mesures de lutte contre la pandémie, ainsi que comment la ville intègre la culture et la créativité dans ses plans de développement durable urbain afin de soutenir la mise en œuvre du Programme de développement durable à l'horizon 2030.



### **M. Zheng Jianxin, Maire de Changsha (République populaire de Chine)**

Ces dernières années, Changsha s'est engagé à poursuivre un développement urbain axé sur la culture afin de stimuler ses industries et à apporter des bénéfices substantiels à ses habitants. Le Maire a présenté comment la ville a institué une intégration profonde des arts numériques et des industries traditionnelles, permettant ainsi de favoriser l'émergence des industries créatives et d'attirer de jeunes talents. Il a également mentionné comment la ville de Changsha a organisé trois sessions du Forum international des jeunes sur la créativité et le patrimoine le long des Routes de la soie (IYF) qui a contribué à l'interaction des jeunes au niveau mondial, les échanges, l'innovation et l'entrepreneuriat, parmi d'autres. Il a également insisté sur la résilience de la culture pendant la pandémie malgré la situation mondiale actuelle. Enfin, il a indiqué comment le début d'une nouvelle ère pour la culture et la créativité à travers l'innovation technologique, Internet et la transformation numérique, contribuera au développement urbain durable.

### **Mme Fatma Şahin, Maire de Gaziantep (Turquie)**

La Maire de Gaziantep, Mme Fatma Şahin, a souligné le rôle de la créativité dans le développement durable, notamment en lien avec l'éducation, le numérique et l'environnement. Elle a présenté le programme Safe School, une initiative qui permet à de nombreux enfants et jeunes d'assister à l'école en ligne, dans des zones rurales sans connexion internet adéquate. Afin de soutenir la relance du tourisme urbain après la pandémie, la ville a identifié et développé un important réseau de tourisme en caravanes. Enfin, en ce qui concerne la dimension environnementale, la ville a entrepris des mesures préventives pour assurer la durabilité des sols agricoles, à travers une agriculture et une alimentation connectée, et l'énergie durable.

### **Mme Valérie Plante, Maire de Montréal (Canada)**

Culture, développement durable et diversité figurent parmi les priorités de la ville de Montréal, pour construire une ville durable et inclusive. En tant que Ville créative de design de l'UNESCO, Montréal a utilisé la culture et la créativité dans sa réponse à la pandémie. La ville s'est appuyée sur les designers, qui ont permis d'adapter rapidement les infrastructures publiques pour les habitants et de promouvoir des pratiques créatives et innovantes pour la transition écologique. La Maire a insisté sur la force de la ville pour développer diverses nouvelles initiatives comme les programmes « Green Shoots », qui prennent en considération de l'environnement et de la culture.

### **Mme Virginia Raggi, Maire de Rome (Italie)**

La Maire de Rome, Mme Virginia Raggi a présenté l'importance de la culture et de la créativité pour la ville et comment elles peuvent créer un environnement favorable au développement durable et à la dignité humaine. Rome a continué à donner accès à ses atouts culturels et créatifs pendant la pandémie en proposant des activités en ligne.

En mettant à profit les nouvelles innovations technologiques, la ville a donné accès à ses monuments emblématiques par le biais de site internet et des réseaux sociaux, ainsi qu'à des commentaires et des informations d'historiens des arts. D'autres événements ont été des concerts gratuits en ligne proposés par l'Accademia di Santa Cecilia et la mise à disposition de films issus des éditions précédentes du Festival international du Film de Rome par la Fondation Cinema per Roma.

## SESSION PRINCIPALE

### Les réponses des Villes créatives à la COVID-19 : mobiliser le pouvoir de la culture et de la créativité

#### **Mme Federica Forti, Conseillère Culture et Tourisme de la municipalité de Carrare (Italie)**

Mme Forti, représentante de Carrare, a présenté le projet « Studi Aperti : oltre il lockdown ». Lors de la pandémie, la municipalité de Carrare a décidé d'utiliser le potentiel des artistes et des artisans en unissant la communauté locale. Dans le cadre du projet, en décembre 2020, Carrare a lancé l'initiative « Hands at Work » pour offrir aux artistes et artisans l'opportunité d'agir comme force motrice culturelle et sociale et contribuer à la valorisation du patrimoine local. La ville entend également organiser un forum dédié à la créativité en septembre, qui sera axé sur la renaissance des centres historiques des villes italiennes à travers l'art et les artisans. En s'appuyant sur les objectifs du Réseau, l'initiative sera coordonnée avec d'autres Villes créatives italiennes, comme Bologne, Fabriano, Rome et Milan.

Pour plus d'informations : <https://www.carrarastudiaperti.it/en/homepage>

#### **Mme Noura Al Noman, Présidente du bureau exécutif de son Altesse Sheikha Jawaher bint Mohammed Al Qasimi, Sharjah (Émirats arabes unis)**

Mme Noura Al Noman a partagé avec les participants les objectifs du Irthi Council, qui est de préserver le patrimoine de la ville, produire de l'artisanat de qualité, assurer la transmission des connaissances et du savoir-faire entre les générations et autonomiser les femmes artisans. Pendant la pandémie, le Conseil s'est réorganisé et est passé à un mode de travail à distance, en utilisant les technologies. Le Conseil a soutenu les femmes artisans financièrement, et a développé des centres qui offraient les outils nécessaires et des kits sanitaires. La ville a également produit et diffusé plusieurs vidéos et des supports de renforcement des capacités sur différentes techniques traditionnelles de tissage, ainsi qu'organisé des expositions virtuelles pour soutenir les artistes ainsi que les habitants locaux.

Pour plus d'informations : <https://irthi.com/>

**Mme Asher Craig, Adjoint au maire, Conseil Municipal de Bristol ; Mme Natalie Moore, Point Focal de la ville de Bristol (Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord)**

La ville de Bristol a lancé « #Shortitout », une initiative collective de film pendant la pandémie. Mme Moore a présenté comment pendant l'été 2020, des réalisateurs de film du monde entier ont été invités à répondre de manière créative au confinement par le biais de court-métrages sur leur expérience du confinement, illustrant ainsi les émotions des personnes et le pouvoir du cinéma et de la créativité pour connecter les personnes en situation d'isolement. En outre, Mme Craig a précisé comment Bristol a utilisé le pouvoir du film pour connecter les communautés et rassembler les gens, diffusant des histoires sur l'espoir, l'identité et l'isolement. Dans le cadre de la procédure de relance à long terme de Bristol, la ville explore actuellement la possibilité d'organiser un Festival de film en 2022, en s'engageant à reconstruire un secteur créatif durable.

Pour plus d'informations : <https://citiesoffilm.org/bristol/bristol-city-of-films-response-to-covid-19-leveraging-the-power-of-culture-and-creativity/>

**M. Mark Roach, Directeur d'Auckland, Ville créative de musique (Nouvelle-Zélande)**

M. Mark Roach, le Point focal de la ville, a présenté l'initiative « MusicHelps ». Créée en 2012 pour aider les musiciens néo-zélandais dans le besoin, l'initiative a fait l'objet d'une attention toute particulière lors de la pandémie de COVID-19. En mobilisant des ressources créatives pour MusicHelps, l'initiative a permis de créer un groupe à travers l'industrie dans le but de soutenir les artistes locaux et les travailleurs du secteur de la musique. En envoyant par sms le mot « MUSIC », les citoyens peuvent faire un don de 3 USD, ce qui permet de distribuer des mini-bourses à plus de 500 musiciens dans le besoin. Avec plus de 11 000 donateurs, le fonds a permis de soutenir 18 institutions dans le pays tout en encourageant les créateurs à utiliser leur potentiel créatif pour diffuser un message d'espoir et de réconfort.

Pour plus d'informations : <https://musichelpslive.co.nz>

**Mme Colleen Swain, Directrice du Bureau du Patrimoine Mondial, San Antonio (États-Unis d'Amérique)**

Mme Swain a partagé comment San Antonio et l'Office du tourisme locale ont réussi ensemble à lancer la campagne #EatLocal, qui promeut les initiatives entreprises par les restaurants locaux pour aider le grand public à surmonter les défis liés à la COVID-19. Elle a souligné comment certains restaurants se sont transformés en centres de distribution, en vendant des recettes et des produits aux habitants pour qu'ils cuisinent chez eux. La municipalité a créé le hashtag #EatLocal et a utilisé les réseaux sociaux et les sites internet afin de diffuser plus largement ces initiatives.

La campagne a permis aux restaurants de découvrir de nouveaux modèles commerciaux en stimulant le développement d'une gamme créative de produits. À travers cette initiative, San Antonio est devenue plus forte, plus résiliente et durable, et espère que la relance économique favorisera la croissance de sa communauté culinaire locale.

Pour plus d'informations :

<https://www.visitsanantonio.com/category/dining/alternative-options/>

### **M. John Kenyon, Directeur exécutif, Iowa City, Ville créative de littérature (États-Unis d'Amérique)**

John Kenyon, le Point focal d'Iowa City, a présenté un projet de lecture communautaire, créé à partir du constat que les gens disposeraient de plus de temps pendant le confinement. Mme Anna Barker, une professeure à l'Université d'Iowa, a suggéré de fédérer les gens autour du livre de Giovanni Boccaccio, *The Decameron*, qui porte sur la manière dont un groupe de jeunes a patienté lors d'une pandémie italienne en 1348. Dans le cadre de cette initiative, un calendrier de lecture a été créé et partagé, et a attiré des gens du monde entier. L'initiative a ensuite continué avec d'autres classiques de la littérature comme *Paradise Lost*, *Gilgamesh*, ou *Guerre et Paix*. Grâce à ce projet, une communauté mondiale s'est créée avec environ 1000 personnes des cinq continents. Le prochain projet de lecture vise à lire *Les Frères Karamazov*, de Dostoïevski.

Pour plus d'informations : [www.iowacityofliterature.org/warandpeace](http://www.iowacityofliterature.org/warandpeace)

### **M. Henrik Holmskov, Point Focal pour la Ville créative de Viborg (Danemark)**

La ville de Viborg a lancé la campagne « #DrawHope » afin d'encourager les enfants à envoyer des messages d'espoir à d'autres enfants touchés par la pandémie. M. Holmskov, le Point focal de Viborg, a souligné comment la campagne qui visait initialement à être locale est devenue mondiale et connue sous le nom « #DrawwithDenmark », grâce à la solidarité et au soutien des Villes créatives des différentes régions du monde. Afin d'élargir l'impact positif de la campagne, une sélection de 400 dessins ont également été projetés sur la façade du Musée national à Copenhague. M. Holmskov a également mis en lumière comment Viborg a utilisé la créativité pour générer un changement positif et fédérer les gens à travers le monde.

Pour plus d'informations : <https://unesco.viborg.dk/in-english/>

### **Mme Ana Eugenia Vazquez, Point Focal pour la Ville créative de Querétaro (Mexique)**

Pendant sa présentation, Mme Ana Eugenia Vazquez a présenté comment la ville de Querétaro a utilisé la pandémie comme une opportunité pour questionner la normalité et déclencher des conversations et des projets importants. À travers le programme « Creative Cloister 2030 », qui comprenait des présentations en direct, des ateliers,

des panels, des défis culinaires et de design, des concours artistiques, des concerts et des speech dating créatifs, la ville a mené une réflexion sur les défis auxquels la ville a fait face en termes sociaux, économiques et environnementaux, pendant la pandémie. Enfin, elle a souligné le rôle majeur de la société civile et de son autonomisation comme solution pour surmonter les impacts de la pandémie actuelle.

Pour plus d'informations : <https://www.queretarocreativo.mx/>

### **M. Mark Wee, Directeur exécutif du DesignSingapore Council (Singapour)**

M. Wee, représentant de la Ville créative de Singapour, a présenté le programme « Good Design Research », lancé l'année dernière pendant la COVID-19. Axée sur la communauté du design, l'initiative vise à encourager l'expérimentation et l'inventivité. M. Wee a présenté l'importance de la présence d'un réseau solide d'entreprises locales de design pour soutenir l'initiative, mais aussi pour stimuler leur compétitivité à travers le développement de stratégies et de programmes pour favoriser les capacités professionnelles des designers locaux. Parmi ses résultats, le programme a également bâti une plateforme de connaissance, d'échange et d'opportunités afin de favoriser la collaboration pendant la pandémie de COVID-19. L'initiative a rencontré un grand succès à Singapour et au-delà et la ville vise à étendre le projet auprès des Villes créatives intéressées.

Pour plus d'informations : <https://www.youtube.com/watch?v=2cvXIM4dEdo>

### **Villes créatives des Arts Numériques**

Pour soutenir les communautés de créateurs, l'initiative City to City, développée par les Villes créatives des arts numériques, a été présentée comme une solution durable pour maintenir la continuité et fournir un soutien aux travaux de divers artistes des Villes créatives. 10 artistes de 9 Villes créatives différentes ont participé à cette initiative collaborative, qui a utilisé les arts numériques comme un moyen de présenter des œuvres artistiques en lien avec le thème « Responsabilité humaine ». Une galerie virtuelle contenant plus de 5 productions a été développée et mise à disposition sur les réseaux sociaux. Grâce au soutien dont la première édition a bénéficié, il est prévu que le projet soit mis en œuvre une seconde fois en 2021.

Pour plus d'informations : <https://www.bragamediaarts.com/en/city-city/>

## JOUR 2 (mercredi 7 juillet)

### **Mme Denise Bax, Cheffe de l'unité Communication, Villes et Évènements, UNESCO**

Mme Denise Bax a présenté le thème de la seconde journée, qui portait non plus sur les réponses immédiates à la pandémie, mais sur la manière dont les villes s'orientent vers une approche prospective, en mettant l'accent sur la capacité de la culture et de la créativité à fournir des solutions aux principaux défis et opportunités urbains, notamment en ce qui concerne les plans de relance des villes après la COVID-19.

### **Coup de projecteur sur les Maires**

#### **M. Dawood Al Hajiri, Directeur général de la Municipalité de Dubaï (Émirats arabes unis)**

M. Dawood AlHajiri, Directeur général de la ville de Dubaï, a souligné l'importance de l'individu en tant qu'élément essentiel pour les villes qui souhaiteraient consolider leurs infrastructures grâce à la culture, la créativité et l'innovation. La capacité de Dubaï à attirer des personnalités créatives et inspirantes dans divers domaines est le fruit d'une planification avisée qui a mis la technologie et les outils économiques au service de la créativité et de l'innovation. Il a également mis l'accent sur la Stratégie d'Économie Créative récemment lancée par la ville, qui vise à promouvoir la créativité pour construire des villes durables.

#### **Mme Joanne Anderson, Maire de Liverpool (Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord)**

La créativité et la culture ont largement contribué à la régénération urbaine de Liverpool. Mme Anderson, la Maire, a expliqué en quoi les industries créatives ont occupé un rôle central, soutenant les habitants durant la pandémie, et s'adaptant de manière créative pour poursuivre ses activités. Elle a également évoqué la manière dont la ville a soutenu le gouvernement national en organisant des événements tests pour aider à la mise en œuvre de mesures créatives. S'occuper de ses communautés et veiller à la santé sociale et économique de la ville est une priorité pour la municipalité.

#### **M. Grégory Doucet, Maire de Lyon (France)**

M. Grégory Doucet a expliqué comment la ville de Lyon s'est adaptée à la fois face à la pandémie et à l'urgence climatique. Les outils numériques ont permis aux bibliothèques, musées, festivals et opéras de maintenir un lien avec le public tout en se réinventant. De même, grâce aux formats hybrides, la ville a pu permettre aux festivals et aux théâtres de se produire de manière innovante et immersive. En ce qui concerne l'action de la ville face au changement climatique, les écosystèmes culturels ont été transformés en faisant preuve de résilience grâce à la végétalisation, à l'éco-rénovation et au partage des ressources.



### **Mme Sally Capp, Maire de Melbourne (Australie)**

Mme Sally Capp a souligné le rôle important de la culture et de l'art dans la construction d'une identité urbaine, d'un sentiment d'appartenance mais aussi dans la stimulation de l'économie locale. C'est pourquoi la ville a encouragé les initiatives liées à la culture, comme le projet Creative Laneways, développé en partenariat avec le gouvernement de Victoria. Il vise à revitaliser 40 ruelles historiques de Melbourne grâce au travail de 80 artistes par le biais de la musique, d'éclairage et d'installations créatives. En plus d'apporter du dynamisme et de soutenir les entreprises locales, le projet entend également améliorer les équipements publics et la sécurité.

### **M. Ron Nirenberg, Maire de San Antonio (États-Unis d'Amérique)**

M. Nirenberg a souligné l'importance de la culture et de la créativité dans les efforts de relance post-pandémie. Figurant parmi les cinq premiers domaines d'activité de San Antonio, les secteurs de l'hôtellerie et plus particulièrement celui de la restauration ont su faire preuve de résilience durant la pandémie. Le maire a mis en avant les efforts collectifs entrepris par la ville en collaboration avec le secteur créatif pour garantir l'accès aux denrées alimentaires aux personnes en première ligne, aux chômeurs, aux personnes âgées et aux groupes vulnérables.

### **M. Sakai Takaaki, Maire de TambaSasayama (Japon)**

Le Maire a souligné comment la culture et la créativité ont soutenu les projets de régénération urbaine de la ville, comme celui de la rue historique de Tamba-Sasayama, qui accueille habituellement un événement important, « le festival Dekansyo », dédié à l'artisanat et à l'art populaire. Cet été, en raison de la pandémie, Tamba-Sasayama organisera le festival Dekansyo en ligne, auquel les Villes créatives sont invitées à participer. Le Maire a également réaffirmé l'engagement fort de la ville à encourager la créativité dans le cadre de la relance post-pandémie.

## **Étude de cas de Santos**

### **Mme Selley Storino, Responsable du Tourisme et de l'Économie créative, Santos (Brésil)**

Le Point focal de la Ville créative de Santos, Mme Selley Storino, a raconté comment celle-ci a réagi à la pandémie et comment la culture et la créativité ont été mises à profit par la ville dans ses réponses immédiates et sur le long terme. Afin de limiter l'impact de la pandémie, la ville de Santos a pris trois initiatives principales. Premièrement, pour assurer la santé mentale et physique de ses habitants, des activités culturelles ont été organisées en ligne autour de la danse, de l'artisanat, de la gastronomie et de la photographie. Deuxièmement, la ville a développé une plateforme commerciale sur les réseaux sociaux pour offrir une visibilité aux petits et moyens entrepreneurs créatifs, et enfin, des foires d'économie créative comme Capacita Santos, ont été organisées dans le but de fournir une formation professionnelle et une subvention financière aux entrepreneurs les plus touchés.

Mme Storino a également présenté le projet numérique « Cultural Factory », qui apporte un soutien aux artistes de la ville ainsi qu'une formation culturelle dans des domaines tels que la danse, la musique et l'audiovisuel.

## SESSION PRINCIPALE

### Reconstruire les villes en mieux grâce à la culture et la créativité

#### PARTIE I

#### Expériences et partage de connaissances : Exemples issus des Villes créatives

##### Mme Sigrid Sommer, Cheffe du département Marketing de la ville de Potsdam et membre du conseil d'administration de la Ville créative du film de Potsdam (Allemagne)

Mme Sommer a mis en lumière le lien fort qui unit l'histoire de la ville à son industrie cinématographique. Dans le cadre de sa réponse à la pandémie, la ville de Potsdam a cherché des solutions pour soutenir le secteur créatif en lui apportant un soutien financier, en organisant des centres de vaccination associés à des événements cinématographiques, entre autres. Mme Sommer a présenté les trois réponses principales mises en œuvre durant la pandémie. Il s'agit des « Trente jours de cinéma », qui ont permis aux habitants de regarder des films gratuitement, de la plateforme de streaming en ligne proposée par le musée du film de Potsdam et, enfin, du nettoyage des sites du patrimoine mondial de la ville par des bénévoles, conformément à son engagement à les protéger.

Pour plus d'informations : <https://en.potsdam.de/kategorie/potsdam-unesco-creative-city-film>

##### M. Aloysius C. Mapalo, Responsable des opérations touristiques, Baguio City (Philippines)

La ville de Baguio a montré l'importance de l'art et de l'artisanat au travers de ses politiques de développement urbain durable. Afin de faire connaître la ville pour son artisanat et son art populaire et d'améliorer son rayonnement parmi les autres Villes créatives, la ville de Baguio a lancé la troisième édition du « Ibagiw Creative Festival » dans un format hybride, tout en respectant les mesures sanitaires mises en place. Dans le cadre de sa réponse à la pandémie, la ville a continué à organiser des concours de design, de tissage et d'artisanat métallique dans des formats hybrides en veillant à accroître la qualité de l'artisanat local. Des activités en faveur de l'environnement ont également été organisées, comme la visite du « Garden and creative crawl » ou une animation artisanale en plein air sur le thème des plantes.

Pour plus d'informations : <https://www.facebook.com/BaguioCreativeCity2020>

**Mme Alicia Despins, Conseillère municipale à la ville de Québec et responsable de la culture, de la techno-culture et des grands évènements culturels (Canada)**

La ville de Québec s'est appuyée sur la créativité du secteur culturel pour proposer un programme estival audacieux axé sur le renouveau et la découverte. Fort de ses 460 projets portés par des artistes, artisans et organismes culturels locaux, et de plus de 1000 activités à travers la ville, ce programme culturel a permis le développement d'initiatives variées qui regroupent artistes, écrivains, maisons d'édition, librairies, institutions et autres parmi lesquelles les projets « Québec animée », « Poésie sur les toits » et « Rallye Vieux-Québec ». La ville a également lancé d'autres projets littéraires comme l'« Œuvre interactive Loop », la « BDthèque mobile » et les « Bibliothèques en lumière ».

Pour plus d'informations : [https://www.ville.quebec.qc.ca/apropos/espace-presse/actualites/fiche\\_autres\\_actualites.aspx?id=22386](https://www.ville.quebec.qc.ca/apropos/espace-presse/actualites/fiche_autres_actualites.aspx?id=22386)

**M. Ryota Hattori, Manageur de l'équipe locale, Crypton Future Media, Sapporo (Japon)**

M. Ryota Hattori, représentant de la ville de Sapporo, a présenté l'initiative « SYNCHRONICITY2020 », qui vise à proposer une expérience immersive en plein air qui synchronise la musique et la réalité virtuelle tout en donnant vie à un avatar nommé Hatsune Miku sur leurs smartphones. Grâce à ce projet fondé sur la technologie, la ville a pu rapprocher ses habitants pour mettre en valeur ses atouts culturels de manière immersive tout en respectant les mesures sanitaires en vigueur liées à la COVID-19.

Pour plus d'informations : <https://piapro.net/synchronicity2020/>

**M. Yuri Suzuki, Artiste Sonore et Designer d'expériences, Pentagram, Hamamatsu (Japon)**

M. Yuri Suzuki, un artiste sonore indépendant, a présenté l'édition 2021 du Festival de Design Sonore d'Hamamatsu. Compte tenu des mesures sanitaires imposées du fait de la pandémie, l'édition en cours du festival se déroulera dans un format hybride. En collaborant à l'échelle mondiale, le festival cherche à donner aux mélomanes et aux compositeurs l'occasion de se réunir et d'avoir une portée mondiale à travers à une expérience interactive en ligne qui permet à chacun de produire sa musique et de la partager sur les réseaux.

**M. Sebastien Hylebos, Chef de projet de Designregion Kortrijk (Belgique)**

La Maire de Courtrai, Mme Ruth Vandenberghe, a coprésente le projet DESIGN IN SHOPS avec M. Sebastien Hylebos. Né d'une collaboration entre villes, le projet a permis de mettre en contact des commerçants avec un designer afin de réaménager leurs magasins, d'augmenter leur visibilité et d'embellir leurs vitrines conformément aux mesures sanitaires liées à la COVID-19.

En opérant cette transformation, la ville souhaite rendre les commerces locaux plus résilients et inciter la population à consommer dans les magasins locaux après des mois d'achats en ligne. Le témoignage concret d'un couple de fleuristes ayant bénéficié de l'initiative a donné un aperçu des résultats positifs du projet.

Pour plus d'informations : <http://designregio-kortrijk.be/en/organise/design-in-shops/>

### **Mme Cristiane Serpa, Secrétaire adjointe au Développement Économique de Belo Horizonte (Brésil)**

Dans le cadre des mesures de réponse et de relance de Belo Horizonte face à la pandémie, la ville a organisé un hackathon de l'économie créative de Belo Horizonte. Mme Cristiane Serpa, représentante de la ville, a expliqué que le hackathon avait pour but de rassembler de jeunes entrepreneurs afin de trouver des solutions pour atténuer l'impact de la pandémie dans trois domaines créatifs principaux : le mobilier design et la mode, la gastronomie et l'artisanat. À travers le Hackathon, la ville entendait également imaginer des solutions pour la sécurité dans l'espace public, l'amélioration des activités, la requalification et les opérations urbaines.

Pour plus d'informations : <https://www.citiesforglobalhealth.org/initiative/creative-economy-theme-online-event-promoted-pbh-until-may-24th>

### **M. Nicolas Montero, Secrétaire à la culture, aux loisirs et aux sports, Bogota (Colombie)**

M. Nicolas Montero a présenté « Es Cultura Local », une initiative entreprise par la ville de Bogota qui vise à encourager les territoires locaux à donner la priorité à leurs investissements dans la culture en offrant des avantages économiques à ceux qui créent et en organisant des formations pour améliorer l'entrepreneuriat. M. Montero a précisé que le projet ne mettait pas seulement l'accent sur les créateurs, mais favorisait également leur autonomie et leur résilience. Dans le cadre de cette initiative, plus de 5 millions de dollars ont été alloués au financement de 299 projets liés à la culture et à l'amélioration des compétences entrepreneuriales.

Pour plus d'informations :

<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/etiquetas/es-cultura-local>

### **Mme Ceren Ozgunduz, Coordinatrice de projet, Municipalité métropolitaine d'Istanbul (Turquie)**

Durant la pandémie, Istanbul a permis à ses habitants d'accéder à un large éventail d'expériences culturelles et créatives grâce au projet « Istanbul est une scène » qui a débuté en 2020. Mme Ozgunduz a expliqué comment, chaque jour, la ville diffusait en direct différentes activités sur ses réseaux sociaux. En outre, la ville a également pris des dispositions pour diffuser en direct ces activités culturelles dans des espaces ouverts où les habitants pouvaient garer leur voiture et regarder des films et des pièces de théâtre, tout en respectant les mesures sanitaires.

Grâce à ce projet, la ville cherche à transformer de grands espaces publics en une scène en plein air où des milliers de mini-concerts et de spectacles pourraient être organisés afin de garantir la participation des habitants aux activités culturelles.

Pour plus d'informations : <https://istanbulbirsahne.com/> (en turc uniquement)

## **PARTIE II**

### **Relance du tourisme urbain : défis et opportunités**

#### **M. Peter Debrine, Responsable du programme Tourisme Durable**

M. Peter Debrine a fait un exposé général sur la relance du tourisme urbain en soulignant les nombreux défis, mais aussi les opportunités qui découlent de la crise. M. Debrine a expliqué comment la pandémie a eu un impact dévastateur sur le tourisme. Les villes ont été d'autant plus touchées que les touristes se sont tournés vers des espaces ruraux et moins fréquentés. La culture et l'innovation peuvent donner un second souffle aux villes en incitant les voyageurs à découvrir la culture locale et en renforçant la connectivité entre la ville et la campagne. Un tourisme communautaire devrait être encouragé par le biais du patrimoine vivant. Il a également souligné que la répartition déséquilibrée de l'accès à l'internet a creusé un fossé entre les personnes connectées et les personnes marginalisées (généralement les femmes ou les populations autochtones), et qu'il est important de combler ce fossé dans la reconstruction de l'industrie du tourisme.

#### **M. Nuno Rodrigues, Coordinateur de l'artisanat touristique et des arts populaires, Barcelos (Portugal)**

Connue pour sa communauté artisanale et créative, particulièrement dans le domaine de la céramique, la ville de Barcelos a tenté de faire face à la pandémie en travaillant étroitement avec ses communautés pour créer des synergies. M. Rodrigues a expliqué comment la ville a développé un programme comprenant une variété d'événements différents, dont des ateliers créatifs, des foires et des forums pour stimuler le tourisme urbain. Il a ensuite souligné la manière dont la ville a établi un système de soutien aux petits producteurs de vin en favorisant le tourisme pour valoriser les petits ateliers sur les itinéraires. Cela a également permis à la municipalité d'encourager un tourisme sûr, créatif et durable. La ville nourrit le dynamisme de la communauté créative en orientant son offre vers les nouveaux paradigmes de la demande touristique, en investissant dans la créativité naturelle du territoire et dans des partenariats et des collaborations entre les différents espaces créatifs de Barcelos.

Pour plus d'informations : <http://www.creativetourismnetwork.org/barcelos-covid-19-measures/>

### **Mme Maria Helena de Senna Fernandes, Directrice de l'Office du tourisme du gouvernement de Macao RAS (République populaire de Chine)**

Mme Maria Helena de Senna Fernandes a présenté la campagne locale lancée par le gouvernement de Macao RAS pour raviver l'économie et les entreprises locales. La ville a lancé une plateforme en ligne gratuite intitulée « Macao Ready Go » qui fournit aux habitants des coupons qui agissent comme des incitations à consommer et acheter localement. La deuxième partie de la campagne consistait à relancer les activités touristiques de Macao en proposant des visites locales et communautaires à prix abordable. L'initiative a également permis de créer des emplois au niveau local.

Pour plus d'informations : <https://ready-go.staging.wizmacau.com/zh-hant/come-from>

### **M. Duznel Zerquera, Point Focal pour la Ville créative de Trinidad (Cuba)**

Grâce au tourisme urbain et avec plus de 700 000 visiteurs par an, Trinidad a pu développer son artisanat et son secteur touristique. Cependant, à cause de la pandémie actuelle, le tourisme urbain a été paralysé, ce qui a entraîné des difficultés économiques. M. Zerquera, le Point focal de la ville, a présenté le projet local « Women Weaving Their Future », qui vise à encourager le développement de capacités chez les jeunes filles par le biais de cours de couture et de tissage. Grâce à ce projet, leurs produits ont ensuite été présentés en ligne et exportés à l'international.

Pour plus d'informations : <http://www.conservadortrinidad.co.cu/?p=4774>

### **Mme Magda Antonioli, Vice-Présidente de la Commission européenne pour le Tourisme**

Mme Antonioli a souligné le rôle du tourisme urbain comme vecteur majeur de la croissance économique dans les domaines de la culture et de la créativité. Elle a expliqué que dans l'ère post-COVID, des changements vers une consommation plus consciente et un tourisme durable seront nécessaires. Les voyageurs étant à la recherche d'expériences et d'opportunités plus personnalisées, il conviendra de délaisser le matériel pour l'immatériel, la chaîne de valeur pour le réseau de valeur, la contemplation passive pour une expérience active de cocréation.



## CONCLUSION

### **M. Ernesto Ottone R., Sous-Directeur général pour la Culture de l'UNESCO**

Le Sous-Directeur général de l'UNESCO pour la culture, M. Ottone, a souligné le potentiel inexploité de la culture et de la créativité en termes d'avantages sociaux, économiques et environnementaux pour les villes et les communautés au sens large. Il a par ailleurs expliqué comment les Villes créatives du monde entier ont utilisé le potentiel transformateur de la culture et ont élaboré des solutions urbaines efficaces destinées à leurs habitants durant la pandémie. La réunion a également permis une réflexion collective sur le tourisme urbain, l'un des secteurs les plus emblématiques ayant été affecté par la pandémie. S'appuyant sur l'expérience de la publication COVID-19 réalisée l'année passée, M. Ottone a annoncé que le Secrétariat du RVCU lancerait dans les prochains mois une deuxième publication consacrée à la présentation des réponses et des actions de relance des Villes créatives face à la COVID-19. Il a également remercié tous les maires, les participants et les Villes créatives du monde entier pour leurs contributions et leur implication.

### **M. Rogério Santos, Maire de Santos (Brésil)**

S'exprimant depuis une installation culturelle flottante située dans l'une des plus grandes favelas de Santos, le Maire de Santos a espéré que les participants à la réunion ont apprécié cette rencontre virtuelle. Il a également souligné l'engagement de la ville à placer la culture au cœur du processus de relance. En conclusion, il a invité toutes les Villes créatives à Santos pour la XIVe Conférence annuelle du RVCU en 2022.

# Principaux résultats

**2 journées**

**176 Villes créatives de 62 pays**

**13 Maires**

**337 participants inscrits**

**Plus de 200 participants par jour**

**23 réponses et mesures de relance  
mobilisant la culture**

Publié en 2021 par l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture 7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France  
© UNESCO 2021

Ce document est disponible en libre accès sous la licence Attribution-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>). Les utilisateurs du contenu de la présente publication acceptent les termes d'utilisation de l'Archive ouverte de libre accès UNESCO ([www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-fr](http://www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-fr)).

Les désignations employées dans ce rapport de réunion et la présentation des données qui y figurent n'impliquent de la part de l'UNESCO aucune prise de position quant au statut juridique des pays, territoires, villes ou zones, ou de leurs autorités, ni quant au tracé de leurs frontières ou limites.

Les idées et les opinions exprimées dans ce document sont celles des participants de la réunion et ne reflètent pas nécessairement les points de vue de l'UNESCO et n'engagent en aucune façon l'Organisation.

Graphisme de la couverture : © UNESCO