



# *Saint Étienne*

*La strategia della Città Creativa*

# Le città creative



- ▶ Crisi anni '70
- ▶ Crisi dello Stato a favore delle Regioni
- ▶ Dal *Managerialismo* all'*Imprenditorialismo* urbano

# Conversione

- ▶ ***Growth machine:***  
aumento dei valori fondiari  
e sviluppo dell'edilizia
- ▶ ***Knowledge machine:***  
l'economia da  
manifatturiera diventa di  
conoscenza e sviluppo
- ▶ ***Entertainment machine:***  
promozione della città  
tramite eventi



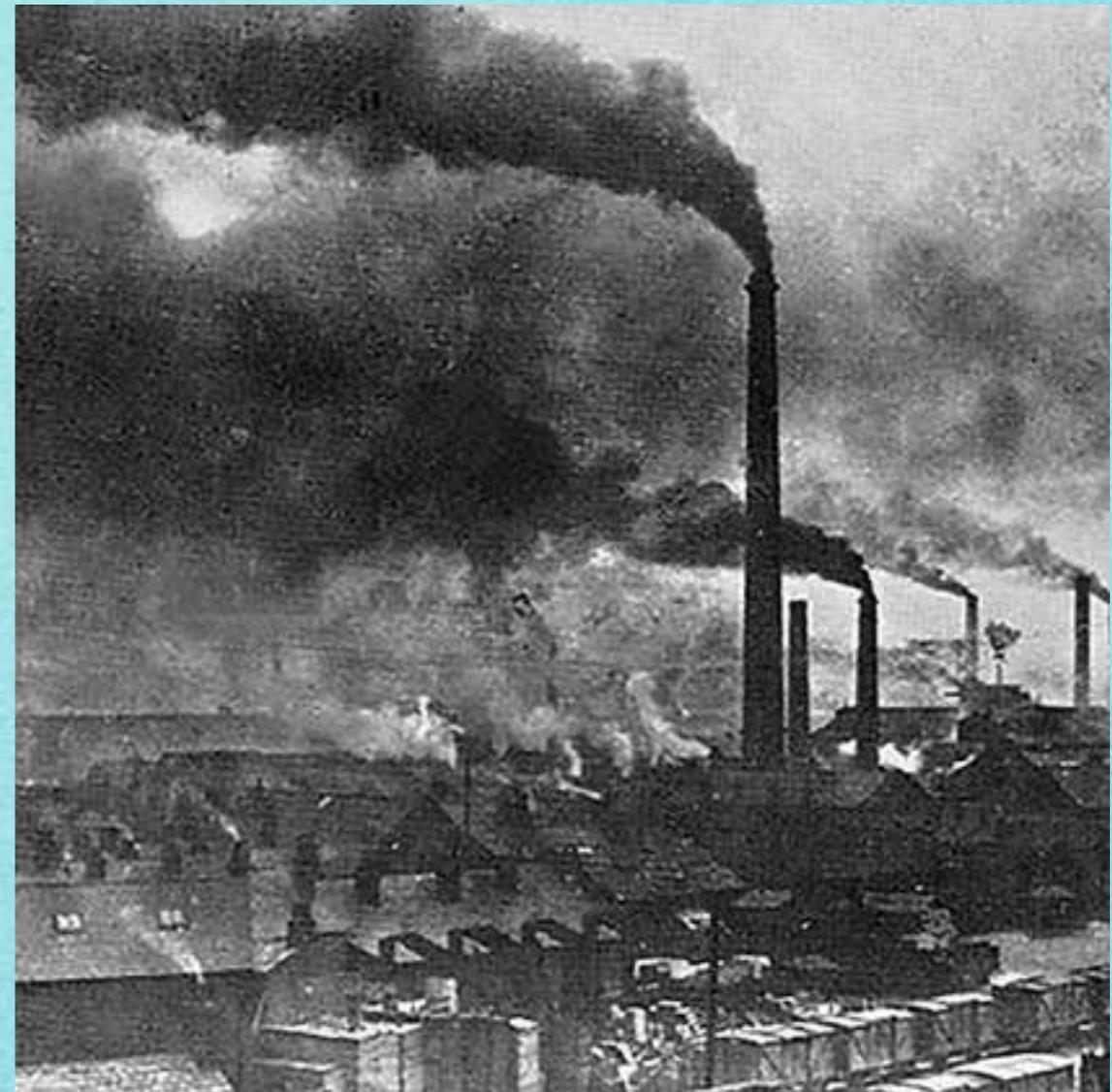
# Perché

- ▶ Cattiva reputazione delle città industriali
- ▶ Nuova immagine di città dinamica
- ▶ Attrarre investitori nazionali e internazionali
- ▶ Sviluppo economico



# Città Nera

- ▶ Inizio '800 fino alla metà del '900
- ▶ Carbone, metalli, vicinanza con Lione
- ▶ Immigrazione interna e dall'estero
- ▶ Incremento demografico
- ▶ Espansione senza piano urbanistico



# La crisi di Saint Étienne

## **CRISI ECONOMICA**

- ▶ Crisi anni '70
- ▶ Concorrenza interna ed esterna
- ▶ Crisi delle attività locali e delle grandi industrie

## **CRISI DEMOGRAFICA**

- ▶ Perdita di popolazione
- ▶ Crisi settore immobiliare
- ▶ Crisi politica

# Nuove Strategie

- ▶ **Politica Culturale:**  
Festival del Cinema, Museo di Arte Moderna
- ▶ Sostegno pubblico alle imprese
- ▶ Fine anni '80: creazione di sinergie tra i comuni
- ▶ 1996: **Saint-Étienne Métropole**



# Vita Urbana

- ▶ La qualità della vita urbana si impone come priorità nella politica
- ▶ Contrasto alla demografia negativa
- ▶ Attrarre investitori



# Spazi Pubblici

- ▶ Nascono due laboratori: *Ateliers Espace Publics* dove gli allievi dell'Accademia di Belle Arti collaboravano con gli impiegati del comune
- ▶ Valorizzano l'arte negli spazi cittadini
- ▶ *Art dans la ville!*



# Biennale del Design

- ▶ Nel 1998 l'Accademia di Belle Arti organizza la I Biennale del Design
- ▶ Grande manifestazione popolare
- ▶ Sostenuto dalla municipalità
- ▶ *Design* come nicchia di mercato



# Crea Soluzioni

- ▶ Permette la rigenerazione urbana
- ▶ Mantiene il legame tra la storia e il territorio (manifattura, design)
- ▶ Attira l'attenzione dei media
- ▶ Rinnova l'immagine della città



# Cité du Design

- ▶ 2002: nasce il centro internazionale di design
- ▶ Riconversione siti in abbandono
- ▶ Si creano infrastrutture culturali con architetti di fama internazionale
- ▶ Nel 2010 diventa una delle Città Creative dell'UNESCO



# Cultura d'élite?

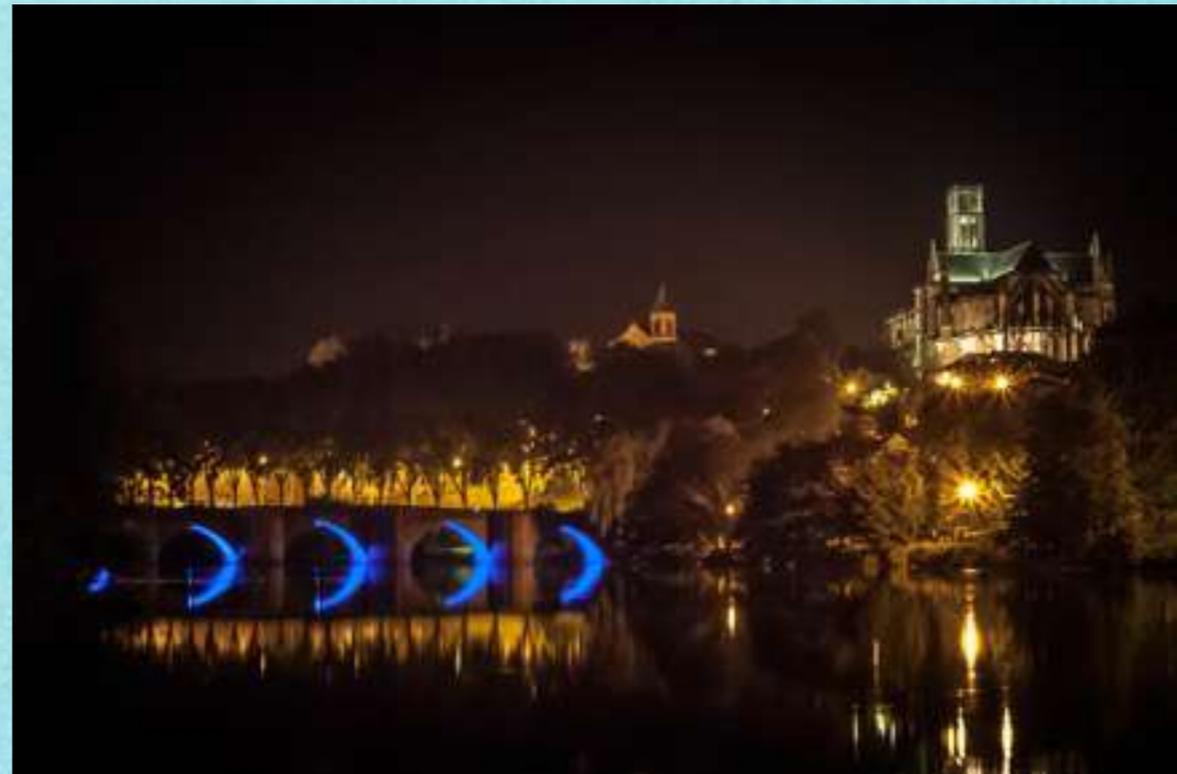
Anche se le prime edizioni erano fortemente collegate alla città e ai cittadini, la creazione di “Cité du Design” ha reso sempre più distante questo rapporto. Gli abitanti non la riconoscono come città del design.

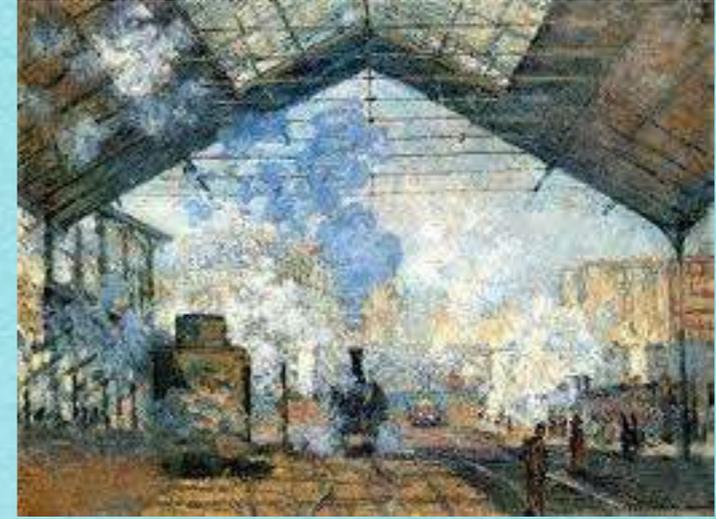
# Rigenerazione Urbana

- ▶ Anni 2000 nasce il **G7**: 7 istituzioni locali e nazionali per la rivitalizzazione del mercato immobiliare
- ▶ **EPASE**: Ha progettato il *Quartiere Creativo*. L'obiettivo è sempre economico
- ▶ **Centro Città**: si è sviluppato poco rispetto al resto della città, con conseguente abbandono da parte dei cittadini. Le recenti riqualificazioni degli edifici però, stanno ripopolando la zona
- ▶ I nuovi progetti per il centro pongono sullo stesso piano l'**attrattività residenziale** con quella **economica**

# Conclusioni

- ▶ Cultura e creatività verso uno sviluppo economico tramite il collegamento con la storia della città
- ▶ Incremento demografico e sviluppo del centro città
- ▶ Cultura come soluzione alle questioni sociali (povertà, esclusione)





*Grazie!*