Objet :

FEUILLE DE ROUTE METROPOLITAINE INDUSTRIES CULTURELLES ET CREATIVES

INTRODUCTION

L'objectif de cette feuille de route est de proposer une vision stratégique métropolitaine des Industries Culturelles et Créatives permettant de fixer un cap et de déployer un plan d'actions à l'horizon 3/5 ans qui pourra être précisé et amendé au fil de sa mise en œuvre avec une première approche budgétaire annuelle pour accompagner au mieux leur développement.

I. CONTEXTE GENERAL

1. Définition

L'agenda du développement économique métropolitain actualisé en juin 2022 place la filière numérique, Industries culturelles et créatives / Microélectronique comme une des 6 filières stratégiques du territoire.

Situées à l'intersection des champs de l'économie et de la culture, les **Industries Culturelles et Créatives** (**ICC)** recouvrent un large éventail de secteurs liés à la création, la production, la distribution et la consommation de biens et de services culturels et artistiques.

Ces industries jouent un rôle majeur dans la promotion de la diversité culturelle, la préservation du patrimoine, la stimulation de l'innovation et de la créativité.

Les ICC sont réparties en 6 familles :

- Cinéma & audiovisuel ;
- Jeux vidéo ;
- Edition ;
- Art visuels & art de vivre ;
- Musique & spectacle vivant ;
- Mode & création.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Depuis une vingtaine d'années, les ICC se sont significativement développées et constituent aujourd'hui un secteur de premier plan au sein de l'économie française. Pionnières dans l'adoption et l'expérimentation des technologies numériques innovantes**,** elles sont devenues des vecteurs de développement et de retombées économiques sur les territoires, des leviers importants de croissance et d'emplois, mais également des vecteurs d'attractivité et de rayonnement international du savoir-faire français.

Au niveau européen, avec 643 milliards d'euros de chiffre d'affaires, les ICC représentaient 4,4 % du PIB en 2019. En 2021, les ICC cumulent en France un chiffre d'affaires de 110 milliards d'euros, soit 5 % du PIB français, et 1,7 million d'emplois (source BPI France).

2. Les différents dispositifs de soutien à la filière

Le cadre stratégique européen

Les Industries Culturelles et Créatives sont au coeur de plusieurs politiques européennes majeures.

Elles s'intègrent dans un socle « Culture, Créativité et Société inclusive » et participe au deuxième pilier du principal programme européen de recherche d'innovation, Horizon Europe. Les Industrices Culturelles et Créatives y sont particulièrement identifiés comme levier d'accompagnement des transformations socio-économiques et comme accélérateur des transitions environnementales et numériques.

Le programme « Europe créative » 2021-2027[1] cible le renforcement des capacités, la professionnalisation et le développement des talents, par la coopération transfrontière et les activités de mise en réseau pour tous les secteurs de la culture et de la création.

Il est important de noter que les politiques de soutien aux ICC de l'Union Européenne sont marquées par les impacts durables de la crise COVID sur toute la chaîne de valeur des ICC, avec une perte de 31% de son chiffre d'affaires[2].

Trois défis ont été identifiés pour relancer les industries culturelles et créatives européennes :
1. Financer le retour à la croissance et irriguer l'ensemble des maillons des ICC ;
2. Recréer la confiance par un cadre économique et législatif inclusif ;
3. Mobiliser les imaginaires et les forces créatrices de la culture pour répondre aux défis de demain.

Le cadre stratégique national

La France a mis en place une stratégie et un programme d'actions afin de structurer et renforcer la filière des ICC à moyen terme et de soutenir les projets structurants.

Il s'agit en outre de répondre aux défis écologiques et d'encourager l'attractivité de la France, avec l'émergence de champions nationaux, tout en protégeant le modèle d'indépendance et de souveraineté culturelle français.

---

[1] Le programme Europe Créative | Relais Culture Europe (relais-culture-europe.eu)

[2] https://www.ey.com/fr_fr/government-public-sector/panorama-europeen-des-industries-culturelles-et-creatives-editio

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

PIA 4

Le 4ème programme d'investissement d'avenir 2021-2025 consacre une enveloppe de **400 M€** (350 M€ en subvention et 50 M€ en fonds propres), spécifiquement dédiée à la mise en œuvre d'une **stratégie d'accélération de la filière des ICC pour l'innovation** reposant sur les 5 axes suivants :

- Renforcer la solidité et la compétitivité des entreprises de la filière (prêts participatifs de l'IFCIC, programme d'accompagnement à l'export) ;
- Accélérer la transformation numérique des entreprises et des offres culturelles ;
- Soutenir le développement et renforcer la place des ICC françaises à l'international, avec par exemple les programmes d'immersion à l'international ;
- Accentuer le rôle et renforcer l'ancrage des ICC dans les dynamiques de transformation territoriale (86 M€, avec l'axe international), avec par exemple le déploiement des premiers pôles culturels et créatifs et nouveaux lieux innovants (incubateurs, tiers lieux, …) ;
- Accompagner la filière pour devenir une référence en matière de responsabilité sociale et environnementale (18 M€), avec par exemple l'appel à projets Alternatives vertes.

France 2030

Ce nouveau plan d'investissement comprend un volet Culture doté de **600 M€** qui a pour objet de placer la France en tête de la production des contenus culturels et créatifs et des technologies immersives. Il vise à :

- Soutenir la **montée en compétence des acteurs des ICC**, par un meilleur accès aux financements des entreprises et un soutien à la **transformation numérique** et à la **transition écologique** ;
- Soutenir la **création de Grandes fabriques de l'image** réunissant le meilleur des **studios de tournage**, des **studios de production numérique** (animation, effets spéciaux, jeu vidéo) et de la **formation**, pour le cinéma, l'audiovisuel et le jeu vidéo**.** L'appel à projets La Grande fabrique de l'image **(350 M€)** qui **flèche l'Arc Méditerranéen** comme un des trois territoires particulièrement stratégiques du développement de la French Touch, a pour objectif de consolider à l'échelle d'un territoire des écosystèmes locaux complets, compétitifs et répondant aux standards internationaux avec pour finalité de **doubler les capacités de production et le nombre de diplômés et de professionnels formés.**
- Faire apparaitre une **nouvelle filière de production de contenus culturels immersifs et de métavers**, tournés notamment vers les expositions muséales, la valorisation du patrimoine, le spectacle vivant augmenté et les arts visuels.

Parmi les dernières mesures de France 2030, citons :
- Le dispositif Pôles territoriaux d'industries culturelles et créatives, doté de **46,8 M€** lancé le 6 décembre 2022, destiné à encourager l'émergence d'initiatives collectives organisées autour d'entreprises culturelles innovantes, de lieux culturels de diffusion, d'associations, d'établissements de formation et de recherche et de collectivités territoriales.

II. PANORAMA TERRITORIAL DES INDUSTRIES CULTURELLES ET CREATIVES

Ces dynamiques nationales et européennes accompagnent les politiques publiques déployées par la Métropole : la filière d'excellence des Industries numériques, Culturelles et Créatives est en effet un des axes prioritaires de son agenda du développement économique.

Le territoire de la Métropole Aix-Marseille-Provence dispose de plusieurs écosystèmes spécifiques, dans les domaines du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation, du jeu vidéo, du e-gaming / e-sport, de la musique et du spectacle vivant et de la mode.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Il dispose également de nombreux dispositifs et infrastructures structurantes.

Au cœur de cette cartographie des lieux, du fait du lien entre urbanité et industries créatives, Marseille occupe une place constituée de lieux « totems » comme le quartier de la Belle-de-Mai, épicentre historique des ICC (la Friche de la Belle de Mai, le Pôle Média de la belle de Mai, les acteurs du patrimoine, ZINC, etc.), dans le grand centre-ville (de la Fabulerie à la Citadelle de Marseille, en passant par la rue Fongate, le réseau des Musées de Marseille, le MUCEM, le FRAC, l'Alcazar, l'Institut National Supérieur d'Education Artistique et Musicale, le Ballet National de Marseille, etc.) comme au sein de quartiers en pleine transformation urbaine (avec la Plateforme, le Silo, etc.).

D'autres territoires jouent un rôle tout aussi important en s'étant positionné ces dernières années avec des équipements structurants dans le secteur des ICC comme Provence Studios, The Next Stage et le théâtre des Salins (scène nationale) à Martigues.

Enfin de nombreux sites de spectacles d'arts vivants, espaces muséaux, scènes musicales maillent le territoire tels que l'Agora, le Musée Granet, le Pavillon Noir, l'Arena à Aix-en-Provence, ainsi que de nombreux sites plus modestes répartis sur le territoire.

De façon concomitante, c'est tout un écosystème entrepreneurial et créatif innovant, qui couvre tous les segments des ICC et se développe rapidement avec **plus de 2 200 entreprises** recensées dans la cité phocéenne, dont des pépites telles que Dark Euphoria, Cross The Ages, Bi:Pol.e, Artisan d'idées et bien d'autres.

5 000 auteurs sont présents sur le territoire. La Scam dénombre 1500 auteurs et autrices du Réel domiciliées en région Sud. Les scénaristes et auteurs de fiction recensés par la SACD sont au nombre de 1500, dont 350 dramaturges pour le seul secteur du théâtre. Dans l'édition on compte 800 écrivains, dont 200 auteurs et autrices de bande dessinée. Dans la musique, 500 artistes compositeurs sont accompagnés sur le territoire.

La Métropole et ses partenaires proposent **une offre de services pour accompagner ces entrepreneurs** aux différents stades de leur développement (incubateurs, pépinières et hôtels d'entreprises).

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Le cinéma & l'audiovisuel

La filière cinéma, audiovisuel et multimédia symbolise particulièrement la créativité de la Métropole Aix-Marseille-Provence qui regorge d'un écosystème riche sur le plan artistique et novateur sur le plan technologique, renforçant ainsi son attractivité et son rayonnement.

Le territoire métropolitain s'inscrit dans l'histoire de ces industries depuis leurs débuts avec :

- Les frères Lumière tournent et projettent leurs premiers films à La Ciotat à partir de 1895 ;
- Le cinéma l'Eden, construit en 1899, est le plus ancien cinéma du monde encore en activité ;
- Dans les années 30, Marcel Pagnol localise ses productions à Marseille, où se déroulent la plupart de ses grands succès de théâtre et de cinéma.

Le Cinéma

Sur la seule année 2023, la Métropole a accueilli près de 430 productions françaises et internationales, représentant près de 2 200 jours de tournage et prises de vues photographiques en décors naturels et en studios. Les perspectives sont enthousiasmantes, les opportunités sont sans précédent pour les investisseurs et pour tous les acteurs de la chaîne de valeur en termes d'emplois et de retombées économiques évaluées à près de 90 M€ en 2023. Aussi, Les œuvres réalisées sur le territoire sont un vecteur d'image précieux qui concourt à l'attractivité économique et touristique de la Métropole Aix-Marseille-Provence à l'échelle nationale et internationale.

Les acteurs du territoire :

La Métropole est pourvue de sociétés de production exécutives et déléguées, de TPE/PME spécialisées dans la postproduction image et son, effets visuels, prises de vues aériennes, location de matériel et prestation de services à destination des professionnels de la filière. Parmi elles, on peut citer les films du tambour de soie, 13 prods, Shellac, Froggie Production, Solune Production, La Prod du Sud, La Planète Rouge, TSF Marseille, Transpalux, Panavision, Lemon Studio, Label 42, Mont-Mars, etc.

Un écosystème structuré et dynamique, consolidé par de nombreuses associations professionnelles ou réseaux fédérant les acteurs du territoire, pour la plupart soutenue par la Métropole qui travaillent de plus en plus ensemble et créent des synergies, comme l'Association Régionale des Techniciens du Sud-Est – ARTS (près de 1 000 adhérents), La Réplique (355 comédiens), Les Producteurs Associés – LPA, l'Association des Auteurs et Réalisateurs de la Région Sud – AARSE, etc.

Infrastructures :

L'offre diversifiée de lieux de tournage, qu'il s'agisse de décors naturels, urbains, industriels, maritimes, agricoles et forestiers complétés par un ensoleillement exceptionnel, une qualité de lumière appréciée par les professionnels et la proximité des infrastructures de transport, font de la Métropole une destination de tournage de plus en plus appréciée.

Parmi ses nombreux atouts, le territoire bénéficie d'équipements et d'infrastructures de premier ordre comme :

A Marseille

- **Le Pôle Média** de la Belle de Mai, dédié aux industries créatives, dont **les studios de Marseille**, Newen Studios (3ème) qui accueillent la série quotidienne Plus Belle la Vie, encore plus belle.
- Les **Studios de Saint-Menet** (11ème) ;

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

- La base logistique d'accueil des tournages **CinéMaBase** (14ème) inaugurée le 11octobre 2023.

A Martigues

- Situés sur les rives nord du chenal de Caronte, **Provence Studios** – Groupe Delta Entreprises (plateaux de tournage) et **The Next Stage** – XR (studio de production virtuelle de la Planète Rouge) offrent un éventail de solutions qui s'appuie aussi sur un écosystème spécialisé, tels que Provence Décoration. Une ancienne friche industrielle sera réhabilitée par le Groupe Delta Entreprises, afin de déplacer La Ressourcerie et Provence Décoration, accueillir une antenne de la Réserve des Arts et créer un bassin de tournage, un espace de stockage, un espace de restauration, des bureaux et un parking sécurisé.
- Donnant sur l'anse de la Couronne vieille, le **plateau de tournage de la série Camping** Paradis est un des seuls décors permanents à ciel ouvert de France.

8 Bureaux d'Accueil de Tournages sont présents dans les villes de Marseille (deuxième destination de tournage de l'hexagone), Martigues, Aix-en-Provence, La Ciotat, Port-de-Bouc, Allauch, Marignane, Aubagne et des référents tournages à Cassis, Istres, Fos-sur-Mer, Vitrolles, Marignane, Saint-Mitre-les-Remparts, Berre l'Etang, Saint-Chamas, Châteauneuf-les-Martigues, Sausset-les-Pins, Carry-le-Rouet, Port-Saint-Louis-du-Rhône...

Le territoire métropolitain se dote aussi d'équipements destinés au grand public, comme le musée dédié à la vie et à l'œuvre de Marcel Pagnol qui ouvrira ses portes à Allauch en 2026.

Des évènements spécialisés, pour certains de dimension internationale, véritable faire valoir du dynamisme de la filière et facteurs de rayonnement

Le territoire accueille de multiples événements d'envergure tels que le Festival international de cinéma - FIDMarseille, le Festival AFLAM, le Festival international du format court Marseille Web Fest, le Festival international Music & Cinema, Courts y vite, Projections Plurielles, le Festival de cinéma espagnol CineHorizontes, le Festival international du film indépendant SMR 13, le Festival international tous courts, le Festival de cinéma nouv.o.monte – Les films du Delta, Les Rencontres d'Image de ville, le Festival Marseille Séries Stories..., dont la majorité est soutenue par la Métropole Aix-Marseille-Provence.

Formations et insertion professionnelle

De nombreuses écoles et organismes de formation spécialisés dans les métiers de la filière participent à renforcer les savoir-faire et les compétences artistiques et techniques des professionnels locaux. L'un des atouts majeurs du territoire réside dans la complémentarité de ces expertises qui forment ensemble, un écosystème florissant aux fortes perspectives de croissance et d'emplois.

A titre d'exemple, le SATIS positionné à Aubagne a acquis en 2023 le statut de 4ème école nationale du cinéma universitaire. De nouvelles initiatives émergent par ailleurs, comme Provence Campus lancé en 2024 à Martigues qui vise à faciliter l'insertion professionnelle dans les métiers du cinéma et de l'audiovisuel en créant un réseau inter-écoles locales et internationales en partenariat direct avec l'industrie du cinéma.

Cet enjeu d'insertion de certains publics, notamment les jeunes, par une meilleure visibilité des offres d'emploi, ainsi qu'une meilleure facilitation de l'expression artistique est par ailleurs une des priorités du pôle territorial ICC de Marseille.

Nos faiblesses

On constate concernant la chaine de valeur que :

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

- Les sociétés de production font appel, pour des tournages sur le territoire, à des producteurs délégués souvent implantés hors-métropole Aix-Marseille ;
- La post-production n'est pas développée sur le territoire et les sociétés de production repartent à Paris après le tournage pour finir le film. Quelques sociétés de post-production existent, dont Label 42, Lemon Studio et Mont-Mars, mais très peu par rapport aux nombres de tournages qui sont réalisés sur le territoire.

En termes de main d'œuvre :

- Le besoin en professionnels qualifiés s'accentue et lors de ces deux dernières années le territoire a accueilli de nombreux tournages, dont plusieurs productions internationales qui ont dû recruter des professionnels extérieurs sur les besoins en techniciens ;
- De même, les comédiens locaux restent peu mobilisés sur les films tournés sur le territoire pour des premiers et seconds rôles.

Pour les infrastructures territoriales et équipements :

- La croissance du nombre de tournages met en exergue le besoin de plus en plus important d'outils de production, de post-production et d'accueil des tournages, les studios du territoire métropolitain sont complets sur plusieurs mois et obligés de refuser des projets à fort impact ;
- Le territoire compte de nombreux auteurs et autrices, mais ne propose pas de lieu d'accueil pour fédérer ces professionnels sur le territoire, la Turbine Ecritures – en cours d'installation - porte l'ambition de répondre à ce besoin ;
- Enfin, si des projets émergent pour diffuser auprès du grand public le rôle tenu par le territoire dans l'histoire du cinéma, la mise en récit de cette histoire semble encore largement sous-exploitée, et pourrait être utilisée pour sensibiliser aux enjeux modernes de ce patrimoine traditionnel en même temps que pouvoir attirer de nouveaux publics vers des métiers en tension.

<u>Perspectives :</u>

Face à ces constats et afin de placer la France en tête de la production des contenus culturels et créatifs et des technologies immersives, plusieurs nouveaux projets structurants ont été identifiés sur le territoire métropolitain et soutenus par l'Etat. Ils doivent permettre d'enrichir et compléter notre offre en infrastructures, mais également à développer localement des emplois spécialisés nécessaires au développement de cette économie.

- En juillet 2021, le CNC a présenté la liste des 20 lauréats à l'appel à projet « Choc de modernisation » (10 M€) inscrit dans le plan de relance qui visait à favoriser le financement de studios de tournage et d'infrastructures de production numérique tournés vers l'international et le développement durable. Parmi eux, 2 projets métropolitains ont été retenus : Provence Studios et The Next Stage – La Planète Rouge (La Métropole a financé ce projet à hauteur de 100 000 €).

- Le protocole d'accord « Marseille en grand » signé le 9 janvier 2023, marque un point d'étape très important avec le soutien de l'Etat à hauteur de 22,5 M€ sur trois ans.
Il vise le déploiement d'un grand projet européen à la dimension de l'arc méditerranéen en faveur de la production, des infrastructures d'accueil de tournages et de la formation aux métiers du cinéma et de l'audiovisuel. Ce dernier prend forme autour de 4 projets (cf. annexe 3) :

- La création de l'Ecole CinéFabrique Marseille avec l'installation préalable de sa Classe d'Orientation et de Préparation « COP » (formation de tournage) ;
- La création d'une antenne de la Cinémathèque française :

Ces deux structures prendront place au sein de la future cité régionale et méditerranéenne du cinéma.

- La création d'une base logistique provisoire d'accueil des tournages – CinéMaBase Marseille (inaugurée le 11 octobre 2023) accompagnée par la Métropole à hauteur de 80 K€ par an sur 3 ans ;

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

- La modernisation du Pôle Média de la Belle de Mai.

Ce soutien exceptionnel de l'Etat est complété par les 6 projets métropolitains lauréats de l'appel à projet « La grande fabrique de l'image », doté de 350 M€ qui ont été révélés en marge de la 76e édition du Festival de Cannes le 19 mai 2023 (annexe 3) :

- Provence Studios Marseille – Saint-Louis Sucre (studio de tournage)
- Provence Studios Martigues (studio de tournage)
- Les Ateliers de l'image et du son (formation de tournage)
- Université Aix-Marseille (formation tournage)
- Kourtrajmé (formation tournage)
- La Plateforme Formation (formation numérique)

Au plan national, 25 projets ont été retenus dans le cadre de l'AMI Pôles territoriaux d'industries culturelles et créatives, dont le Pôle Création culturelle, numérique, inclusive et durable de Marseille qui agrège un nombre important d'acteurs culturels marseillais et qui ambitionne de faire de Marseille le nouvel eldorado de la création et des technologies du son et de l'image et la capitale euro-méditerranéenne de la création culturelle, numérique, inclusive et durable en 2030.

Ces différents projets présentent des besoins en termes fonciers et sont particulièrement fléchés sur l'utilisation d'anciennes friches et locaux inoccupés.

Enfin, la Métropole Aix-Marseille-Provence déploie depuis plusieurs années une politique de soutien au cinéma & à l'audiovisuel. Dans ce contexte et consciente des enjeux et des opportunités, elle a intégré la Convention de coopération pour le cinéma et l'image animée aux côtés de l'Etat (DRAC), le CNC, la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur et le Conseil Départemental des Alpes Maritimes et le conseil Départemental de Vaucluse (2024-2025). Elle a lancé son Fonds d'Aide Cinéma, Audiovisuel et Multimédia Métropolitain (FACAMM) en début d'année 2024. Ce dernier, doté d'un budget pour 2024 de 250 000 €, vient renforcer l'attractivité du territoire de la Métropole Aix-Marseille-Provence. Il accompagne les projets de longs métrages, de séries et d'unitaires audiovisuels de fiction et d'animation.

Animation

L'animation est le 1er genre à l'exportation et représente 1/3 des ventes de programmes audiovisuels à l'étranger devant la fiction et le documentaire

Les acteurs du territoire :

L'écosystème animation se densifie et se structure. Parmi les studios d'animations présents sur le territoire, on peut citer Special Touch Studios (Funan et La Forêt de Mademoiselle Tang récompensés au MIFA), Chromatik Studio, Toon Factory…

La filière se fédère, notamment autour de SudAnim, qui compte 222 membres, parmi les acteurs de l'animation du territoire, mais également des jeux vidéo (sociétés de production, studios, prestataires, talents, écoles et formations, étudiants).

SudAnim a pour ambition de participer à la structuration de la filière dans son ensemble, promouvoir et développer le secteur et ses membres, encourager la création de nouvelles entreprises et écoles/formations, favoriser l'ancrage des talents et consolider sa place de premier plan au niveau national et international. SudAnim couvre les domaines de la 2D, 3D, jeux-vidéo, stop motion, motion design, VR, VA, VFX, soit tous les métiers de l'image animée qui ont des compétences et problématiques communes.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

La filière est par ailleurs aussi dynamisée grâce au FACAMM, qui finance les courts-métrages, les séries/unitaires audiovisuels et les longs-métrages d'animation.

Evènements :

Le territoire accueille depuis 3 ans l'événement européen CartoonNext, organisé par l'association européenne du film d'animation – Cartoon en partenariat avec SudAnim et avec le soutien de la Région, la ville de Marseille et la Métropole. CartoonNext est dédié aux professionnels et jeunes talents de l'animation et du transmédia (édition, jeu vidéo, VR, cross-média, application, livre…).

Il a pour objectif de développer l'écosystème local et régional de l'animation (dessin animé traditionnel, animation 3D, pâte à modeler, découpage, films en relief, productions hybrides …) et renforcer son attractivité.

Cartoon Next a pour objectif :

- De se faire rencontrer l'écosystème local, national et international et de collaborer sur différents projets.
- Des échanges avec des experts internationaux couvrant tous les volets du développement de projets multiplateformes, des études de cas et des conférences sur les enjeux de la filière, afin de cerner les nouvelles tendances du marché.
- De contribuer à l'émergence des nouveaux talents et, pour ce faire, accorde une place importante aux étudiants des écoles d'animation et de management de notre région.

SudAnim accompagne aussi les acteurs du territoire lors des grands marchés et festivals et organise des Focus Talents Seniors pour attirer de nouveaux talents sur le territoire (Annecy, Cartoon Forum…).

Médias

Ce panorama prend en compte les médias pour leur place dans la diffusion des productions des industries créatives étant centrale ainsi que pour la prise en compte de possibles passerelles dans certains métiers.

Les acteurs du territoire :

Le territoire est fort de la présence de trois chaînes TV, France 3 Région, Maritima TV et TraceTV, ainsi que d'un réseau de salles de cinéma très dense, du mono-écran au multiplexe, dotées des meilleures technologies.

Au sein du Groupe Trace, positionné sur les cultures afro-urbaines, Trace TV est dotée de 25 chaînes de télévision. Trace compte aussi 100 radios FM et digitales et possède un studio de production audiovisuelle et des plateformes digitales lui permettant de rayonner dans 190 pays et de cumuler 350 millions d'utilisateurs

La création du groupe WhyNot Media, renommé CGA CGM Média, prend de plus en plus d'ampleur au niveau régional et national avec l'acquisition à 80% de Altice Media (BFM TV, RMC Media), l'acquisition de journaux locaux comme la Tribune ou la Provence, l'entrée au capital du groupe M6 et la création d'un pôle dédié au média et à l'information.

Formations et insertion professionnelle

Le territoire compte plusieurs acteurs engagés sur les enjeux de formation de la filière. On peut par exemple citer Trace TV qui œuvre à l'insertion professionnelle à travers des programmes dédiés (Application Trace Academia, Challenge Trace Talent).

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

- **L’e-sport et le jeu vidéo**

L’industrie vidéoludique regroupe toutes les entreprises et compétences qui créent et développent des jeux électroniques. Avec plus 5,5 milliards d’euros générés en France en 2022, le jeu vidéo est le premier secteur culturel de l’hexagone.

Cette industrie révèle des interactions fortes avec d’autres écosystèmes ICC implantés sur le territoire métropolitain comme l’animation, mais aussi avec des sports traditionnels. De fortes perspectives d’innovation, de croissance et de retombées économiques peuvent être attendues.

L’e-sport en est une sous-catégorie qui répond d’un modèle économique différent, dans laquelle prévaut la notion de compétition. Le secteur générait 50 millions d’euros de chiffre d’affaires en 2019 en France (dernier chiffre BPI disponible).

Les acteurs du territoire :

Le territoire métropolitain compte un écosystème cinéma/animation reconnu ainsi que des studios innovants qui dynamisent le secteur vidéoludique, SudAnim intervient aussi pour fédérer les acteurs de l’animation appliquée aux jeux-vidéos

Le territoire s’appuie sur plusieurs pépites telles que Dark Euphoria, Cross The Ages ou encore plusieurs studios et entreprises du domaine du vidéoludique comme Magic Chess Online, Iconik, Voxler, Exkee, Gerwin Games, Atypique Studio, Honikou Games, Mars touch studios, Kilosaurus, Midgar Studio, Noclip, etc.

Certains de ces acteurs œuvrent de longue date pour la structuration de la filière, comme MCES, implanté à Marseille depuis 2018, à La plateforme depuis 2021, et engagé pour la diffusion de la discipline.

Enfin, France Esports a créé une antenne régionale Sud portée par Centurio en 2023. La création de cette nouvelle antenne marque la capacité du territoire à devenir pilote national pour le e-sport.

Infrastructures :

Cross the ages vient d’acquérir un nouvel immeuble de 1 500 m² sur le territoire qui va devenir une vitrine du développement du gaming à Marseille. Cumulant déjà plus de 4 000 m² dans le quartier, la start-up entend ainsi créer son « quartier du gaming » sur Marseille d’ici fin 2025, autour :

- D’un musée du jeu vidéo et un « showroom » sur l’histoire de l’entreprise ;
- Un studio d’animation, de photo, de vidéo et de podcast et des bureaux ;
- Un espace de formation pour une vingtaine de recrues ;
- Une résidence co-living avec des parties communes et un bar.

L’Epopée, qui accueille MCES, est par ailleurs un tiers lieu dédié à l’innovation éducative où les jeux vidéo et le gaming ont une place importante.

Des évènements

Une programmation d’événements et initiatives de e-sport ont vu le jour sur le territoire métropolitain, notamment pendant le **Hero Festival** à Marseille, avec la **Maximus Cup**

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

organisée en 2022 (500 participants aux tournois parmi 34 000 visiteurs) ou le **e-sport Festival 13** soutenu par le Département en 2023.

Le salon **100% e-sport** a pris une nouvelle fois place à la Foire internationale de Marseille, avec un stand de 1 500 m² et la tenue de la compétition **Esport Trophy** qui a réuni 1 000 joueurs**.** De plus l'entreprise EVA, propose une arène d'esport en réalité virtuelle à Marseille.

La Métropole Aix-Marseille-Provence s'investit dans le e-sport et sera partenaire de la deuxième édition du tournoi international e-sport « Ascension », en 2024 et organisé par le célèbre streamer ZeratoR, 5 000 personnes sont attendues.

Formations

XP School nouvellement installé dans le quartier Euroméditerranée offre aux étudiants un campus entièrement dédié à la passion de l'e-sport et des formations liées aux activités vidéoludiques. Il n'est pas rare qu'une même école propose un enseignement à l'audiovisuel, aux arts graphiques, aux jeux vidéo, en animation 3D et VFX et en design graphique et digital, à l'instar de l'école Brassart ou Ynov à Aix-en-Provence, MJM Graphic Design, Ecole de Condé ou encore 3W Academy et Intuit Lab implanté dernièrement à Marseille. MCES propose deux formations partenariales, une avec l'ETSC en marketing et communication spécialisée dans l'esport, une autre avec le CROS et le CFA Futurosud spécialisée dans l'accompagnement et le coaching de joueurs.

Insertion professionnelle :

Les jeux vidéo et l'esport peuvent être des outils d'insertion :

- Le Village de l'Épopée né en 2021 et porté par l'association Synergie Family, est le 1er tiers-lieu d'innovation éducative en France et propose une nouvelle approche qui s'appuie notamment sur les arts, les jeux vidéo, comme prétexte éducatif et levier d'insertion ;
- La première Gaming house de l'insertion de France a ouvert ses portes en 2022 à Aix-en-Provence, avec l'objectif d'utiliser la pratique du e-sport pour la recherche d'emploi.

Faiblesses

Plusieurs faiblesses du tissu économique propre à la filière sont identifiées :

- Malgré la forte présence de studios, 19 sur les 32 présents dans la région, le territoire compte peu d'éditeurs de jeux vidéo ;
- Les entreprises locales sont de très petite taille, dispersées sur le territoire et présentent certaines difficultés de recrutement ;
- Un écosystème local trop peu animé face à une forte concurrence nationale et internationale présentant le risque d'une fuite des talents vers des territoires dans lesquels de véritables stratégies « offensives » sont mises en place ;
- Peu d'entreprises se sont jusqu'à présents réellement investies dans le rôle de catalyseur pour la structuration de la filière.

Perspectives

A l'instar d'autres métropoles, la mise en place d'une stratégie métropolitaine sur cette filière pourrait s'appuyer sur :

- La construction d'une vision commune avec les locomotives de la filière, et d'un positionnement singulier charnière sur ces activités entre l'Europe, la Méditerranée et l'Afrique.
- Le travail de synergies avec la filière animation ;
- L'implantation ou la consolidation de lieux dédiés pour un accès facilité au grand public,

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

et notamment les jeunes (la filière e-sport étant jusqu'à présent presque exclusivement réservée aux professionnels) ;
- La dynamisation du e-sport amateur à travers l'organisation ou le soutien d'évènements locaux ;
- Le développement de l'insertion professionnelles par les jeux vidéo par le soutien aux initiatives inclusives afin de toucher un public plus large.

Edition :

Avec 2,9 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2023, le secteur de l'édition en France rassemble 17 500 emplois et environ 10 000 maisons d'édition. Ce secteur regroupe les activités de conception de plans éditoriaux, de diffusion et de promotion des ouvrages réalisés par les auteurs.

Le sud est la seconde région éditoriale de France et compte donc un tissu dense d'éditeurs, illustrateurs écrivains.

Les acteurs du territoire :

Le secteur compte aujourd'hui deux représentants principaux de son écosystème :
- L'association Éditeurs du Sud fédère vingt-six maisons d'édition de la région Sud Provence-Alpes-Côte d'Azur. Conçue pour accompagner les éditeurs adhérents dans leurs actions, Éditeurs du Sud propose un large éventail de ressources, de conseils et de services, allant de la communication à la gestion juridique et commerciale.
- L'Agence Régionale du Livre PACA mène des projets visant à renforcer l'interprofession et favoriser la mutualisation, accentuer la visibilité des acteurs régionaux, développer la lecture, contribuer aux débats, réflexions et évolutions du secteur.

Infrastructures :

Avec un réseau de médiathèques et bibliothèques métropolitaines, le territoire est doté d'outils de diffusion de partage sur tout le territoire.

Evènements :

La Métropole a mis au cœur de sa politique culturelle la lecture publique avec le dispositif « Lecture par Nature » qui a lieu dans plus de 58 communes et 65 bibliothèques du territoire métropolitain.

La première édition du salon du livre métropolitain va avoir lieu du 25 au 28 octobre 2024 à la Citadelle et au Pharo. Environ 75 intervenants, plus de 100 auteurs seront présents et plus de 10 000 personnes sont attendues.

Ce salon est orienté vers la Méditerranée et l'Espagne sera le pays d'honneur pour l'édition 2024. Cet évènement regroupe aussi d'autres domaines ICC comme le cinéma, la musique, le spectacle vivant.

Les arts visuels

- **Arts immersifs**

Les arts immersifs sont transdisciplinaires, ils se caractérisent comme une volonté de décloisonnement esthétique, technologique, et sectoriel propre à la création et la production des arts hybrides.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Les acteurs du territoire :

Seconde Nature travaille depuis plus de 15 ans dans le champ de la création et de la production des arts et pratiques numériques, avec pour ambition de promouvoir et faire émerger la création, mais également d'accompagner et de valoriser cette scène artistique. L'association a créé le dispositif Digital Arts Club pour développer des nouvelles pratiques et pratiques exploratoires entre artistes et entreprises.

Evènements :

En 2024, Seconde Nature et Zinc vont organiser le premier marché professionnel au niveau national des arts numériques dans le cadre de la Biennale des arts numériques programmée tous les deux ans sur 4 villes de la Métropole.

- **Arts urbains et street art**

Le street art a longtemps été associé à un signe de désindustrialisation et de déclin urbain, il peut être perçu aujourd'hui comme signal d'une renaissance urbaine et créative dont s'empare de nombreuses métropoles dans le monde. Le territoire métropolitain dispose d'une certaine renommée pour les arts urbains, notamment musicaux, et le street art émerge progressivement comme une discipline à part entière ainsi qu'un vecteur d'attractivité et de dynamisme fort pour le territoire.

Les acteurs du territoire :

Le MauMA est une initiative collaborative portée par Meta 2 et impulsée aux côtés de Marseille Solutions, Cap au Nord et les Apprentis d'Auteuil. MauMA est un parcours d'art urbain à ciel ouvert, accessible et gratuit pour tous. Levier de transformation urbaine, il réunit les artistes, les acteurs économiques et associatifs, les universitaires ainsi que les habitants sur le territoire de l'arrière-port de Marseille.

Afin d'accompagner les travaux de réaménagement de la Gare Saint-Charles, la Métropole Aix-Marseille-Provence pilote le projet « Gare Saint-Charles à 360° » pour accompagner la SNCF aux côtés d'autres acteurs comme l'Etat, la ville de Marseille et des citoyens.

Le projet a notamment initié un concours ayant permis la réalisation de fresques aux abords du site. Des ateliers mêlant artistes et habitants, notamment les femmes et les jeunes du quartier Saint-Charles, ont permis, à la fois, d'inspirer les artistes et de concevoir une création partagée. Le projet vient de se clôturer à l'été 2024, 170 participants et 7 artistes ont fait partie de cette aventure.

Sur le périmètre Euroméditerranée, la Savonnerie La Tulipe proposera un tiers lieu des arts urbains, centré autour du street art et à travers :

- Un musée du Street Art opéré par L'Aérosol, augmenté d'expositions temporaires ;
- Un espace pour les spectacles, conférences ou ateliers et un autre espace pour des concerts ; créations chorégraphiques et défilés de mode, compétitions de sports de combats ou e-sport ;
- 8 sohos ou ateliers de créateurs, un dispositif d'hébergement entre l'hôtel et l'auberge de jeunesse.

Formation et insertions professionnelle :

Le MauMA a créé l'école du MauMA afin de former des personnes en insertion professionnelle par les différents métiers que mobilisent la réalisation d'œuvres de street art : peinture, travaux en hauteur, bâtiment, communication, etc.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Faiblesses :

La position des collectivités est complexe à trouver face à ces disciplines dont l'origine se veut transgressive et que le street art, dans sa nature première, présuppose d'échapper à toute forme de contrainte.

Les street artistes restent attachés à leur liberté de création et de localisation, tous ne veulent pas jouer un rôle d'animateur de ville ou des tours-opérateurs, une certaine semi-clandestinité demeurera de fait dans ce domaine.

Perspectives :

Si l'habillage graphique des rues ne peut systématiquement respecter les règles du support conventionnel et traditionnel, de l'exposition, du marché de l'art et également la règle de la loi, on constate néanmoins des évolutions qui viennent renforcer l'intérêt de l'engagement de la Métropole aux côtés des acteurs street art :

- La multiplication d'initiatives proposant un « cadre » à ces modes d'expression, par exemple avec l'arrivée d'un musée de street art à la Savonnerie La Tulipe ;
- Le potentiel de création économique et les possibilités d'insertion professionnelles de publics éloignés de l'emploi, mais aussi d'attractivité économique et de rayonnement international ;
- La possibilité de passerelles et de synergies avec plusieurs secteurs connexes, comme avec la musique, le sport, le e-sport ;
- Un fort potentiel d'embellissement du territoire notamment pour de l'urbanisme transitoire ;
- Enfin l'accompagnement des transitions environnementale et numérique (monétisation NFT des œuvres) du secteur est un enjeu majeur.

Musique et spectacle vivant

La Métropole Aix-Marseille-Provence est une terre de festival, où la musique et le spectacle vivant occupent une place de premier rang et contribuent à l'image du territoire.

Musique

Acteurs du territoire, animation filière :

Plusieurs acteurs sont aujourd'hui engagés dans l'animation de cette filière :

- Le centre national de création musicale (GMEM) est un label d'état et permet d'accueillir des résidents qui souhaitent faire de la création sonore expérimentale. Le centre met à leur disposition un matériel de pointe pour les aider à produire et à se développer en tant qu'artiste. Il organise des représentations et des séminaires pour présenter les créations produites sur place au grand public et aux professionnels ;

- Une antenne régionale de la SACEM est présente à Aix-en-Provence et Marseille pour accompagner les artistes dans la représentation de leur droits musicaux ;

- Un contrat de filière a été mis en place en 2023 entre la DRAC, le CNM et le département pour apporter un soutien à la musique. Élaborés sur la base de constats partagés avec la PAM, l'Arsud et le COFFEES, 3 appels à projets ont été mis en place :

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

- Aide au développement et à l'adaptabilité des entreprises de production ;
- Soutien aux actions de RSE dans la filière musique et variétés ;
- Coopération professionnelle dans la filière musique et variété.

Les infrastructures :

Plusieurs lieus et initiatives proposent une offre de service dédiée aux acteurs de la filière et son emblématiques de son dynamisme.

Le 6MIC, à Aix-en-Provence, est un lieu de référence, de rencontre des publics et de découvertes d'artistes émergents ou reconnus. Il vise à :

- Accompagner les projets préexistants des opérateurs locaux dans le respect de leur savoir-faire et de leur longue expérience ;
- Construire de nouveaux projets grâce, entre autres, à la mise en place d'un Comité Territorial de Coordination et de Programmation.

Le Laboratoire de Mécanique et d'Acoustique hébergé sur le site Château Gombert est un acteur scientifique reconnu à l'international. Il a pour objectif d'assurer le continuum Recherche fondamentale-Ingénierie-Technologie dans ses domaines d'expertise : l'Acoustique et la Mécanique des solides. Cette plateforme se positionne ainsi au carrefour des problématiques recherche/industrie/création artistique, autour des thématiques liées à la Musique (performance, conception d'instruments, composition), à l'Audio (systèmes temps-réel) et aux Sons (analyse, production et contrôle).

L'association Marsatac, lauréate de l'appel à projet Ilot Canebière Gambetta, va constituer un espace créatif à l'horizon 2025. Cet appel à projet est porté par la Métropole Aix-Marseille Provence, aux côtés de la ville de Marseille et l'EPF. Le lieu a pour vocation de faire vivre des activités culturelles et économiques sur un même lieu en journée et en soirée.

Evènements

Terre de festivals par excellence, la Métropole accueille et soutient un ensemble d'évènements, pour certains de renommée internationale. Parmi les évènements à fort rayonnement, on peut noter :

- Le Festival d'art lyrique d'Aix-en-Provence (76ème édition, environ 100 000 visiteurs) ;
- Le Festival International de Piano à La Roque d'Anthéron, (41ème édition, 85 000 visiteurs) ;
- Le Delta Festival de Marseille (10ème édition, 150 000 visiteurs) ;
- Le Festival Marseille Jazz des Cinq Continents (24ème édition, + de 50 000 visiteurs) ;
- Marsatac, 26ème édition, 20 000 spectateurs ;
- La Fiesta des Suds (32ème édition, 25 000 spectateurs) ;
- Karacena, la Biennale des Arts du Cirque et du Voyage (10ème édition) ;
- Le Centre Chorégraphique National Le Pavillon Noir/Ballet Preljocaj ;
- Les nuits d'Istres (31ème édition) ;
- Babel Music XP (2ème édition) etc.

Enfin, d'autres festivals, qui participent à dynamiser le secteur, ont lieu à Vitrolles (Charlie Jazz Festival, Jardin Sonores), à Miramas (Nuit Métisse), Berre l'étang (Festival les Elancées) ...

Ces évènements ont un fort impact touristique pour le territoire. Ils constituent également de véritables opportunités pour démultiplier leur impact économique comme le rayonnement et l'attractivité, le développement des arts numériques, l'insertion et la réalisation de projet d'échanges et de coopération entre institutions d'enseignements artistiques euro-

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

méditerranéennes. Deux exemples peuvent illustrer l'effort de démultiplication de l'impact économique d'évènements à priori à seule connotation culturelle :

- Le Delta festival dont la cible principale est la jeunesse propose, outre sa programmation musicale, le Forum le monde des possibles avec plusieurs programmes destinés à favoriser l'insertion des jeunes, l'entreprenariat étudiant et faire le lien avec l'Afrique à travers l'organisation de séminaires organisés dans 3 pays africains (Tunisie, Maroc et Sénégal) ;

- Babel Music XP, festival de musique grand public, comprend désormais un volet économique plaçant notre territoire à la fois au cœur des innovations dans le domaine de la filière musicale et du spectacle vivant mais également comme un marché professionnel des musiques actuelles du monde, notamment sur l'axe Europe / Afrique avec la venue de directeurs et opérateurs de festivals du continent africain.

Enfin, il est à noter que le So Good Maif Festival est le premier festival à impact qui couvre plusieurs thématiques notamment les ICC avec un focus sur la musique, le stand up, la mode et les arts de vivre sous le prisme de l'innovation et de l'économie sociale.

Formations :

Dans le cadre de la compétence Enseignement supérieur de la Métropole Aix Marseille Provence, un réseau d'excellence artistique métropolitaine a été développé (en s'appuyant sur les 11 conservatoires du territoire). La Métropole a pour objectif de consolider la labellisation, la diffusion, la programmation et l'enseignement artistique de ces conservatoires avec la perspective d'échanges internationaux (euro-méditerranéens/africains).

Parmi eux :

- Le conservatoire Pierre Barbizet de Marseille, avec plus de 1500 élèves encadrés par 90 enseignant.es, répartis au sein de 60 disciplines en musique, théâtre et danse ;
- Le conservatoire de Musique et Danse Michel Petrucciani à Istres est un lieu d'enseignement artistique qui propose une grande diversité de disciplines ;
- Le centre de formation professionnelle de la musique (CFPM) a pour but de former la prochaine génération de musiciens et de techniciens du son. Cette formation permet aux étudiants d'avoir une meilleure connaissance des métiers techniques liées à l'industrie musicale ;
- La formation master acoustique et musicologie de la SATIS, à Aubagne, permet aux étudiants d'acquérir une expertise dans leur spécialité : Ingénierie et conception sonore ou Musicologie et création. De nombreux chercheurs et professionnels issus du CNRS, de l'industrie, du monde culturel et artistique participent à la formation.

Faiblesses :

Concernant la chaîne de valeur de la filière, on constate :

- Une certaine difficulté dans le passage de l'artisanat à la professionnalisation pour les groupes locaux ;
- Un certain déficit de capacité d'enregistrement et un manque de studios de musique, voire de salle de concerts ;
- Une certaine densité de représentation de producteurs sur le territoire. En revanche, l'édition musicale est sous représentée ;
- Si les œuvres sont produites sur le territoire, le placement des œuvres se fait très majoritairement à Paris où se trouvent la majorité des clients.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Les professionnels de la musique souhaiteraient développer un salon de la musique destiné à la musique enregistrée et l'édition musicale mais également un événement phare qui mette en lumière les acteurs de manière plus lisible et plus massive.

Perspectives :

Le pôle territorial ICC porté par la ville de Marseille comprend des actions et projets au service de la filière son. Dans ce cadre, un pôle d'enregistrement et d'accompagnement à la filière son porté par la radio Grenouille et Euphonia pourrait voir le jour.

Par ailleurs, le Babel XP pourrait être utilisé comme un outil pour répondre aux besoins de la filière mais également comme un endroit de réflexion et d'autres thématiques pourraient être abordées sur la partie marché. La partie live bénéficie de visibilité mais la filière dans sa globalité n'est pas encore représentée.

Pendant l'évènement, des entreprises françaises sont aussi sensibilisées à l'économie sociale et solidaire et rencontrent des acteurs du territoire. Ce festival reprend les valeurs de la Métropole Aix Marseille Provence qui s'engage dans la transition écologique.

Spectacle vivant

Les acteurs du territoire :

Arsud anime la filière et propose différents parcours d'accompagnement aux acteurs culturels du territoire, de création, production et diffusion artistique.

Le Centre International des Arts en Mouvement, à Aix-en-Provence, a pour vocation d'explorer la recréation de liens entre culture et société en prenant appui sur les arts du cirque. Ses projets s'organisent autour de 4 axes majeurs : l'enseignement, l'innovation-recherche, l'accompagnement et la diffusion de spectacles. Le CIAM accompagne. Une démarche éco-responsable a été lancée par l'association pour réduire l'impact environnemental et faire des chapiteaux moins consommateurs.

Les infrastructures :

Certaines structures spectacle vivant labelisées (Ministère de la culture/DRAC) sont soutenues par la métropole : Centre Chorégraphique National « Le Pavillon Noir » à Aix, le Théâtre du « Jeu de Paume » à Aix, Scènes et Cinés à Istres (label Art en territoire), les deux Centres Nationaux des Arts de la Rue « Lieux publics » à Marseille et « Le Citron Jaune » à Port-Saint-Louis-du Rhône.

Le théâtre et la danse ne sont pas considérés comme des domaines prioritaires pour la Métropole Aix Marseille Provence mais ce sont des domaines à creuser pour les années à venir.

Mode & création

Ce secteur connait depuis les années 2000 de réels succès de marques issues du territoire comme Jacquemus, American vintage, Guess, le Temps des cerises, Kaporal, Sessùn….
Si l'enjeu industriel n'est pas le principal atout de cette filière, la production étant encore trop souvent réalisée en Chine ou au Maghreb, elle est un puissant vecteur d'image et de culture urbaine, renforcé par des défilés de dimension internationale (Défilé Jacquemus à Sormiou en 2017, collection croisières Chanel prévue en 2025…).

C'est également un secteur avec de fortes perspectives d'innovation, face aux défis de la transition environnementale, une niche pour l'économie circulaire mais également potentiellement un lien avec le continent africain, susceptible d'enrichir le positionnement de hub Europe Afrique de la Métropole.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Quelques repères
4 700 établissements (dont 84% de commerces et 16% de création), 20 000 emplois, 300 articles internationaux (source : étude AGAM de 2018 sur la seule ville de Marseille).

Animation de l'écosystème
Pendant plus de 30 ans, la Maison Méditerranéenne des Métiers de la Mode (MMMM), a animé cet écosystème. Aujourd'hui, elle soutient à travers un fonds de dotation des projets d'intérêt général, culturel et scientifiques portés par des enseignants, chercheurs et créateurs en lien avec les métiers de la Mode. L'objectif de ce fonds est de contribuer au partage de la connaissance et à la transformation du secteur vers une mode éthique, responsable, à la fois artisanale et technologique, locale et innovante et de développer des passerelles entre l'Europe, l'Afrique et les pays du bassin méditerranéen, pour favoriser les échanges et la transmission des savoir-faire.

Fask a pris le relais de l'animation de l'écosystème et compte à ce jour 140 adhérents. Il propose des formations initiales gratuites mais également des formations continues (Fask Academy). Il organise également des évènements de promotion de la filière, de type boutiques éphémères permettant l'exposition de collections de jeunes créateurs.

La Métropole soutient la création du Fask Lab, atelier partagé dédié aux métiers de la couture, ouvert aux petits créateurs et à la formation pour adultes.

L'industrie numérique est fortement implantée sur le territoire métropolitain ; cela présente de réelles opportunités de synergie et d'innovation. Véritable enjeu d'avenir, avec un champ d'actions quasi infini, l'intelligence artificielle, le métavers et le web 3.0 sont au cœur du développement des ICC.

Enfin, le fait que Marseille soit **le 5ème hub mondial du trafic internet par fibre optique** peut constituer un atout majeur pour l'attraction d'acteurs du e-gaming et l'animation, l'accès et le traitement rapide de la donnée étant un point stratégique pour le développement de nombreux secteurs de cette industrie afin de gagner de précieuses minutes et d'être concurrentiel dans un univers challengé.

Naturellement, ces thématiques fortes au plan métropolitain doivent s'entendre dans une vision plus large de l'espace méditerranéen avec des territoires voisins positionnés aussi très fortement sur l'architecture, la romanité le E Gaming et les arts visuels pour Arles ; le spectacle vivant pour Avignon, le E gaming et le cinéma pour Montpellier et Nice.

III. LES ENJEUX DE DEVELOPPEMENT

La filière des Industries culturelles et créatives participe au rayonnement du territoire, à la redynamisation des centres-villes et entraine des retombées économiques encourageantes. Elle est étroitement liée à l'activité touristique. Non élitiste, pourvoyeuse d'opportunités, elle rassemble et présente un atout social, ciblant des publics éloignés de l'emploi. Consciente des enjeux écologiques, elle se promet à un développement raisonné et durable (proximité, circularité et transition). Par ailleurs, la transformation des usages grâce au numérique représente un axe d'évolution intéressant, mais qui nécessite de repenser le modèle économique de nombreux acteurs culturels.

Un positionnement efficace en termes de développement économique pour la filière des Industries Culturelles et Créatives devrait intégrer une approche holistique qui valorise la culture et la création, encourage l'innovation, favorise l'entrepreneuriat et garantit l'accessibilité tout en tenant compte des réalités spécifiques de chaque secteur.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Dans cet objectif, on identifie de **nombreux enjeux de structuration, d'innovation, de compétitivité, d'attractivité et de formation.** Cela engage à relever plusieurs défis :

- L'écosystème local **manque de structuration et d'animation** au détriment de la création, de l'innovation et de la compétitivité des entreprises, et donc de la création d'emplois ;

- Alors que le territoire est marqué par une attractivité renouvelée, **l'identification et la spatialisation de fonciers économique et/ou d'immobilier de bureaux adaptés à la filière et à coûts maîtrisés** (à l'achat ou à la location), est une condition essentielle au développement des entreprises, une problématique prégnante également à l'échelle métropolitaine et régionale. L'enjeu d'identifier et d'accompagner des pôles, tels que Marseille et Martigues afin qu'ils soient clairement positionnés comme de véritables projets structurants dotés des infrastructures d'accès adaptées et identifiés sur des spécialisations fortes est essentiel. Par exemple, la zone Croix Sainte Caronte à Martigues a été identifiée comme un emplacement stratégique pour les ICC et en particulier pour le développement de la filière cinéma ;

- A contrario, il existe à l'échelle de la Métropole Aix-Marseille Provence **une offre de services** (accompagnement à la création et au développement d'entreprises, inclusion numérique, soutien à l'ESS, etc.) et de tiers-lieux **étoffés**, mais elle est souvent **peu lisible** et parfois encore **trop peu adaptée** aux besoins spécifiques des acteurs ICC ;

- Corollaire de son développement actuel, le secteur des ICC, **particulièrement dans l'image et le son**, fait face à des **difficultés de recrutement** : les **métiers sont en tension**. Dans un contexte de taux de chômage structurellement encore élevé, la Métropole dispose pourtant de nombreux talents à rapprocher de ces emplois. Le développement des compétences venant compléter l'expertise locale, passe par une offre de formations diversifiée et pleinement alignée avec les besoins des entreprises des ICC et les mutations en cours. De plus, de nombreuses filières ICC peuvent être utilisées comme prétexte pédagogique pour faciliter l'inclusion et l'insertion professionnelle. La participation de la Métropole dans le tour de table des projets accompagnés par France 2030 est un enjeu fort pour rendre les projets réalisables ;

- De même, afin de **faire face à une concurrence accrue** et **répondre aux standards internationaux** en termes de formats et de technologies innovantes**,** le territoire se transforme et change d'échelle sur tout son appareil de production à destination des filières cinéma, audiovisuel, animation et jeu vidéo. L'objectif de doubler les infrastructures et les capacités de production en investissant massivement ne pourra être atteint sans financements complémentaires à ceux apportés par l'Etat dans le cadre de France 2030 ;

- **L'enjeu de se rapprocher d'acteurs privés** et envisager des discussions et des partenariats notamment pour des événements /projets, comme dans les jeux vidéo ou les médias ;

- **Accompagner davantage l'écriture du patrimoine culture**l, développer le marketing territorial pour arriver à offrir une meilleure cohérence de notre offre sur le territoire et attirer plus de public ;

- **Créer de nouvelles passerelles entre les secteurs ICC** pour générer des mutualisations, créer de nouvelles niches et appuyer la résilience et la compétitivité des filières concernées ;

- Instruire **l'opportunité d'accompagner la structuration des nouvelles filières et suivre leurs modes de diffusion ;**

- **Capitaliser sur l'organisation de grands évènements de la filière ;**

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

- **Accompagner Les transitions écologiques et numériques des filières**, en effet face à la concurrence mondiale exacerbée, induisent un besoin de consolidation des modèles économiques des acteurs de l'écosystème.

- Parallèlement, il apparaît comme nécessaire, dans un contexte régional, national et international fort compétitif, d'accroître **l'offre de mobilité et les connexions** internationales de l'aéroport. La filière rencontre diverses problématiques faisant l'objet d'autres approches métropolitaines, comme la mobilité. A ce jour, Provence Studios n'est pas accessible en transports en commun.

- Renforcer les maillons les plus faibles des chaînes de valeur des filières, en établissant une **stratégie de prospection** pour les filières qui en présentent l'enjeu.

- Le territoire doit se mettre en capacité de répondre à des appels à projet nationaux et européens permettant de **capter des financements nouveaux** pour la filière.

- Enfin, le déploiement de cette filière d'excellence ne peut se réaliser sans une vision stratégique de **l'aménagement global du territoire.**

L'ensemble de ces facteurs nous conduisent à proposer une feuille de route sur 5 ans afin de bénéficier d'une véritable stratégie au service des habitants et d'un développement économique qui leur soit profitable.

IV. DEFINITION DU PERIMETRE DE LA FEUILLE DE ROUTE

1. L'AMBITION METROPOLITAINE

La Métropole Aix-Marseille-Provence, par le biais notamment de la DGD Développement économique, innovation, attractivité et relations internationales est engagée pour un développement économique durable. Les cinq orientations stratégiques sont :

- Une Métropole productive, compétitive et innovante soutenant les transitions et la création d'emploi
- Une Métropole plurielle et inclusive, proche de ses habitants
- Une Métropole entrepreneuriale, facilitant la vie des entreprises et de leurs salariés
- Une Métropole offrant des capacités d'accueil et de développement performantes et responsables, favorisant un développement équilibré du territoire
- Une Métropole attractive, ouverte sur le monde, avec sa spécificité de positionnement de hub Afrique/Europe

En cohérence avec ses compétences, les priorités de la Métropole sont d'agir sur l'offre d'accueil, immobilière et foncière, afin de créer les conditions pour un développement économique durable.

L'action métropolitaine devra accompagner aussi la création de valeurs et d'emplois, favoriser la transformation du territoire au bénéfice des habitants, en mobilisant son potentiel d'innovation.

Elle confortera la visibilité et l'identité du territoire et permettra d'améliorer son attractivité en visant l'implantation de projets durables, structurants, et s'emploiera à renforcer la dimension européenne et internationale, le rayonnement et l'influence d'Aix-Marseille-Provence, hub Euro-Med-Afrique.
La Métropole Aix-Marseille-Provence dispose d'infrastructures de premier ordre dans les secteurs du **cinéma, de l'animation et de l'audiovisuel qu'elle souhaite continuer de soutenir**. Elle bénéficie d'un écosystème de plus en plus structuré, dynamique, et consolidé par différentes associations professionnelles. Ce secteur peut offrir des débouchés nombreux aux jeunes métropolitains.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Néanmoins, le Territoire dispose d'autres atouts et opportunités ; au vu du diagnostic, il serait pertinent d'aborder les thématiques clés **mode, musique, jeu vidéo et e-gaming**, tout en observant une démarche d'opportunité sur d'autres secteurs restant à investiguer (spectacle vivant, arts visuels, édition, espaces muséaux…).

Par ailleurs, les frontières entre les filières ICC et numériques sont poreuses et synergiques. Le **numérique** modifie l'évolution des pratiques et les possibilités d'innovations futures. Il est support et source d'innovation. C'est un moyen de proposer des nouveaux usages ; il est également à la genèse d'innovations technologiques modifiant les comportements et le paysage économique, et permet une nouvelle réponse aux problématiques actuelles (transition, sobriété…). L'évolution exponentielle du numérique met en exergue de nouvelles pratiques et de nouveaux modèles économiques pour le développement de la filière des ICC que la Métropole souhaite encourager. A titre d'exemple, nous soutenons l'association Chroniques sur plusieurs actions notamment de promotion des arts digitaux et accompagnement de structures d'art hybrides pivot entre la technologie, l'art et la culture.

Enfin, à l'instar du Forum Europe-Afrique et d'Emerging Valley, l'Afrique offre des perspectives assurées pour le développement des ICC et peut soutenir l'ambition métropolitaine de devenir **la capitale euro-méditerranéenne des Industries Culturelles et Créatives.**

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

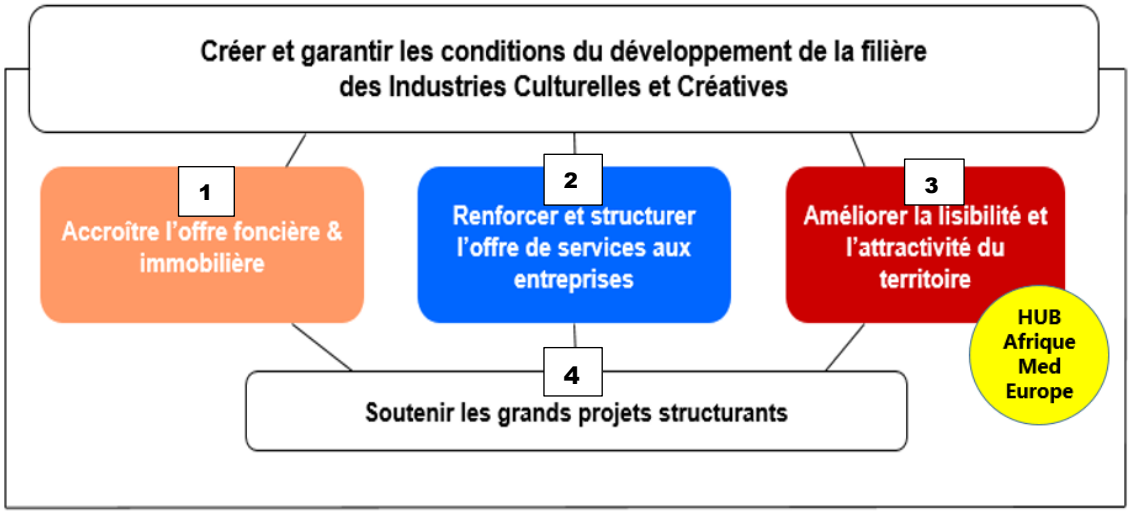
2. PLAN D'ACTIONS

Le plan d'actions pourrait se structurer autour de cinq axes correspondant aux orientations prioritaires de la Métropole Aix-Marseille-Provence au regard de ses compétences :

1. Structurer l'offre foncière et immobilière pour permettre le développement de la filière
2. Renforcer et structurer l'offre de services aux entreprises
3. Améliorer la lisibilité et l'attractivité du territoire
4. Accompagner les grands projets structurants
5. Positionner la Métropole comme hub Med-Afrique des ICC

Ce plan d'actions vise à créer un environnement favorable à l'accueil, la croissance et à l'épanouissement des Industries Culturelles et Créatives au sein de la Métropole Aix-Marseille-Provence. Il se veut flexible et adaptable en fonction des besoins de chaque secteur et des évolutions de la filière.

Il implique d'avancer en deux dimensions :
- consolider les domaines déjà soutenus ;
- préciser à l'aide d'études approfondies les opportunités sur les autres domaines.



Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Feuille de route à 5 ans : plan d'actions pour une transition numérique, sociétale et durable de la filière ICC

1. ACCROÎTRE L'OFFRE FONCIERE & IMMOBILIERE POUR PERMETTRE LE DEVELOPPEMENT DE LA FILIERE	2. RENFORCER ET STRUCTURER L'OFFRE DE SERVICES AUX ENTREPRISES	3. AMELIORER LA LISIBILITE ET L'ATTRACTIVITE DU TERRITOIRE
1.1 Identifier et spatialiser les besoins fonciers et immobiliers des acteurs de l'écosystème métropolitain des ICC **1.1.1** Etudes de spatialisation stratégiques permettant de repérer les besoins immobiliers et fonciers pour le parcours résidentiel des entreprises AGAM 2024 => Réaliser une cartographie des entreprises des ICC pesant dans la filière (par grande famille) et les tiers-lieux ICC s'il y en a, afin de mieux visualiser les polarités et agir sur les besoins fonciers et immobiliers => Disposer d'une vision stratégique de l'aménagement global du territoire	**2.1** Améliorer la connaissance de la filière (marché, acteurs…) **2.1.1** Etudes et diagnostics **2023* : Cinéma, audiovisuel & animation / e-gaming **2024* : Observatoire filière textile et Musique => Création d'outils d'observation et de veille **2.1.2** Participation aux instances de l'OIR ICC => Consolider la capacité d'ingénierie financière de la collectivité => Capter des financements nouveaux pour accompagner les projets structurants du territoire	**3.1** Construire et promouvoir un message marketing de l'offre territoriale **3.1.1** Etude positionnement marketing **2023* => Passerelle avec One Provence sur le positionnement Marketing. **3.1.2** Hub Med-Afrique des ICC => Constituer un réseau d'acteurs et partenaires locaux susceptibles d'endosser le rôle d'ambassadeur territorial
1.2 Favoriser le déploiement de l'offre foncière et immobilière dans le tissu urbain, afin de redynamiser les centres-villes : réhabilitation, réutilisation **1.2.1** Prospection des lieux d'implantation : identification foncière **1.2.2** Recherche de solutions publiques et privées	**2.2** Accompagner la structuration des écosystèmes des secteurs des ICC et intensifier les collaborations : mode textile, musique, jeu vidéo, e-gaming // Poursuivre l'accompagnement de la filière cinéma, audiovisuel, animation **2.2.1** Soutien aux têtes de réseau des écosystèmes (FASK, SudAnim, MediaLab, ARTS, AARSE, LPA, La	**3.2** Attirer les entreprises nationales et internationales génératrices d'emplois et de retombées économiques **3.2.1** Co-construction d'un plan de prospection avec Provence Promotion **3.2.2** Accueil et soutien des productions (audiovisuelles, mode…)

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

	Réplique, MédiaClub Méditerranée…) => Structurer un cadre de coopération et de concertation entre représentants de l'institution et représentants du monde économique des ICC (réseau des associations professionnelles, écosystème structurant et partenaires), afin de construire une vision commune et de piloter sa mise en œuvre en cohérence avec les ambitions de la stratégie économique de la Métropole (type comité stratégique) – Animation du réseau => Création d'un comité mensuel avec partenaires **2.2.2** Participation à un contrat de filière musique avec le CNM, la DRAC, la région, le département.	- Mise en place de Provence Tournages – Mission cinéma et tournage (mise en réseau des bureaux municipaux des tournages avec une offre de services identique sur toute la Métropole et à l'écoute des besoins des professionnels afin de faciliter et ancrer les tournages) => Interface avec le CNC et services supplémentaires proposés aux communes. => Identification de nouveaux lieux de tournage répondant à toutes les contraintes techniques de production => Développement d'un outil de coordination des BAT Métropolitains pour une meilleure visibilité des tournages - Organisation d'opérations type ReperTour / CreativTour - Partenariat avec le CNC et la Région dans le cadre de la Convention de coopération pour le cinéma et l'image animée - Mise en place du Fonds d'Aide Cinéma Audiovisuel et Multimédia de la Métropole – FACAMM
1.3 Guider l'implantation des entreprises de la filière **1.3.1** Accompagnement à l'implantation des entreprises en lien avec les développeurs économiques territoriaux grâce à l'expertise filière **1.3.2** Amélioration des conditions d'implantation : mobilité, connectivité, stockage des données **2024* : implication dans l'étude stratégique Data centers	**2.4** Accompagner les entreprises à chaque stade de leur développement // Adapter l'offre d'accompagnement au cycle de vie **2.4.1** Soutien aux incubateurs, pépinières accueillant des activités ICC **2.4.2** Recensement et valorisation auprès des acteurs de la filière, des lieux ou sites d'implantation, outils d'accompagnement et dispositifs de financement	**3.3** Accompagner les événements du territoire et intensifier la présence de la Métropole sur les événements importants hors du territoire **3.3.1** Sécuriser les événements d'ampleur : Cartoon Next, Babel Music XP, Marseille Web Fest, Delta Festival, Music et cinéma… **3.3.2** Imaginer un évènement phare des ICC pour renforcer

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

	2.4.4 Accompagnement des entreprises des ICC à se projeter à l'international 3. Faire émerger une offre de service qui répond aux enjeux de chacune des sous filières de la FDR	/ valoriser l'ancrage et le développement de la filière 3.3.4. Développement d'un partenariat avec le So Good Maif Festival **3.3.5** Envisager la participation de la Métropole à des événements internationaux avec des partenaires institutionnels (Région Sud, CD13) - Festival de Cannes - Cannes Séries - Séries Mania- MIFA
	2.4 Soutenir et créer des synergies d'innovation avec les acteurs de l'Enseignement Supérieur et la Recherche AMU, CISAM +, **2.4.1** Soutien financier aux structures innovantes => Soutien à la création de lieux d'expérimentation et de visibilité des innovations	
	2.5 Favoriser l'innovation et les synergies entre les ICC et les acteurs du numérique, de la culture, des arts, de la science… **2.5.1** Organisation d'un Meet Up dédié aux ICC **2024* **2.5.2** Convention d'objectifs avec les acteurs du numérique (Seconde Nature et ZINC, MedinSoft) **2024*	

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

	=> Etudier un rapprochement avec le mouvement national La French Touch pour les ICC	
	2.6 Encourager la transition environnementale et numérique de la filière **2.6.1** FASK Lab : matériauthèque, économie circulaire **2023 - 2024* **2.6.2** Base logistique ARTS - CinéMaBase **2023*	
	2.7 Développer la connaissance de l'offre et des besoins en formation **2.7.1** Echanges voire convention avec SATIS et La CinéFabrique la Plateforme, Kourtrajmé, AIS, Campus des métiers et des qualifications des ICC (CMQe ICC) et les écoles d'animation et jeu vidéo / e-sport structurantes ?	
	2.8 Identifier les besoins en ressources humaines et le bassin d'emploi. Insertion et inclusion => Mieux cerner les métiers en tension, afin de se doter des compétences et des savoir-faire nécessaires par la formation	
4. Soutenir les grands projets structurants		
=> Mettre en place des mécanismes de coordination et une ingénierie permettant le meilleur soutien métropolitain aux grands projets structurants du territoire **4.1** Soutien à la mise en place du **Pôle territorial marseillais de l'image, du son et de la création** - AMI Pôle territorial des ICC		

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

=> Le projet est Lauréat de la première phase : Pôle Création culturelle, numérique, inclusive et durable de Marseille

4.2 Suivi et accompagnement des projets lauréats de l'AAP « **La grande fabrique de l'image** » : projets de studios de tournage et projets de formation (Provence Studios, SATIS, La Plateforme, AIS, Kourtrajmé)

4.3 Suivi des projets de **Marseille en grand** : Cité méditerranéenne du cinéma (Cinémathèque, immobilier d'entreprise…) CinéFabrique, Base logistique CinéMaBase gérée par ARTS, , modernisation du Pôle Média Belle de Mai, Annexe Cinémathèque Française.

4.5 Accompagner **l'émergence** de nouveaux projets structurants comme FAVAT à Martigues.

Au-delà des projets existants, il conviendra d'accompagner l'émergence de pôles réunissant une offre immobilière destinée aux porteurs de projets et une offre de services aux entreprises (Site Fava à Martigues, contribution à la cité du cinéma...).

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

ANNEXES

ANNEXE 1 : Tableau des évènements 2024

	Janvier	Février	Mars	Avril		Mai	Juin	Juillet	Aout	Septembre	Octobre	Novembre	Décembre
Cinema , Audiovisuel et multimedia				Music & Cinema 1-6 avril Marseille	Cartoon Next (9 -11 avril Marseille)	Side Event Festival de Cannes (14-25 mai)					Marseille Web Fest Oct, Marseille	Ciné Horizontales Nov, Marseille	
l'esport et le jeu video													
La musique								Festival inter Piano Roque d'Anthéron 18/07 au 22/08					
								Festival ART lyrique Aix 3 au 23/07					
			Babel Music XP (28 au 30 mars Marseille)				Marsatac 14 au 16	Festival Marseille Jazz 5 continents		Delta Festival debut septembre Marseille			
La mode													
Les arts vivants	Arts du Cirque (25/01 au 25/02 - Marseille)												

D'autres évènements :

So Good Festival - 19 au 20 Septembre 2024 (pour l'année prochaine)

Ascension tournement – 25 Octobre 2024

Salon du Livre – 25 au 28 Octobre 2024

Les 1 an de la Cinémabase – A priori en Octobre/Novembre 2024 (à définir)

Marché des imaginaires numériques – 7 et 8 Novembre 2024

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

ANNEXE 2 : Panorama des ICC 2019 – Etude EY / France créative

1 Croissance

Une dynamique de croissance ces cinq dernières années, mais d'importantes disparités entre les différents secteurs de l'économie créative

91,4 Mds €
Chiffre d'affaires total en 2018

+6,7 %
entre 2013 et 2018

- Des rythmes de croissance qui diffèrent fortement selon les effets de la transformation digitale et de la consommation de loisirs dans chaque industrie.
- Des secteurs en croissance qui jouent un effet d'entraînement sur les performances des ICC : les arts visuels, la publicité, le spectacle vivant, la musique et le jeu vidéo.
- D'autres secteurs qui ne bénéficient pas encore pleinement de la dynamique de digitalisation de l'économie créative ou pâtissent du renouvellement des modes de consommation des contenus : la télévision, la presse, le livre, le cinéma et la radio.

Source : Estimation EY, Panorama des Industries Culturelles et Créatives en France, 2018

47,5 Mds €
Valeur ajoutée en 2017
soit **2,3%** de l'économie nationale

- Un poids économique comparable à celui de l'industrie agro-alimentaire et 1,9 fois plus important que celui de l'industrie automobile.

Source : « Le poids économique direct de la culture en 2017 », DEPS du Ministère de la Culture

2 Effectifs

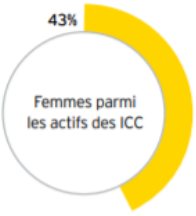
Une très grande diversité de métiers et de profils d'actifs

Féminisation, poly-compétence, rajeunissement et métropolisation sont les principaux marqueurs démographiques des ICC.

1,3 million
Personnes ayant tiré un revenu direct ou indirect, principal ou ponctuel, d'une activité culturelle ou créative en 2018

Source : Estimation EY, Panorama des Industries Culturelles et Créatives en France, 2019

+7,1 %
Croissance de ces effectifs entre 2013 et 2018



Source : INSEE, Enquête emploi, 2015

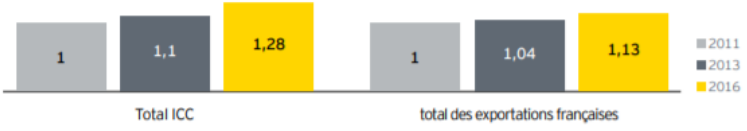
Près d'un actif sur deux exerçant deux professions à la fois dans les métiers de l'image et de l'écriture de projets audiovisuels

Source : Afdas-Cpnef audiovisuel, Portrait statistique des entreprises, des salariés et des métiers du champ de l'audiovisuel, données Audiens 2016

3 International

Les exportations des ICC ont cru deux fois plus vite que l'ensemble des exportations françaises entre 2013 et 2016

Les exportations culturelles françaises ont augmenté de 16% sur cette période de trois ans, contre 8% pour l'ensemble des exportations. Elles ont été particulièrement portées par le jeu vidéo, la publicité et les arts visuels. Par ailleurs, les ICC restent un formidable moteur du *soft power* de la France, et notamment de son attractivité touristique.



Source : Estimation EY, 2019

52 millions
Touristes ayant vécu une expérience culturelle lors de leur séjour en France en 2018

Source : DEPS, Direction Générale des Entreprises, estimation 2017 à partir des données UNWTO

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

4 Financement

Des modèles économiques et un poids des concours publics qui varient fortement selon les secteurs

Si les ICC dans leur ensemble bénéficient de concours publics, nationaux ou territoriaux, leur équation financière demeure fragile.

- Certains domaines de l'économie créative se situent hors du champ des activités marchandes (musées nationaux, bibliothèques municipales, éducation culturelle).
- D'autres secteurs ont un modèle économique principalement privé et entrepreneurial et affrontent des disruptions profondes liées au numérique ou aux ruptures des modes de consommation.
- À titre d'exemple, les entreprises du spectacle vivant musical avaient en 2016 une marge nette négative de 0,2% et ne bénéficiaient de concours publics qu'à hauteur de 10,4% de leur CA.

16,5 Mds €

Concours publics à la culture (subventions et fonctionnement des opérateurs, hors crédits d'impôts)

Source : DEPS, Chiffres clés de la culture et de la communication, 2019

5 Start-up

Un dynamisme entrepreneurial et un écosystème de start-up en plein essor

+15 %

Taux de création d'entreprises. Contre 14% pour l'industrie et 10% pour la construction

208

Start-up culturelles financées ou en cours de financement entre 2011 et 2016. Un écosystème moins développé qu'au Royaume-Uni (352 start-up) ou en Allemagne (215)

Source : Étude EY Fonds french tech touch pour Bpifrance, février 2019

Un écosystème dont la croissance repose largement sur des innovations liées à l'image ou au traitement de données

6 Territoires

D'importantes retombées économiques dans les territoires

Dans les espaces périphériques ou les grands centres urbains, les activités de l'économie créative sont parties prenantes du rayonnement et de l'économie des territoires.

communes bénéficiant de l'implantation d'une salle de spectacle ou d'un festival de musiques actuelles en 2016

communes accueillant un musée

Source : Bases IRMA consolidées, 2016

1 € CA dans le secteur du spectacle vivant musical et de variétés

=

1 € Retombées économiques au niveau local

Source : PRODISS, 2017

Les 10 secteurs culturels et créatifs

- Les arts visuels
- La radio
- La musique
- Le jeu vidéo
- Le spectacle vivant
- Le livre
- Le cinéma
- La presse
- La télévision
- La publicité et la communication

Analyse du poids économique des ICC

Estimation des revenus des distributeurs et diffuseurs de contenus culturels et créatifs

- Marchés de biens et services culturels B2C
- Marchés de biens et services culturels B2B
- Subventions et dépenses publiques

Revenus connexes imputables à la consommation de biens culturels
(vente de tablettes, téléviseurs, smartphones, PC...)

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

ANNEXE 3 : Les grands projets structurants France 2030

La Ministre de la Culture, Rima Abdul Malak, s'est rendue à Marseille le 9 janvier 2023, à l'occasion de la signature du protocole d'accord entre l'Etat, la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur, le Département des Bouches-du-Rhône, la Ville de Marseille et la Métropole Aix-Marseille-Provence en vue du déploiement des projets culturels prévus au titre de **« Marseille en grand »**. Ce protocole d'accord marque un point d'étape très important qui prend forme autour de 4 projets :

• La création de l'Ecole CinéFabrique Marseille avec l'installation préalable de sa Classe d'Orientation et de Préparation « COP »
• La création d'une antenne de la Cinémathèque française
• La création d'une base logistique provisoire de tournage : CineMaBase
• La modernisation du Pôle Média de la Belle de Mai

Le 19 mai dernier, en marge de la 76e édition du Festival de Cannes, Madame la Ministre de la Culture a révélé les noms des 68 lauréats à l'appel à projets **« La grande fabrique de l'image »** ; 6 projets portés par des structures du territoire de la Métropole Aix-Marseille Provence ont été retenus :

- Provence Studios Marseille (studio de tournage)
- Provence Studios Martigues (studio de tournage)
- Les Ateliers de l'image et du son (formation tournage)
- Université Aix-Marseille (formation tournage)
- Kourtrajme Marseille (formation tournage)
- La Plateforme Formation (formation numérique)

Le **soutien exceptionnel de l'Etat, de 22,5 M€ sur trois ans**, est ainsi complété par les lauréats de **l'appel à projets « La grande fabrique de l'image » du plan « France 2030 », doté de 350 M€**. Au total, ce sont donc 10 projets structurants qui sont et seront déployés sur le territoire métropolitain avec le soutien de l'Etat dans le cadre de France 2030.

1. La création d'une base logistique provisoire pour l'accueil des tournages à Marseille : CinéMaBase Marseille

Cette base logistique provisoire pour l'accueil des tournages dont la gestion a été confiée à l'ARTS (Association Régionale des Techniciens du Sud-Est pour le cinéma et l'audiovisuel – 1 080 adhérents, dont près de 700 domiciliés sur le territoire métropolitain) a été inaugurée le 11 octobre 2023.

Elle est située dans ancien atelier de fabrication de portails de 4 000 m² sis 56, boulevard du Capitaine Gèze à Marseille 14ème. L'Etablissement Public Provence-Alpes-Côte-d'Azur (EPF) et l'Etablissement Public d'Aménagement Euroméditerranée (propriétaire et gestionnaire du lieu) ont signé un bail d'occupation temporaire avec l'ARTS (novembre 2022 – 2025).

Cette base logistique pour l'accueil des tournages répond à un besoin qui viendra compléter l'offre de services proposée aux productions cinéma et audiovisuel locales, nationales et internationales ayant choisi de tourner à Marseille et sa Métropole.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Le site accueille depuis novembre 2023, jusqu'à 6 productions simultanément à différents stades de préparation de leurs courts et longs métrages, fictions TV ou cinéma, séries, publicités et clips.

Il comprend des bureaux de production et de casting, des espaces de stockage pour les décors et les costumes, des ateliers de construction de décors, un grand parc de stationnement pour les camions à proximité des grands axes routiers. Le modèle économique du projet prévoit une grille tarifaire cohérente et non prohibitive qui répond à l'économie actuelle des tournages. Le site est éco-responsable et pensé pour que les équipements soient démontables, déplaçables et réutilisables.

Point de vigilance :

Il faut considérer dès à présent l'arrivée d'une offre privée équivalente proposée par Provence Studios Marseille (site Saint-Louis Sucre). En effet, si la base logistique gérée par l'ARTS se pérennise au-delà de la période prévue, la Métropole qui subventionne l'association devra veiller à ce que les 2 activités soient compatibles et non concurrentielles.

2. La création de l'Ecole CinéFabrique Marseille avec l'installation préalable de sa Classe d'Orientation et de Préparation « COP »

La CinéFabrique Marseille, installée rue Guibal à Marseille (3ème), vise à faciliter un accès plus inclusif aux métiers du cinéma et de l'audiovisuel. Entièrement gratuite et ancrée sur le territoire régional, elle formera en trois ans et ce depuis septembre 2023, 49 étudiants par promotion aux métiers du scénario, de la production, du son, de l'image, du montage, des VFX (effets spéciaux) et des décors (dernière année en alternance).

La CinéFabrique Marseille aura vocation à être engagée sur les territoires prioritaires de la Ville de Marseille et de la Métropole en intervenant dans différents projets d'éducation à l'image auprès de plusieurs centaines d'enfants, adolescents et jeunes adultes issus d'un public fragile éloigné des métiers de la Culture. La CinéFabrique développera également des projets de formation continue pour soutenir notamment les auteurs, acteurs et techniciens travaillant en Région.

Etat d'avancement :

Elle a ouvert le 5 septembre 2022, la première promotion de la Classe d'Orientation et de Préparation (COP) CinéFabrique Marseille, formation gratuite d'un an, non diplômante. Les 19 élèves âgés de 18 à 25 ans sont encadrés par le réalisateur Nawyr Haoussi Jones et Zarah Igo. Ils pourront expérimenter, apprendre et se découvrir au sein d'ateliers et de rencontres basés sur le développement personnel et artistique.

L'ambition du directeur de La CinéFabrique Claude Mouriéras, est d'occuper à l'horizon 2025/2026 un site d'une superficie évaluée entre 6 000 et 8 000 m².

Plusieurs hypothèses sont à l'étude, dont le regroupement de La CinéFabrique avec la Cinémathèque sur un seul et même site en vue de constituer une Cité Régionale et Méditerranéenne du Cinéma. Le site du Dock des Suds – Marseille 2ème, propriété de l'Etablissement Public d'Aménagement Euroméditerranée a été identifié. A cet effet, la Région, désignée comme cheffe de file pour porter la maîtrise d'ouvrage, assure le pilotage du projet.

Budget et soutiens financiers :

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

L'Etat a provisionné 15 M€ pour l'ensemble du projet toutes dépenses confondues.

• Rappelons que la ville de Marseille participe aux moyens du fonctionnement de l'Ecole CinéFabrique grâce à la mise à disposition des locaux de la rue Guibal, assimilable à une subvention en nature, évaluée à 52,5 K€/an. Elle devrait apporter son concours aux budgets annuels en fonctionnement de l'Ecole CinéFabrique.

• C'est également au titre de cheffe de file sur le projet de Cité Régionale et Méditerranéenne du Cinéma que la Région sera, parmi les collectivités partenaires, le principal contributeur au fonctionnement de La CinéFabrique, aux côtés de l'Etat à hauteur de 500 K€ dès 2024.

3. La création de l'antenne de la Cinémathèque française

Depuis 1936, date de sa création par Henri Langlois, la Cinémathèque française a deux missions fondamentales. D'une part, celle de collecter, sauvegarder et restaurer le patrimoine cinématographique mondial et d'autre part, celle de contribuer au développement de la culture cinématographique du public, en proposant des projections, des actions culturelles et éducatives en salle, ainsi qu'une programmation d'expositions temporaires. C'est sur cette deuxième mission que la Cinémathèque française se concentrera pour son antenne à Marseille. Il s'agit ainsi de contribuer à un objectif de démocratisation des pratiques pour l'ensemble de la filière du cinéma et de l'audiovisuel en formant et renouvelant les publics, ce d'autant que les salles souffrent actuellement d'un manque de spectateurs depuis la pandémie. Le projet tel que formulé prévoit également des collaborations avec le réseau d'associations locales œuvrant dans le domaine de l'image, contemporaine ou patrimoniale.

Etat d'avancement :

Le besoin exprimé par la Cinémathèque française pour le projet est de 2 500 m². L'hypothèse envisagée est d'intégrer la Cinémathèque française dans la Cité Régionale et Méditerranéenne du Cinéma sur le site du Dock des Suds – Marseille 2ème, aux côtés de l'Ecole La CinéFabrique. A cet effet, la Région, désignée comme cheffe de file pour porter la maîtrise d'ouvrage, assure le pilotage du projet.

Budget et soutiens financiers :

Un budget de 5 M€ est sanctuarisé par l'Etat aux fins de la construction de l'antenne de la Cinémathèque à Marseille.

Le budget annuel en fonctionnement en année pleine est évalué à 1,5 M€. A la livraison de l'équipement prévu en 2026, l'Etat s'engage, via le CNC, à contribuer au fonctionnement annuel de la structure à hauteur de 0,5 M€ dans la mesure d'un engagement équivalent de l'ensemble des collectivités d'ici la décision définitive de son implantation.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

4. La modernisation du Pôle Média de la Belle de Mai

Le Pôle Média, propriété de la ville de Marseille, a pour objet de favoriser l'émergence et le développement d'entreprises innovantes œuvrant notamment dans le domaine des industries culturelles et créatives incluant les nouvelles technologies. Le plateau d'ingénierie des OIR – Rising Sud, accompagne le projet afin de renforcer l'identité ICC du lieu, ainsi que son business model.

Etat d'avancement :

Le projet de modernisation, qui a fait l'objet d'une étude de faisabilité au regard des besoins des professionnels du secteur, vise à engager des travaux pour rendre le lieu plus attractif pour les entreprises de la filière et le grand public. Il prévoit un nouveau design du lieu et des façades, une nouvelle circulation pour rendre le lieu conforme à la réglementation applicable aux Etablissements Recevant du Public (ERP), une nouvelle offre en termes de bureaux, la création d'une salle de projection, l'aménagement des espaces communs et des bureaux de différentes surfaces pour accueillir des entreprises de post-production (son, image, VFX), d'animation ou de jeu vidéo, une meilleure connectivité et un parking réaménagé. Cette requalification permettra également l'accueil d'écoles et de formations dans le domaine de l'audiovisuel.

En accord avec les partenaires du plan « Marseille en grand » la ville de Marseille a décidé d'accueillir au Pôle Média depuis juin 2022 l'école Kourtrajmé. Cette installation a fait l'objet d'un accord entre l'association et la ville pour un soutien dans la durée qui prenne en compte les contraintes financières du projet de l'association. La subvention en nature correspondante a été évaluée mi-2022 à 50 K€ par an.

Budget et soutiens financiers :

L'État s'est engagé à co-financer le projet à hauteur de 1,5 M€ sur un budget global estimé entre 5 et 7 M€.

En parallèle des 4 projets « Marseille en grand » présentés ci-dessus, 6 autres projets du territoire sont lauréats de l'appel à projet « La grande fabrique de l'image » du plan « France 2030 », doté de 350 M€. Les projets suivants viendront apporter des réponses concrètes aux besoins croissants en studios et formations. On compte parmi eux :

5. Le projet « Les Studios de la Méditerranée » porté par le Groupe Delta Entreprises

Le projet « Les Studios de la Méditerranée » est porté par le Groupe Delta Entreprises qui ambitionne de devenir un des premiers acteurs de l'industrie cinématographique française en implantant des studios de tournage sur plusieurs sites clés du territoire métropolitain. Le projet dans son ensemble participe activement à la structuration de la filière cinéma/audiovisuel en Région et plus particulièrement sur le territoire de la Métropole Aix-Marseille-Provence et renforce son attractivité sur le plan national et mondial.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

« Les Studios de la Méditerranée » propose une offre de studios et de services aux productions nationales et internationales compétitive et innovante répondant aux standards internationaux aujourd'hui indispensables pour faire face à l'explosion de la demande de contenus et l'accroissement attendu du volume de production.

Ce projet d'envergure qui s'élève à 211,5 M€, est composé de 3 volets complémentaires :

• Volet 1 (Martigues retenu par le CNC) : Agrandissement du site historique de Provence Studios

Ce volet porte sur l'agrandissement, l'acquisition de nouveaux équipements et la réhabilitation d'espaces en studios de tournage et en bureaux de post-production, soit près de 16 000 m² supplémentaires.

• Volet 2 (Port-de-Bouc non retenu par le CNC) : Création de studios à destination des plateformes de streaming
Ce volet porte sur l'achat de 14 ha de terrains (dont une ancienne friche industrielle), dans le but de créer des studios de tournage qui seront loués sur le long terme à des plateformes telles que Netflix ou Amazon. Le complexe sera constitué de 3 clusters de 10 000 m² comprenant chacun des studios, des loges, des ateliers, des espaces de stockage, des bureaux de production, des espaces de catering, des parkings…

• Volet 3 (Marseille retenu par le CNC) : Création de studios à destination de l'industrie du cinéma/audiovisuel
Ce volet porte sur l'achat de 5 ha de l'ancien site industriel de Saint-Louis Sucre – Marseille 15ème, dans le but d'y implanter 40 000 m² de surface utile pour les productions, dont un bassin dédié au tournage sous-marin et 6 000 m² dédiés à la formation aux métiers du cinéma et de l'audiovisuel.

Etat d'avancement :

Le Groupe Delta Entreprises est lauréat à l'appel à projet « La grande fabrique de l'image » sur les volets 1 et 3. Le Volet 2 se poursuit avec les partenaires. En effet, l'acquisition du foncier sur le site de Port-de-Bouc prend forme avec une confirmation écrite de la part de la ville, propriétaire d'un des sites (7 ha – 1,6 M€) et un intérêt confirmé pour le propriétaire privé (7 ha – 3,5 M€). Aussi, dans l'attente de pouvoir acquérir une partie du site de Saint-Louis Sucre prochainement (5 ha - 5 M€ dépollution et démolition pris en charge par le cédant Brownfields, Provence Studios assure déjà l'occupation des espaces de bureaux en y installant des productions à titre temporaire, telles que Gaumont, UGC.

Budget et soutiens financiers :

Delta Entreprises se positionne en chef de file pour l'ensemble du projet, néanmoins le portage juridique pour chacun des volets s'effectuera comme suit :

• Le volet 1 sera porté par Provence Studios, filiale du Groupe Delta Entreprises - 30 M€
• Le volet 2 sera porté par une société ad hoc qui sera créée conjointement par Delta Entreprises et la société Barjane - 82 M€
• Le volet 3 sera porté par Delta Entreprises, Méridiam, l'ANRU, la Caisse des Dépôts et Consignations, ainsi que 2 personnes physiques - 99,5 M€

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

6. Le développement de l'école SATIS (Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son)

Le département SATIS d'Aix-Marseille Université, implanté à Aubagne sur 1 600 m², est un pôle d'excellence de rayonnement national dans le champ des industries culturelles et créatives qui accueille 140 étudiants. Le projet envisagé par le SATIS consiste en la construction d'un bâtiment de 600 m² qui regroupera tous les outils de la post-production (image, son, musique), et permettra de développer de nouveaux modules de formation sur les métiers en tension de la post-production avec la création de parcours VFX (effets spéciaux). Aussi, en partenariat avec Provence Studios, un incubateur de nouvelles technologies sera implanté sur le site Saint-Louis Sucre à côté de l'Accélérateur M.

L'école SATIS d'Aix-Marseille Université, implanté à Aubagne se déploie sur un premier bâtiment de 1 600 m², auquel s'ajoute un nouveau bâtiment de 700 m² dédié à la post-production son et image inauguré en mai 2022. Ce pôle d'excellence de rayonnement national dans le champ des industries culturelles et créatives accueille 140 étudiants avec pour objectif d'accroître progressivement les effectifs jusqu'à 210 étudiants.

Les nouveaux équipements sont de très haut niveau : deux auditoriums de mixage en Dolby Atmos, onze cabines de montage image et onze de montage son et musique, un plateau et une régie de mixage dédiée à l'enregistrement musical... Ils ont permis ou permettront de développer de nouveaux modules de formation sur les métiers en tension de la post-production, plus particulièrement un parcours de spécialisation VFX (effets spéciaux numériques et décors), venant compléter les cinq parcours de formation - image, son, montage, production-réalisation et musique à l'image. Le parcours pédagogique combine apprentissage pointu et accompagnement des étudiants par la mise en place de binômes constitués d'un enseignant-chercheur, responsable de l'organisation pédagogique, et d'un ingénieur d'étude spécialiste de ces technologies. Aussi, en partenariat avec Provence Studios, un incubateur de nouvelles technologies est en projet pour être implanté sur le site Saint-Louis Sucre à côté de l'Accélérateur M.

SATIS a acquis en 2023 le statut de 4ème école supérieure publique du cinéma en France. Jusqu'alors, seules trois écoles en France faisaient partie de ce cercle très fermé (La FEMIS à Paris, l'école Louis Lumière à Saint Denis et l'ENSAV à Toulouse).

L'objectif est d'accroître progressivement les effectifs en passant de 140 à 210 étudiants.

Etat d'avancement :

Le SATIS est lauréate de l'appel à projets « la grande fabrique de l'image » du plan France 2030 pour une enveloppe de 700 000 €.

Budget et soutiens financiers :

Le projet de développement représente un investissement de 300 K€ et 440 K€ de budget en fonctionnement (personnel formation, petit matériel, charges) sur la période 2023-2027.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

La Métropole va financer une partie de l'investissement à hauteur de 150 000 € (en suspens).

L'école SATIS d'Aix-Marseille Université, implanté à Aubagne, est un pôle d'excellence de rayonnement national dans le champ des industries culturelles et créatives qui accueille 140 étudiants. Elle se déploie sur un premier bâtiment de 1 600 m², auquel s'ajoute un nouveau bâtiment de 700 m² dédié à la post-production son et image inauguré en mai 2022.

Le projet envisagé par le SATIS consiste en la construction d'un bâtiment de 600 m² qui regroupera tous les outils de la post-production (image, son, musique), et permettra de développer de nouveaux modules de formation sur les métiers en tension de la post-production avec la création de parcours VFX (effets spéciaux). Aussi, en partenariat avec Provence Studios, un incubateur de nouvelles technologies sera implanté sur le site Saint-Louis Sucre à côté de l'Accélérateur M.

L'école SATIS d'Aix-Marseille Université, implanté à Aubagne se déploie sur un premier bâtiment de 1 600 m², auquel s'ajoute un nouveau bâtiment de 700 m² dédié à la post-production son et image inauguré en mai 2022.

Les nouveaux équipements sont de très haut niveau : deux auditoriums de mixage en Dolby Atmos, onze cabines de montage image et onze de montage son et musique, un plateau et une régie de mixage dédiée à l'enregistrement musical... Ils ont permis ou permettront de développer de nouveaux modules de formation sur les métiers en tension de la post-production, plus particulièrement un parcours de spécialisation VFX (effets spéciaux numériques et décors), venant compléter les cinq parcours de formation - image, son, montage, production-réalisation et musique à l'image. Le parcours pédagogique combine apprentissage pointu et accompagnement des étudiants par la mise en place de binômes constitués d'un enseignant-chercheur, responsable de l'organisation pédagogique, et d'un ingénieur d'étude spécialiste de ces technologies. Aussi, en partenariat avec Provence Studios, un incubateur de nouvelles technologies est en projet pour être implanté sur le site Saint-Louis Sucre à côté de l'Accélérateur M (à reconfirmer).

Etat d'avancement :

Le SATIS cherche à se développer et a répondu à l'appel à projet « La grande fabrique de l'image ». L'université est lauréate pour la création de studios (à vérifier avec le directeur de SATIS).

Budget et soutiens financiers :

Le projet de développement représente un investissement de 300 K€ et 440 K€ de budget en fonctionnement (personnel formation, petit matériel, charges) sur la période 2023-2027.

La Métropole va financer une partie de l'investissement à hauteur de 150 000 € (en suspens).

7. Le projet d'équipement mutualisé porté par MedAnim

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024

Les objectifs de MedAnim, Pôle Euroméditerranéen de l'animation innovante, immersive et interactive, regroupant une vingtaine d'acteurs de l'écosystème régional de l'image, sont de changer d'échelle par le regroupement d'entreprises complémentaires, de mutualiser des programmes d'innovation structurants pour l'avenir et de répondre aux enjeux de formation de la filière. Pour atteindre ces objectifs, le pôle MedAnim développe un ambitieux projet d'équipement mutualisé de 4 800 m² sur Marseille qui répondra aux enjeux de transition environnementale. Le plateau d'ingénierie des OIR – Rising Sud, accompagne le projet qui porte une forte ambition par son caractère fédérateur.

Etat d'avancement :

MedAnim qui porte ce projet d'envergure alliant innovation et regroupement d'entreprises a sollicité l'appui de l'appel à projet « La grande fabrique de l'image », mais n'a pas fait partie des lauréats.

MedAnim a répondu à l'Appel à Manifestation d'Intérêt lancé par la Métropole Aix-Marseille-Provence et la ville de Marseille pour la réaffectation de locaux situés sur l'ilot Canebière. Le projet n'a pas été retenu.

Le projet n'est pas abandonné, mais le nombre d'acteurs impliqués a été réduit de moitié. Ils étudient plusieurs propositions, dont une sur une opération portée par Bouygues – Capitaine Gèze, une autre au Pôle Média et une dernière dans les locaux d'Unitel propriété de Kévin Polizzi.

Budget et soutiens financiers :

Le projet représente au total un investissement de 5,7 M€, dont 3 M€ de travaux et équipements et 2,7 M€ au titre des programmes d'innovation. Si les acteurs membres du pôle MedAnim réaliseront une part des investissements et porteront certains programmes d'innovation, le projet ne peut être réalisé sans un soutien fort et l'intervention de partenaires financeurs.

Reçu au Contrôle de légalité le 14 octobre 2024