

# EXTRAIT DU REGISTRE DES DÉLIBÉRATIONS DU BUREAU DE LA MÉTROPOLE AIX-MARSEILLE-PROVENCE

**Séance du jeudi 10 octobre 2024**

Madame Martine VASSAL, Présidente de la Métropole Aix-Marseille-Provence, a ouvert la séance à laquelle ont été présents 33 membres.

Etaient présents Mesdames et Messieurs :

Martial ALVAREZ - Christian AMIRATY - Philippe ARDHUIN - François BERNARDINI - Christian BURLE - Emmanuelle CHARAFE - Gaby CHARROUX - Georges CRISTIANI - Daniel GAGNON - David GALTIER - Gerard GAZAY - Patrick GHIGONETTO - Roland GIBERTI - Philippe GINOUX - Jean-Pierre GIORGI - Jean-Pascal GOURNES - Nicolas ISNARD - Didier KHELFA - Vincent LANGUILLE - Arnaud MERCIER - Danielle MILON - Véronique MIQUELLY - Pascal MONTECOT - Roland MOUREN - Catherine PILA - Henri PONS - Didier REAULT - Georges ROSSO - Michel ROUX - Laurent SIMON - Martine VASSAL - Frédéric VIGOUROUX - David YTIER.

Etaient absents et représentés Mesdames et Messieurs :

Olivier FREGEAC représenté par Arnaud MERCIER - Amapola VENTRON représentée par Christian AMIRATY.

Etaient absents et excusés Mesdames et Messieurs :

Éric LE DISSES - Serge PEROTTINO.

Madame la Présidente a proposé au Bureau de la Métropole d'accepter les conclusions exposées ci-après et de les convertir en délibération.

#### **ATCS-005-16402/24/BM**

### **■ Attribution d'une subvention à l'association Zinc pour le marché des imaginaires numériques - Approbation d'une convention - MGDIS n°9540 102107**

Madame la Présidente de la Métropole Aix-Marseille-Provence sur proposition du Commissaire Rapporteur soumet au Bureau de la Métropole le rapport suivant :

Les industries culturelles et créatives font partie intégrante des filières stratégiques ciblées par l'agenda du développement économique de la Métropole, actualisé le 30 juin 2022. A ce titre, la Métropole Aix-Marseille-Provence souhaite développer la filière économique des Arts Numériques sur son territoire à travers différentes actions. En accompagnant l'association ZINC, elle souhaite œuvrer dans les différentes thématiques de cette filière à potentiel de développement et de création d'emplois.

Crée en 2008, ZINC est une association de promotion et d'accompagnement de l'art digital. Elle couvre une pluralité de thématiques, de l'expérimentation, l'innovation, l'événementiel, le réseautage professionnel, à l'accompagnement des artistes et à la sensibilisation du grand public. Leur événement majeur, la biennale des arts numériques, est un événement international qui réunit tous les deux ans pas moins de 100 000 personnes sur tout le territoire métropolitain pendant 3 mois.

A travers cette nouvelle composante, le Marché des Imaginaires Numériques à destination des professionnels, l'association entend créer le premier marché des arts numériques le 7 et le 8 novembre 2024 de dimension nationale et internationale, proposant des services de networking, speedmeeting, workshop, permettant au territoire :

- 1/ D'affirmer son positionnement différenciant sur l'innovation digitale au service des ICC ;
- 2/ De structurer un secteur émergent et favoriser le développement d'un écosystème innovant ;
- 3/ D'agir au service de la visibilité des entreprises métropolitaines ;
- 4/ D'affirmer le positionnement Med-Europe de la Métropole.

De par les acteurs impliqués dans sa production, le Marché des Imaginaires Numériques a pour particularité de rassembler différentes communautés professionnelles qui ne se rencontrent que rarement, autour d'enjeux et de questionnements d'avenir. Il propose, par ses formats variés allant de la conférence, aux ateliers, network, de pitch, aux pavillons BtoB, d'espaces de monstration et de démonstration, de se rencontrer et d'échanger, et ainsi de faire naître des collaborations.

Enfin, par sa concomitance avec la Biennale des imaginaires numériques, le public du MIN se veut large avec des professionnels venus de la région, de France, comme du reste du monde avec des délégations internationales. Les deux événements profiteront donc l'un de l'autre, ce qui leur offrira une plus grande visibilité.

Pour conclure, le positionnement du Marché des Imaginaires Numériques se singularise principalement par sa volonté de décroisement esthétique, technologique et sectoriel. Cette approche de la création, de la production immersive et hybride, est complémentaire aux rendez-vous de référence existants (NewImages Festival ; les rencontres SVSN ; Le NUMIX LAB ; Venice Immersive, etc.).

Le marché est issu d'un long travail d'ingénierie mené avec les partenaires institutionnels, et d'analyse de besoins des acteurs économiques et culturels.

Pour la Métropole, le renforcement de la dimension économique d'un événement grand public affirme un positionnement international inédit :

- Faire se rencontrer le milieu artistique avec le milieu économique à travers les arts numériques n'existe pas aujourd'hui en France ;

- Rapprocher le milieu de la recherche avec le milieu socio-économique dans le domaine des arts digitaux est un autre élément différenciant ;
- Les biennales régionales existantes ne possèdent pas de marché international.

L'événement à un positionnement international prononcé à travers :

- L'accueil de multiples délégations étrangères ;
- La forte composante européenne ;
  - o La Lituanie est à l'honneur cette année ;
  - o Les Pays Bas seront fortement présents, très avancés sur la question économique dans le secteur des arts hybrides et cultures numériques ainsi que leurs utilisations commerciales et industrielles ;
  - o La Belgique sera aussi représentée entre autres.
- Des partenariats déjà existants avec des pays anglophones comme le Canada et les Etats Unis vont se poursuivre cette année ;
- Des passerelles se développent avec le continent Africain, une délégation sera présente cette année ;
- L'Asie sera représentée par une délégation Taiwanaise ;
- Des invités de renom assureront des conférences, comme Bruno Ribeiro, Artiste média (France) Ana Brzezińska, Curatrice et productrice XR, Tribeca Festival (USA), Freya Murray, Responsable Créative, Google Arts & Culture Lab (UK), LEE Daehyung, Commissaire indépendant (Corée du Sud,) Kwena Mokwenan, Afrikan Freedom Station (Afrique du Sud), Rachael Gilbourne, Conservatrice, Irish Museum of Modern Art (Irlande).

A l'international, les événements réellement comparables sont le KIKK à Namur en Belgique mais avec une programmation artistique plus importante, et la Biennale Elektra à Montréal mais avec un volet salon plus important.

Le Marché des Imaginaires Numériques dans sa forme proposée en 2024 est déjà très ambitieux. Selon les résultats de l'édition 2024, il pourra être envisagé soit une récurrence tous les deux ans, l'instar de la biennale des imaginaires numériques, soit tous les ans dans une perspective de développement.

Le Marché s'adresse à plusieurs secteurs : Plurimédia, Contenus Audiovisuels, Mapping, Xr, Vfx, Expérientiel Installations & Art Public, Muséal, Immersif, Interactif, Design Scénique, Éclairage, Scénographie, Évènementiel, Art Contemporain, Festivals, Patrimoine, Spectacle Vivant ...

Il vise également plusieurs acteurs :

- Les start up et studios positionnés sur les segments des arts numériques, la réalité virtuelle, augmentée et étendue, pour accélérer leur développement commercial et renforcer leurs innovations et contenus créatifs des partenariats avec des artistes (Dark Euphoria, Artisans d'Idées, Stand'Art, Cross the Ages, French Tech, etc) ;
- Les acteurs du patrimoine souhaitant explorer et se doter de contenu numérique applicatif sur la médiation culturelle numérique, des outils numériques d'interprétation patrimoniale, muséographies, etc (Musée de Marseille, Festival d'Art Lyrique d'Aix, Festival d'Avignon, Fondations, Lieux Patrimoniaux, Collectivités...) ;
- Les acteurs culturels et économiques engagés aux côtés d'écosystèmes créatifs sur des projets numériques, pour explorer de nouveaux modèles économiques et de relation avec le public (Incubateurs, Arsud, Sudanim, Innovation Agency Lithuania). Comme pays invité de la Biennale, la Lituanie sera mise à l'honneur également sur la partie Marché en partenariat avec L'Agence de l'innovation de Lituanie, responsable de l'écosystème d'innovation lituanien et de sa promotion ;
- Les créateurs et artistes, mais aussi les structures d'arts hybrides, pivots entre art, culture et technologie (Moment Factory, Iregular Studio, Elektra Montréal) ;
- Les chercheurs et étudiants du territoire, de France et à l'international.

Ces professionnels se déplacent sur les salons consacrés à leur domaine spécifique :

MIFA, Cannes, SIPA, Immercity, Foires d'art contemporain ... Tout l'intérêt du Marché des Imaginaires Numériques est de faire se croiser des professionnels qui ne se croisent pas, et ainsi générer des potentiels de business inédits, d'ouvrir à chacun de nouveaux marchés.

L'association ZINC est déjà soutenue par la Métropole Aix-Marseille-Provence, direction de la Culture, au titre de son fonctionnement général et ses actions culturelles.

Le présent rapport concerne une subvention spécifique d'action, le dispositif du « Marché des imaginaires numériques ».

Après instruction, il est proposé d'attribuer à l'association ZINC une subvention d'un montant de 20 000 euros, MGDIS n° 9540.

Telles sont les raisons qui nous incitent à proposer au Bureau de la Métropole de prendre la délibération ci-après :

### **Le Bureau de la Métropole Aix-Marseille-Provence,**

#### **Vu**

- La loi n° 2014-58 du 27 janvier 2014 de Modernisation de l'Action Publique Territoriale et d'Affirmation des Métropoles ;
- La loi n° 2015-991 du 7 août 2015 portant Nouvelle Organisation Territoriale de la République ;
- Le décret n° 2001-495 du 6 juin 2001 pris pour l'application de l'article 10 de la loi n° 2000-321 du 12 avril 2000 et relatif à la transparence financière des aides octroyées par les personnes publiques ;
- La délibération n° HN 001-8073/20/CM du Conseil de la Métropole du 17 juillet 2020 portant délégation de compétences du Conseil au Bureau de la Métropole ;
- La délibération n° ECOR-001-12062/22/CM du Conseil de la Métropole du 30 juin 2022 portant actualisation de l'Agenda du Développement Économique ;
- La délibération n°FPBA-042-15297/23/CM du Conseil de la Métropole du 7 décembre 2023 approuvant le règlement budgétaire et financier modifié.

#### **Où le rapport ci-dessus**

#### **Entendues les conclusions du Commissaire Rapporteur,**

#### **Délibère**

##### **Article 1 :**

Est attribuée une subvention de fonctionnement à l'association ZINC d'un montant de 20 000 euros au titre de l'exercice 2024 pour le pilotage du dispositif Marché des Imaginaires Numériques.

##### **Article 2 :**

Est approuvée la convention d'objectifs avec l'association ZINC, ci-annexée.

##### **Article 3 :**

Madame la Présidente de la Métropole, ou son représentant, est autorisé à signer cette convention et tous documents y afférents.

**Article 4 :**

Les crédits nécessaires sont inscrits au budget principal de l'exercice 2024 pour 80% et de l'exercice 2025 pour 20%, en section de fonctionnement Chapitre 65 - fonction 67 - nature 65748.

Ces crédits relèvent de la politique « Développement économique, innovation attractivité territoriale », de la sous-politique « Innovation, filières stratégiques, enseignement supérieur et recherche » et du programme « Innovation, filières stratégiques, enseignement supérieur et recherche » et seront exécutés par le service gestionnaire « Filières et dynamiques territoriales ».

Cette proposition mise aux voix est adoptée.

Certifié Conforme,  
Le Vice-Président Délégué,  
Filière Cinéma,  
Industrie créative

Gaby CHARROUX