

Réseau des villes créatives UNESCO

Rapport périodique d'activités



Ville de Lyon

Ville créative pour les arts numériques
Janvier 2017



Sommaire

1/ INTRODUCTION PAR GEORGES KEPENEKIAN, Premier Adjoint au Maire de Lyon, en charge de la culture, des grands évènements et des droits des citoyens

2 / INFORMATIONS GENERALES

3 / CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DU RESEAU

4 / PRINCIPALES REALISATIONS

A / Nos objectifs

- **Pour une politique culturelle numérique**
- **Les grands évènements et la création numérique**
- **Le soutien à la scène des arts numériques**

B / Les principales réalisations

- **Pour une politique culturelle numérique**
 - **Les Bibliothèques**
 - **Les Musées**
 - **La Maison de la Danse**
 - **L'Ecole nationale supérieure des Beaux-arts de Lyon**
 - **Les Théâtres – Théâtre nouvelle génération**
- **Les grands évènements et la création numérique**
 - **Les Nuits sonores**
 - **La Fête des lumières**
 - **La Biennale musiques en scène**
- **Le soutien à la scène des arts numériques**
 - **Le Festival Mirage**
 - **Le soutien aux équipes artistiques**
- **Liens vers les sites des différents projets**

5 / PARTICIPATION A LA VIE DU RESEAU DES VILLES CREATIVES

6 / PERSPECTIVES 2017-2020

1/ INTRODUCTION PAR GEORGES KEPENEKIAN, Premier Adjoint au Maire de Lyon, en charge de la culture, des grands événements et des droits des citoyens



« Depuis 2008 la Ville de Lyon participe au réseau des villes créatives dans le secteur des arts numériques. Le programme engagé par la Ville a été placé sous le signe de la révolution numérique dans le domaine culturel.

La Ville de Lyon mène depuis de nombreuses années une politique culturelle ambitieuse en priorisant près de 20% de son budget pour la culture et en accompagnant un grand nombre d'institutions (Bibliothèques, Musées, Théâtres, Opéra, Orchestre, Ecole d'art, Conservatoire, Maison de la Danse). Aujourd'hui notre ville est reconnue comme une des grandes métropoles culturelles en Europe par la créativité et le rayonnement de ses acteurs, dans le secteur de la musique, de la danse, du théâtre, de l'art contemporain et de nombreuses autres disciplines.

En s'engageant dans le réseau des villes créatives la Ville de Lyon a souhaité se donner comme objectif de mener à bien des projets innovants mettant en valeur l'impact du numérique sur les politiques culturelles (projet NUMELYO, NUMERIDANSE, Plateau NRV), permettre le développement de grands événements intégrant les cultures numériques (NUITS SONORES, FETE DES LUMIERES), et accompagner le développement de la scène des arts numériques au niveau local (MIRAGE Festival).

Par ses différents axes d'engagement, la Ville a positionné son action sur le domaine des cultures numériques, au-delà du secteur précis des arts numériques. Ce rapport périodique présente différents projets réalisés à Lyon sur la période 2008 – 2016, projets initiés et financés par la Ville et ses institutions, ou bien accompagnés budgétairement par la collectivité. Ces projets ont également bénéficié du soutien d'autres partenaires publics et privés.

De manière plus générale la Ville et la Métropole de Lyon ont permis le lancement de nombreux programmes intégrant pleinement la nouvelle dimension numérique : programme autour des Villes intelligentes, mise en place d'un pôle de compétitivité autour des jeux-vidéos, et à partir de 2017 lancement du Projet French Tech Lyon à la Halle Girard. Ce sont autant de nouvelles pistes de coopération et de développement pour les années futures ».

2 / INFORMATIONS GENERALES

2.1. Nom de la Ville: LYON

2.2. Pays: FRANCE

2.3. Secteur : ARTS NUMERIQUES

2.4. Date de désignation : 2008

2.5. Date de présentation du rapport : Janvier 2017

2.6. Service suivant le programme Ville créative : Service culturel

2.7. Dates des rapports précédents : Aucun

2.8 Contact au sein du service culturel :

Sophie Lacroix

Direction des affaires culturelles

11 rue du Griffon

69001 LYON

Sophie.lacroix@mairie-lyon.fr

Tel : (33)-(0)4-72-10-37-96

3. CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DU RESEAU DES VILLES CREATIVES

Pour rappel de 2008 à fin 2013, la Ville de Lyon était la seule ville du réseau dans le domaine des arts numériques.

3.1. Nombre de réunions du réseau suivies : 2

2009 Lyon; 2012 Montréal;

3.2 Accueil d'une des réunions du réseau et dates: **AG du réseau en 2009**

3.3 Accueil d'une réunion de coordination : aucune

3.4 Accueil d'une manifestation internationale en lien avec les sujets traités par le réseau et accueillant d'autres villes créatives : Aucune

3.5 Soutien financier ou organisationnel apporté au secrétariat du réseau à l'UNESCO pour faciliter la gestion et le management du réseau : aucun

3.6 Membre d'un groupe de suivi et période : aucun

3.7 Participation à des projets d'évaluation des villes candidates au réseau : aucune

4. PRINCIPALES INITIATIVES REALISEES AU NIVEAU LOCAL DANS LES OBJECTIFS DU RESEAU DES VILLES CREATIVES

A / NOS OBJECTIFS

Notre action dans le cadre de notre programme comme Ville créative UNESCO pour les arts numériques s'est concentré depuis 2008 sur 3 grands axes, qui résume notre volonté d'élargir notre action à l'ensemble du domaine des cultures électroniques et des politiques culturelles.

→ Pour une politique culturelle numérique

La Ville mène depuis plusieurs années une réflexion sur l'impact du numérique sur les politiques culturelles et les actions menées par les différentes institutions. Il s'agit d'étudier les nouvelles pratiques numériques des publics et de lancer des projets innovants, bâtissant ainsi progressivement une politique culturelle numérique. Dans ce cadre précis tous les différents secteurs de la vie culturelle ont été interrogés et ont lancé des projets avec le soutien de la Ville et d'autres partenaires.

Musées, bibliothèques, Théâtres, Maison de la danse, Ecole d'art, toutes ces structures culturelles sont impactées depuis plusieurs années par la révolution numérique. La Ville a ainsi souhaité accompagner le lancement de différents projets, autant dans le secteur de la création, de la diffusion, que dans le secteur du patrimoine et de la mémoire.

Ces projets ont autant interrogé les modes de création, l'utilisation des outils numériques dans la production artistique et dans les modalités de diffusion et de réception, les nouvelles possibilités de sauvegarde et de mise en valeur du patrimoine. De nouveaux projets ont été lancés années après années et connaissent aujourd'hui un développement exemplaire.

→ Les grands évènements et la création numérique

La Ville de Lyon accompagne de nombreux festivals et grands évènements dans différents secteurs artistiques. Dans le cadre de sa démarche pour le programme des villes créatives, la Ville a accompagné le développement de manifestations autour des arts numériques et des cultures électroniques.

Ces manifestations sont aujourd'hui reconnues comme des évènements de niveau national ou international, à l'exemple du festival Nuits sonores. Les responsables de festivals ont également travaillé à l'insertion progressive des arts numériques et des nouvelles techniques numériques dans leur programmation. La Fête des lumières de Lyon, une des plus importantes manifestations culturelles sur l'espace public au niveau international a ainsi intégré depuis plusieurs années de nouvelles créations faisant appel aux nouvelles technologies. Les grands festivals dans le domaine de l'art contemporain, de la danse ou des musiques contemporaines ont également progressivement donné une place importante aux cultures numériques.

→ Le soutien à la scène des arts numériques

La Ville de Lyon souhaite également accompagner le développement de la scène des arts numériques sur son territoire. Au-delà des deux autres priorités, le soutien aux équipes et projets artistiques travaillant précisément dans ce secteur s'est matérialisé par des aides financières et un accompagnement logistique.

La Ville, dans le cadre de son fonds d'intervention culturelle, soutient un festival dédiés aux arts numériques, des compagnies ou des associations assurant un rôle d'animateur dans ce secteur.

Ce travail a notamment permis la création du Festival Mirage (dédié aux arts numériques), qui connaît un fort succès et qui s'est aujourd'hui installé sur le site des Subsistances.

La Ville a souhaité solliciter un travail en réseau de la part des différents acteurs par des coopérations entre les principaux lieux culturels (ENSBAL, Théâtre nouvelle génération, Subsistances, Maison de la danse).

B / LES PRINCIPALES REALISATIONS DE 2008 A 2016

FICHE 1 – LES BIBLIOTHEQUES ET LE PROJET NUMELYO

La bibliothèque municipale de Lyon est la deuxième bibliothèque de France par ses collections (plus de 3 millions de documents) après la Bibliothèque nationale à Paris. Elle dispose également d'un réseau de lieux dans la cité très important avec près de 16 établissements. Fortement engagé dans la révolution numérique la Ville et sa bibliothèque ont souhaité créer l'une des plus importantes bibliothèques numériques en Europe portée par un établissement municipal. En 2012 a été créé, la bibliothèque numérique de Lyon « NUMELYO » (numelyo.fr).

Numelyo propose des collections imprimées, des ressources d'une diversité et d'une richesse exceptionnelle (livres, images, photos, presse...). **Pour la première fois en Europe pour une bibliothèque municipale, la quasi-totalité des collections imprimées de son fonds ancien sera progressivement rendue accessible au plus grand nombre, par un travail de numérisation de grande ampleur.**

Numelyo est une bibliothèque 100% hybride : elle propose la même qualité de services aux usagers que l'ensemble des établissements du réseau de la BmL.



Très en pointe au niveau international, l'excellence à la fois « papier et numérique » de la BmL se justifie par plus de 20 ans de travail sur la numérisation, la métadonnée et la mise en ligne. Le lancement de Numélyo conforte Lyon comme métropole européenne des savoirs et sa bibliothèque municipale comme bibliothèque métropolitaine de référence. Le projet numelyo a permis dans le cadre d'un programme avec Google Book, de numériser près de 500 000 ouvrages anciens, qui viennent enrichir la bibliothèque numérique déjà riches de nombreuses bases documentaires.

En 2013 le congrès national des bibliothécaires (France), suivi en 2014 de l'organisation du Congrès mondial des bibliothécaires à Lyon, furent deux temps importants de valorisation de ce projet et de l'engagement de la bibliothèque dans le domaine des cultures numériques. La « déclaration de Lyon » texte présenté à ce congrès mondial à Lyon en 2014 et rappelant l'importance de l'accès à l'information à l'ère numérique fut signée par plus de 500 grandes structures culturelles, universitaires et ONG dans le monde.

FICHE 2 – MUSEES - LES PROJETS DU MUSEE DES BEAUX ARTS DE LYON

Projets de numérisation en très haute définition

Au musée des beaux-arts de Lyon, plus de 30 tableaux des collections du musée ont fait l'objet d'une numérisation en très haute définition. Depuis plusieurs années, le Musée utilise des outils numériques pour développer de nouveaux projets à partir de ses collections, au-delà des services habituels (applications, audio-guides). Le musée des beaux-arts de Lyon a ainsi engagé différents projets de visites virtuelles ou de découvertes de tableaux en très haute définition. Ces nouveaux outils numériques sont aujourd'hui disponibles sur le site du Musée.

FICHE 3 – LA MAISON DE LA DANSE ET LE PROJET NUMERIDANSE

La Maison de la danse, institution majeure dans son domaine depuis 1980, a mené à bien depuis 2011 un travail autour du patrimoine de la danse à partir des outils numériques, en créant **le projet Numeridanse**.

Numeridanse.tv est la première vidéothèque numérique de danse gratuite qui rassemble des milliers d'heures de vidéos, des collections d'artistes nationaux et internationaux, des outils pédagogiques et des milliers de ressources éditorialisées pour comprendre la danse et son histoire. Gérée par une communauté de professionnels, elle est portée et coordonnée par la Maison de la Danse de Lyon.

Ce projet a pour ambition de rassembler des grandes collections de danse et de les penser pour internet. Imaginé par Charles Picq, cet outil visionnaire créé en 2011 avec la complicité du Centre national de la danse et avec les soutiens du ministère de la Culture et de la Communication et de la Fondation BNP Paribas a trouvé toute sa place dans le secteur chorégraphique. Il répond à un besoin réel des professionnels du spectacle et des enseignants et a su fédérer une communauté de contributeurs fidèles. **Aujourd'hui, Numeridanse.tv, ce sont en effet plus de 2000 vidéos, 44 collections, 1000 artistes et plus de 45 000 visiteurs par mois.** C'est aussi aujourd'hui un outil de référence pour l'éducation artistique.

Référençant sous forme d'extraits ou d'intégraux des spectacles de danse filmés, des documentaires, des interviews d'artistes et de spécialistes, des ressources pédagogiques, des films de vidéodanse, Numeridanse.tv offre une vision large et riche de l'art chorégraphique. Tous les genres, styles et formes sont représentés : butô, danse classique, néoclassique, baroque, danses indiennes, africaines, flamenco, contemporain, danses traditionnelles, hip hop, tango, jazz, arts du cirque, performance...

Au-delà du projet Numeridanse la Maison de la danse a également lancé en 2017 un nouveau programme à destination de tous les publics et notamment les jeunes : **Data-danse**. Il s'agit d'une plateforme numérique interactive créée pour guider le spectateur, de 8 à 99 ans, dans sa découverte de la danse. En libre accès sur internet, intuitive et ludique, **Data-danse** s'utilise de manière autonome ou accompagnée par un médiateur, un enseignant. De multiples informations concernant le monde de la danse y sont contenues (les lieux, le corps, les métiers, le vocabulaire, les repères). À partir des éléments récoltés, Data-danse conduit le spectateur dans le récit de sa propre expérience jusqu'à proposer l'édition d'une Une de journal.

Fiche 4 - L'ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES BEAUX –ARTS DE LYON ET LE PROJET NRV

L'ENSBAL a lancé en 2016-2017, en collaboration avec Les Subsistances, la mise en place d'un plateau de travail autour de la création numérique, intitulé Plateau NRV. Ce projet est réalisé en collaboration avec la Ville de Lyon.

L'ambition partagée est de créer sur le site des Subsistances un espace numérique collaboratif à destination des artistes, des étudiants et des jeunes artistes diplômés : un plateau numérique centré sur l'art où la création, la production, la formation, la recherche, le développement et les nouveaux médias sont associés. Et plus précisément encore : un espace numérique mutualisé et collaboratif consacré à la captation du mouvement, à la modélisation 3D, à la réalité augmentée et aux nouveaux dispositifs de vision en relief, ouvert aux étudiants, aux professionnels et aux amateurs du territoire.

À l'échelle lyonnaise, le Plateau NRV entend se construire sur la base des orientations et des axes de développement propres à l'Ensba et aux Subsistances, qui sont à la fois complémentaires et susceptibles de donner lieu à des croisements féconds. Chaque structure partageant une démarche commune de recherche et d'expérimentation artistiques, mais dans des champs et avec des finalités différents : la création et la diffusion des arts de la scène pour Les Subsistances, la formation, la recherche et la professionnalisation en arts visuels et en design pour l'Ensba. L'enjeu pour chacune est donc à la fois de développer, dans le champ spécifique du numérique et de la réalité virtuelle, ses activités avec ses acteurs propres (les artistes du spectacle vivant, les artistes visuels et designers diplômés et les étudiants), mais aussi de stimuler, dans ce même champ, les croisements, les rencontres, les hybridations, de manière à créer sur le site un lieu de rencontre, de formation, d'expérimentation et de professionnalisation pour les artistes visuels, les designers et les artistes du plateau.

Le Plateau NRV est un atelier ouvert fonctionnant sur un mode collaboratif. Il réunit étudiants, jeunes artistes visuels, designers, artistes du plateau et professionnels du spectacle vivant, et favorise la mise en commun de savoirs et de recherches sur les cultures numériques.

Une des ambitions du Plateau NRV est aussi d'être un « lieu-ressource » autour des pratiques numériques des artistes favorisant la rencontre, le partage et l'émergence de nouveaux langages artistiques liés à la création numérique et la réalité virtuelle.

Le Plateau NRV se veut aussi un lieu de pratique et de professionnalisation pour les étudiants-chercheurs et jeunes artistes et designers dont les œuvres combinent arts, sciences et nouvelles technologies. Certains artistes emploient exclusivement la technologie numérique, tandis que d'autres l'intègrent dans les disciplines traditionnelles du plateau. Nous nous ouvrirons à ces diversités. L'accompagnement des artistes et des jeunes diplômés est une des forces des Subsistances et de l'Ensba Lyon qui, avec ce nouvel outil, pourront proposer aux artistes et étudiants travaillant sur des formes nouvelles de bénéficier de cette expérience. Par le biais de la confrontation avec les professionnels et artistes invités, les étudiants et jeunes chercheurs acquièrent ainsi des compétences professionnelles en matière d'imaginaire numérique.

Lieu de partage et de mise en réseaux, le projet Plateau NRV fédère en outre un nombre important d'acteurs du territoire. Le pilotage artistique du plateau se fera en effet en collaboration avec le TNG (Théâtre Nouvelle Génération) et certaines activités seront partagées et proposées avec la complicité de Mirage Festival et d'AADN (Assemblée Artistique des Diversités Numériques).

La fonction de ce plateau, le travail artistique autour de la réalité augmentée et des mondes interconnectés, a été définie en fonction des atouts et des manques des autres équipements existants à Lyon. Il s'agit de renforcer l'équipement du territoire afin de travailler dans une logique

de croisement des compétences et des acteurs et d'offrir un espace-temps propice à la recherche et à l'innovation.

L'atout du site des Subsistances est de pouvoir jumeler directement le travail de conception sur ordinateurs avec l'expérimentation de plateau en mettant à la disposition de ses utilisateurs, à la fois les outils informatiques et le plateau 2, situé dans le même bâtiment.

Les fonctions du Plateau NRV

Un regard sur les réalités virtuelle et augmentée

S'inscrivant dans une vision prospective et critique de notre rapport aux technologies, le Plateau NRV met en place un programme autour des réalités virtuelles et augmentées. Il invitera les participants et les artistes à travailler sur ces sujets par l'intermédiaire de workshops, rencontres, ateliers, formations. Il créera aussi un espace critique pour tenter de penser autrement ces réalités. Le Plateau NRV permettra la création d'installations virtuelles, de jeux vidéo, de films immersifs.

L'activité du Plateau NRV

- **Des résidences d'artistes**

5 à 10 artistes par an produisent une oeuvre en lien avec les arts de la scène ou les arts plastiques, financée par les Subsistances, le TNG ou l'Ensba Lyon. Elles prennent place dans la programmation de l'une ou l'autre structure. Un espace et du temps pour le prototypage avec des technologies *low-cost* et/ou *open source*. Mirage Festival et AADN viendront augmenter ce dispositif en lien avec leurs programmes respectifs.

- **Des résidences d'accompagnement**

- **Un lieu de recherche et de professionnalisation pour les étudiants et les chercheurs de l'Ensba**

- **Des workshops**

Des week-ends d'initiation destinés au tout public – pilotés par AADN.

Des week-ends d'expérimentations plus pointues destinées aux makers – pilotés par AADN et Mirage.

Des classes numériques pour les scolaires.

Des workshops pour les étudiants.

- **Des ateliers de pratiques amateurs**

Pour les enfants et les adultes dans le cadre des pratiques amateurs de l'Ensba.

FICHE 5 – LES THEATRES – LE THEATRE NOUVELLE GENERATION ET LE PROJET L.I.R

Le théâtre nouvelle génération, Centre dramatique national jeune public, est dirigé par le metteur en scène Joris Mathieu. Ce théâtre a mis en place un nouveau projet sous la direction de son directeur – metteur en scène, ayant notamment pour cœur de réflexion l'impact des nouvelles technologies auprès du jeune public, leur utilisation, les modifications qu'elles engendrent dans le quotidien, les représentations, les transmissions du savoir, les pratiques sociales.

Le CDN porté par son équipe artistique Haut et Court défend un projet scénique aux frontières de la littérature et des arts visuels. La démarche de Joris Mathieu est guidée par une dramaturgie dans laquelle la scénographie, l'image et le son sont des moteurs de sens. Avec son équipe, il défend une vision de la littérature qui amène à se concentrer sur l'esprit de l'œuvre et à penser le travail d'adaptation comme une traduction scénique, où le spectateur a sa place active d'interprète.

Cette dynamique est également présente au théâtre des ateliers à Lyon, également dirigé par Joris Mathieu. Parmi les différents projets menés par le TNG, au-delà des créations théâtrales, le projet L.I.R est aujourd'hui accueilli par de nombreuses structures en Europe.

Le projet L.I.R (Livre In Room)

Installation littéraire numérique. Dispositif de Joris Mathieu et Nicolas Boudier, en compagnie de Haut et Court. Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon, création 2015. Autour de vous, des livres posés sur des étagères. Vous en choisissez un qui éveille votre curiosité, vous vous installez confortablement. C'est alors que sous vos yeux, celui-ci s'incarne sous la forme d'un lecteur humain virtuel, qui partage avec vous à voix haute, dans l'intimité de cette cabine, les mots de l'auteur choisi.

L'installation numérique L.I.R. est un îlot rêvé offrant le doux privilège de s'échapper quelques instants du réel pour plonger dans les songes des écrivains. L'objet livre est au centre de ce dispositif où il suffit de scanner son code-barres pour déclencher une séquence visuelle et sonore, permettant une véritable immersion littéraire. Parenthèse extraordinaire, cette « bibliothèque de Babel » offre à chaque visiteur une expérience unique de lecture augmentée qui peut aisément faire halte dans différents espaces, bibliothèques, halls de théâtre, salons du livre...

Ce projet a fait l'objet d'une installation à Lyon, et tourne en 2016 – 2017 dans de nombreuses villes européennes. Il sera présent en 2017 à Frankfort sur le pavillon de la France, invitée d'honneur du salon du livre de Frankfort, première manifestation au monde dans son domaine.

D'autres théâtres lyonnais utilisent les nouvelles technologies dans leurs projets de création contemporaine, à l'exemple des Subsistances et des projets réalisés par la compagnie Adrien Mondot et Claire Bardainne.

B / LES GRANDS EVENEMENTS ET LE NUMERIQUE

FICHE 6 – LE FESTIVAL NUITS SONORES

Créé en 2003 le festival Nuits sonores est devenu en quelques années un des premiers rendez-vous européens dans son domaine : les musiques et les cultures électroniques, plaçant Lyon sur la carte des grands rendez-vous culturels internationaux.

L'édition 2016, 14eme édition, a été marquée par un nouveau record de fréquentation avec plus de 138 000 spectateurs comptabilisés sur l'ensemble des sites payants et gratuits du festival, contre 129 000 en 2015. L'audience du festival a, en outre, été marquée par une forte fréquentation internationale, notamment parmi les professionnels et accrédités, venus des cinq continents et de plus de 50 pays. Une internationalisation accrue de Nuits sonores qui s'est notamment appuyée sur de nombreux programmes artistiques et professionnels bâtis en partenariat avec l'Institut français, et le cadre de coopération européenne proposé par le projet « We Are Europe ».



En 2016, Nuits sonores a plus que jamais joué la carte de l'ouverture, de la mixité et de l'exigence artistique en accueillant 200 actes artistiques, venus des 4 coins du monde, de la Corée du Sud au Nigéria, en passant par le Brésil, Israël, le Congo, l'Egypte ou encore la Turquie. La programmation de Nuits sonores s'est attachée à créer un parcours de personnalités aux discours exigeants et passionnés afin d'offrir au public une programmation singulière, inédite, accentuée cette année par un retour en force des concerts lives. Parmi les temps forts de cette édition : 3 jours de Carte blanche donnée à Séoul avec le projet Cool Korea! les trois journées par les 3 curateurs des NS Days, Motor City Drum Ensemble, Laurent Garnier et Seth Troxler, mais aussi le live de Pantha du Prince avec The Triad, le concert audiovisuel, la performance de Peaches, Leroy Burgess accompagné par le collectif lyonnais le Grolektif...

Cette édition marque la fin du projet urbain Confluence 2014-2016, qui avait vu Nuits sonores investir le nouveau quartier du centre de Lyon, au sud de son cœur de ville.

FICHE 7 – LA FETE DES LUMIERES DE LYON

La fête des lumières est le plus grand évènement culturel de notre ville par la fréquentation du public. Issue d'une tradition remontant à 1852 la fête des lumières est devenu depuis le début des années 2000 un rendez-vous culturel et artistique de premier plan accueillant des artistes français et étrangers travaillant la lumière avec toutes les technologies (laser, feu, mapping, outils numériques, projections..) et créant des œuvres sur les places et façades de Lyon.

Il s'agit aujourd'hui d'une des plus importantes manifestations sur l'espace public en Europe et dans le monde. Le budget artistique est de 2,6 millions d'euros, réparti à parité entre la Ville de Lyon et les partenaires privés.

Pour rappel en 2014, la Fête des Lumières en 2014 représentait 80 projets artistiques et 184 artistes impliqués, 79 entreprises et institutions partenaires, 65 délégations internationales accueillies, dont 31 villes, 800 000 spectateurs sur la place des Terreaux, 700 000 spectateurs sur la place Bellecour et autant sur la place Saint-Jean.

En 2015 la fête des lumières a été reportée suite aux attentats de novembre 2015 à Paris. L'édition 2016 s'est tenue sur un périmètre plus restreint au cœur de la ville et a présenté plus de 45 œuvres sur des monuments majeurs de la ville avec des projets utilisant les arts numériques et les nouvelles technologies.



Photographies Muriel Chalet – Ville de Lyon

FICHE 7 - LA BIENNALE « MUSIQUES EN SCÈNE »

La 8e édition de la Biennale Musiques en Scène, organisée par Grame, centre national de création musicale, est un grand événement croisant une programmation autour de la musique contemporaine et l'installation d'œuvres numériques. Elle a connu pour son édition 2016 une fréquentation de plus de 50 000 entrées (16648 spectateurs et 33 569 entrées dans les galeries et les musées).

Ainsi, avec un public renouvelé et en constante augmentation, le festival poursuit son statut de rendez-vous majeur sur la scène artistique internationale, mais aussi d'événement incontournable sur le territoire régional. Nous sommes heureux et fiers de pouvoir partager ce résultat avec nos nombreux et fidèles partenaires qui, à nos côtés, se sont mobilisés pour offrir au public et aux artistes les conditions d'une rencontre exceptionnelle autour de la création musicale

Un parcours de 8 installations visuelles et sonores originales a été proposé au public de la Biennale sur le thème « Vanités, l'autre côté du miroir ». Aux collaborations historiques avec le Musée d'art contemporain, la BF15, le CAUE Rhône Métropole, la Galerie Tator et Lux à Valence, la Biennale a initié en 2016 un partenariat avec le musée des Confluences.

Trois œuvres y étaient montrées en première mondiale : l'installation immersive de Rioji Ikeda *Test Pattern [n°9]*, une installation interactive sous forme d'un buisson de Smartphones rieurs de Stéphane Borrel et Christophe Lebreton *Smartland – divertimento*, et enfin le cycle de mélodies interactif *Le livre de sable* de Michel van der Aa. La mise en œuvre de ces expositions confirme la place pionnière de Grame dans le domaine des arts numériques.

Durant 3 semaines, 600 artistes se sont ainsi produits dans 20 lieux partenaires, avec 25 créations (19 créations mondiales et 6 créations nationales) dans les domaines des arts numériques, de l'opéra (*Benjamin, dernière nuit*, production de l'Opéra de Lyon), du concert symphonique et multimédia, des installations visuelles et sonores, de la danse et des spectacles pour enfants. Le festival a également proposé au public lors de cette édition un concert de smartphones.

C / LE SOUTIEN AUX ARTS NUMERIQUES

LE FESTIVAL MIRAGE (« Art, innovation et cultures numériques »)

Le Mirage Festival crée en 2013, une programmation ambitieuse et pluridisciplinaire, avec un vrai panorama des cultures numériques et de la création innovante. Pour rendre compte de la richesse de cette création contemporaine nourrie par les technologies, le festival offre un format unique où se mêlent performances, concerts, expositions, workshops, conférences etc. Le festival, initié en 2013, est aujourd'hui un rendez-vous majeur à l'échelle de la Métropole de Lyon.

A l'échelle régionale le Mirage Festival propose une plateforme de diffusion pour la création dans le domaine des arts numériques. Elle offre une forte visibilité à un nombre croissant d'artistes et collectifs.

Ce festival s'appuie sur la coopération de lieux emblématiques de la ville comme le Musée des beaux-arts de Lyon, le Sucre, le Théâtre Nouvelle Génération ou les Subsistances.

Pour la 4^{ème} édition en 2016 ce sont plus de 60 artistes qui étaient invités et 9 performances ont été présentées. Cette édition a rassemblé plus de 8500 spectateurs.

A l'occasion du festival se tient également LE MIRAGE OPEN CREATIVE FORUM, un forum créatif et inventif dédié au numérique créatif, pour les professionnels.

Soutien aux équipes artistiques

La Ville apporte son soutien à différentes équipes artistiques travaillant dans le domaine des arts numériques à Lyon, soit dans des objectifs d'animation du secteur ou de création artistique :

- AADN assemblée des diversités numériques
- XLR Project
- La Compagnie Adrien Mondot et Claire Bardainne

LIENS VERS LES SITES DES DIFFERENTS PROJETS

- ➔ Bibliothèque numérique Numelyo : <http://numelyo.bm-lyon.fr>
- ➔ Plateforme Numeridanse / Maison de la danse : <http://www.numeridanse.tv/fr>
- ➔ Musée des beaux-arts de Lyon : <http://www.mba-lyon.fr/mba>
- ➔ Ecole nationale supérieure des beaux-arts de Lyon : <http://www.ensba-lyon.fr>
- ➔ Les Substances : <http://www.les-sub.com>
- ➔ Théâtre nouvelle génération : <http://www.tng-lyon.fr>
- ➔ Festival Nuits sonores : <http://www.nuits-sonores.com>
- ➔ Fête des lumières : <http://www.fetedeslumieres.lyon.fr/fr>
- ➔ Festival Mirage : <http://www.miragefestival.com>
- ➔ Compagnie Adrien Mondot – Claire Bardainne : <http://www.am-cb.net>

4. PARTICIPATION AUX ACTIONS DU RESEAU DES VILLES CREATIVES

Depuis 2014 et l'entrée dans le réseau des villes créatives de nouvelles villes dans le secteur des arts numériques des échanges se sont tenus pour favoriser une coopération entre les différentes cités :

- rencontres avec la ville d'Enghien-les-Bains
- échanges avec les villes du groupe arts numériques pour préparer l'AG 2017
- soutien à des candidatures pour des villes candidates au réseau des villes créatives section arts numériques : Dakar, Tel Aviv, Linz.
- rencontre/contact avec des villes candidates : Guadalajara (2016)

La Ville de Lyon souhaite renforcer ces échanges sur les années 2017-2020.

5 . PERSPECTIVES 2017-2020

Sur la période des 4 prochaines années 2017-2020 la Ville envisage de renforcer son soutien aux arts numériques notamment en favorisant les projets innovants croisant les différents secteurs artistiques et les outils numériques.

Le programme de Lyon va aussi se concentrer sur le développement des projets réalisés (bibliothèque numérique, plateforme numéridanse, projets des musées élargis à d'autres structures présentes sur Lyon, développement des formes numériques et des cultures électroniques dans le cadre des grands évènements et festivals).

Par ailleurs, les projets de la French Tech Lyon et de la « Ville intelligente » sont autant d'opportunités d'élargir les possibilités de nouveaux projets.

Lyon souhaite également développer les coopérations et interactions avec les autres villes du réseau, notamment dans le cadre du groupe des arts numériques.

En janvier 2017 a été désigné le consortium chargé d'assurer l'exploitation de la Halle Girard, futur lieu totem de la French Tech à Lyon. Ce consortium sera en charge de la gestion, de l'animation et de la commercialisation des 4000 m² de la halle Girard : 3000 m² dédiés aux start-ups (combinant parcours entrepreneurial, services à la création, co-working, espaces de convivialité...) et 1000 m² dédiés à l'animation, l'événementiel et la restauration.

Ce projet structurant, annoncé lors de la labellisation French Tech du territoire métropolitain, vise à faire de la Halle Girard :

- **un lieu totem et fédérateur**, attractif, convivial, accessible et ouvert à l'ensemble de l'écosystème entrepreneurial et créatif du territoire et au-delà ;
- **un lieu d'hébergement des porteurs de projets entrepreneuriaux à fort potentiel du secteur numérique et plus largement des industries créatives et technologiques ;**
- **un lieu de mobilisation** des forces vives, innovantes et créatives du territoire ;
- **un hub de ressources** qui facilitera la mise en relation de ces start-ups avec l'offre de services à forte valeur ajoutée très riche sur le territoire (réseaux patronaux et consulaires, sociétés de valorisation de la recherche et de transfert de technologies, réseaux financiers, ...).
- **un lieu ouvert et inscrit dans les réseaux européens et internationaux de l'innovation** qui contribuera à l'attractivité du territoire, à son rayonnement et au développement des start-ups à l'international.