



RAPPORT D'EXERCICE

ENGHIEN-LES-BAINS

VILLE CRÉATIVE DES ARTS NUMÉRIQUES

RÉSEAU DES VILLES CRÉATIVES DE L'UNESCO

2014-2017



SOMMAIRE

→ 1. RÉSUMÉ	P.3
→ 2. INFORMATIONS GÉNÉRALES	P.4
→ 3. CONTRIBUTION À LA GESTION DU RÉSEAU.....	P.5
→ 4. PRINCIPALES INITIATIVES RÉALISÉES AU NIVEAU LOCAL POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS DU RÉSEAU.....	P.6
▪ Approfondissement des actions de médiation des établissements culturels de la ville à destination de tous les publics	p.7
▪ Renforcement de l'expertise d'Enghien sur la création numérique et développement d'une offre de formation à l'échelle locale et internationale p.7	
▪ Développement des industries culturelles et créatives sur le territoire et mise en réseau avec des partenaires nationaux et internationaux.....	p.8
▪ Biennale internationale des arts numériques, Bains numériques....	p.10
▪ Mise en place d'actions de communication promouvant le RVCU et Enghien-les-Bains, ville créative des arts numériques	p.10
→ 5. PRINCIPALES INITIATIVES RÉALISÉES À TRAVERS DES COOPÉRATIONS INTER-VILLES POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS DU RÉSEAU	P.11
▪ Coordination du domaine créatif des arts numériques	p.12
▪ Collaborations transversales.....	p.16
▪ Accompagnement des villes candidates au RVCU.....	p.19
▪ Organisation de la XIème Réunion annuelle du RVCU	p.20
→ 6. PLAN D'ACTION SUR LE MOYEN TERME POUR LES QUATRE ANNÉES À VENIR.....	P.22
→ ANNEXES	P.24



1

RÉSUMÉ

La Ville d'Enghien-les-Bains a été désignée **ville créative dans le domaine des arts numériques en novembre 2013**, au sein du Réseau des villes créatives de l'UNESCO (RVCU).

Cette désignation représente pour Enghien-les-Bains **une reconnaissance internationale de la stratégie durable et concertée que la ville mène depuis plus de quinze ans autour de l'émergence d'un écosystème dédié à la création numérique**. Historiquement célèbre pour sa station thermale et son casino, uniques en Île-de-France, et pour son riche patrimoine architectural et paysager, Enghien-les-Bains a ainsi conforté son positionnement en tant que **plus petite ville au monde à porter un projet numérique phare**.

Ce projet s'articule autour de **cinq piliers fondamentaux** : l'art et la culture, l'éducation, le tourisme, l'économie et la coopération internationale, et se traduit en cinq axes majeurs :

1. **un pôle de création et de diffusion** numérique, le Centre des arts (CDA),
2. **un incubateur** de start-ups innovantes dans la filière des industries culturelles et créatives, le Numeric Lab,
3. **un pôle évènementiel** avec le Paris Images Digital Summit, Festival des effets spéciaux, organisé chaque année au mois de janvier, et la Biennale internationale des arts numériques, Bains numériques,

4. **une plateforme de réseaux à l'international** à travers l'action du Réseau des Arts Numériques (RAN) et du Réseau des villes créatives de l'UNESCO,
5. **une riche offre de formation en matière de création numérique** avec l'ouverture en septembre 2018 d'une Ecole du numérique en partenariat avec l'Institut George Méliès.

La désignation en tant que ville créative pour les arts numériques représente également **une source de fierté** pour la population enghiennoise et **un formidable levier** pour sensibiliser les citoyens et de potentiels partenaires au rôle de la création numérique comme moteur de développement urbain et de sociabilité.

En accord avec l'Énoncé de mission du RVCU, la Ville d'Enghien-les-Bains s'est attachée ces quatre dernières années à :

- **renforcer** la création, la production, la distribution et la diffusion des activités, des biens et des services culturels ;
- **développer** des pôles de créativité et d'innovation et élargir les opportunités des créateurs et des professionnels du secteur culturel ;
- **améliorer** l'accès et la participation à la vie culturelle, en particulier au bénéfice des groupes et des personnes défavorisées ou vulnérables ;
- **intégrer** pleinement la culture et la créativité dans les plans de développement durable.

Pour cela, la ville a œuvré, en lien avec les différents services et les établissements culturels à :

- **la mise en place d'une stratégie** plus concertée autour des arts numériques en développant des partenariats associant secteur public, secteur privé et société civile,
- **une meilleure compréhension** de cette stratégie

après des décideurs et des habitants grâce à une plus grande implication de la population dans les projets,

- **au développement de projets artistiques et culturels** avec les villes membres de la catégorie arts numériques et plus largement du réseau pour encourager la circulation des artistes et des œuvres d'art et faciliter l'échange d'expertise sur des sujets touchant la créativité, le développement urbain durable, etc.



2

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Nom de la ville : Enghien-les-Bains

Pays : France

Domaine créatif : Arts numériques

Date de désignation : Novembre 2013

Date de soumission du présent Rapport périodique d'activité : 30 novembre 2017

Entité responsable de l'élaboration du Rapport :
Centre des arts

Rapports précédents et dates de soumission :
Rapport d'exercice 2014

Point focal de contact :

M. Dominique Roland
Directeur du Centre des arts
Directeur général adjoint des services « Innovation et Développement numérique », Ville d'Enghien-les-Bains

d.roland@cdarts.enghien95.fr

creative_city_Enghienlesbains@enghien95.fr



3

CONTRIBUTION À LA GESTION DU RÉSEAU

→ NOMBRE DE RÉUNIONS ANNUELLES DU RÉSEAU AUXQUELLES LA VILLE A PARTICIPÉ AU COURS DES QUATRE ANNÉES PRÉCÉDENTES :

La Ville d'Enghien-les-Bains a participé aux quatre dernières Réunions annuelles :

- XVIII^{ème} Réunion annuelle à Chengdu en Chine - Septembre 2014
- IX^{ème} Réunion annuelle à Kanazawa au Japon - Mai 2015
- X^{ème} Réunion annuelle à Östersund en Suède - Septembre 2016
- XI^{ème} Réunion annuelle à Enghien-les-Bains en France - Juillet 2017

→ ORGANISATION D'UNE RÉUNION ANNUELLE DU RÉSEAU ET DATES :

La Ville d'Enghien-les-Bains a organisé la XI^{ème} Réunion annuelle du 29 juin au 2 juillet 2017 qui a réuni plus de 250 participants de 100 villes créatives.

→ ORGANISATION D'UNE RÉUNION DE TRAVAIL OU DE COORDINATION RÉUNISSANT DES REPRÉSENTANTS D'UN OU DE PLUSIEURS DOMAINES CRÉATIFS DU RÉSEAU :

// Réunions de travail :

- lors de la 8^{ème} édition de la Biennale internationale des arts numériques, Bains numériques,

en juin 2014 ;

- lors de la 9^{ème} édition des Bains numériques en juin 2016 ;
- lors de la XI^{ème} Réunion annuelle du RVCU à Enghien en juillet 2017.

// Accueil d'une réunion d'experts en avril 2017 organisée par le Secrétariat général du RVCU à Enghien pour proposer une nouvelle stratégie pour le RVCU, dans le cadre de la mise en œuvre du programme pour le développement durable à l'horizon 2030 et du Nouveau programme pour les villes, associant les villes membres du comité de pilotage et des experts externes.

→ **ORGANISATION D'UNE CONFÉRENCE OU D'UNE RÉUNION INTERNATIONALE RELATIVE AUX QUESTIONS LIÉES AUX VILLES CRÉATIVES ET IMPLIQUANT UNE LARGE PARTICIPATION DES MEMBRES DU RÉSEAU :** Rencontres professionnelles de la 9^{ème} édition des Bains numériques en juin 2016 intitulée « *Mondes sensibles* » célébrant le 350^{ème} anniversaire de l'Académie des Sciences en France.

→ SOUTIEN FINANCIER OU EN NATURE APPORTÉ AU SECRÉTARIAT DE L'UNESCO AFIN D'ASSURER LA GESTION, LA COMMUNICATION ET LA VISIBILITÉ DU RÉSEAU :

Embauche d'une personne pendant huit mois (de février à septembre 2017) chargée d'opérer la liaison entre le Secrétariat de l'UNESCO et la ville d'Enghien-les-Bains pour l'organisation de la XI^{ème} Réunion annuelle du RVCU.

→ PARTICIPATION AU GROUPE DE PILOTAGE ET PÉRIODE CONCERNÉE :

- Janv 2014- Sept 2015 : Coordinateur du domaine créatif des arts numériques- Sapporo, coordinateur adjoint
- Oct 2015 – janv 2016 : Coordinateur adjoint- Dakar, coordinateur
- Mars 2017 – Juin 2018 : Coordinateur- Gwangju, coordinateur adjoint depuis oct. 2017

→ PARTICIPATION À L'ÉVALUATION DE CANDIDATURES :

En 2014 (5 candidatures), 2015 (2 candidatures) et 2017 (6 candidatures).



4

PRINCIPALES INITIATIVES RÉALISÉES AU NIVEAU LOCAL POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS DU RÉSEAU

Les arts numériques par leur dimension transversale et les passerelles qu'ils favorisent entre arts, sciences et technologie, offrent la possibilité aux artistes mais aussi au public **d'appréhender les changements sociaux qui impactent désormais l'ensemble de la société**, sous l'essor des nouvelles technologies et du rôle croissant joué par les data et l'intelligence artificielle. La création numérique se situe également **au cœur du développement des industries culturelles et créatives** et des enjeux de croissance auxquels les villes font face pour affirmer leur singularité.

La Ville d'Enghien-les-Bains s'est efforcée à l'échelle locale depuis 2014 **d'améliorer l'accès et la participation aux projets autour de la création numérique**, en particulier au bénéfice des groupes et des personnes défavorisées ou vulnérables et **d'intégrer pleinement cette création numérique dans les plans de développement durable**.



APPROFONDISSEMENT DES ACTIONS DE MÉDIATION DES ÉTABLISSEMENTS CULTURELS DE LA VILLE À DESTINATION DE TOUS LES PUBLICS

L'action éducative et culturelle de la ville, portée par les Directions de l'Innovation et du Développement numérique et de l'Action Éducative, est marquée par une volonté de **favoriser l'appropriation par tous des nouvelles technologies, selon une démarche créative et transdisciplinaire.**

Le CDA, laboratoire de pratiques amateurs autour de la création numérique, propose une large gamme d'ateliers artistiques tout au long de l'année pour les scolaires, les étudiants, les familles, les personnes âgées, et des résidences d'artistes hors les murs.

Ateliers tablettes

Parce qu'il n'y a pas d'âge pour rester connecté, le CCAS et le CDA proposent des stages « nouvelles technologies » aux seniors enghiennois. Accompagnés par l'artiste Cristina Hoffmann, ils ont la possibilité de s'initier ou de se perfectionner à l'utilisation des tablettes numériques tout en s'interrogeant sur le rapport entre l'art et la technologie.



L'École de Musique et de Danse Hippolyte Pinault (EDM) met les outils numériques au service de la pédagogie musicale. Depuis 2014, l'établissement est le seul en Europe à avoir intégré la Musique Assistée par Ordinateur (MAO) comme une composante obligatoire des cursus de musiques actuelles.

100

élèves formés/an

L'EDM est également la seule école en France à proposer des cours de danse et d'éveil corporel et une formation musicale dans le domaine du piano et des percussions adaptés aux enfants autistes.

Labo MAIN - Musique et Autisme : Interaction Numérique - 2016-2018

Projet impulsé par l'EDM associant un musicien-programmateur, le laboratoire de recherche en psychologie et cognition de l'Université de Picardie et l'Association Apte (Autisme, piano et thérapie éducative), afin de créer des dispositifs numériques facilitant la composition musicale chez les jeunes autistes.



La Médiathèque George Sand est dotée d'espaces multimédias et d'un riche fond documentaire numérisé. Elle encourage, au travers de colloques et d'expositions, la réflexion autour des usages et de

l'impact du numérique dans notre société et mène, à l'image du Centre culturel François Villon, des ateliers de pratiques numériques pour tous les âges (coding goûters, live painting, dictée en téléprésence...).

Création d'un jeu vidéo

La médiathèque propose aux enfants de 11 à 14 ans un atelier numérique autour de la création d'un jeu vidéo. L'objectif étant que chacun réalise une partie du jeu (construction du village, choix du design des personnages, construction d'un fil scénaristique) pour réaliser un jeu d'aventure d'une dizaine de minutes.

RENFORCEMENT DE L'EXPERTISE D'ENGHIEN SUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE ET DÉVELOPPEMENT D'UNE OFFRE DE FORMATION À L'ÉCHELLE LOCALE ET INTERNATIONALE

La ville, à travers principalement son CDA, a développé ces 15 dernières années une large expertise dans quatre principaux domaines de compétences :

- 1. Conseil en stratégie culturelle** auprès de villes françaises et étrangères, d'associations d'élus ou de professionnels du domaine culturel ;
- 2. Conseil sur la gestion de projets événementiels** auprès d'opérateurs culturels, d'artistes ou de techniciens des arts de la scène souhaitant mettre en place un festival d'arts numériques ou un événement doté d'une composante numérique ;
- 3. Formations thématiques** auprès d'opérateurs culturels, d'étudiants en écoles d'art, d'artistes ou de techniciens des arts de la scène et du grand public, dans les domaines suivants : la création numérique comme levier de développement urbain; les pratiques culturelles et artistiques nu-

mériques et la médiation ; les techniques de création numérique ; les procédés scéniques et les nouveaux espaces immersifs (holographie, téléprésence, corps numérique en scène, etc.) ;

4. Accompagnement dans la mise en place de projets artistiques numériques innovants (scène architecturale sur le lac, holographie, téléprésence...).

Semaine cubaine à Enghien-les-Bains

- Mars 2017

L'École de Musique et de Danse d'Enghien (EMD) est la seule école en Europe à avoir intégré la musique assistée par ordinateur (MAO) dans son cursus pédagogique avec 4 niveaux. Outre l'offre de formations à destination des professionnels et directeurs des conservatoires en France, elle a développé un partenariat avec le Conservatoire de Musique de La Havane. Deux premiers cycles de formation ont été mis en place : le premier en mars 2017 à Enghien-les-Bains et le second en avril 2018 à La Havane, pour former des professeurs et des élèves cubains à la MAO.

10 élèves cubains

formés
en 2017

2 professeurs



PRÉAC, pôle de ressources pour l'éducation artistique et culturelle, Im@ge et Création – depuis 2014

Outil de partenariat qui associe la DRAC Ile de France, les trois académies de la région et quatre structures culturelles (CDA, MacVal, Le Cube et la Gaîté-Lyrique). L'un des objectifs est de former les professeurs du secondaire aux enjeux de l'image et de les inciter à explorer avec leurs élèves et des artistes le potentiel créatif des nouvelles technologies.

35

artistes
numériques
mobilisés

300

professeurs
sensibilisés
entre 2014
et 2017

52

experts

1

plateforme
en ligne pour
la formation
continue



DÉVELOPPEMENT DES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES SUR LE TERRITOIRE ET MISE EN RÉSEAU AVEC DES PARTENAIRES NATIONAUX ET INTERNATIONAUX

Enghien-les-Bains s'est attaché à développer **un écosystème autour de la création numérique en faisant dialoguer étroitement le secteur culturel et le secteur économique**. La collaboration entre ces deux mondes de moins en moins étanches, est essentielle pour créer de la valeur ajoutée et appréhender les enjeux numériques du monde contemporain sous un angle créatif, inventif ou critique. Ces interactions favorisent le développement de nouvelles compétences et de nouvelles clés de compréhension chez les acteurs impliqués pour affronter les défis du numérique et plus largement du développement urbain.



Le Numeric Lab, incubateur de start-ups numériques innovantes – créé en 2015

Cet incubateur accueille au sein du CDA des entreprises tournées vers les usages numériques de demain (mobilier intelligent, applications, objets connectés, software créatif, robotique). Le CDA coordonne l'incubateur en partenariat avec la communauté d'agglomération Plaine Vallée. Il propose chaque trimestre des rendez-vous thématiques et encourage la mise en place de nombreux projets avec les acteurs du territoire (Office de Tourisme et des Congrès, Ecole de musique et de danse, Région Île-de-France...). La société Diplopixels à l'origine de l'application Indie Guides, a ainsi participé à l'appel à expérimentations « Tourisme digital en Vallée de Seine » en 2016 avec la ville de Deauville et le pôle de compétitivité Cap Digital.

Indie Guides élue dans le top 10 des meilleures applications de voyage par USA Today en 2015



Paris Images Digital Summit (PIDS), festival des effets visuels – créé en 2015

Editions en janvier 2015, 2016 et 2017

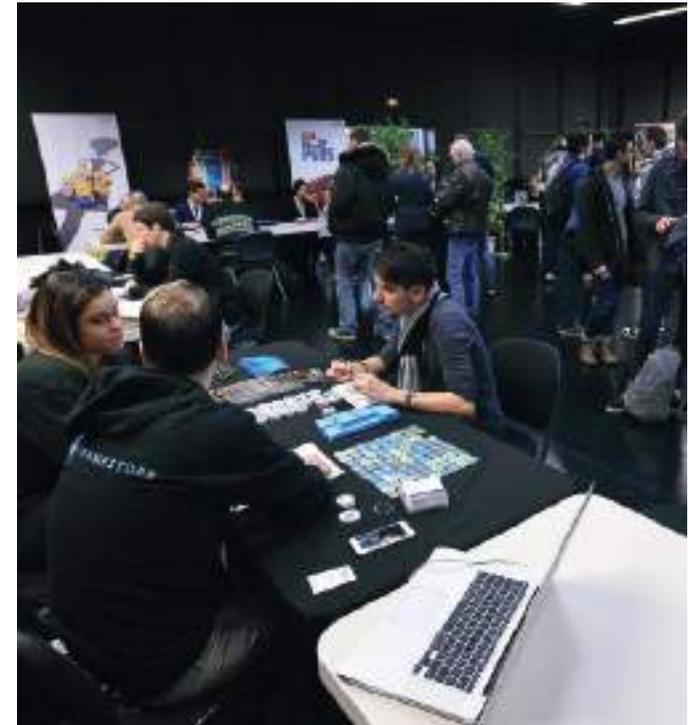
PIDS est une manifestation dédiée à la création numérique sous toutes ses formes : des effets visuels à la réalité virtuelle, en passant par l'animation, l'imagerie de synthèse et la 3D. Il s'agit d'un rendez-vous incontournable pour les professionnels du secteur qui s'interrogent sur les enjeux artistiques, techniques et économiques de la création numérique et ses apports aux industries cinématographiques, audiovisuelles ou du jeu vidéo. Ces trois dernières éditions ont été marquées par le renforcement de la dimension professionnelle du festival et de ses retombées en termes de création d'emplois. Depuis 2015, au-delà des conférences professionnelles, des avant-premières ouvertes à tous et des ateliers pour le jeune public, une job fair met en relation les étudiants des écoles d'art et d'animation avec des studios de création et de production français et internationaux.

1000

participants en
2017

150

emplois
créés en 2017



BIENNALE INTERNATIONALE DES ARTS NUMÉRIQUES, BAINS NUMÉRIQUES

Les *Bains numériques*, manifestation gratuite créée en 2007, offre au public **une expérience globale dans la ville**, investie de toutes parts (lac, rues, places, parcs, gare, marché, sites culturels...), grâce à **un parcours d'installations, des expositions, des performances et des concerts** ainsi qu'une **compétition internationale et des rencontres professionnelles**.

La 8^{ème} édition des Bains numériques intitulée « *Archéologies du futur* » en 2014 et la 9^{ème} édition « *Mondes sensibles* » en 2016, ont été marquées par le renforcement des partenariats avec le secteur privé, le secteur public et la société civile. La 9^{ème} édition en particulier a célébré le 350^{ème} anniversaire de l'Académie des Sciences.



La Fabrique numérique – créé en 2016

Ce showroom de projets numériques innovants présente durant deux jours des prototypes et des projets d'artistes, d'universités, d'instituts de recherche et d'entreprises françaises et internationales. Ciblant les professionnels et le grand public, ce salon propose également une série de conférences intitulée « Les Rendez-vous de la Fabrique », qui questionnent les nouveaux enjeux sociaux, culturels et environnementaux de la création numérique.

1660 participants

52

RDV organisés lors du **matchmaking entre artistes, entrepreneurs, universitaires et délégations internationales en 2016**



MISE EN PLACE D' ACTIONS DE COMMUNICATION PROMOUVANT LE RVCU ET ENGHIEEN-LES-BAINS, VILLE CRÉATIVE DES ARTS NUMÉRIQUES

- Création de banderoles et de kakémonos qui habillent depuis 2014 les rues principales de la ville
- Création d'une page « Enghien, ville créative » sur [facebook](#) et sur [le site de la ville](#).
- Réalisation de vidéos promotionnelles :



- Couverture presse régulière (articles, interviews...).
- Voir annexe 1

5

PRINCIPALES INITIATIVES RÉALISÉES À TRAVERS DES COOPÉRATIONS INTER-VILLES POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS DU RÉSEAU

La ville d'Enghien-les-Bains poursuit depuis plus de quinze ans des stratégies internationales pérennes et des actions en réseau dans le domaine artistique et culturel, dans une démarche de développement durable. Les partenariats établis, notamment avec le Canada, Cuba et l'Asie du Sud-Est, visent à **favoriser la diversité et le dialogue interculturels entre les habitants, la circulation des artistes et des œuvres ainsi que le partage et le transfert d'expérience et de savoir-faire.**

L'intégration de la ville au RVCU en 2013 lui a offert **un tremplin formidable pour nouer de nouvelles formes de partenariats bi ou multilatéraux** sur des problématiques liées aux enjeux de la créativité, des industries culturelles et créatives et de la gouvernance, afin de penser la ville de demain de manière plus durable et solidaire, **en s'inscrivant dans la droite ligne du programme pour le développement durable à l'horizon 2030 et du Nouveau programme pour les villes.**



COORDINATION DU DOMAINE CRÉATIF DES ARTS NUMÉRIQUES

La ville d'Enghien-les-Bains s'illustre en premier lieu par un fort engagement au sein du Comité de pilotage et comme coordinatrice du domaine des arts numériques.

→ RÔLE ACTIF AU SEIN DU COMITÉ DE PILOTAGE

Rôle d'intermédiaire entre l'UNESCO et les villes du domaine des arts numériques

- Évaluation des rapports d'exercice des villes membres en 2016 et 2017 ;
- Évaluation des candidatures en 2015 et 2017 ;
- Collecte du plan d'actions des villes arts numériques en 2016 et 2017 ;
- Identification d'experts pour le RVCU ;
- Délivrance d'informations sur le programme pour le développement durable à l'horizon 2030 et le Nouveau programme pour les villes.

Accueil d'une réunion d'experts organisée par le Secrétariat général du RVCU - 3 et 4 avril 2017

Cette réunion qui rassemblait les représentants des villes membres du comité de pilotage et des experts externes, avait pour objectif de proposer une nouvelle stratégie pour le RVCU, dans le cadre de la mise en œuvre du programme pour le développement durable à l'horizon 2030 et du Nouveau programme pour les villes. Le but était de partager des bonnes pratiques et d'émettre des recommandations pour améliorer la gestion et l'efficacité du réseau. La stratégie définie à l'issue de cette réunion, par le Secrétariat et le Comité de pilotage, s'intitule « Construire

une nouvelle vision pour le futur ». Elle poursuit des objectifs de promotion de la culture et de la créativité au cœur du développement urbain, et œuvre pour l'amélioration de la qualité de vie en ville.



→ IMPULSION ET COORDINATION DE PROJETS DE COOPÉRATION AU SEIN DU CLUSTER ARTS NUMÉRIQUES



La ville d'Enghien-les-Bains se charge au quotidien de l'animation du cluster depuis 2014 par des échanges de mails mais aussi par des réunions skype et des réunions physiques avec les villes membres. Elle a ainsi organisé des réunions à Enghien-les-Bains durant la 9^{ème} édition des *Bains numériques* en juin 2016 et la XI^{ème} Réunion annuelle du RVCU en juillet 2017 et à Changsha en avril 2017, en veillant à la formulation de l'ordre du jour, la coordination et le compte-rendu de ces réunions.

// Échanges et projets artistiques :

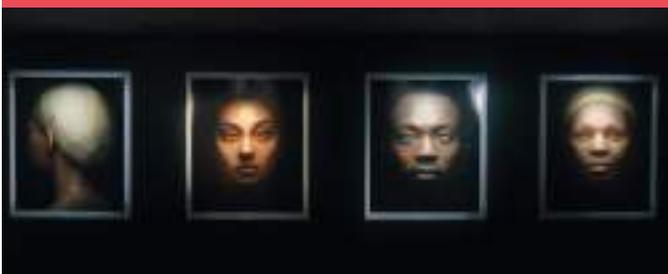
Programmation de l'œuvre *Elongations* de François Vogel, artiste visuel, au Sapporo Snow Festival, février 2016



Programmation des œuvres de Junya Oikawa, artiste de Sapporo, aux *Bains numériques* avec les installations *Voice Landscape project* et *Growing verse*, juin 2014 et 2016



Programmation de l'œuvre de Catherine Ikam **POINTS CLOUD PORTRAITS** au **Gwangju Media Arts Festival**, à **Gwangju**, décembre 2017



Réalisation d'une vidéo du cluster à partir de vidéos de chacune des neuf villes présentant leur environnement et le rôle des arts numériques dans leur développement. Vidéo diffusée sur internet qui servait d'introduction à l'exposition.

5842 vues



Curation et montage d'une exposition collective **Data City** avec les 9 villes créatives arts numériques, du 21 avril au 13 juillet 2017.

Austin (USA), Dakar (Sénégal), Enghien-les-Bains (France), Gwangju (République de Corée), Linz (Autriche), Lyon (France), Sapporo (Japan), Tel-Aviv Jaffa (Israël), York (Grande-Bretagne).



En prenant la ville comme dénominateur commun, cette exposition témoigne de l'effervescence artistique du cluster arts numériques. Chaque ville a proposé le travail d'un ou plusieurs artistes susceptible(s) de confronter l'ADN de la ville à la question du numérique et aux outils de demain, autour de deux thématiques : la nature, point de départ de paysages fait d'interstices et de résistances, et la ville d'hier et de demain.

2238 visiteurs

919 visites de groupe



Edition d'un catalogue bilingue français/anglais **Data City** reflétant la dynamique des villes créatives arts numériques et design, suite aux expositions programmées à l'occasion de la XI^{ème} Réunion annuelle, en juin 2017.



1000 exemplaires

// Actions de valorisation des industries culturelles et créatives :

Participation des villes du domaine des arts numériques à la **Fabrique numérique** lors de la 9^{ème} édition des *Bains numériques*.

Showroom de projets numériques innovants, présentés par des laboratoires de recherches, des universités, des entreprises ou des artistes (appel à projets) > participation d'un chercheur de l'Université de Sapporo, Atsushi Mitani.



// Contribution en tant qu'expert à des conférences et symposiums organisés par les villes du cluster arts numériques :

Au cours de l'année 2017, le Cda a mené en collaboration avec les huit autres villes de sa catégorie, **un travail de recensement** des artistes numériques, des organisations artistiques et culturelles liées aux arts numériques et des universités et laboratoires de recherche implantés dans chaque ville. Les villes disposent désormais d'**une liste d'experts** dans différents domaines ayant trait à la création numérique, afin de **favoriser le travail sur des problématiques communes**.

Le Cda est également intervenu dans un grand nombre de conférences et d'ateliers, au sein des villes de son cluster, mais également en dehors pour partager son expertise :

2014

- Participation du CDA au « *International Forum for Cities of Media Arts - The City of Media arts* » à Sapporo, du 13 au 17 mars ;
- Participation du CDA à l'atelier « *Inhabiting Planet Earth in 2100: Beyond Cities? A Future Literacy UNESCO Knowledge Lab (FL Uknowlab)* » au siège de l'UNESCO, le 27 et 28 mars.

2015

- Visite officielle du maire d'Enghien-les-Bains à Sapporo et participation au Symposium International des Villes créatives Arts numériques, du 2 au 7 février ;
- Mission du CDA à Lyon (visite des établissements culturels, rencontre avec le Vice-maire en charge de la culture), le 15 juillet ;

// Actions de communication :

Création d'un groupe facebook à usage privé, en juillet 2017, conçu comme une plateforme afin de mettre en commun une expertise sur les réseaux artistiques locaux et nationaux mais aussi les opérateurs et relais culturels.



2016

- Participation de la ville d'Enghien-les-Bains et du CDA à la X^{ème} Réunion annuelle du RVCU à Östersund en Suède (organisation d'une réunion du sous-réseau des arts numériques, réunion avec l'équipe d'organisation pour préparer la XI^{ème} Réunion annuelle à Enghien-les-Bains), du 11 au 17 septembre.

2017

- Participation du CDA au « *Changsha Creativity and Media Arts Week* » (organisation de deux réunions du sous-réseau des arts numériques), du 14 au 20 avril ;
- Participation du CDA au « *Gwangju Media Arts Forum* », du 29 novembre au 3 décembre.



Festival Ars Electronica, Linz, septembre 2015
Visite officielle à Sapporo, mars 2014
Visite officielle à Sapporo, mars 2014
Exposition Voyage Créatif au Japon, UNESCO,
octobre 2016
DLD Innovation Festival à Tel-Aviv, septembre 2015

// Plan d'actions 2017-2020 :

Rédaction d'un plan d'actions en concertation avec les villes membres du cluster entre janvier et mai 2017 et validation en juillet 2017 permettant la mise en place d'un cadre de collaboration concret au cours des trois prochaines années → [Voir annexe 3](#).

Objectifs :

- 1. Soutenir la mobilité des artistes et des professionnels des arts numériques** afin de valoriser leurs compétences et savoir-faire et renforcer leur visibilité au niveau international.
- 2. Identifier les principaux domaines d'intérêt et de recherche** et mettre en place une plateforme d'experts en matière de création numérique
- 3. Encourager la participation du public** aux projets d'arts numériques et un état d'esprit qui place la pensée créative au centre de la planification urbaine et du développement communautaire
- 4. Soutenir le développement des industries culturelles et créatives** favorisant l'emploi et la collaboration entre artistes et entrepreneurs
- 5. Développer une identité de marque commune** et accroître la visibilité du cluster au niveau national et international

COLLABORATIONS TRANSVERSALES

Les arts numériques par leur nature protéiforme, offrent de multiples possibilités de mettre en place des projets transversaux avec les autres domaines du RVCU. L'établissement de passerelles entre les différentes catégories est essentiel pour le développement de la créativité des artistes mais aussi des populations concernées et une meilleure compréhension mutuelle.

→ COLLABORATION AVEC LES VILLES CRÉATIVES JAPONAISES

Participation à l'exposition Voyage créatif au Japon au siège de l'UNESCO, du 17 au 21 octobre 2016 : espace consacré à Enghien-les-Bains mettant en valeur les collaborations avec Sapporo et Kanazawa. Exposition des œuvres de François Vogel et Joanie Lemercier, artistes visuels, et intervention du CDA lors du Symposium « *Vers le développement durable à travers la coopération entre les villes créatives – quelle contribution de la part des villes créatives japonaises ?* », le 18 octobre 2016



- **Participation à une réunion du cluster design et au lancement du prix du design SZ+DAY** organisé par Shenzhen, Centre culturel de Chine à Paris, juin 2016

→ COLLABORATIONS ARTS NUMÉRIQUES & DESIGN

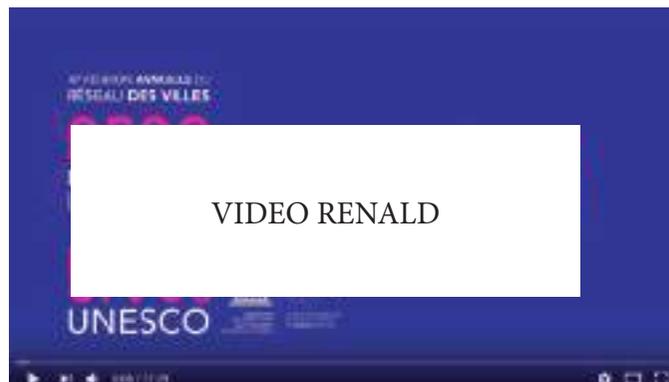
- **Mission à Saint-Etienne** dans le cadre de la Biennale du design (rencontre avec des professeurs de l'ESAD, la directrice des relations internationales de la ville de Saint-Etienne et le directeur général de la Cité du design), le 31 mars 2015
- **Accueil d'une délégation de Shenzhen en Chine et de Saint-Etienne** (échanges de bonnes pratiques), juin 2015

→ COLLABORATIONS ARTS NUMÉRIQUES, ARTISANAT & ARTS POPULAIRES :

- Mission du maire adjoint aux affaires culturelles d'Enghien-les-Bains à Fabriano en Italie, ville créative de l'artisanat et des arts populaires, du 3 au 5 septembre 2015 > Intervention lors du Fabriano Forum 2015 « *Bénéfices et opportunités de la désignation au sein d'UCCN* ».

Résidences croisées Révéler l'invisible avec la ville de Kanazawa – 2016-2017

Enghien-les-Bains et Kanazawa ont établi un programme de résidences artistiques croisées entre un artiste numérique français et un artisan japonais. Chaque résidence d'une durée de deux semaines (août 2016 et octobre 2017) a été l'occasion pour chaque artiste de se familiariser avec les sources d'inspiration et les techniques de l'autre. In fine, l'artiste numérique a réalisé un projet en version augmentée qui restitue et amplifie les gestes de l'artisan. En complément, le CDA a organisé une conférence avec le maître verrier, M. Atsushi Ichikawa et l'artiste numérique français, M. Bertrand De Becque, le 26 octobre 2017, afin de faire découvrir au public leur parcours et les enjeux de leur rencontre artistique. Une délégation de Kanazawa, s'est rendue à Enghien-les-Bains le 5 novembre 2014 et le 17 octobre 2016.

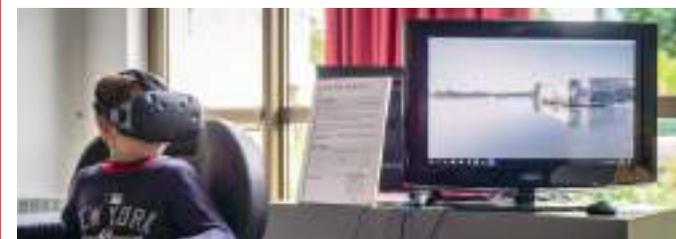


→ PROGRAMMATION ARTISTIQUE, DATA CITIES, XIÈME RÉUNION ANNUELLE

Pour la première fois dans l'histoire du RVCU, Enghien-les-Bains a souhaité que cette Réunion s'ouvre au grand public en proposant des **événements artistiques et culturels en accès libre dans l'espace public**. Afin de faire connaître au public francilien le réseau et le sensibiliser à la démarche interculturelle qu'il porte, cette programmation mettait en lumière **la créativité et la diversité des expressions culturelles et artistiques de l'ensemble des Villes membres**.

Sous **le thème Data Cities**, elle partait du principe que les villes, toujours plus peuplées et plus étendues, sont un terrain privilégié pour la collecte de données. Au-delà de l'usage incertain qui peut en être fait, cette collecte est aussi essentielle pour mieux comprendre l'ADN des villes contemporaines et préserver leur héritage et leur patrimoine singulier. **Les arts numériques ont ainsi traversé chacune des six autres catégories, afin de révéler et mettre en valeur ce qui constitue l'identité de chaque ville membre.**

// ARTS NUMERIQUES



Exposition *Maker, l'art de faire* - Centre Culturel François Villon

Le visiteur était invité à s'emparer de l'ADN de sa ville et la réinterroger grâce aux outils numériques (imprimante 3D, robotique, réalité virtuelle etc.)

2000

visiteurs

// DESIGN



Exposition *Are you talking to me? Usages et pratiques des objets communicants* - La Serrurerie

> 11 villes créatives Design

2200

visiteurs + programmation à la Cité du Design de Saint-Etienne du 14 septembre au 7 janvier 2018

// FILM



Projection *My city* avec Bradford - UGC

> 8 villes créatives Cinéma

Présentation des court-métrages ayant été lauréats du Small World Film Festival de Bradford, sur le thème « *Ma ville* ».

90

spectateurs

// LITTÉRATURE



Conférence de la médiathèque *Pour une courtoisie de la pensée* avec Alain Mabankou - CDA

Romancier, poète et essayiste franco-congolais, premier écrivain invité à la Chaire annuelle de « Création artistique » du Collège de France, prix Renaudot 2006, professeur à l'Université Californie (UCLA)

304

spectateurs

// MUSIQUE



Concert de l'Ensemble Numérique Junior d'Enghien - Jardin des roses

Travail mené tout au long de l'année autour de la collecte des pièces de répertoire musical des villes créatives.

700

spectateurs

// ARTISANAT ET ARTS POPULAIRES



Installation *Voyage autour de l'artisanat et des arts populaires*

> 20 villes créatives Artisanat et arts populaires

Une mappemonde interactive sur écran tactile permettait au public de découvrir, grâce à un riche panel de textes, vidéos et photographies, les savoir-faire et les traditions ancestrales des villes de ce domaine.



Exposition *Traversées géopoétiques* d'Hortense Gauthier and Philippe Boissard - Médiathèque George Sand

> 20 villes créatives Littérature

Dispositif graphique et numérique qui présentait la spécificité de chaque ville et leurs inter-relations à travers la littérature et la poésie.

6000

spectateurs



Création musicale *Move On* composée avec Flow Machines autour des 19 villes créatives Musique

Enghien s'est associée au laboratoire SONY CSL, travaillant sur l'intelligence artificielle, Flow Machines pour composer un morceau original autour des titres emblématiques des villes musicales.

// GASTRONOMIE



CONTENUS CRÉATIFS



BERGEN (NORVÈGE)

Roulés à la cannelle Norvégien "Skillingsbolle"



BURGOS (ESPAGNE)

Soupe castillane à l'ail

Carnet numérique de recettes des villes créatives

> 18 villes créatives gastronomie

Enghien-les-Bains a collecté auprès des villes les recettes les plus emblématiques de leur histoire, de leurs savoir-faire et de leurs traditions. Grâce à l'application mobile réalisée par Diplopixels, le public a eu accès à ce carnet de saveurs du monde entier, agrémenté d'explications sur l'origine ou les vertus de chacun des plats proposés.

ACCOMPAGNEMENT DES VILLES CANDIDATES AU RVCU

→ MENTORAT POUR LES VILLES CANDIDATES DE ZONES GÉOGRAPHIQUES SOUS-REPRÉSENTÉES : LA HAVANE ET ABIDJAN

La Havane

Depuis quinze ans, la Ville d'Enghien-les-Bains et le CDA mènent des échanges culturels et artistiques intenses avec Cuba. Le Cda propose aux artistes cubains un espace privilégié de création et de diffusion, en leur offrant un lieu de résidences et un pôle de ressources sur la création numérique. **Enghien-les-Bains accompagne la ville de La Havane depuis 2016 afin de présenter sa candidature dans le domaine de la musique au RVCU en 2019.**

Abidjan

Suite à la mission d'une délégation durant la 9^{ème} édition des *Bains numériques* en juin 2016, le Cda est devenu le **partenaire de la 1^{ère} édition des Rencontres Internationales des Arts Numériques d'Abidjan (RIANA#2017)**, du 9 au 11 février 2017. Cet événement pluridisciplinaire composé de spectacle, performance, exposition et ateliers de formation avec les étudiants des Ecoles d'art et les Universités de télécommunication, s'est déroulé en collaboration avec l'Institut Français, l'Ambassade de France, le Ministère de l'Economie Numérique et de la Poste de Côte d'Ivoire. L'objectif de RIANA est de faire connaître les arts numériques, former des ingénieurs, techniciens, artistes aux arts numériques et à la création digitale et enfin susciter l'intérêt du public, jeune et adulte, pour les arts numériques et les nouvelles technologies, afin de faire d'Abidjan une plateforme de cette discipline novatrice en Afrique. Le CDA sera également partenaire

de la 2^{nde} édition du 8 au 10 février 2018. Par ailleurs, le CDA s'est porté volontaire pour accompagner la ville d'Abidjan dans **un processus de candidature au RVCU dans le domaine des arts numériques** dans le cadre du mentorat Nord-Sud mis en place par l'UNESCO pour son appel à candidatures 2017. Cet accompagnement portera ses fruits, nous l'espérons, en 2019.



→ ACCUEIL DE DÉLÉGATIONS DE VILLES CANDIDATES À ENGHIEEN-LES-BAINS :

- **Échanges avec une délégation de Guadalajara** au Mexique, le 5 décembre 2016 et le 13 septembre 2017



- **Échanges avec une délégation de Changsha de la République populaire de Chine**, le 28 mars et le 26 septembre 2017 > signature d'un Mémorandum d'accord de coopération culturelle entre les deux villes pour la période 2018-2020 → [Voir annexe 2.](#)



→ PARTICIPATION À DES ÉVÉNEMENTS ORGANISÉS PAR LES VILLES CANDIDATES :

- Participation du CDA à la conférence « *Media Arts and City Strategic Planning* », à Braga au Portugal, ville candidate dans le domaine des arts numériques, le 28 octobre 2016 ;
- Participation du CDA à la rencontre des villes créatives à Limoges, ville candidate dans le domaine de l'artisanat et des arts populaires, avec les villes d'Icheon et de Saint-Etienne, du 2 au 4 novembre 2016.

ORGANISATION DE LA XI^{ÈME} RÉUNION ANNUELLE DU RVCU

La Ville d'Enghien-les-Bains a organisé avec l'UNESCO la XI^{ème} Réunion annuelle du RVCU du 29 juin au 2 juillet 2017. En tant que ville hôte, elle s'est chargée de **coordonner la logistique de l'événement** (logement, restauration, transports locaux, régie générale...), **la communication, la programmation artistique intitulée « DATA CITIES » ainsi que le déroulé et le contenu de la Réunion annuelle en étroite collaboration avec l'UNESCO.**

La XI^{ème} Réunion annuelle a rassemblé **plus de 250 participants**, dont un grand nombre de maires, venus représenter pas moins de **100 Villes créatives**. La Rencontre a marqué l'adoption d'un **nouveau Cadre stratégique pour le Réseau**. Véritable feuille de route pour les années à venir, il pose les fondations, objectifs stratégiques et actions futures. Dans cette perspective, **les maires du Réseau ont adopté une Déclaration** appelant les Villes créatives à intégrer davantage la culture au cœur de leurs politiques et à faciliter des coopérations basées sur la créativité et l'innovation.

Cette XI^{ème} Réunion s'est présentée comme une **plateforme de dialogue** pour établir un état des lieux des projets et partenariats développés par les membres du Réseau afin de mettre en œuvre son Énoncé de mission, d'orienter davantage ses actions vers la mise en œuvre du Programme des Nations Unies de développement durable à l'horizon 2030, et d'explorer des perspectives de coopération transversale engageant diverses parties prenantes.

En quelques points, la Réunion annuelle à Enghien-les-Bains a permis de :

- **Effectuer un suivi** des membres désignés en décembre 2015 ;
- **Présenter un nouveau Cadre stratégique** pour le Réseau et arrêter les priorités pour les années à venir ;
- **Réfléchir au développement futur** et aux objectifs stratégiques d'un réseau élargi et géographiquement équilibré et ouvert aux villes du Sud ;
- **Passer en revue les initiatives entreprises** par les membres pour promouvoir la contribution de la créativité au développement urbain durable ;
- **Établir des bases de travail** et des méthodes durables de financement pour soutenir les actions du Réseau visant à réaliser son nouveau Cadre stratégique ;
- **Effectuer un bilan** de la seconde série des Rapports d'évaluation périodique soumis par les villes ayant rejoint le Réseau entre 2007 et 2009 ; et
- **Établir des modalités de travail** pour que les Villes créatives contribuent activement à la mise en œuvre du Programme de développement durable à l'horizon 2030, et du Nouveau Programme pour les villes.



6

PLAN D'ACTION SUR LE MOYEN TERME POUR LES QUATRE ANNÉES À VENIR

→ **PRÉSENTATION D'UN MAXIMUM DE TROIS INITIATIVES, PROGRAMMES OU PROJETS DESTINÉS À RÉALISER LES OBJECTIFS DU RÉSEAU SUR LE PLAN LOCAL**

// Paris Images Digital Summit 2018



Pour sa 4^{ème} édition, le festival prend une ampleur conséquente avec l'ouverture d' :

- une 2^{ème} salle de conférences pour traiter les problématiques spécifiques du métier : rencontres professionnelles de l'industrie française des VFX avec le CNC, la FICAM et Film France (chiffres du secteur,

bilan C2I, écoles, méthodes de production liées aux VFX, stratégies de développement à l'international...),

- un plus grand espace dédié à la Job Fair avec une quinzaine de sociétés en recrutement, un Hackathon et un espace dédié à la réalité virtuelle,
- une marketplace comprenant des stands d'exposition de machines et logiciels (HP, Wacom...).

// La création d'une Ecole Méliès

Ouverture d'une école en septembre 2018, en partenariat avec l'Institut Georges Méliès à Orly, proposant une formation sur les effets spéciaux, un secteur en forte croissance aujourd'hui en France (+ 54 % effectifs et + 59 % de masse salariale en 10 ans). Cette formation solidaire, gratuite et ouverte à tous sans condition de diplôme, octroiera les mêmes opportunités à tous les jeunes du territoire. D'une durée d'1 ou 2 ans et accessible sur concours, en tenant compte du potentiel des jeunes, elle offrira une équivalence de diplôme bac+2. Cette école s'inscrit également en synergie avec le CDA, le Numeric Lab et le Paris Digital Summit (rencontres professionnelles et opportunités d'emploi).

Objectifs:

- former plus d'étudiants pour répondre à la demande des studios d'animation et à la reprise du secteur des VFX dans les deux ans à venir,
- accompagner efficacement la croissance du secteur et ses besoins en termes d'emplois,
- offrir de nouvelles perspectives à des jeunes talentueux issus de milieu modeste.

// La création d'un Observatoire des usages numériques

Ouverture d'un observatoire, en partenariat avec la Maison des sciences numériques de l'Université Paris XIII d'ici 2019, qui offre une plateforme de dialogue et d'échange entre le secteur privé, le secteur public et la société civile concernant l'émergence de nouveaux usages numériques.

Objectifs:

- offrir une veille constante sur les projets de recherche et d'innovation mis en place par des équipes de chercheurs, ingénieurs et artistes dans des domaines aussi variés que l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle ou augmentée, la robotique, les objets connectés, etc.
- accompagner ces projets en termes de ressources humaines, techniques et financières,
- offrir une veille constante sur les évolutions sociétales induites par les nouvelles technologies et sur les nouveaux usages développés par les habitants,
- mettre en place des passerelles entre le monde universitaire, le monde de la recherche et la société civile à travers des temps de rencontres et d'échanges et des projets participatifs.



→ **PRÉSENTATION D'UN MAXIMUM DE TROIS INITIATIVES, PROGRAMMES OU PROJETS DESTINÉS À RÉALISER LES OBJECTIFS DU RÉSEAU SUR LE PLAN INTERNATIONAL, ASSOCIANT NOTAMMENT D'AUTRES VILLES MEMBRES DU RÉSEAU**

// Les Rencontres Internationales des Arts Numériques d'Abidjan – Février 2018

Enghien-les-Bains est **partenaire de la 2nde édition des RIANA, du 8 au 10 février 2018**. Elle accompagne la ville d'Abidjan afin de renforcer l'envergure et la portée du festival. Ce dernier devrait envahir non seulement les espaces de l'Institut Français mais aussi des espaces extérieurs et les écoles d'art avec des propositions artistiques plus nombreuses et une offre de formation plus riche, notamment autour de la musique assistée par ordinateur.

• **// Mémoire de coopération entre festivals d'arts numériques 2018-2020**

• Les villes du domaine des arts numériques ont acté la signature d'un mémorandum entre leurs festivals d'arts numériques lors de la XI^{ème} Réunion annuelle du RVCU en juillet 2017. Ce Mémorandum doit être étendu aux cinq nouvelles villes membres et présenté publiquement lors du Forum des Villes de Gwangju, le 1er décembre 2017 → Voir annexe 4.

A travers ce mémorandum, les Parties s'engagent à établir des liens étroits entre leurs festivals d'arts numériques afin d' :

- **Encourager la mobilité et la circulation** des artistes numériques et des œuvres d'art numérique au sein des villes membres du domaine des arts numériques et plus largement du RVCU ;
- **Partager leur expertise et leur veille** dans le

domaine des arts numériques en ce qui concerne notamment les arts du spectacle, les arts visuels, les arts sonores et le cinéma ;

- **Favoriser pour les artistes, les professionnels et les experts du domaine des arts numériques**, les opportunités de visites d'échanges, de recherche, de création, de production et de diffusion, comme considérées opportunes.

// Participation des villes membres du RVCU à la XI^{ème} édition des Bains numériques – du 14 au 17 juin 2018

Enghien-les-Bains invitera l'ensemble des villes du RVCU à participer à cet événement qui coïncidera avec la clôture de la XII^{ème} Réunion annuelle à Cracovie en Pologne. Les villes du domaine des arts numériques sont conviées à participer à la Fabrique numérique en soumettant des projets d'artistes, d'universités, de laboratoires de recherche et d'entreprises, à proposer des projets artistiques dans le domaine du spectacle vivant pour la compétition internationale, et enfin à relayer les deux appels à projets de la compétition internationale dans la catégorie arts numériques et arts visuels & nouvelles scénographies.



→ **BUDGET ANNUEL ESTIMÉ POUR LA MISE EN ŒUVRE DU PLAN D'ACTION PROPOSÉ**

Poste Budgétaire	Montant
Personnel (1 coordinateur + 1 personne en charge des relations internationales)	70.000 €
Mise en place de la Fabrique numérique et participation des villes membres du RVCU à la 10 ^{ème} édition des <i>Bains numériques</i>	80.000€
Mise en place de projets artistiques avec les villes membres du réseau	35.000€
Missions internationales (participation à la Réunion annuelle du RVCU et à des réunions intermédiaires, participation à des conférences et des festivals dans les villes membres du réseau, etc.)	15.000€
Communication	8.000€
TOTAL	208.000€

→ **PLAN DE COMMUNICATION ET DE SENSIBILISATION**

La ville d'Enghien-les-Bains valorise son appartenance au Réseau des villes créatives de l'UNESCO lors de chaque manifestation reliée aux arts numériques qu'elle soit portée par la municipalité ou par des acteurs extérieurs. Elle a également entamé **un travail de sensibilisation auprès des services de la ville** concernant le programme pour le développement durable à l'horizon 2030 et le Nouveau programme pour les villes afin qu'ils soient pris en compte dans la rédaction et la mise en œuvre du **volet 2 de son Agenda 21 local**. Enghien-les-Bains souhaite également valoriser davantage les projets de coopération qu'elle mène avec les villes membres du réseau par une **couverture presse** plus large mais également **l'édition de vidéos et la constitution d'une banque de bonnes pratiques**.

ANNEXES

→ ANNEXE 1 : ARTICLES, INTERVIEWS SUR LE RVCU ET ENGHIEEN-LES-BAINS, VILLE CRÉATIVE

Enghien au cœur de l'Unesco – L'Echo le Régional
PUBLIE LE 7 JUIN 2017

Philippe Sueur : « Les industries créatives sont au cœur de notre stratégie » – Les cahiers du tourisme
PUBLIE LE 28 JUIN 2017

Numérique culturel : quelles relations avec les entreprises connectées ? – Site web de la gazette des communes
PUBLIE LE 24 AOÛT 2017

→ ANNEXE 2 : MÉMORANDUM DE COOPÉRATION CULTURELLE ENTRE LA MAIRIE D'ENGHIEEN-LES-BAINS DE FRANCE ET LA VILLE DE CHANGSHA DE LA RÉPUBLIQUE POPULAIRE DE CHINE

→ ANNEXE 3 : PLAN D'ACTION DU CLUSTER DES ARTS NUMÉRIQUES 2017-2020

→ ANNEXE 4 : MÉMORANDUM DE COOPÉRATION CULTURELLE ENTRE FESTIVALS DES VILLES MEMBRES DE LA CATÉGORIE ARTS NUMÉRIQUES DU RVCU 2018-2020

Enghien au cœur de l'Unesco

La cité thermale accueillera du 30 juin au 2 juillet l'assemblée générale du réseau des villes créatives de l'Unesco.

Les drapeaux de 54 nations y seront hissés. Des délégations de 116 villes y sont attendues. Un rassemblement marqué par des conférences, concerts et expositions. Enghien-les-Bains a rejoint, en 2013, le cercle des cités labellisées villes créatives par l'Unesco et en 2015, elle a postulé pour accueillir la réunion annuelle. Son implication n'est ainsi pas passée inaperçue face à des villes comme Montréal, Berlin, Dublin, Rome, Singapour, Détroit, Barcelone, Bagdad, Buenos Aires ou même Cracovie, qui accueillera l'assemblée en 2018. La cité thermale et ses 12 200 habitants sur une superficie 177 ha (dont 43 ha de lac) s'inscrit pleinement dans le concept des smart city, du réseau de l'Unesco, et qui doit permettre des échanges entre des métropoles et des communes. Comme pour les autres villes du réseau, la créativité est devenue le moteur de son développement urbain sur le plan économique, culturel, environnemental et social.

Data City au Cda

Le centre des Arts d'Enghien est le point central de ce rassemblement qui porte déjà une attention particulière au dévelop-



L'assemblée générale du réseau des villes créatives de l'Unesco se tiendra au centre des Arts, dirigé par Dominique Roland, fondateur du Réseau international des arts numériques (Ran).

pement des technologies liées au numérique. L'espace héberge un Numéric Lab, où émergent des start-up. Quel développement numérique pour une ville, sera d'ailleurs l'une des questions que se poseront les participants lors de cette assemblée marquée par des réunions et rencontres,

accompagnées d'événements artistiques autour des arts populaires, le design, le cinéma, la gastronomie, la littérature, la musique.

Pour engager la manifestation internationale, le centre des Arts accueille actuellement une exposition, *Data City*, visible jusqu'au

13 juillet et qui montre le travail de dix artistes de dix villes labellisées villes créatives par l'Unesco. Elle a pour thème la ville en mutation. Sapporo (Japon) est ainsi représentée par l'artiste Norichi Hirakawa, York (Angleterre) par Brigh White, Dakar (Sénégal) par Officina Mammwata, Tel-Aviv (Israël) par Ran Slavin, Linz (Autriche) par Verena Mayrhofer. Enghien l'est également avec le duo d'artistes Miguel Chevalier et Anne Roquigny.

Fabrice CAHEN

▲ Les temps forts : samedi 1^{er} juillet, 15 h, ateliers en téléprésence avec démonstrations culinaires par Maria Anedda, chef italienne de la ville de Parme. À 17h, conférence avec Alain Mabancou. Cette même journée, l'artiste Benoît Carré réalisera une composition en intelligence artificielle. À 20h30, un concert sera donné sur la scène du lac par Inna Modja et Naive Nelu Beaters, avant un feu d'artifice.

Nutrition et bien-être

En attendant la réunion de l'Unesco, Enghien-les-Bains se penche sur la santé et la nutrition, à travers deux événements. Jeudi 8 juin à 18h, se tiendra en mairie les Entretiens médicaux qui auront pour thème santé et alimentation. Une réunion placée sous le signe de la bonne bouffe et abordée par des experts, médecins nutritionnistes et des cuisiniers qui répondront aux questions. Samedi 10 juin, à l'occasion de la Journée mondiale du bien-être, plusieurs manifestations auront lieu également, de 10h à 18h, au jardin de la Villa du lac. Au programme, massages sur table à l'huile d'argan, séance d'ostéopathie, mais aussi des ateliers au cœur du jardin avec Patricia Ventre, coach éducateur sportif ; stretching avec Anne Pohier, masseur

kinésithérapeute ; gestes, postures économiser sa santé par Jérôme Bubbé, professeur coach de sport. Des conseils en nutrition y seront aussi dominés à travers une dégustation-formation de 11h à 12h30 et de 15h à 18h avec une diététicienne-nutritionniste. Lors de cet événement l'établissement thermal ouvre ses portes au public, avec dégustation d'eau thermale à 10h, 12h et 18h et atelier de sophrologie avec Caroline Bligny à 14h, 15h et 16h. Il y aura aussi une séance de relaxation collective à 18h, mais également de sophrologie par Jean-Jacques Gauthier, masseur kinésithérapeute sophrologue, accompagné d'Olivier Leclerc au violon électrique. Mise à disposition de tapis.

F.C.



INTERVIEW & RENCONTRE

Philippe Sueur : "les industries créatives sont au cœur de notre stratégie"

Inscrite depuis 2013 à l'Unesco comme "Ville Créative" dans la catégorie arts numériques, Enghien-les-Bains accueillera du 29 juin au 2 juillet, la XI^e Réunion annuelle du réseau mondial des villes créatives de l'Unesco. Une reconnaissance pour cette destination d'Île-de-France qui joue, entre autres, la carte d'un tourisme culturel d'art contemporain.

Les explications du maire, Philippe Sueur.

Pourquoi Enghien-les-Bains a-t-elle été inscrite par l'Unesco comme Ville créative ?

Philippe Sueur, maire de la ville : avec ses 6 millions de visiteurs annuels, Enghien-les-Bains n'est pas seulement une cité thermique et touristique réputée, c'est également une ville qui place la culture et les industries créatives au cœur de sa stratégie de développement. Au point aujourd'hui d'être la plus petite ville de ce réseau mondial qui réunit 116 villes créatives de 54 pays du monde dans 7 domaines créatifs (design, film, gastronomie, musique...). Et parmi elles, 9 villes le sont dans le domaine des arts numériques comme Enghien-les-Bains. Sapporo (Japon), Tel Aviv (Israël), Austin (USA), Gwangju (Corée), Linz (Autriche), York (Angleterre) et Dabur (Sénégal). Nous sommes très fiers d'être dans cette liste. D'autant qu'en France, on ne compte que deux autres villes créatives : Lyon (en arts numériques) et Saint-Etienne (en design).

Quel est le principal atout d'Enghien en la matière ?

D'être devenue une destination de création, de recherche et de diffusion pour les artistes numériques, émergents ou confirmés. Et cela grâce à notre Centre des arts créé en 2002. Devenu une scène conventionnelle "Écritures Numériques" par la ministre de la culture, cet équipement est un haut-lieu de recherches qui accueille, depuis 2015, un incubateur de start-up innovantes, le Numeric Lab. L'une d'elles a récemment été primée pour ses guides touristiques numériques qui ont beaucoup de succès aux États-Unis. Ce Centre des arts est également à l'origine du Réseau des Arts Numériques (RAN), une plateforme de collaboration internationale impliquant une vingtaine de structures et ouverte aux diffuseurs visuels artistiques, scientifiques, et industrielles. Enfin, nous avons créé un Cluster avec les 8 autres villes créatives en arts numériques du réseau de l'Unesco, ce qui nous permet d'échanger et de co-produire des créations.

Mais au fond, qu'est ce que les arts numériques ?

Cela concerne toutes les technologies culturelles numériques développées dans l'espace public comme l'hydrographie 3D, le mapping architectural, la téléprésence, la réalité augmentée, le streaming... De nombreux événements culturels ou la création numérique est au cœur des dispositifs sont ainsi programmés durant l'année à Enghien. C'est le cas de nos concerts estivaux qui ont lieu sur la Scène Fleurette du lac, qui avec ses 450 m², est la plus grande scène flottante d'Europe. Les dispositifs scéniques (son, image...) les plus innovants au monde accompagnent ainsi ces concerts. Nous

© PHILIPPE SUEUR

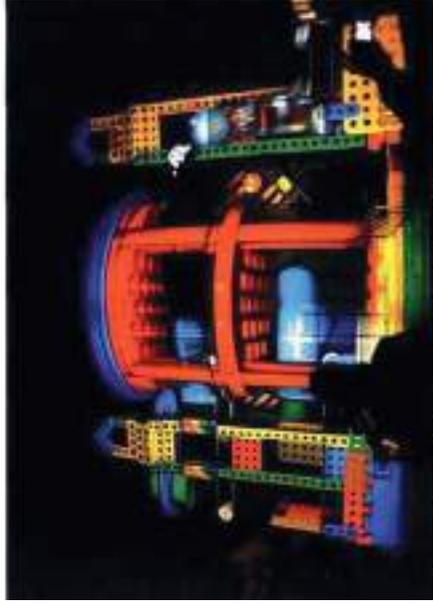


Pour Philippe Sueur, Enghien-les-Bains se veut une ville pilote et un laboratoire d'expériences nouvelles. "Avec l'accueil de la XI^e Réunion annuelle des villes créatives, notre ambition est de jouer la carte du réseau du partage et de la diversité culturelle".

avons également notre Biennale internationale des arts numériques (les Bains numériques) qui propose au public de vivre une expérience unique à travers un parcours d'installations, d'expositions, de performances et de concerts répartis dans la ville. A noter que le Centre des arts co-produit le Paris Livrages Digital Summit, un festival réputé dédié aux effets spéciaux. Enfin, en décembre, les principaux monuments de la ville d'Enghien-les-Bains s'illuminent et font l'objet de projections monumentales diffusées sur les façades.

Avez-vous d'autres exemples ou les arts numériques révolutionnent le tourisme ?

Oui, l'office de tourisme d'Enghien-les-Bains et le Centre des Arts ont développé une application qui propose une visite géolocalisée et immersive des points phares de la ville, à partir de deux parcours découverte (sur le lac et la ville) sous un mode ludique (jeux, photos, table d'orientation virtuelle...). Mais également une balade en réalité augmentée, ce qui permet de découvrir un patrimoine architectural



Le mapping architectural fait partie des technologies numériques développées à Enghien. Les projections monumentales sur les participants actuels de la ville en deviennent rapidement un grand succès auprès du public francilien.

aujourd'hui disponible, comme l'ancien Pavillon chinois qui se trouve sur le lac. Nous utilisons également cette réalité augmentée pour le magazine culturel de la ville, *Mosaïque*, ce qui permet au lecteur d'avoir accès à des vidéos 3D qui réalisent une recette de cuisine par exemple). L'innovation numérique touche également le monde du jeu, puisque les nouvelles machines à sous de notre casino, qui est le plus grand de France, proposent aux joueurs de véritables jeux scénariés, et non plus de simples combinaisons de hasard. Cela s'inscrit totalement dans la tendance du "gaming" (jeux vidéo), un secteur dont le chiffre d'affaires explose dans le monde grâce aux innovations technologiques apportées notamment par les arts numériques.

C'est grâce à votre expertise en arts numériques qu'Enghien accueille la Réunion du réseau des Villes créatives ?

Oui mais pas seulement. Notre candidature a été retenue parmi d'autres villes postulant grâce à nos infrastructures et notre capacité d'organisation. Car Enghien est une destination de tourisme d'affaires confirmée, qui accueille chaque année de nombreux congrès internationaux. Nos atouts sont nombreux : un centre d'affaires polyvalent, un auditorium de 400 places, une salle de spectacle de 670 places, un casino de 13 000 m², une capacité hôtelière de 200 chambres... Ce qui nous permettrait d'accueillir sans problème les 300 participants de la Réunion du réseau des Villes Créatives. Outre un cadre de vie agréable et notre proximité avec Paris, le fait d'être proche de l'aéroport de Roissy-Charles-de-Gaulle a également été un critère décisif.

Quelles retombées attendez-vous pour la ville ?

Outre les retombées économiques pour les hôteliers et les commerçants, c'est surtout l'image en termes d'image qui sera très positive pour la France, mais aussi pour Enghien. Accueillir une telle manifestation renvoie de nous l'image d'une ville innovante et moderne capable de se positionner à l'international. A terme, cela peut être porteur pour le développement du tourisme d'affaires sur notre destination, mais également favoriser l'intérêt d'investisseurs étrangers notamment asiatiques dans le Val d'Oise.

Quel sera le programme de cette Rencontre annuelle ?

Cet événement permet aux villes membres d'échanger sur leurs activités pour mettre en œuvre les objectifs du réseau, déterminer les stratégies à venir, développer des partenariats... Cette année, il est étroitement lié au "Programme de développement durable à l'horizon 2030" adopté par les Nations-Unies en 2015, et auquel

INTERVIEW & RENCONTRE

les villes créatives de l'Unesco sont pleinement engagées. D'où le thème de notre Rencontre : "la créativité au service des villes durables : imaginer des espaces publics à l'ère du numérique". Il s'agit de répondre aux questions suivantes : comment le numérique impactera-t-il le développement des villes à l'horizon 2030, comment parvient à une ville durable, solidaire et résiliente grâce au numérique... L'intelligence technologique et créative, couplée à l'intelligence humaine permettra de donner corps au territoire durable de demain.

Le grand public pourra-t-il participer ?

Si les réunions plénières sont réservées aux congressistes, plusieurs événements artistiques et culturels organisés dans l'espace public seront ouverts à tous. Cette programmation artistique, intitulée *Data Cities*, permettra aux Villes créatives du réseau de révéler leurs talents dans leurs domaines forts numériques, design, film... D'où une exposition collective des villes créatives du réseau arts numériques au Centre d'Art d'Enghien (voir encadré), une exposition sur les objets connectés avec 12 villes du réseau design dont Saint-Etienne, des démonstrations culinaires par des chefs d'exception issus des 18 villes du réseau gastronomie, la présentation de courts-métrages des villes du réseau film, des concerts liés au patrimoine musical des villes du réseau musique, ou encore des conférences littéraires proposées par les villes du réseau littérature.

Au fond, que vous apporte ce réseau mondial ?

De nombreux échanges, des partages d'expériences, de ressources et de connaissances, une grande émulation aussi... Les villes créatives sont toutes de véritables laboratoires d'innovations. Toutefois, si le numérique a la capacité de faire évoluer le *smart city* (ville intelligente) en *creative city* (ville créative), la place de l'homme doit être au cœur du dispositif. Le numérique ne doit pas nous asservir, mais être un outil pour améliorer notre cadre de vie, notre développement économique. D'où la nécessité, à mon avis, de mettre en place une éthique digital, comme cela existe pour la bioéthique.

EXPOS

Data City



Lors de ces Rencontres, une grande exposition collective réalisée par les 9 villes créatives en arts numériques du réseau, est proposée au grand public au Centre des Arts d'Enghien jusqu'au 13 juillet. Chaque ville membre propose le travail d'un ou plusieurs artistes travaillant (ADN) de la ville à la question du numérique et aux outils de demain.

Un catalogue bilingue (français/anglais) reflétant toute la dynamique des villes créatives "arts numériques" et "design" suite aux expositions programmées sera édité.



DOSSIER

CULTURE - LE CHOC DU NUMÉRIQUE

Quelles relations avec les entreprises connectées ?

Mettre en relation acteurs du numérique et de la culture dans le cadre d'actions de développement économique permet d'animer une communauté de professionnels sur laquelle s'appuyer pour nourrir sa politique culturelle.

Même-s'ils'appartiennent au même territoire, entrepreneurs du numérique et acteurs de la culture évoluent dans des mondes parallèles où les rencontres sont souvent rares. « Je demande aux collectivités de ne pas aller chercher des solutions auprès d'acteurs de grandes métropoles parfois lointaines alors que souvent les compétences existent en local. En effet, il y a beaucoup de personnes très compétentes dans les territoires ruraux », souligne Jérôme Rolland, cofondateur d'une association qui fédère les acteurs du numérique culturel en Ardèche (lire ci-dessous). Pour soutenir ces entrepreneurs locaux, la ville d'Englès-les-Bains a fait le choix d'implanter un incubateur, le Numerie Lab, au sein de son centre

des arts (CDA), scène conventionnée sur les écritures numériques. « Il a vocation à accueillir des start-up dans leur phase de pré-amorçage et dans un environnement artistique et culturel. Celles-ci sont sélectionnées sur des critères d'innovation et de créativité », explique Dominique Roland, DGA de la ville et directeur du CDA.

MIXAGE DES SECTEURS

Le Numerie Lab met les start-up en relation avec les acteurs économiques et culturels locaux, tandis que la direction économique de Plaine Vallée (18 communes, 182 000 hab., Val-d'Oise), qui a la compétence « développement économique », les accompagne sur les plans financier et juridique. Labellisée « French Tech », Saint-

Etienne métropole (53 communes, 401 800 hab.) a intégré une branche culturelle dans sa politique économique. « Celle-ci représente environ 10 % des projets. Avec les contraintes budgétaires qui pèsent aujourd'hui sur les acteurs de la culture, il est souvent plus facile de trouver des fonds pour monter des projets "French Tech" que de demander une enveloppe pour un lieu culturel auprès du ministère de la Culture », constate Dominique Parot, directeur « enseignement supérieur, recherche, innovation » à Saint-Etienne métropole. La collectivité consacre chaque année 300 000 euros à cette branche qui mixe la culture avec le marketing, l'informatique, le design, les biotechnologies, etc.

Jouer sur la commande publique

L'achat public connaît un levier permettant à une start-up d'afficher une référence prestigieuse qui pourra l'aider à conquérir de nouveaux clients ou à lever des fonds plus facilement. Le Grand Avignon a, par exemple, acquis l'application « Monument Tracker » développée dans le cadre de « French Tech culture », Strasbourg en a aussi fait l'acquisition.

Ardèche 322 400 hab.



L'Ardeche Mix Camp a bénéficié de neuf prototypes créés par différents acteurs en immersion complète.

Une immersion de trois jours et deux nuits pour fédérer les acteurs

En 2016, 70 graphistes, médiateurs touristiques, développeurs, scientifiques, gestionnaires de sites... ont participé à l'Ardeche Mix Camp : sur cinq sites, ils ont phosphoré trois jours et deux nuits pour réaliser neuf prototypes afin de valoriser ces lieux. « Nous voulions faire émerger une communauté autour du patrimoine et du numérique, mettre en avant des personnes souvent invisibles », explique Cécile Lucsko, chargée de mission « métiers d'art » au syndicat mixte du pays de l'Ardèche méridionale (Sympam, 173 communes, 141 000 hab.). « Travailler en immersion complète crée des liens très forts », reconnaît Jérôme Rolland, professionnel de la communication, qui, depuis, a cofondé l'association Innovation et patrimoines Ardèche pour animer le réseau et répondre à des appels à projets. Afin d'entretenir cette dynamique, l'association organise un nouvel Ardeche Mix Camp début 2018.

TEST EN RÉEL

Autre grande force des collectivités : leurs territoires sont de formidables terrains d'expérimentation. C'est le cas d'Avignon et de French Tech culture (avec sa pépinière The Bridge) qui proposent aux start-up d'essayer leurs prototypes, notamment pendant le festival. « Une entreprise a pu y tester ses lunettes affichant, lors des représentations, les sous-titres dans la langue du spectateur. Le ministre de la Culture de Taiwan, qui les a utilisées, a invité les créateurs à venir dans son pays », raconte Jean-Marc Roubaud, président du Grand Avignon (17 communes, 193 600 hab.). L'expérimentation est très précieuse : elle permet aux start-up d'avoir accès à leur marché pour la première fois, de vérifier la pertinence de leur prototype et, parfois, de trouver des débouchés. ● C. C.

**MEMORANDUM D'ACCORD
DE COOPERATION CULTURELLE
ENTRE
LA MAIRIE D'ENGHUEN-LES-BAINS
DE FRANCE
ET**

LA VILLE DE CHANGSHA DE LA REPUBLIQUE POPULAIRE DE CHINE

**ARTICLE I
PREAMBULE**

La Ville de Changsha de la République populaire de Chine au nom du Changsha Development Center of Media Arts (CDCMA) et de la mairie d'Enghuén-les-Bains au nom du Centre des arts (Cda) en France (ci-après dénommés « les Deux Parties »),

Expriment leurs désirs et intentions d'établir un programme mutuel de coopération culturelle.

Se sont accordés, à travers des consultations réciproques, sur les articles suivants pour le Mémorandum d'accord de coopération culturelle (ci-après dénommé « MOU ») pour la période 2017-2020.

**ARTICLE II
BUTS ET OBJECTIFS**

I. Les Deux Parties doivent

- a. Encourager la promotion de la coopération artistique et culturelle entre Enghuén-les-Bains, France et Changsha, République populaire de Chine, à travers des échanges culturels et autres programmes dédiés au soutien à la mobilité des artistes et des œuvres d'art numériques, organisés par les Deux Parties (programmes de stage, résidences croisées, carte blanche à un artiste pendant les festivals...);
- b. Partager leur expertise et expériences dans la promotion des arts numériques, à travers notamment un large éventail de disciplines dont les arts de la scène, les arts visuels, le cinéma et le vidéo mapping (visites d'échange, co-organisation d'ateliers ou séminaires, sessions de formation...);
- c. Encourager les opportunités de formation professionnelle pour les artistes, les administrateurs et les éducateurs dans le domaine de l'art dans tous les aspects du développement culturel et artistique;
- d. Encourager le développement de liens et de programmes communs entre les Deux Parties à travers la Changsha Media Arts Week organisée par la ville de Changsha, le Paris Images Digital Summit et le Biennale Internationale des arts numériques, *Bains numériques*, organisés par le Cda, en tant que principales plateformes;
- e. Encourager le développement de liens et d'opportunités professionnelles entre les startups et entreprises numériques des deux villes pour soutenir les industries culturelles et creatives (missions économiques, programmes de stage...)

2. Les Deux Parties doivent rédiger et mettre en œuvre un calendrier de projets et d'activités mutuellement acceptable par les Deux Parties dans la réalisation des objectifs susmentionnés.
3. Les projets et activités doivent être examinés périodiquement par les Deux Parties pour assurer leur constante pertinence et leur efficacité en fonction des objectifs de ce MOU.

ARTICLE III ACTIVITES

Parmi les activités qui peuvent être approuvées et mises en place par les Deux Parties, les Deux Parties s'engagent à :

1. Participer mutuellement aux principaux événements d'arts numériques organisés par l'autre partie: la Changsha Media Arts Week organisée par la ville de Changsha, le Paris Images Digital Summit (PIDS) organisé chaque mois de janvier et la Biennale internationale des arts numériques, *Bains numériques*, organisée en juin 2018 et 2019, par la ville d'Enghien-les-Bains.

La ville d'Enghien-les-Bains proposera à la ville de Changsha de participer au VFX market au sein du Paris Images Digital Summit (PIDS), organisé du 24 au 27 janvier 2018 au Centre des arts.

La ville d'Enghien-les-Bains proposera également à la ville de Changsha de participer à la 10ème édition de la Biennale internationale des arts numériques, *Bains numériques*, du 13 au 17 juin 2018 : 1/ en soumettant des propositions artistiques pour l'appel à projets au sein de la compétition internationale, 2/ en faisant partie du jury de la compétition internationale, 3/ en participant à la Fabrique numérique, un showroom de projets et de produits numériques d'entreprises, de laboratoires, d'universités ou d'artistes, et aux Rencontres Professionnelles (propositions d'intervenants, contenu, etc.).

2. Mettre en place un programme de résidences artistiques courtes chaque année dans le secteur des arts visuels et des arts de la scène et des programmes d'échanges pour les startups.

Les Deux Parties procéderont chaque année à la sélection d'artistes numériques selon leur profil, leur projet artistique et les ressources disponibles. Chaque ville s'engage à fournir un soutien artistique et technique aux artistes sélectionnés pendant la période de résidence. Chaque résidence doit donner lieu à une production qui pourra être exposée ultérieurement dans les deux villes.

Les Deux Parties doivent aussi offrir aux startups de l'autre pays la possibilité de s'engager dans des programmes d'échanges avec les startups locales et de prototyper des projets en commun.

ARTICLE IV FINANCEMENT

6. Les projets et les activités du MOU doivent être financés par le pays hôte conformément aux lois et à la réglementation en vigueur dans chaque pays et selon la disponibilité des fonds.

7. Les Deux Parties peuvent rechercher une collaboration financière auprès d'autres organes et agences qui partagent les principes reconnus par ce MOU.

8. Sauf indication contraire, la partie qui envoie un artiste ou un projet, devra financer le coût du voyage et les dépenses liés au transport des personnes et des items depuis et vers le pays de destination. Le parti recevant devra fournir les per diem et le logement, les transports sur place, et les soins médicaux en cas d'urgence. Le logement fourni par la partie qui reçoit, devra correspondre aux normes internationales de confort inhérent au statut des visiteurs.

9. Les autres dépenses engagées dans la mise en œuvre de projets individuels doivent être acceptées par les Deux Parties.

ARTICLE V REGLEMENT ET LITIGES

10. Tout litige relevant de l'interprétation et de la mise en œuvre de ce MOU devra être résolu à l'amiable et dans les meilleurs délais à travers des consultations ou négociations entre les Deux Parties.

ARTICLE VI DISPOSITIONS GENERALES

11. Les projets et activités sous couvert de ce MOU devront enrichir tout accord de coopération culturelle bilatérale existant entre la France et la République populaire de Chine.

12. Les personnes visitant la France ou la République populaire de Chine en vertu de ce MOU devront être soumises aux lois, pratiques et procédures des pays et organisations hôtes.

13. Les Deux Parties devront faire les meilleurs efforts pour faciliter la mise en œuvre des projets et activités de ce MOU, dont l'envoi des autorisations d'immigration et la délivrance de documents, gratuit, nécessaire pour le transport des personnes et items.

ARTICLE VII AMENDEMENT ET REVISIONS

14. Ce MOU pourra être modifié par l'accord mutuel des Deux Parties chaque année, en s'accordant sur un plan d'action concret pour l'année suivante.

ARTICLE VIII VALIDITE

15. Ce MOU prendra effet à la date de signature par les Deux Parties et est conclu pour une durée de quatre (4) ans.

16. Les projets, qui à l'issue de ce MOU, ont déjà débuté mais qui n'ont pas été entièrement mis en œuvre devront être menés jusqu'à leur réalisation, en accord avec les dispositions du Mémorandum sauf résiliation antérieure par un accord mutuel des deux parties.

17. Ce MOU peut prendre fin à tout moment par l'une des parties, par le biais d'une lettre écrite à l'autre partie sur son intention de mettre fin au MOU, sous réserve du respect d'un préavis de six (6) mois.

Signé par Enghien-les-Bains, France, en deux copies, le 26 septembre 2017. La version anglaise de ce MOU prévaudra s'il y a une différence, et la version française et chinoise servent d'annexes.

Shan Gao
Membre du Comité permanent
du Comité municipal de Changsha CPC
Directeur général du Département de Publicité
de Changsha



Philippe Sueur
Maire d'Enghien-les-Bains
1^{er} Vice-Président du Conseil
départemental du Val d'Oise



ACTION PLAN

UNESCO Media Arts Cluster

2017-2020



Introduction

Following the UCCN Annual Meeting in Östersund in September 2016, the seven creative fields were invited to submit a three years action plan.

This action plan prepared by the city of Dakar, cluster coordinator, and the city of Enghien-les-Bains, deputy coordinator with the support of Austin, Gwangju, Linz, Lyon, Sapporo, Tel-Aviv and York, draws from the UCCN Mission Statement, the 2030 Agenda adopted in 2015 and the New Urban Agenda. This document also draws from the discussions between media arts cities during the sub-meetings in Östersund in September 2016 and in Enghien-les-Bains in June 2017.



GOALS

This action plan should pursue five main goals which will enable the media arts cluster to set up a concrete and long-term frame of collaboration in the next three years.

Those goals are:

1/ Support to the mobility of media artists and media arts professionals in order to enhance their skills and know-how and highlight the visibility of artists at international level

Ex: joint programming, exchanges between festivals and arts centres, artist residencies, etc.

2/ Identify key fields of interest and research areas and monitoring a platform of experts in terms of digital creation

Ex: establishment of a frame for the collection, exchange and transfer of good practices, hosting of international conferences and workshops, development of pilot projects, collaborations in applied research, exchanges between universities, etc.

3/ Encourage the public participation in media arts activities and a mindset that sets creative thinking at the center stage of city planning and community building

Ex: *exchange and transfer of good practices in education and long life training, public awareness raising activities, common projects involving targeted audience (children, families, students, elderly people, etc.)*

4/ Sustain the development of cultural and creative industries fostering employment and collaboration between artists and entrepreneurs

Ex: *exchanges, economic missions, participation to international fairs (SXSW), innovative programs*

5/ Develop a common brand identity and increase the cluster's visibility at the national and international level

Need to engage much more in communication. Our cluster should become a point of reference when talking about fostering creativity related to media arts.

Ex: *quarterly newsletters, label “media arts cluster”, etc.*



DETAILED ACTION PLAN

1/ Support to the mobility of media artists and media arts professionals in order to enhance their skills and know-how and highlight the visibility of artists at international level

In order to promote, as we are incited by the UCCN Mission Statement, the mobility of artists and media art professionals in the media arts cluster, the following actions should be planned:

- *fostering the links between our art centers and festivals by building short and long-term residency programs,*
- *creating awards for young media artists,*
- *creating a web platform similar to the one undertaken by the design cluster under the leadership of the city of Graz*
- *common fundraising strategy for international cultural cooperation*

In order to make the media arts cluster a whole engaged in action toward mutual objectives, it appeared in our discussions that a **fundraising strategy** had to be elaborated and implemented.

We thereby proposes that **each city conducts an identification, at the local, regional and international level of cultural funds and programs that the media arts cluster could request.** The list of those funding opportunities will then be used by our cluster as a tool to raise funds in the benefit of our common action plan. In the event that a city cannot fundraise, it could identify available sources of funding within its purview to utilize for programming initiatives related to the cluster's priorities.

During the XIth Annual Meeting in Enghien-les-Bains, the cities also agreed on **the signature of a memorandum of understanding (MOU) between festivals.** The goal of this MOU is to reinforce the creative partnerships between festivals, foster the mobility of media artists and artworks and give a higher visibility to the media arts cities. Each city will select a festival from its city which places media arts at the center of public space.

Type of activities to be included in the MOU:

- Punctual invitations to artists and experts
- Carte blanche to one of the media arts city
- Co-commissioning of exhibitions
- Co-production of residencies
- International professional meetings
- Workshops with Universities, research centers

2/ Identify key fields of interest and research areas and monitoring a platform of experts in terms of digital creation

The media arts conduct to an increasing hybridization of languages, uses and aesthetics.

Each of our cities has developed a set of specific expertise and know-how for a long time and also encouraged the emergence of communities involved in specific technologies and media art practices (art practitioners, researchers, lecturers...). For instance, Enghien-les-Bains has an extensive expertise in video mapping or in virtual reality, Linz in R&D and drones, Gwangju in holography. Hence, we should make sure that the cluster's action plan includes, in the course of the coming three years, projects that would deepen this expertise while disseminating them to the other cities within the cluster and abroad.

A first step will consist in the precise identification of fields of expertise and interests of our cities and the establishment of expert communities of artists, researchers and scientists. This information will be compiled in **a reference document accessible to both our cities officials and communities of media arts professionnals.**

Cf: Document on the expertise, fields of interest and human resources available for exchange programs in the cluster.

3/ Encourage the public participation in media arts activities and a mindset that sets creative thinking at the center stage of city planning and community building

Ex: *exchange and transfer of good practices in education and long life training, public awareness raising activities, common projects involving targeted audience (children, families, students, elderly people, etc.)*

The facebook platform mentioned below should be used as an exchange platform for disseminating among cities good practices and innovative projects and partnerships in the education and life-long learning field.

4/ Sustain the development of cultural and creative industries fostering employment and collaboration between artists and entrepreneurs

Ex: exchanges, economic missions, participation to international fairs (SXSW), innovative programs

Each media arts city has developed in the past ten years programmes or projects that have helped to create or strengthen relations of cooperation between the city, the private sector, creators, civil society, academia and other relevant stakeholders. Today, many initiatives, policies, guidelines, programmes and measures aim to support and enhance local cultural industries in media arts. For example, some cities has created incubators specialized in media industry, video gaming, digital watch, digital tourism, virtual reality, etc. and it would be interesting to forge links between the different ecosystems to enable them to grow at the international level.

5/ Develop a common brand identity and increase the cluster's visibility at the national and international level.

In order to forge and disseminate a notoriety for the cluster, most of the member cities already agreed on the following:

- the participation to a common exhibition in Enghien-les-Bains of all the cluster's members from April 21th to July 13th, 2017 called DATA CITY with a high visibility during the 11th UCCN Annual Meeting from June 30th to July 2nd, 2017.
- the editing of an exhibition catalogue with the participation of artists, critics and experts from each city of the cluster.
- the creation of a 15 minutes promotional video that presents the media art scenes and creative city policies of all the members of the cluster.

During the XIth Annual Meeting in Enghien-les-Bains, the cities also agreed on the creation of a facebook platform which will be a close group only reserved to the communication between media arts cities. This platform will aim at sharing information about media events, media artists and artworks, fields of interest and expertise, etc.

CONCLUSION:

What precedes is planned for 2017 and will mark a strong beginning of our work on the cluster's visibility. However, It is important that we prepare a set of measures to promote the cluster's visibility for the years between 2018 and 2020. The building of a web platform as a locus for articles and video contents stemming from our cities' cultural agendas could provide the basis of that steady communication.



CALENDAR PROPOSAL

- 15 April 2017: sending by each city of identified funding opportunities or proposed program budget.
- 15 June 2017: sending by each city of a short note on the fields of expertise and interest and human resources that could be available for exchange programs in the cluster.
- 30 June 2017: validation of the final version of the action plan by all the cluster's member cities
- 28 July 2017: creation of the facebook platform
- 21 July 2017: sending by the Cda of a draft memorandum of understanding between festivals to all
- September 1 > 31, 2017: feedback from each Media Arts city
- Early October 2017: signature of the MOU
- 1-3 December 2017: Gwangju Media Arts Festival
- 9-18 March 2018: SXSW festival