



EXTRAIT DU REGISTRE DES DELIBERATIONS
DU CONSEIL

Conseil du **14 décembre 2020**

Délibération n° 2020-0250

commission principale : développement économique, numérique, insertion et emploi

commission (s) consultée (s) pour avis :

commune (s) :

objet : Attribution d'une subvention de fonctionnement à l'association Pôle Pixel pour le déroulement de sa feuille de route 2020

service : Direction générale déléguée au développement économique, à l'emploi et aux savoirs - Direction de l'innovation et de l'action économique

Rapporteur : Monsieur le Président Bernard

Président : Monsieur Bruno Bernard

Nombre de conseillers en exercice au jour de la séance : 150

Date de convocation du Conseil : lundi 30 novembre 2020

Secrétaire élu : Monsieur Valentin Lungenstrass

Affiché le : mercredi 16 décembre 2020

Présents : M. Bernard, Mmes Baume, Vessiller, M. Payre, Mme Picard, M. Kohlhaas, Mme Geoffroy, M. Van Styvendael, Mme Vacher, M. Artigny, Mme Khelifi, M. Athanaze, Mme Moreira, M. Bagnon, Mme Groperrin, M. Camus, Mme Hemain, M. Longueval, Mme Boffet, MM. Blanchard, Guelpa-Bonaro, Mme Dromain, M. Ben Itah, Mmes Arthaud, Asti-Lapperrière, Augey, MM. Azcué, Badouard, Barge, Barla, Mme Benahmed, MM. Benzeghiba, Blache, Blein, Mmes Borbon, Bouagga, M. Boumertit, Mme Bramet-Reynaud, M. Bréaud, Mme Brossaud, M. Brumm, Mme Brunel Vieira, MM. Bub, Buffet, Mmes Burillon, Burricand, Cabot, Cardona, Chadier, MM. Chambon, Charmot, Mme Charnay, MM. Chihi, Cochet, Cohen, Mmes Coin, Collin, MM. Collomb, Corazzol, Mmes Corsale, Crédoz, Crespy, Creuze, Croizier, MM. Da Passano, Dalby, David, Debû, Mmes Dehan, Delaunay, MM. Devinaz, Diop, Doganel, Doucet, Mmes Dubois Bertrand, Dubot, Dupuy, Ebery, El Faloussi, Etienne, Fautra, Fontaine, Fontanges, Fournillon, Fréty, Frier, MM. Galliano, Gascon, Mme Georgel, MM. Geourjon, Girard, Mme Giromagny, MM. Godinot, Gomez, Grivel, Groult, Mmes Guerin, Jannot, MM. Kabalo, Kimelfeld, Mme Lagarde, MM. Lassagne, Le Faou, Mme Lecerf, MM. Legendre, Lungenstrass, Maire, Marguin, Marion, Millet, Mône, Monot, Mme Nachury, M. Novak, Mme Panassier, M. Pelaez, Mme Percet, M. Perez, Mme Perrin-Gilbert, M. Petit, Mme Picot, M. Pillon, Mme Popoff, M. Portier, Mmes Pouzergue, Prost, MM. Quiniou, Rantonnet, Ray, Mmes Reveyrand, Roch, M. Rudigoz, Mmes Runel, Saint-Cyr, Sarselli, Sechaud, MM. Seguin, Sellès, Mme Sibeud, M. Smati, Mme Subaï, MM. Thevenieau, Uhlich, Vergiat, Vieira, Vincendet, Vincent, Mmes Vullien, Zdorovtsoff.

Absents excusés : Mme Petiot (pouvoir à M. Vieira).

Conseil du 14 décembre 2020**Délibération n° 2020-0250**

commission principale : développement économique, numérique, insertion et emploi

objet : **Attribution d'une subvention de fonctionnement à l'association Pôle Pixel pour le déroulement de sa feuille de route 2020**

service : Direction générale déléguée au développement économique, à l'emploi et aux savoirs - Direction de l'innovation et de l'action économique

Le Conseil,

Vu le rapport du 25 novembre 2020, par lequel monsieur le Président expose ce qui suit :

I - Contexte

Le Pôle Pixel est un outil au service du soutien et au développement de la filière cinéma/audiovisuel et des industries culturelles et créatives. Lieu pilier d'un écosystème très riche, le Pôle Pixel se prévaut d'un regroupement significatif, à l'échelle régionale, d'entreprises liées aux activités innovantes de l'image, du son et des industries créatives.

Acteur de l'accompagnement, de l'hébergement et du développement des industries culturelles et créatives au cœur de la métropole lyonnaise, le Pôle Pixel s'étend sur 30 000 m² de locaux et bâtiments, propriété de la Métropole de Lyon (au 36 rue E. Decorps), de la Ville de Villeurbanne, Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma (au 24 rue E. Decorps) et de Cofinance (au 26 rue E. Decorps). Se concentrent sur ce lieu unique :

- 3 studios, dont le studio 24, portés par Auvergne-Rhône-Alpes Studios,
- Les ateliers de fabrication de décors du TNP,
- FACTORY - une école de cinéma,
- 3W ACADEMY - une école de développement web et informatique,
- YOUFACTORY - une usine collaborative type FabLab,
- LABLAB - un studio collaboratif dédié à l'image immersive et aux arts numériques,
- un pôle technique répondant à toutes les étapes de la chaîne de production et de postproduction audiovisuelle (Le Bras, Transpallux, Panavision, PixLocation, Pilon, Lumières Numériques, Studio Fond Vert),
- un écosystème dynamique rassemblant producteurs, studios d'animation, associations, artistes numériques, graphistes, designers, développeurs, scénographes et décorateurs indépendants - soit au total une centaine d'entreprises et 500 travailleurs au quotidien. Quelques exemples d'entreprises accompagnées par le Pôle Pixel :
 - . Xilam dans le domaine du cinéma d'animation qui développe de nouveaux projets autour de la 3D (notamment avec la série Baby Oggi achetée par Netflix) et qui envisage de créer un département 3D sur le Pôle,
 - . Dowino, studio de création structuré en SCOP, spécialisé dans le développement de jeux vidéo et outils pédagogiques innovants pour sensibiliser, éduquer, former à des thématiques à fort impact social (santé, handicap, développement durable, responsabilité sociétale des entreprises (RSE), solidarité),
 - . ImageMedia, agence spécialisée dans l'innovation de l'imagerie médicale, a notamment créé le studio mobile LE RÉAL, qui a été choisi pour filmer l'opération des soeurs siamoises le 13 novembre 2019 à l'Hôpital femme mère enfant de Bron. Le système innovant a permis une retransmission de cette opération en direct ;
- des fonctions supports administratives présentes sur le site (Néovista, Elycoop, CEZAM, etc.),
- un atelier décor, une brasserie, 6 Foodtrucks, un espace de stockage mutualisé de 600m², etc.

L'animation et la gestion de ce lieu sont assurées par l'association Pôle Pixel, créée en juillet 2015 pour favoriser le développement et l'innovation des entreprises du secteur des industries culturelles et créatives.

II - Objectifs

Le développement de ce "quartier Pixel" est conditionnée, d'une part, à la politique foncière de la Métropole de Lyon sur des tènements stratégiques autour du projet urbain de GrandClément à Villeurbanne, mais également au développement d'une offre de services élargie pilotée par l'association Pôle Pixel pour :

- assurer la gestion du pôle étendu et animer la communauté des adhérents et des partenaires,
- faciliter le développement d'activités collaboratives du type "FabLab" (atelier de prototypage) destinées à promouvoir l'innovation et la création de nouveaux produits et services,
- favoriser l'innovation ouverte, le partage des réseaux et l'implication des usagers dès le début de la conception des projets,
- permettre à ses membres et usagers de mettre en œuvre leurs projets en opérant, notamment, une mutualisation de leurs compétences et de leurs moyens,
- faciliter l'accueil et accompagner le développement des jeunes entreprises par la mise à disposition d'une offre de services complète et adaptée,
- faciliter le développement des compétences et de l'emploi,
- s'ouvrir au territoire, notamment en accueillant des événements ouverts au public au studio 24.

III - Bilan de l'année 2019

Par délibération du Conseil n° 2019-3717 du 30 septembre 2019, la Métropole a attribué une subvention de fonctionnement d'un montant de 70 000 € au profit de l'association Pôle Pixel.

L'année 2019 a marqué un tournant dans la vie de l'association. En effet, plusieurs chantiers d'évolution du Pôle Pixel ont été lancés au cours de l'année dont :

- le développement de formats d'animation et d'accompagnement de l'écosystème Pôle Pixel, porté au travers d'un programme d'évènements, de temps d'information, de rencontre et de mise en réseaux. A titre d'exemples :

- . les Pixel BREAK : apéro réseau, proposant la découverte de l'actualité d'un des résidents - Tous les derniers jeudis du mois (LabLab, Dynamo Production, Cocottes Minute Production, Festivals Connexion, etc.),
- . 5 avril - Journée Pro du Festival Mirage autour des réseaux nationaux et internationaux d'arts numériques,
- . 9 et 10 mai - Pixel Break spécial RSE : 2 journées avec des experts invités autour de la thématique de la responsabilité sociale des entreprises,
- . 5 septembre - participation à l'organisation de la soirée Cinéprofils (association regroupant les métiers techniques du cinéma) au Pôle Pixel, permettant aux professionnels d'échanger et de projeter sur écran géant leurs projets de l'année (en partenariat avec l'Institut Lumières),
- . 22 novembre - Accueil de la journée Pro organisée dans le cadre du Festival du Film Court de Villeurbanne : présentation du Pôle Pixel et visite d'une délégation de producteurs et réalisateurs, rencontre avec les résidents et accueil de la session de "pitches" de l'Accroche scénaristes ;

- un chantier de développement de partenariats et de préfiguration de l'accueil de publics sur site a été mené sur l'année, notamment, par l'accueil de groupes de découverte du Pôle Pixel :

- . 9 avril - Groupe européen Digitourism,
- . 14 mai - Master 2 Direction de projets culturels (ICOM - Université Lyon 2),
- . 22 mai - Visite d'un groupe de jeunes Centre Social Bonnefoi,
- . 16 septembre - Rencontre Auteurs Solidaires - Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma,
- . 22 octobre - Centre Social de Rillieux la Pape avec atelier de pratique autour du tournage et du montage de vidéos pour le web, animé par Maxime Noyon (chaîne You Tube "Fils de Pub"),
- . 16 au 20 décembre : accueil d'un groupe de 8 stagiaires de 3^{ème} - Découverte d'Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma (visite de studio, rencontre avec des membres de l'équipe, lecture d'un scénario et projection du film lié au scénario),
- . rencontres avec 6 entreprises du Pôle Pixel sur deux jours ; une journée atelier réalisation collective ("à vous de jouer!"),
- . une matinée débrief et rédaction d'un rapport de stage, suivi d'une visite de l'école Factory ;

- un travail en proximité avec les services de la Métropole et de Cofinance afin d'améliorer la part d'entreprises appartenant au coeur de cible et la qualité de service d'accueil du Pôle :

. l'association a pris à bail le 3^{ème} étage de la Minoterie en plus du 1^{er}. Il est constaté un développement des entreprises résidentes et des superficies occupées (Nukeygara, Imagista, CEZAM et Lunabee) ainsi que l'arrivée de 5 nouveaux résidents (Christophe Carrier, Ion WEB, MediaRoutage, MediaCrossing et bureau de graphistes indépendants)

. au 36, certaines entreprises ont quitté le site pour des raisons de développement (Biin) ou des problèmes économiques (Studio Pagès), d'autres, au contraire, ont pu s'y développer comme Dynamo Production (résident du 24 rue Emile Decorps) et le LabLab porté par AADN et Theoriz Studio,

. quelques projets "Made in Pixel ", portés par les résidents du Pôle Pixel ont marqué cette année 2019 :

. accueil du tournage de Kaamelott, d'Alexandre ASTIER/ Regular Production, coproduit par Auvergne Rhône-Alpes Cinéma,

. accueil du tournage de C'est Magnifique ! de Clovis CORNILLAC, coproduit par Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma,

. grand succès du film d'animation "J'ai perdu mon corps" de Jérémy Clapin/ Xilam Studio dans de nombreux Festivals dont Annecy et Cannes, et achat des droits de diffusion à l'international par Netflix (projet coproduit par Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma),

. sortie de la Websérie Cassus Boloss produite par Julien Coquet/ Dynamo Production pour ARTE;

. développement international d'Akeytsu logiciel d'animation de Nukeygara (plus de 8 500 licences installées en août 2019),

. grand succès du projet Genesis de Théoriz Studio pour la Cathédrale St Jean dans le cadre de la Fête des Lumières,

. lancement du passeport Kino et du parc de Réalité Virtuelle itinérant de Festivals Connexion,

. sortie du jeu vidéo Sigma Theory de Mi-Clos Studio,

. coproduction par Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma du projet en Réalité Virtuelle de la Grotte Chauvet réalisé par Atlas V en partenariat avec Google.

IV - Programme d'actions pour l'année 2020

Début 2020, le Pôle Pixel s'est doté d'une nouvelle feuille de route afin de devenir un lieu qui permette aux professionnels de l'image de collaborer autour de nouveaux projets, développer de nouveaux outils, expérimenter et travailler en lien avec d'autres filières, faire connaître et rayonner les oeuvres et objets produits tant à l'échelle locale auprès de publics variés, qu'à l'échelle internationale auprès des publics spécialisés.

Vis-à-vis des jeunes diplômés et jeunes entrepreneurs créatifs de l'image, le pôle Pixel entend également répondre au besoin d'un espace fédérateur dans lequel seraient organisés des temps de rencontres, de formation, des avant-premières de productions locales (notamment de projets étudiants) n'ayant pas accès aux salles classiques, des espaces de recherche, d'expérimentation et d'information.

Enfin, depuis la fin du pôle de compétitivité Imaginove en 2019, le Pôle Pixel participe activement à la constitution du Cluster régional In Motion sous la houlette de Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma, en partenariat avec les 4 autres pôles image de la région Auvergne-Rhône-Alpes : La Cartoucherie de Bourg-les-Valence, CITIA d'Annecy, Lussas en Ardèche, le Damier/Sauve qui peut à Clermont-Ferrand.

La nouvelle feuille de route 2020-2022 du pôle Pixel prévoit :

1° - la construction d'un médialab dédié à l'accompagnement des jeunes autour des métiers de l'image, de l'éducation aux médias et des pratiques artistiques numériques

L'association du Pôle Pixel souhaite développer un programme d'accueil des publics afin de :

- partager la richesse créative,
- faire connaître et rayonner le Pôle Pixel comme le lieu de soutien à la création de ces talents,
- accompagner les jeunes dans leurs recherches d'orientations et dans leurs démarches de professionnalisation.

2° - La co-animation d'un lieu outil, le studio 24, au service de la recherche, de l'expérimentation, de l'innovation, de la création et de la diffusion

Le studio 24 viendra compléter la chaîne de valeurs et la boîte à outils présente sur le Pôle afin de répondre aux différentes étapes de développement des entreprises et tailles de projets.

Passer du prototype au déploiement à grande échelle, s'appuyer sur les communautés numériques et créatives présentes sur site (par exemple, celles du LabLab) pour accompagner des projets complexes, restituer et faire rayonner les projets au sein d'un lieu totem emblématique sont quelques-uns des axes identifiés de co-construction.

La valeur ajoutée du studio 24 réside dans sa démarche collaborative : il n'est pas prévu d'y déployer une programmation propre au Pôle Pixel, mais bien de partir des besoins et envies des porteurs de projets du territoire (que ce soit des petites associations ou de grandes institutions ou entreprises) avec les objectifs suivants :

- accompagner la création et la diffusion artistiques dans les filières de l'image, du jeu vidéo et des arts numériques,
- jouer un rôle de laboratoire d'innovation et de vitrine des entreprises du territoire (dont les projets portent un enjeu d'innovation fort et répliquable comme cela a été le cas, par exemple, du Dansathon organisé avec la Maison de la danse en octobre 2018),
- ouvrir régulièrement le Pôle Pixel aux publics dans une démarche de valorisation des productions, et ainsi, en concertation avec les services de la Ville de Villeurbanne, accompagner le renouvellement du quartier ainsi que le développement de son attractivité (quartier plus familial, plus animé et plus sécurisé).

3° - Un programme d'accompagnement en faveur de l'animation et du développement des filières de l'image et du jeu vidéo

L'offre immobilière sur le territoire de la Métropole lyonnaise est de plus en plus concurrentielle, et l'accès au Pôle Pixel étant moins évident qu'une offre en centre-ville, l'attractivité du Pôle s'appuie sur deux axes prioritaires : la qualité de services et le regroupement de l'écosystème de la filière image autour d'un lieu fédérateur, permettant d'accélérer le développement d'activité de chacun.

Le tiers-lieu apparaît ainsi comme un maillon fort permettant de compléter l'accompagnement de la filière sur le territoire, autour des enjeux suivants :

- accompagner l'émergence des jeunes professionnels et l'implantation de nouveaux arrivants par le biais d'un espace ressource identifié facilitant l'accès à l'information et aux réseaux,
- proposer une offre locative diversifiée sur le Pôle adaptée aux différents stades de croissance des entreprises,
- le studio 24 comme lieu totem des rencontres professionnelles, temps de formations et événements réguliers organisés par les acteurs des filières concernées,
- résident ou non, la possibilité pour tout professionnel établi ou émergent d'adhérer à l'association Pôle Pixel afin de bénéficier des services d'accompagnement du tiers-lieu et du cluster régional.

Ce programme a fait l'objet d'un soutien spécifique d'un montant de 40 000 € dans le cadre de la décision de la commission permanente du 16 novembre 2020 relative au volet culturel des mesures d'urgence à caractère économique, social et culturel de la Métropole de Lyon en réponse à la crise sanitaire liée à la Covid-19.

4° - La crise sanitaire et son impact sur le plan d'action 2020 du pôle Pixel

La culture et les industries culturelles ont été durement affectées par l'entrée en confinement le 11 mars 2020. Si des aides financières ont été débloquées par l'Etat, elles seront insuffisantes pour sauver la diversité d'un secteur aujourd'hui inquiet pour son avenir.

Pour s'adapter aux contraintes imposées par la crise sanitaire, l'équipe du Pôle Pixel a dû mettre en conformité ses espaces et un important travail a été effectué sur le volet immobilier pour éviter une trop grosse perte de ressources propres. A cet égard, le Pôle Pixel a dû reprendre la main sur l'espace de travail partagé (jusqu'à présent géré par You Factory) et un chantier de démarchage est entrepris depuis mars dernier pour installer de nouvelles entreprises sur le Pôle afin de pallier le départ de certains. On notera par exemple l'implantation du Pixel Space (espace regroupant des Youtubers) ainsi que d'Indie Location (reprise du Studio fond Vert) et l'arrivée de deux entreprises dans le domaine de la réalité virtuelle à la Minoterie (Reverso et Lumeen). Ce chantier se poursuit mais demande souvent des investissements, petits travaux et gestes commerciaux de la part du Pôle Pixel qui ne seront pas amortis en 2020.

V - Budget prévisionnel 2020

Dépenses	Montant (en €)	Recettes - Subventions	Montant (en €)
loyers + charges locatives	271 000	AMI Tiers lieu (non confirmé)	50 000
charges de personnel	123 000	Métropole de Lyon - direction innovation et actions économiques - direction culture et vie associative (voté le 16 novembre 2020)	110 000 70 000 40 000
autres services, impôts et taxe	50 000	Région Auvergne-Rhône-Alpes (AURA) (non confirmé)	70 000
communication	30 000	FSE/FEDER	18 000
dotation aux amortissements	14 000	Prestations de service	240 000
Total	488 000	Total	488 000

Il est proposé au Conseil de procéder à l'attribution d'une subvention de fonctionnement d'un montant total de 70 000 € au profit de l'association Pôle Pixel pour son programme d'actions 2020. Cette subvention vient compléter la subvention de 40 000 € allouée au Pôle Pixel par décision n° CP-2020-0326 de la Commission permanente du 16 novembre 2020 relative au volet culturel des mesures d'urgence à caractère social économique, culturel de la Métropole en réponse à la crise sanitaire liée à la Covid-19 ;

Vu ledit dossier ;

Oùï l'avis de sa commission développement économique, numérique, insertion et emploi ;

DELIBERE**1° - Approuve :**

a) - l'attribution d'une subvention de fonctionnement, pour l'année 2020, d'un montant total de 70 000 € au titre de son programme d'actions 2020,

b) - la convention à passer entre la Métropole et l'association Pôle Pixel définissant, notamment, les conditions d'utilisation de cette subvention.

2° - Autorise monsieur le Président à signer ladite convention et à prendre toute mesure nécessaire à l'exécution de la présente délibération.

3° - La dépense de fonctionnement en résultant, soit 70 000 €, sera imputée sur les crédits inscrits au budget principal - exercice 2020 - chapitre 65 - opération n° 0P02O2626.

Et ont signé les membres présents,
pour extrait conforme.

Reçu au contrôle de légalité le : 16 décembre 2020.