



Pictanovo



LA  
CONDITION  
PUBLIQUE  
Place  
Faidherbe  
Roubaix

2nde édition  
du Forum Entreprendre dans la Culture

# en tre pren dre dans la culture



Entreprendre  
dans la culture

22 et 23  
septembre 2016

La Condition Publique  
14 place du Général Faidherbe  
Roubaix

**PROGRAMME**

Avec le soutien du Fonds européen de développement régional  
Met steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling



GoToSS  
PROTOPITCH 3.0

9h	9h30	11h00	11h15	12h45	midi	14h15	15h45	16h00	17h30
----	------	-------	-------	-------	------	-------	-------	-------	-------

## Jeudi 22 septembre 2016

Lieu 1 : LABO 151	Focus PROFESSION : A l'heure des nouvelles technologies, l'artiste plasticien plus que jamais expérimentateur ?	Lieu : salle de spectacle	Les projets urbains, une opportunité pour l'entrepreneuriat culturel.	Le studio numérique de l'Orchestre National de Lille se présente à vous.	Pot de clôture
Lieu 2 : VERRIERE	Focus PROFESSION : Diriger un lieu culturel, un défi entrepreneurial ?	PLENIERE : Entrepreneuriat culturel, une réalité ou une utopie ?	Financer son entreprise culturelle, comment et avec qui ?	Les structures culturelles, laboratoires d'open innovation ?	
Lieu 3 : LABO des MOMES	Focus PROFESSION : Raconter pour le jeu vidéo, une écriture singulière ?	Pause Déjeuner	Du neuf dans le financement du jeu vidéo ?	Les incubateurs de la filière Images Numériques et Industries Créatives se présentent à vous.	
Lieu 4 : LABO 127	Focus PROFESSION : Entreprendre avec le design, parcours d'indépendance, entre servitude et liberté.		Le DLA et l'ACSV, opportunité de développement ?	La coopérative d'activité et d'emploi, une opportunité de développement solidaire.	

## Vendredi 23 septembre 2016

Lieu 4 : LABO 151	Le numérique : nouveaux usages pour la musique.	Showcases
-------------------	---	-----------

# JEUDI 22 SEPTEMBRE

## FOCUS PROFESSIONNEL

### Table ronde : A l'heure des nouvelles technologies, l'artiste plasticien plus que jamais expérimentateur ?

9h30 – 11h00 // Labo 151

Les technologies du numérique dans leur diversité et dans leur complexité inspirent les artistes plasticiens les conduisant à coopérer avec de nouveaux acteurs et à explorer de nouveaux modes de collaboration. Comment l'artiste se saisit-il de ces mutations ? Quels impacts ont-elles dans sa posture professionnelle, ses compétences et ses savoir-faire ?

**Animateur** François Bonenfant, coordinateur pédagogique cinéma et arts visuels du Fresnoy, studio national des arts contemporains et Mathilde Ehret-Zoghi, responsable information, formation, ressource de la Malterie

#### **Intervenants**

- Marie Lelouche, artiste plasticienne
- Dorothée Smith, photographe
- Justine Pluvilage, réalisatrice

### Table ronde : Diriger un lieu culturel, un défi entrepreneurial ?

9h30 – 11h00 // Verrière

Diriger un lieu culturel, c'est proposer une programmation toujours renouvelée et surprenante dans une équation budgétaire réaliste tout en suscitant l'adhésion d'un public de plus en plus sollicité. Ces défis quotidiens sont au cœur de la mission de la direction d'un équipement culturel. Si l'engagement de l'Etat et des collectivités territoriales a permis de consolider un modèle économique des lieux culturels, celles-ci explorent de nombreuses pistes pour retrouver les marges de manœuvre : mécénat, financement participatif, développement de marque, produits dérivés, création de produits innovants... Echanges sur ce défi permanent.

**Animateur** Jean-Christophe Levasor, directeur, La Condition Publique

#### **Intervenants**

- Romaric Daurier, directeur, Le Phénix, Scène nationale de Valenciennes
- Olivier Lombardie, administrateur général, Opéra National de Bordeaux
- Nathalie Pousset, directrice adjointe, Théâtre du Nord

### Table ronde : Raconter pour le jeu vidéo, une écriture singulière ?

9h30 – 11h00 // Labo des mômes

Si les premiers jeux vidéo (*Pac-man*, *Tetris* ou encore *Mario Kart*) reposaient sur le jeu, aujourd'hui, la tendance de ce secteur est de s'orienter vers du cinéma interactif. Aussi, le scénario devient un argument de poids. A grand renfort de cinématiques, de revirements de situation voire d'embranchements scénaristiques, les jeux à gros budgets propulsent le joueur dans des intrigues savamment ficelées. Entre les deux, se trouve une catégorie de jeux vidéo où un petit scénario plante le décor et donne un objectif au joueur, sans pour autant être omniprésent. Y a-t-il pour le jeu vidéo des règles comme pour le cinéma ? Existe-t-il une présentation particulière du scénario ? Quelles sont les étapes de l'écriture ? Quelles sont les facteurs-clés de succès pour une bonne écriture ?

**Animateur** Laurent Peroy, délégué général, Game-in, association professionnelle de la filière du jeu vidéo

**Intervenants**

- Catherine Cuenca, auteure transmedia
- Nicolas Devos, scénariste
- Julien Pirou, scénariste, game designer, Ubisoft

**Table ronde : Entreprendre avec le design, parcours d'indépendance, entre servitude et liberté**

9h30 – 11h00 // Labo 127

Toujours défini au service de l'entreprise, le designer n'échappe pas au désir d'indépendance qui pousse 550 000 personnes (2014) à relever le défi de la création de leur outil de travail. Autour de la table, des designers témoigneront de la diversité des approches professionnelles du design, expliqueront leurs parcours et leurs motivations. Ils présenteront leur structure de travail et leur conception de l'activité de création dans le contexte économique actuel.

**Animateur** Alice Vergara, directrice ESAD Valenciennes

**Intervenants**

- Julien KIEFFER, designer
- Natacha KOPEC, designer - manufacturer, KNGB
- Sylvain TAILLARD, co-gérant, agence de design piKs design

**PLENIERE : Entreprendre dans la culture, une réalité ou une utopie ?**

11h15 – 12h45 : Salle de spectacle

L'accès aux contenus culturels est profondément transformé à la fois par les nouvelles technologies et par l'internationalisation du marché des industries culturelles. Ce changement de paradigme constitue un terrain favorable à la création d'entreprises innovantes comme à la diversification d'entreprises solidement implantées. Quelles caractéristiques pour une entreprise des industries culturelles ? Quelle est la place du catalogue dans son développement ? Quels sont les déterminants favorables à la création et au développement de ces entreprises ?

**Animateur** Malika Aït Gherbi Palmer, directrice générale, Pictanovo, pôle régional d'excellence Images Numériques et Industries Créatives

**Intervenants**

- Alizée Doumerc, co-fondatrice, GuestViews
- Florence Hespel, chargée de projets et de communication/presse, Fonds d'investissement ST'ART
- Laetitia Jaeck, directrice générale adjointe, Ankama
- Nicolas Parpex, directeur d'investissements - Pôle Industries, BPI France
- Frédéric Rose, dirigeant, Museum Manufactory

## **RENCONTRES TRANSVERSALES**

### **Atelier : Du neuf dans le financement du jeu vidéo ?**

14h15-15h45 // Labo des mômes

Le Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC) propose des aides pour le jeu vidéo : le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) et le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV). Cette année, en lien avec l'IFCIC (Institut pour le Financement du Cinéma et des Industries Culturelles), il complète sa gamme d'aide en créant le Fonds d'Avance Participative Jeu Vidéo (FAPJV). Par ailleurs, l'Europe, grâce au programme MEDIA soutient la croissance des entreprises du jeu vidéo. Tour d'horizon

**Animateur** Clarisse Beaucamp, responsable écoles-universités-entreprises, Pictanovo, pôle régional d'excellence Images Numériques et Industries Créatives

#### **Intervenants**

- Laurence Barone, direction du Bureau Europe Créative France, Relais Culture Europe
- Sam Dahmani, directeur marketing & commercial, 3DDUO
- Lionel Prevot, chargé de mission jeu vidéo CNC - Centre National du Cinéma et de l'image animée

### **Atelier : Financer son entreprise culturelle, comment et avec qui ?**

14h15-15h45 // Verrière

Le financement de son projet est une des étapes décisives de la création d'entreprise. Selon le niveau de maturité du projet, les besoins de financement sont souvent distincts : haut ou bas de bilan, fonds propres, prêts, subventions. Du financement participatif au prêt, tour d'horizon des différentes sources de financement.

**Animateur** Frédéric Blin, responsable incubation, Plaine Images

#### **Intervenants**

- Pierre-Jean Gamblin, chargé d'affaires entreprises, CIC Nord-Ouest
- Jimmy Kalhart, co-fondateur, Too Kind studio
- Blandine Lebourg, chargée de la veille/prospective publications, Plaine images
- Christophe Masson, co-fondateur, CowFunding
- Elodie Rollin, chargée de mission, plateforme locale ILMN

### **Atelier : Les projets urbains, une opportunité pour l'entrepreneuriat culturel.**

14h15-15h45 // Labo 151

L'art, la culture, la créativité ou encore le patrimoine sont souvent intégrés comme des facteurs-clés de succès dans les projets d'urbanisme. Quelles opportunités pour l'entrepreneuriat culturel au croisement de la fabrication de la ville et de la participation des habitants ?

**Animateur** Marie Defay, directrice générale par intérim de l'Agence de Développement et d'Urbanisme de la MEL (Métropole Européenne de Lille),

#### **Intervenants**

- Sylvain Barfety, fondateur, Azalay SAS, coopérative des tiers lieux d'Aquitaine
- Olivier Caro, urbaniste conseil, Bureau Olivier Caro Nantes
- Frédéric Ménard, directeur – fondateur, Zutique Productions, La Coursive Boutaric, Dijon
- Loïc Trinel, responsable du collectif du Grand Bassin

## Atelier : L'ACSV (Appui Conseil aux petites entreprises du Spectacle Vivant) et le DLA (Dispositif Local d'Accompagnement), opportunités de développement ?

14h15-15h45 // Labo 127

Deux dispositifs permettent de développer son activité au-delà d'un premier projet artistique. Comment y avoir accès ? Que proposent-ils concrètement ? A qui s'adresser pour les obtenir ?

**Animateur** Philippe Cunat, responsable développement, la Condition Publique

### **Intervenants**

- Stéphane Coezy, chargé de mission, Chambre Régionale de l'Economie Sociale et Solidaire
- Dorothee Podemski, chargée de mission, AFDAS

## Atelier : Les structures culturelles, laboratoires d'open innovation ?

16h-17h30 // Verrière

La France est maillée d'un dense tissu de structures culturelles au financement public (relativement) stable. Actifs à la fois sur le plan de la production, de la création, de la diffusion et de la médiation culturelle, ces acteurs jouent de plus en plus la carte de la transversalité et certains investissent de plus en plus les thématiques de l'innovation sociale, numérique ou environnementale. Ces structures peuvent-elles être porteuses de plateformes d'open innovation, ou partenaires d'entités non culturelles (entrepreneuriales ou non) misant sur des dynamiques de recherche et d'innovation transversales ; et dans quelles conditions ? Quels sont les bénéfices possibles ?

**Animateur** Nicolas Ammeux, chef de projet du Pôle des cultures numériques de Lomme

### **Intervenants**

- Chekib Gharbi, directeur, CITC Centre d'Innovation des Technologies sans Contact
- Christophe Gregorio, responsable atelier, Le Fresnoy, studio national des arts contemporains
- Mbaye Thierry, fondateur du Meuh Lab

## Atelier : Les incubateurs de la filière Images Numériques et Industries Créatives se présentent à vous.

16h00-17h30 // Labo des mômes

La filière régionale Images Numériques et Industries Créatives s'incarne dans les territoires au travers de 4 lieux : Arenberg Creative Mine, Louvre Lens Vallée, Plaine Images et Serre Numérique. Découverte des lieux et de leurs services.

**Animateur** Clarisse Beaucamp, responsable écoles-universités-entreprises, Pictanovo pôle régional d'excellence Images Numériques et Industries Créatives

### **Intervenants**

- Frédéric Blin, responsable incubateur, Plaine Images
- Tanguy Bricout, chargé de l'accompagnement des entreprises, Serre Numérique
- Guillaume Hubert, chargé de mission Développement, Innovation et Université, Communauté d'Agglomération de la Porte du Hainaut
- Wafaa Maadnous, directrice générale, association Louvre Lens Vallée
- Bertrand Meslier, porteur du projet Adrenalivre
- Stéphane Roger, porteur du projet BADAM

## Atelier : Le studio numérique de l'Orchestre National de Lille se présente à vous

16h00-17h30 // Labo 127

En 2015, l'Orchestre National de Lille s'est doté d'un studio numérique. Outil à la pointe de la technologie, il est au service de la création régionale et nationale comme il l'a démontré pour l'enregistrement de la musique du film d'animation *Dofus, livre 1 : Julith*, réalisé par Anthony Roux et Jean-Jacques Denis et produit par Ankama. Echange sur cet équipement unique en France.

**Animateurs** François Bou, directeur général, Orchestre National de Lille et Frédéric Blanc-Garin, ingénieur du son, Orchestre National de Lille

## Atelier : La coopérative d'activité d'emploi, une opportunité de développement solidaire.

16h00-17h30 // Labo 151

Une coopérative d'activité et d'emploi (CAE) est une entreprise partagée dont l'objectif est de créer des emplois pérennes et de la richesse économique et sociale sur son territoire. Les CAE hébergent les porteurs de projets dans la durée afin qu'ils « fabriquent » leur propre emploi salarié au sein d'une entreprise qu'ils partagent et construisent ensemble. Découverte des services et valeurs offerts par ces coopératives à travers 4 témoignages.

**Animateur** Claire Bastien, chargée de développement et Benoît Garet, directeur opérationnel, Grands Ensemble

### **Intervenants**

- Florian Dambrine, ingénieur système et réseaux
- Jean David, communication web
- Geoffrey Sébille, rédacteur, formateur, musiques actuelles et arts visuels
- Justine Trichot, Hélène Martin, Paul Florisse, Entrée Publique, agence de communication culture/digital/innovation

# VENDREDI 23 SEPTEMBRE

## **FOCUS SUR LE SECTEUR DE LA MUSIQUE**

## Atelier : Le numérique : nouveaux usages pour la musique

16h – 17h30 : Labo 151

La Plaine Images, incubateur/accélérateur des industries créatives, présente 5 projets et/ou entreprises qui s'adressent aux mélomanes et musiciens, amateurs comme professionnels. Créer du réseau entre musiciens, apprendre autrement un instrument, valoriser le live, inventer de nouveaux instruments : découvrez les apps et objets de demain !

**Animateur** Laurent Tricart, directeur du développement, Plaine Images

### **Intervenants**

- Léo Catonnet - Noidd, application web d'écoute collective de la musique
- Lucie M' Fah-Traore - SoManySongs, plateforme de diffusion live
- Pierre-Loup Philippe - Muvzi, réseau social pour musiciens
- Ludovic Potier et Laurent Pouillard - Aodyo, nouvel instrument de musique
- Federico Rodriguez - Fret X, application pour apprendre la guitare
- Bruno Verbrugge - Dualo, nouvel instrument de musique

Gratuit - Réservation obligatoire Cliquez ici pour réserver :

<http://www.laconditionpublique.com/pages/programme/2016/entreprendre.html>

Et les 23 et 24 septembre, retrouvez CROSSROADS, le nouveau festival européen des showcases de la région Hauts-de-France, organisé par les acteurs des musiques actuelles, avec le soutien de la région Hauts-de-France.

