

ÉDITION 2022-2023



GUIDE DES AIDES À LA CRÉATION EN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

HACnum:
RÉSEAU NATIONAL
DES ARTS HYBRIDES ET CULTURES NUMÉRIQUES



HACNUM

HACNUM est le réseau national des arts hybrides et cultures numériques en France.

Fondé en mars 2020, il compte en 2022, 80 structures de production et diffusion adhérentes et 300 artistes associés au réseau.

HACNUM a pour objet de structurer, organiser et développer les écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques sur le territoire national.

Il diffuse les opportunités de financement de la création numérique et les actualités du secteur, réalise des études et traite des enjeux et problématiques partagés par ses membres à travers des rencontres professionnelles, organise des sessions d'accompagnement pour les artistes, dispense des rencontres pair-à-pair et des formations.

HACNUM s'engage ainsi dans une dynamique de travail collaboratif pour développer territorialement, nationalement et internationalement la reconnaissance et la professionnalisation des filières liées à la création numérique contemporaine.

www.hacnum.org

Soutenu
par



**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



sommaire

4	ÉDITO
5	MODE D'EMPLOI
6	LEXIQUE
7 - 30	RÉPERTOIRE DES AIDES
8	Note d'avertissement
9 - 11	Aides publiques
12 - 19	Résidences
20 - 21	Appels à projets spécifiques
22 - 23	Prix et bourses
24 - 30	Formations
31 - 54	ENTRETIENS
32 - 34	Grégory Chatonsky
35 - 37	Claire Malrieux
38 - 42	Olivier Ratsi
43 - 47	Rocio Berenguer
48 - 51	Maurice Benayoun
52 - 54	Justine Emard
55 - 62	POUR ALLER PLUS LOIN
56 - 57	Ressources documentaires
58	Outils numériques
59	Structures arts et cultures numériques
60 - 63	Réseau HACNUM
64	REMERCIEMENTS & CRÉDITS



Édito

SOUTENIR LA CRÉATION EN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE. GARANTIR LA DIVERSITÉ, LA SINGULARITÉ, L'EXPÉRIMENTATION.

Avec ce guide et sa réactualisation annuelle, HACNUM ne cesse de réaffirmer sa volonté de soutenir le développement de la création en environnement numérique ; une création en constante mutation, qui accompagne les évolutions technologiques et culturelles. En témoignent par exemple, le maillage des résidences de recherche-création partout en France, qui offrent aux artistes un espace-temps pour expérimenter ces nouveaux outils.

Les dispositifs qui soutiennent cette création sont à l'image de ce mouvement perpétuel. La mise à jour de ce guide en est l'illustration avec de nombreux dispositifs qui évoluent et d'autres qui disparaissent. Il y transparaît le dynamisme de certaines régions et des zones blanches avec peu de possibilités de financement. L'importance du guide réside ici. En plus d'être un outil pour les artistes, il permet aussi de réaliser un état des lieux annuel des dynamiques régionales et nationales en matière de politique culturelle du numérique.

4

Pour cette troisième actualisation, l'élément le plus notable et le plus symbolique aussi, est que le DICRÉAM, aide historique du CNC (Centre National du Cinéma et de l'Image Animée) aux arts numériques a été remplacé par une aide dédiée à la création immersive et aux expériences numériques. C'est une page importante de la création hybride et numérique qui se tourne. Pour les artistes, avant toute chose, le DICRÉAM était un espace de reconnaissance important, comme un label. Cela l'était aussi pour les producteurs et les diffuseurs.

Les nouvelles modalités d'obtention de financement par le CNC, mettent en lumière le changement de paradigme auquel nous sommes confrontés. Les frontières entre œuvres et contenus/expériences numériques sont de plus en plus floues. C'est sans doute, un des grands enseignements de ce guide réactualisé.

Cela doit nous interroger et nous mobiliser. Nous le savons, produire des œuvres singulières, expérimentales, hybrides, demande des moyens, du temps, une prise de risque qui s'accommode très peu des logiques uniquement marchandes. Il ne s'agit pas de nier que l'art et la culture sont un marché. Mais ils ne peuvent pas n'être qu'un marché comme les autres. L'art et la culture sont un bien commun, un enjeu d'intérêt général et ce qui fait d'une société une société.

Les mutations technologiques, le web3 et sa tête de pont, le métavers, soulèvent mille interrogations. Le rapport à la vie numérique est un sujet que les acteurs des arts hybrides abordent quotidiennement depuis plus de 25 ans, en explorant les usages vertueux, les pratiques indisciplinées et les dérives nombreuses. Avec et à travers leurs œuvres, les artistes n'ont eu de cesse de poser les jalons d'une indispensable approche critique.

Ce sont là que résident les enjeux politiques des années à venir et HACNUM et ses membres entendent y prendre part.

Céline Berthoumieux
Présidente de HACNUM



Mode d'emploi

Dans le cadre de ses actions d'accompagnement à la création artistique numérique, HACNUM - le Réseau national des arts hybrides et cultures numériques - a réalisé un guide des aides à la création en environnement numérique, en collaboration avec la Direction Générale à la Création Artistique du Ministère de la Culture. La première édition de ce guide est sortie en octobre 2020 et la seconde réactualisée en novembre 2021.

POUR QUI ?

La première édition de ce guide est sorti en octobre 2020, et est réactualisée chaque année depuis. Ce guide est conçu, en premier lieu, à l'intention des artistes œuvrant avec le médium numérique, de manière ponctuelle ou régulière. Il s'adresse également à l'ensemble des professionnels de la culture - producteurs, diffuseurs, institutionnels... - qui accompagnent ou souhaitent accompagner ce type de créations.

COMMENT ?

Dans une première partie, sous la forme d'un répertoire, sont déclinés les aides, résidences, prix et bourses, appels à projets et formations. La partie résidences est par ailleurs accompagnée d'une cartographie interactive disponible sur hacnum.org.

Une deuxième partie est composée de six entretiens réalisés en 2020 avec des artistes, permettant d'illustrer le recensement effectué et d'identifier les soutiens et besoins d'accompagnement de la création artistique en environnement numérique.

5

Enfin, une troisième et dernière partie regroupe des ressources documentaires et outils numériques développés par les membres du réseau, et recense les structures relevant des arts et cultures numériques, permettant d'accélérer les processus de création, réduire les coûts et améliorer les collaborations entre acteurs culturels.

POURQUOI ?

Ce travail de recensement vise à apporter une visibilité aux soutiens existants en faveur de la création en environnement numérique.

Par la même occasion, il apporte un éclairage spécifique sur la structuration nationale et régionale de ces dispositifs d'accompagnement et constitue le point de départ pour engager des échanges autour des enjeux et besoins de la création numérique.

Les aides étant évolutives et pour ne pas en faire un outil figé, le guide est actualisé annuellement.

Ce travail s'inscrit dans la continuité de "[L'étude-action sur les écosystèmes des arts et cultures numériques en France](#)" - réalisée en 2019 par Raphaël Besson et financée par le Ministère de la Culture, le Secrétariat Général et le Service de la coordination des politiques culturelles et de l'innovation - dans l'objectif de renforcer les écosystèmes régionaux de ces champs artistiques et culturels.

Ce guide est présenté régulièrement en régions lors de rencontres professionnelles d'événements temps-forts de membres du réseau HACNUM.

La réalisation de ce guide est également pensée en complémentarité avec des sessions d'accompagnement et de conseil proposés par HACNUM à des porteurs de projets qui souhaitent être soutenus dans la méthodologie de dépôt de leurs dossiers de subventions.



Lexique

> **AIDES PUBLIQUES**

Ce sont les aides déployées par l'Etat, les collectivités territoriales - régions, départements, communes - et les établissements publics.

> **RÉSIDENCES**

Les lauréat•e•s sont sélectionné•es sur un projet à réaliser dans le cadre de la résidence, pendant un temps et dans un lieu précis. La plupart du temps, la résidence comprend hébergement, espace de travail, accompagnement financier, humain, logistique et technique de la réalisation et/ou de la production du projet. Ce sont des résidences de création, de production et/ou de recherche.

> **PRIX**

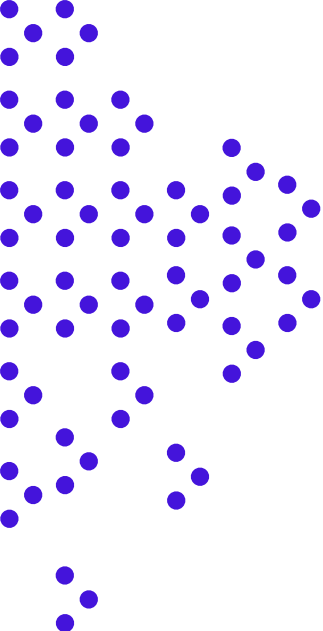
Ils sont en général organisés sur la base d'un concours ou d'un appel à candidature. Le•la ou les lauréat•e•s à qui ils sont attribué•es sont choisis par un jury de professionnel•les. Les prix cités bénéficient d'une dotation financière voire d'un accompagnement.

> **BOURSES**

Ce sont des allocations financières allouées à un•e lauréat•e en vue de lui permettre d'effectuer le travail qu'il a décrit dans son dossier de candidature. La spécificité de la bourse tient dans un projet à venir. Les bourses peuvent être conditionnées à la réalisation d'un projet ou non, faire partie de prix ou de résidences.

> **FORMATIONS**

Nous entendons par formation toute offre d'apprentissage permettant d'acquérir des compétences artistiques et techniques autour du médium numérique. Sont donc prises ici en compte les formations spécifiques au numérique dans l'art et la création.



7

Répertoire des aides

AIDES PUBLIQUES

RÉSIDENCES

APPELS À PROJETS SPÉCIFIQUES

PRIX ET BOURSES

FORMATIONS



Note d'avertissement

Le répertoire des aides rassemble des informations concernant les soutiens existant spécifiquement en faveur de la création en environnement numérique. Sont donc exclues les aides plus génériques auxquelles les artistes peuvent également candidater. Pour plus d'informations, nous vous suggérons de vous référer à la partie «Ressources».

Les parties «Aides publiques» et «Résidences» sont classifiées au niveau national puis par région. A noter toutefois que très souvent, les artistes de toutes localités peuvent candidater aux résidences régionales. Les prix et bourses liées à une résidence sont également consultables dans la partie «Résidences».

8

La partie «Formations» est elle classée par grande thématique d'enseignement : «Art et design», «Communication et médiation» et «Ingénierie». Ont été mises de côté les formations spécifiques en jeux vidéos, humanités numériques et droit numérique. Par ailleurs, la création numérique commençant dès le début du parcours des artistes, les principales aides référencées ici relèvent de la formation initiale.

Il convient de rappeler que ce guide recense les aides existantes en 2022 et début 2023. Les nouvelles aides répertoriées dans le guide depuis la première édition sont marquées par un label rouge "New". Par ailleurs, malgré notre vigilance, ce guide ne saurait être exhaustif. HACNUM ne saurait être tenu responsable de l'absence de certaines aides.

Conseil pour consulter ce guide : nous vous recommandons de télécharger ce guide et de l'ouvrir via Acrobat Reader. Vous pouvez ensuite cliquer sur les liens Internet et consulter les dispositifs d'aides. Ce guide étant volumineux, nous vous conseillons de ne pas l'imprimer d'autant que toutes les ressources sont en ligne. Merci !



Répertoire des aides

AIDES PUBLIQUES

NATIONAL

FONDS D'AIDE À LA CRÉATION IMMERSIVE

NEW

Centre National du Cinéma et de l'Image Animée - CNC

Type de soutien : Aide à l'écriture (auteurs) - Oeuvres immersives

Dates de dépôt : Janvier - Avril - Juillet - Octobre

> [site internet](#) 

FONDS D'AIDE À LA CRÉATION IMMERSIVE

NEW

Centre National du Cinéma et de l'Image Animée - CNC

Type de soutien : Aide à la préproduction (entreprises de production) - Oeuvres immersives

Plafond de l'aide : 50% du budget de préproduction

Dates de dépôt : Janvier - Avril - Juillet - Octobre

> [site internet](#) 

FONDS D'AIDE À LA CRÉATION IMMERSIVE

NEW

Centre National du Cinéma et de l'Image Animée - CNC

Type de soutien : Aide à la production (entreprises de production) - Oeuvres immersives

Plafond de l'aide : 50% du budget de production

Dates de dépôt : Janvier - Avril - Juillet - Octobre

> [site internet](#) 

FONDS IMAGES DE LA DIVERSITÉ **NEW**

Centre National du Cinéma et de l'Image Animée - CNC

Type de soutien : Aide au développement - Oeuvres nouveaux médias

Dates de dépôt : Mars et Septembre

> [site internet](#) 

FONDS IMAGES DE LA DIVERSITÉ

Centre National du Cinéma et de l'Image Animée - CNC

Type de soutien : Aide à l'écriture, au développement - Oeuvres nouveaux médias

Dates de dépôt : Mars et Septembre

Montant de l'aide : Forfait de 10 000 €

> [site internet](#) 

FONDS IMAGES DE LA DIVERSITÉ

Centre National du Cinéma et de l'Image Animée - CNC

Type de soutien : Aide à la production - Oeuvres nouveaux médias

Dates de dépôt : Janvier et Mai

> [site internet](#) 

SERVICES NUMÉRIQUES INOVANTS (SNI)

Ministère de la Culture

Type de soutien : Aide à l'expérimentation de solutions numériques dans la culture

Date de dépôt : Février 2022

> [site internet](#) 

AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

FONDS DE SOUTIEN À LA CRÉATION ARTISTIQUE ET NUMÉRIQUE - FONDS [SCAN]

Région Auvergne-Rhône-Alpes et DRAC Auvergne-Rhône-Alpes

Type de soutien : Appel à projets - Création artistique numérique

Plafond de l'aide : 20 000€ dans la limite de 50% du budget de création

Dates de dépôt : Janvier et Juillet

> [site internet](#) 

9

AIDE AUX PROJETS NOUVEAUX MÉDIAS (FACCAM)

Région Auvergne-Rhône-Alpes
Type de soutien : Aide au développement et à la production d'œuvres originales pour les nouveaux médias (sociétés de production)

Plafond de l'aide :

- Développement : 20 000 € dans la limite de 50% du budget de développement.
- Production : 60 000 € dans la limite de 50% du budget de production.

Dates de dépôt : non communiquées

> [site internet](#) 

BRETAGNE**PRODUCTION INNOVATION RECHERCHE ET NOUVELLES ÉCRITURES**

Région Bretagne/Bretagne Cinéma
Type de soutien : Appel à projets - Création artistique numérique

Plafond de l'aide : 20 000 € pour les projets innovation recherche et 50 000 € pour les projets en réalité virtuelle

> [site internet](#) 

CORSE**AIDE AU VIDEO ART ET AU MULTIMÉDIA EXPÉRIMENTAL**

Collectivité de Corse
Type de soutien : Soutien à la création - Video Art et multimédia expérimental
Plafond de l'aide : 25 000€

> [site internet](#) 

AIDE AU DÉVELOPPEMENT, À L'INNOVATION ET AUX ÉCRITURES ÉMERGENTES *NEW*

Collectivité de Corse
Type de soutien : Aide au développement - Nouveaux médias
Plafond de l'aide : 20 000€ dans la limite de 50% du budget

> [site internet](#) 

GRAND EST**APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT "CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE"**

Région Grand Est

Type de soutien : Aide au développement et aide à la production - Nouveaux Médias

Plafond de l'aide au développement : 8 000€ dans la limite de 80% du budget total
Plafond de l'aide à la production : 25 000€ dans la limite de 50% du budget total

Date de dépôt : Mars et Juillet

> [site internet](#) 

HAUTS-DE-FRANCE**FONDS NOUVEAUX MÉDIAS – AIDE À L'ÉCRITURE, AU DÉVELOPPEMENT OU À LA PRODUCTION**

Pictanovo/Conseil Régional des Hauts-de-France

Type de soutien : Aide à l'écriture, au développement ou à la production – Projets réalité virtuelle, réalité augmentée ou mixte, narration interactive, transmédia

Plafond de l'aide : 10 000€ pour l'écriture ou le développement, 60 000€ pour l'aide à la production

Dates de dépôt : Mars et Octobre

> [site internet](#) 

ILE-DE-FRANCE**FONDS NOUVEAUX MÉDIAS**

Ville de Paris

Type de soutien : Aide à l'écriture et au développement

Soutien moyen : 20 000€ par projet dans la limite de 50% du budget de développement

Nombre de projets soutenus : 20
Dates de dépôt : Avril et Octobre

> [site internet](#) 

NOUVELLE AQUITAINE**CULTURES CONNECTÉES 2022**

Région Nouvelle Aquitaine

Type de soutien : Soutien à la création et à la médiation - Création numérique

Plafond de l'aide : Jusqu'à 50% du budget total représenté

Dates de dépôt : Juin

> [site internet](#) 

AIDE À LA PRODUCTION NOUVEAUX MÉDIAS

Pôle Image Magelis / Département de la Charente

Type de soutien : Réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, transmédia

Plafond de l'aide : 100 000 €

Dates de dépôt : Janvier

> [site internet](#)

ARTEX – APPEL À PROJETS ART, TECHNOLOGIE, EXPÉRIMENTATION

Région Pays de la Loire

Type de soutien : Soutien à la création - Projets art et technologie

Plafond de l'aide : 10 000 €

Date de dépôt : Juillet

> [site internet](#)

OCCITANIE

DISPOSITIF CRÉATION AUDIOVISUELLE – OEUVRES DE NARRATION SPÉCIFIQUE ET TRANSMÉDIA (DOCUMENTAIRE, ANIMATION OU FICTION)

Région Occitanie

Type de soutien : Aide au développement, à la fabrication de pilote ou maquette, à la production, à la diffusion

Montant de l'aide au développement : de 7 000 à 12 000€

Montant de l'aide à la fabrication de pilote ou maquette : de 10 000€ à 23 000€

Montant de l'aide à la production : de 10 000€ à 45 000€

Montant de l'aide à la diffusion : de 3 000€ à 23 000€

Dates de dépôt : Juillet et Décembre

> [site internet](#)

PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

SOUTIEN AUX OEUVRES IMMERSIVES OU INTERACTIVES

Région Provence-Alpes-Côte d'Azur

Type de soutien : Bourse d'écriture en résidence, aide au développement, aide à la production

Montant de l'aide à l'écriture : Entre 5 000€ et 7 000€

Montant de l'aide au développement : Entre 15 000€ et 20 000€

Montant de l'aide à la production : Entre 10 000€ et 50 000€

Date de dépôt : Avril et Septembre

> [site internet](#)

MARTINIQUE

AIDE AUX OEUVRES IMMERSIVES OU INTERACTIVES

Collectivité territoriale de Martinique

Type de soutien : Aide à l'écriture, au développement et à la production

Plafond de l'aide à l'écriture – Expériences numériques : 3 000€

Plafond de l'aide au développement –

Oeuvres immersives ou interactives : 5 000€

Plafond de l'aide à la production – Expériences numériques : 10 000€

> [site internet](#)

RÉUNION

AIDE AUX PROJETS MULTIMÉDIA

Région Réunion

Type de soutien : Aide à l'écriture et à la production multimédia

Montant du soutien à l'écriture : 4 000€

Plafond de l'aide à la production : 40% des dépenses locales

> [site internet](#)

PAYS DE LA LOIRE

DISPOSITIF D'INNOVATION ET DE CRÉATION ARTISTIQUE MULTIMÉDIA (DICAM)

DRAC Pays de la Loire

Type de soutien : Aide au développement – Écriture multimédia

Montant de l'aide moyen : 6 000 €

Date de dépôt : Avril

> [site internet](#)

FONDS D'AIDE À LA CRÉATION CINÉMATOGRAPHIQUE, AUDIOVISUELLE ET NUMÉRIQUE

Région Pays de la Loire/CNC

Type de soutien : Aide au développement et à la production – Oeuvres numériques

Plafond de l'aide au développement : 10 000 € dans la limite de 50% du budget de développement

Plafond de l'aide à la production : 45 000€ dans la limite de 50% du budget de production

Date de dépôt : Janvier/Mai/Juillet/Octobre

> [site internet](#)



Répertoire des aides

RÉSIDENCES

NATIONAL

MINISTÈRE DE LA CULTURE – CHIMÈRES

Lieu unique (Nantes), Théâtre Nouvelle Génération (Lyon), Espace des arts (Chalon-sur-Saône) et le CND – Centre National de la Danse

Type de résidence : Recherche/Écriture/Pré-production

Date de candidature : 1er semestre 2022

Durée : 2 ans maximum

Disciplines : Création – Hybridation – Immersion – Mobilités : Expérimentations et Recherches en Écritures Scéniques

Thématique : /

> [site internet](#)

CYBERNATE – PÔLE PIXEL *NEW*

Lyon

Programme de résidence franco-irlandais porté par Galway Culture Company
Spécificité : en partenariat avec Pôle PIXEL, le réseau HACNUM, CREW, l'Ambassade de France en Irlande et ATU avec le soutien financier du Arts Council. Produite par Culture Works.

Type de résidence : Recherche

Date de candidature : Décembre 2022

Montant de la dotation : 4000€ + hébergement et aide au transport

Thématique : Arts hybrides et numériques en espace public

> [site internet](#)

L'ATELIER ARTS SCIENCES

Meylan / Grenoble

Type de résidence : Recherche/Création/Production

Date de candidature : En tout temps

Durée : Variable

Disciplines : Art, science, culture numérique

Thématique : 7 compagnies différentes en résidence

> [site internet](#)

LA CONCIERGERIE

La Motte-Servolex

Type de résidence : Création/Production

Date de candidature : /

Durée : Variable

Disciplines : Arts visuels, art numérique

Thématique : /

> [site internet](#)

LES SUBS

Lyon

Type de résidence : Création

Date de candidature : du 25 octobre au 30 novembre 2022

Durée : Variable

Disciplines : Théâtre, danse, musique, cirque, art numérique

Thématique : /

> [site internet](#)

AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

AADN

Lyon

Type de résidence : Recherche/Création/Production

Date de candidature : 3 appels à projets annuels : janvier/mars/septembre

Durée : 5 à 10 jours

Disciplines : Arts hybrides (domaines de prédilection : immersion et espace public)

Thématique : /

> [site internet](#)

COLLECTIF COIN – DIGITAL GUETTO

Grenoble

Type de résidence : Création

Date de candidature : /

Durée : 1 à 2 semaines

Disciplines : Art numérique

Thématique : /

> [site internet](#)

LIPS LAB – GRAME CNCM *NEW*

Lyon

Type de résidence : Recherche / CréationDate de candidature : janvier 2023Date de la résidence : mars-juin 2023Disciplines : spectacle vivant, musique, art visuelThématique : Nouvelles narrations immersives[> site internet](#)**HEXAGONE SCÈNE NATIONALE ARTS SCIENCES**

Meylan/Bretagne

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : Juin 2023Durée : VariableDisciplines : Art, science, culture numériqueThématique : Dans le cadre de la Biennale Arts sciences Experimenta[> site internet](#)**VIDEOFORMES**

Clermont-Ferrand

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : De juin à septembreDate de la résidence : Novembre 2022-Juin 2023Disciplines : Art numérique, vidéoThématique : /[> site internet](#)**CHÂTEAU DE GOUTELAS**

Marcoux

Type de résidence : Création/RechercheDate de candidature : /Durée : 1 à 4 semainesDisciplines : Arts visuels et numériques, musiques actuelles, spectacle vivantThématique : humanisme, droit et création.

Odyssée : un programme pour l'accueil d'artistes étrangers

Nora : un programme pour l'accueil d'artistes réfugiés en France

[> site internet](#)**THÉÂTRE NOUVELLE GÉNÉRATION**

Lyon

Type de résidence : Création / Production / RechercheDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Spectacle vivant, théâtre

: écritures hybrides et singulières, de l'écriture à l'émergence de prototypes

Thématique : 3 résidences : 1 sur sollicitation, Couveuse réservée au production pour la jeunesse, Vivier sur 2 ans, et Chimère en partenariat avec le MCC[> site internet](#)**LES ACCROS DU PEIGNOIR**

Vichy

Type de résidence : CréationDate de candidature : /Durée : /Disciplines : Art numérique, art vidéoThématique : /[> site internet](#)**BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ****UNIVERSITÉ FRANCHE-COMTÉ**

Besançon

Type de résidence : Recherche/CréationDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Arts hybridesThématique : « 1 labo, 1 artiste, 1 oeuvre »[> site internet](#)**ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER**

Bourgogne

Type de résidence : Recherche/Création/ ProductionDate de candidature : En tout tempsDurée : VariableDisciplines : Arts numériques et arts sonoresThématique : /[> site internet](#)**BRETAGNE****ELECTRONI[K]**

Rennes

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Arts visuels, art numériqueThématique : /[> site internet](#)**PLANÈTE C7 – P.ART NUMERIQUE +**

Brest

Type de résidence : Recherche/Création/ ProductionDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Art numériqueThématique : Recherche/Création[> site internet](#)

CENTRE-VAL DE LOIRE**LABOMEDIA "BIFURCATIONS" *NEW***

Orléans

Type de résidence : RechercheDate de candidature : 30 novembre 2022Date de la résidence : 1^{er} semestre 2023Durée : 1 mois en continuDisciplines : Art visuel, art numériqueThématique : Regard critique sur les outils numériques et leurs évolutions technologiques> [site internet](#) **L'ANTRE PEAUX *NEW***

Bourges en collaboration avec l'European Media Art Platform

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : Avant le 30 novembre 2022Date de la résidence : Entre mars et novembre 2023Durée : 2 moisDiscipline : Art numérique, art médiatique, bio-artThématique : /> [site internet](#) **GRAND EST****BLIIDA**

Metz

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : En tout tempsDurée : VariableDisciplines : Arts visuels, spectacle vivant, art numériqueThématique : /> [site internet](#) **LES DOMINICAINS**

Guebwiller

Type de résidence : CréationDate de candidature : En tout tempsDurée : VariableDisciplines : Musique, arts visuels, art numériqueThématique : /> [site internet](#) **PUZZLE**

Thionville

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : En tout tempsDurée : VariableDisciplines : Art sonore, musique, vidéo, arts numériques, arts plastiques, art visuelThématique : Studio de création, d'enregistrement à disposition des amateurs et professionnels> [site internet](#) **OSOSPHERE**

Strasbourg

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Art et culture numériqueThématique : /> [site internet](#) **SAINT-EX, CULTURE NUMÉRIQUE**

Reims

Type de résidence : Recherche/CréationDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Art et culture numériqueThématique : /> [site internet](#) **LA KUNSTHALLE**

Mulhouse

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : /Durée : 1 moisDisciplines : Arts visuels, design, vidéo, photographie, nouvelle technologies, commissariatsThématique : Croiser les champs de l'art et de la recherche universitaire par le biais d'un projet artistique lié à la problématique du « territoire de l'autre ».> [site internet](#) **HAUTS-DE-FRANCE****ASCA**

Beauvais

Type de résidence : Création/Production/RechercheDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Création de spectacle live AV, ciné-concert, installations art numériqueThématique : /> [site internet](#) 

VIDEO MAPPING EUROPEAN CENTER

Lille

Type de résidence : Création/Production/Date de candidature : 21 octobre 2022Durée : VariableDisciplines : Vidéo mappingThématique : /> [site internet](#) **ILE-DE-FRANCE****ART EXPLORA & CITÉ INTERNATIONALE DES ARTS**

Paris

Programme solo & duo (pour artistes et chercheurs)

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : 4 novembre 2022

inclus

Durée : 3 à 6 moisDisciplines : Arts plastiques, performatifs, numériques, sciences humaines et sociales, sciences, innovations technologiques, développement durable, critiques d'art et commissariats d'expositionThématique : Projet autour des enjeux contemporains et des nouvelles technologies, des liens art et sciences, des questions environnementales et sociales> [site internet](#) **CHÂTEAU ÉPHÉMÈRE - FABRIQUE SONORE ET NUMÉRIQUE**

Carrières-sous-Poissy

Type de résidence : CréationDate de candidature : Fin de l'hiver 2021Durée : 1 mois maximum entre Septembre 2022 et Juillet 2023Disciplines : Art numérique, art sonore, nouvelles écrituresThématique : /> [site internet](#) **ECOLE D'ART DE RUEIL MALMAISON - SYNAPSE**

Rueil Malmaison

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : 3 moisDisciplines : Toutes disciplines nécessitant une post production multimédiaThématique : /> [site internet](#) **L'OBSERVATOIRE DE L'ESPACE**

Paris

Type de résidence : CréationDate de candidature : 7 novembre 2022

(renouvelée chaque année)

Durée : janvier à avril/octobreDisciplines : Toutes disciplinesThématique : Résidence de création en impesanteur> [site internet](#) **LA MAISON POPULAIRE**

Montreuil

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : /Durée : 9 mois non consécutifsDisciplines : Art numérique et transmédia / commissariat d'expositionThématique : /> [site internet](#) **SYNESTHÉSIE**

Saint-Denis

Type de résidence : Recherche/CréationDate de candidature : /Durée : 1 anDisciplines : Arts plastiquesThématique : En lien avec le territoire> [site internet](#) **LE LAVOIR NUMÉRIQUE**

Grand-Orly Seine Bièvre

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : JuilletDurée : De Mars à Mai de l'année d'aprèsDisciplines : Image fixe, mouvement, son numériqueThématique : /> [site internet](#) **FONDATION FIMINCO**

Seine-St-Denis / Paris

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : DécembreDurée : 11 moisDisciplines : Arts plastiques, arts visuelsThématique : /> [site internet](#) **FONDATION FIMINCO**

Seine-St-Denis / Paris

Type de résidence : Recherche/CommissariatDate de candidature : 20 novembre 2022Durée : 3 moisDisciplines : CommissariatThématique : Résidence de commissariat> [site internet](#) 

FONDATION MATRICE - INSTITUT DE FRANCE / ATELIER B

Paris

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : /Durée : /Disciplines : Arts visuels, théâtre, danse, littérature, musique et son, jeu vidéo, transmédia, réalité virtuelle et toutes pratiques numériquesThématique : Projet à visée scientifique, création de prototype, recherche, création & innovation[> site internet](#)**LA GAÎTÉ LYRIQUE**

Paris

Type de résidence : Recherche/CréationDate de candidature : En tout tempsDurée : VariableDisciplines : Art numériqueThématique : /[> site internet](#)**LE CENTQUATRE-PARIS**

Paris

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : En tout tempsDurée : 1 à 3 semaines pour les résidences d'essai et d'accompagnement, renouvelables sur une même année.

Jusqu'à un mois et demi pour une résidence de production pour l'exposition Némo

Disciplines : Arts numériques, arts plastiques et visuels, spectacle vivant, musique...Thématique : Pas de thématique pour les résidences 104 en général, mais pour arts numériques : thématique "Appel à projet Némo" 1 fois tous les 2 ans[> site internet](#)**DÉCALAB**

Malakoff

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : En tout tempsDurée : VariableDisciplines : Arts plastiques, arts visuelsThématique : Artistes et entreprises[> site internet](#)**LE GÉNÉRATEUR**

Gentilly

Type de résidence : CréationDate de candidature : En tout tempsDurée : VariableDisciplines : Théâtre, écriture numériqueThématique : /[> site internet](#)**ENSAD**

Paris

Type de résidence : Recherche/CréationDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Arts visuels, numérique, scienceThématique : Chair art/science, programme Recherche création[> site internet](#)**SIANA L'IMAGINAIRE DES TECHNOLOGIES**

Evry

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Art numériqueThématique : /[> site internet](#)**CENTRE D'ART ENGHEN-LES-BAINS**

Enghien-les-Bains

Type de résidence : Associée/Création/RechercheDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : pluridisciplinarité, espace public et urbain, échanges entre générations, arts-sciences, hybridation des médias, innovation, espaces immersifs, intelligence artificielle, robotique, corps augmenté, projet transmédia...Thématique : /[> site internet](#)**BIENNALE NEMO**Type de résidence : création/productionDate de candidature : en tout tempsDurée : variableDisciplines : art visuel, art numérique, spectacle vivant[> site internet](#)**CHÂTEAU ÉPHÉMÈRE**Type de résidence : CréationDate de candidature : 1^{er} mars 2023Durée : 1 moisThématique : Arts numériques, arts sonores et nouvelles écritures[> site internet](#)

NORMANDIE

L'UNIQUE

Caen

Type de résidence : Création/Production

Date de candidature : /

Durée : Quelques jours à 1 an

Disciplines : Arts visuels, art urbain, design, art numérique

Thématique : Lien avec des projets dans l'espace public de la ville de Caen

> [site internet](#) 

STATION MIR

Caen

Type de résidence : Création/Production

Date de candidature : /

Durée : Variable

Disciplines : Arts visuels, sonores et numériques

Thématique : /

> [site internet](#) 

INSA ROUEN

Saint-Etienne-du-Rouvray

Type de résidence : Création/Production

Date de candidature : /

Durée : 4 à 6 semaines

Disciplines : art/science, art numérique, arts visuels, danse, musique, théâtre, cinéma, photographie.

Thématique : Cadre expérimental pour un projet nécessitant des compétences et/ou des connaissances scientifiques particulières

> [site internet](#) 

LABORATOIRE MODULAIRE / ESAM CAEN CHERBOURG

Caen

Type de résidence : Recherche/Création

Date de candidature : Janvier 2023

Durée : 1 an

Disciplines : arts numériques, arts plastiques, art visuel, spectacle vivant

Thématique : spatialisation, immersion, virtualité et plus largement la notion de nouveaux principes de subjectivité

> [site internet](#) 

NOUVELLE AQUITAINE

LE BEL ORDINAIRE

Pau

Type de résidence : Création

Date de candidature : courant 2023, pour 2024

Durée : Variable

Disciplines : Arts visuels, scénographie, design, commissariat d'exposition

Thématique : /

> [site internet](#) 

LIEU MULTIPLE

Poitiers

Type de résidence : Création

Date de candidature : /

Durée : 1 semaine à 1 mois

Disciplines : Art numérique

Thématique : /

> [site internet](#) 

ALCA NOUVELLE-AQUITAINE / CHALET

MAURIAC

Bordeaux

Type de résidence : Création/Production

Date de candidature : Printemps 2023

Durée : 4 semaines pour un duo de création (de mi-juin à mi-juillet de chaque année)

Disciplines : Littérature, arts numériques, arts visuels, arts sonores

Thématique : Résidence d'écriture transmedia

> [site internet](#) 

PAYS DE LA LOIRE

STEREOLUX

Nantes

Type de résidence : Écriture, expérimentation, création

Date de candidature : En tout temps

Durée : 1 semaine à 1 mois

Disciplines : Arts numériques, hybrides musique

Thématique : /

> [site interne](#) 

APO-33

Nantes

Type de résidence : Création

Date de candidature : /


Durée : Variable

Disciplines : Arts visuels, arts numériques, arts sonores

Thématique : /


> [site internet](#) 

LAVAL VIRTUAL


Mayenne
Type de résidence : Appel à projet festival
 Recto VRso
Date de candidature : /
Durée : 1 semaine
Disciplines : Art numérique, VR, AR, XR
Thématique : Expérimentation in situ
 > [site internet](#) 

PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR


LA FRUITIÈRE NUMÉRIQUE

Lourmarin
Type de résidence : Recherche/Création
Date de candidature : /
Durée : Variable
Disciplines : Recherche et création au sens large
Thématique : Réalité virtuelle
 > [site internet](#) 


LA FOLIE NUMÉRIQUE BY FÉES D'HIVER *NEW*

Crévoux
Type de résidence : Création/Production/
 Diffusion
Date de candidature : En tout temps
Durée : Variable
Disciplines : Arts numériques, arts
 plastiques, arts visuels, théâtre, danse,
 musique, arts du cirque, design, cinéma
Thématique : Installations plastiques ou
 oeuvres de spectacle vivant liées aux arts
 numériques et de préférence au territoire
 qui les accueillent
 > [site internet](#) 


LE GRENIER À SEL - FONDATION EDIS

Avignon
Type de résidence : Création/Production
Date de candidature : /
Durée : /
Disciplines : Arts plastiques, visuels et
 numériques
Thématique : /
 > [site internet](#) 


LAB-GAMERZ

Aix-en-Provence
Type de résidence : Création/Production
Date de candidature : /
Durée : Variable
Disciplines : Pratiques numériques, vidéo
 3D, robotique, hologramme, immersion 3D,
 programmation
Thématique : /
 > [site internet](#) 


LE HUBLLOT

Nice
Type de résidence : Recherche/Création/
 Production
Date de candidature : 2023
Durée : Variable
Disciplines : Danse, musique et technologie
 numérique
Thématique : 4 résidences favorisant la
 circulation des oeuvres sur le territoire
 régional
 > [site internet](#) 

CHRONIQUES / SECONDE NATURE / ZINC

Aix-Marseille
Type de résidence : Création/Production
Date de candidature : Juin 2023
Durée : Variable
Disciplines : Arts et cultures numériques
Thématique : /
 > [site internet](#) 

LIEUX PUBLICS

Marseille
Type de résidence : Création/Production
Date de candidature : /
Durée : Variable
Disciplines : Arts visuels, design, nouvelles
 technologies, photographie, vidéo
Thématique : /
 > [site internet](#) 

IMÉRA

Marseille
Type de résidence : Recherche/Création
Date de candidature : /
Durée : Variable
Disciplines : Arts visuels, art vidéo, arts
 numériques
Thématique : /
 > [site internet](#) 

GMEM

Marseille

Type de résidence : Recherche/CréationDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Musique, art numériqueThématique : /> [site internet](#) **LA RÉUNION****HANGARS NUMÉRIQUES/CENTRE DE RECHERCHE EN DANSE ANIMÉE *NEW***

Saint-Denis / La Réunion

Type de résidence : Recherche/Création/

Co-production

Date de candidature : annuelleDurée : VariableDisciplines : Alliance du vivant et des technologies numériquesThématique : Danse animée (projet jeune public encouragé)/Biodiversité> [site internet](#) **EUROPE****REALITIES IN TRANSITION *NEW***

V2_Lab, Rotterdam (Pays-Bas)

Type de résidence : Création / ProductionDate de candidature : 5 décembre 2022Date de la résidence : 6 mars au 5 mai 2023Discipline : Création XR> [site internet](#) **S+T+ARTS**

Paris

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : art, culture numérique et rechercheThématique : /> [site internet](#) **EMARE**Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : 30 novembre 2022Durée : De Mars à Octobre 2023Disciplines : Performance médiatique, le son ou la vidéo et la robotique ou le bio-artThématique : /> [site internet](#) **MONDE - ÉTATS-UNIS****VILLA ALBERTINE SAISON 2024 *NEW***

New York, Boston, Washington, Chicago, Atlanta, Miami, Nouvelle Orléans, Houston, Los Angeles, San Francisco.

Type de résidence : Création/Production/RechercheDate de candidature : 2023Durée : 1 à 3 moisDisciplines : Art au sens largeThématique : /> [site internet](#) **MONDE - CANADA****MÉTALAB - SAT (SOCIÉTÉ DES ARTS TECHNOLOGIQUES)**

Montréal

Type de résidence : RechercheDate de candidature : septembre 2021Durée : /Disciplines : Arts vivants, sciences appliquées aux arts, art collaboratif, art numérique, modélisation 3D, pratique d'instruments de musique, conception de jeux, audio spatialisé, composition, réalité virtuelle, scénographie, robotique, intelligence artificielle, vidéo, field recording, lutherie numériqueThématique : Résidence en R&D> [site internet](#) **MONDE - NOUVELLE-ZÉLANDE****TE ATAATA - AMBASSADE DE FRANCE EN NOUVELLE-ZÉLANDE**

Auckland

Type de résidence : Recherche

interdisciplinaire art-science - technologies créatives

Disciplines : l'art et le design; la communication; l'ingénierie, les sciences mathématiques et l'informatique; et les technologies créatives.Date de candidature : 28 février 2023> [site internet](#) 



Répertoire des aides

APPELS À PROJETS SPÉCIFIQUES

AADN

Type d'aide : Appel à projets immersifs
Porté par AADN – Arts et Cultures Numériques, le Planétarium de Vaulx en Velin, la Société des arts technologiques [SAT] (Montréal), le Planétarium de la Cité des sciences et de l'industrie (Paris), Stereolux (Nantes), le Planétarium de Nantes.
Spécificité : Résidences croisées de création sous dômes
Date de résidence : Avril 2023
Montant de la dotation : 6 500€ maximum
> [site internet](#)

CENTRE NATIONAL DU CINÉMA *NEW*

Type d'aide : Appel à projets "Portage et adaptation" d'oeuvres immersives
Plafond de l'aide : 50 000€ par projet dans la limite de 75% des dépenses définitives de portage et d'adaptation
Date de dépôt : 30 septembre 2022
> [site internet](#)

ARCAN – FESTIVAL DN[A] *NEW*

Grenoble
Type d'aide : Appel à candidatures – création numérique
Date de candidature : 8 janvier 2023
Date d'exposition : Du 26 au 28 mai 2023
Montant : 650€, défraiement, hébergement, perdiem, pack communication
> [site internet](#)

CHRONIQUES

Marseille, Aix-en-Provence, Avignon
Type d'aide : Appel à projets création numérique
Date de candidature : En année impaire
> [site internet](#)

CYBERNATE – PÔLE PIXEL *NEW*

Villeurbanne et Galway (Irlande)
Type d'aide : Résidences croisées de recherche
Spécificité : Arts hybrides et numériques en espace public
Porté par Galway Culture Company en partenariat avec Pôle PIXEL, le réseau HACNUM, CREW, l'Ambassade de France en Irlande et ATU avec le soutien financier du Arts Council. Produite par Culture Works.
Date de dépôt : Décembre 2022
Montant de l'aide : 4000 €, hébergement et aide au transport
> [site internet](#)

EMAP EXPANDED *NEW*

European Media Art Platform (EMAP) – Programme Europe Creative avec la présence de l'Antre Peaux (Bourges)
Type d'aide : Programme de résidence
Date de dépôt : 30 novembre 2022
Montant : subvention de 4000€, subvention de 2000€ pour les artistes collaborateurs, budget de production de 4000€, prise en charge de l'hébergement et du déplacement
> [site internet](#)

ENOWE – ARTAGON

Type d'aide : Fonds de production artistique
Spécificité : Production d'oeuvres d'artistes émergents
Dates de dépôt : Mai 2022
Montant : Aide à la production comprise entre 2 000€ et 6 000€, accompagnement artistique et professionnel sur mesure pendant 1 an
> [site internet](#)

FÉES D'HIVER

Embrun
Type d'aide : Aide en coproduction sur les installations numériques
Date : En tout temps
Montant : Bourses allant de 2 000€ à 4 000 €
> [site internet](#)

HANGARS NUMÉRIQUES – FESTIVAL INTERNATIONAL DE DANSE ANIMÉE (FIDA)**NEW**

Saint-Denis de la Réunion

Type d'aide : Sélection internationale d'animations danses 2D, 3D, mixtes, expérimentales, scéniques, lives, interactives, AR/VRDate de dépôt : Août à OctobreMontant : 200€ par sélection> [site internet](#)**FORUM DES IMAGES – NEWIMAGES** **NEW**

Paris

Type d'aide : Appel à projet pour projets numériques ou immersifs dans le cadre de la 6e édition de NewImages Festival
Spécificité : XR compétition, XR market, XR résidenceDate de dépôt : Janvier 2023> [site internet](#)**GLASS BOX – RESIDENTE MACHINE** **NEW**

Paris

Type d'aide : Aide à la création et à la productionMontant de la bourse : 400€, apport en matériel informatiqueDate de dépôt : Décembre 2022> [site internet](#)**IF EXPORT** **NEW**

Institut Français

Type d'aide : Accompagnement des projets en diffusion, collaboration entre équipes artistiques françaises et internationales, présence d'artistes français sur les temps forts à l'internationalDates de dépôt : Septembre à novembre> [site internet](#)**LABOMÉDIA – BIFURCATIONS** **NEW**

Orléans

Type d'aide : Appel à résidences de recherche artistiqueDate de dépôt : Novembre 2022Montant : Honoraires de 1790€, frais de production, hébergement et déplacement> [site internet](#)**L'OBSERVATOIRE DE L'ESPACE**

Paris

Type d'aide : Appel à projet pour la création d'une oeuvreDate de dépôt : Octobre 2022Montant : 3 500€> [site internet](#)**MINISTÈRE DE LA CULTURE**Type d'aide : Appel à projets «Expériences augmentées du spectacle vivant»Spécificité : Aide au développement –

Spectacle vivant et innovation numérique

Date de dépôt : Décembre 2022> [site internet](#)**TANGO & SCAN – ACCRO**

Strasbourg

Type d'aide : appel à projetsSpécificité : rencontre entre un acteur

du secteur créatif ou numérique et un acteur d'un autre secteur d'activité pour la réalisation d'un projet innovant commun

Date de dépôt : MaiMontant : 50% maximum du coût total du projet, plafonné à 20 000€> [site internet](#)**THÉÂTRE NOUVELLE GÉNÉRATION – FESTIVAL MICRO MONDES** **NEW**

Lyon

Type d'aide : Appel à projet pour formes immersivesDate du festival : Du 13 au 26 novembre 2023Date de dépôt : Janvier 2023> [site internet](#)**QUAI DES SAVOIRS – FESTIVAL LUMIÈRES SUR LE QUAI** **NEW**

Toulouse

Type d'aide : Appel à projets arts-sciences et numériquesDate du festival : Du 20 octobre au 5 novembre 2023Date de dépôt : Mars> [site internet](#)**FÊTE DES LUMIÈRES** **NEW**

Mairie de Lyon - Lyon

Type d'aide : Aide à la conception, production, et réalisation technique d'une scénographie lumièreDate du festival : Du 7 au 10 décembre 2023Date de dépôt : 20 mars 2023> [site internet](#)**FESTI LUMI** **NEW**

Bonifacio

Type d'aide : Appels à projets pour oeuvres lumièresDate du festival : Du 6 au 8 juillet 2023Date de dépôt : 6 mars 2023> [site internet](#)



Répertoire des aides

PRIX ET BOURSES

ART&VR GALLERY

Laval Virtual Awards

Catégorie : Projets de réalité virtuelle et augmentée

> [site internet](#)

BOURSE BROUILLON D'UN RÊVE - ÉCRITURES ET FORMES ÉMERGENTES

SCAM - Société civile des auteurs multimédias

Catégorie : Projets d'art numérique à caractère expérimental, interactifs ou linéaires, relevant du genre documentaire
Prix : 2 500 à 6 000 €

Date de dépôt : du 5 au 15 septembre

> [site internet](#)

BOURSE BROUILLON D'UN RÊVE PIERRE SCHAEFFER

SCAM - Société civile des auteurs multimédia

Catégorie : Projet de recherche en création numérique

Prix : 2 500€ à 6 000 €

> [site internet](#)

PRIX VASARELY-CHRONIQUES

Fondation Vasarely - CHRONIQUES, Biennale des imaginaires numériques

Catégorie : Art numérique

Prix : Exposition du lauréat à la fondation Vasarely

BOURSE FORTE - FONDS RÉGIONAL POUR LES TALENTS ÉMERGENTS D'ÎLE-DE-FRANCE

Conseil Régional d'Île-de-France

Catégorie : Première oeuvre professionnelle d'arts plastiques et numériques au sens large, cinéma et vidéo, musique, arts de la scène

Prix : Conventionnement de 10 mois maximum avec une bourse pouvant aller jusqu'à 2 500€ par mois

> [site internet](#)

FRENCH IMMERSION

Services culturels de l'Ambassade de France aux Etats-Unis

Catégorie : Réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, jeux vidéos, projets impliquant les nouvelles technologies

Prix : 1 000 \$ par chef de projet

> [site internet](#)

HANGARS NUMÉRIQUES / CENTRE DE RECHERCHE EN DANSE ANIMÉE

AAP pour le Festival International de Danse Animée FIDA#

Date de dépôt : Septembre à Novembre 2023

Disciplines : Danse et technologie numérique

Prix : 1 000€ - premier prix

200€ - oeuvre sélectionnée

> [site internet](#)

LE PARCOURS DES FÉES, BY FÉES D'HIVER *NEW*

Parcours d'art contemporain sur un sentier de randonnées dans les Hautes-Alpes

Catégorie : Bourse de création d'installations numériques low energy sur un sentier d'arts in-situ

Prix : 4 500€

> [site internet](#)

LE PRIX MAIF POUR LA SCULPTURE *NEW*

Production de sculpture grâce aux technologies, dans les domaines de l'intelligence artificielle, la modélisation, l'impression 3D, 4D, la robotique...

Prix : Une dotation de 40 000€ et un an d'accompagnement

Date de dépôt : avant le 9 janvier 2023

> [site internet](#)

OPLINE PRIZE INTERNATIONAL

Opline prize

Catégorie : Nouveaux médias et nouvelles technologies

> [site internet](#)

PÉPITE DE DANSE ANIMÉE FIDA

Hangars Numériques

Catégorie : danse animée.

Prix "Pépité de danse animée", "Pépité de danse animée - jeune public" et Pépité de danse animée - jeune création"

Prix : 1 000€

> [site internet](#) 

PRIX DU DIGITAL ART CLUB

Chroniques

Catégorie : Art numérique

Prix : Bourse ou compagnonnage

> [site internet](#) 

PRIX VIDÉOFORMES / CONSEIL DÉPARTEMENTAL DU PUY-DE-DÔME

VIDÉOFORMES / Conseil départemental du Puy-de-Dôme

Catégorie : Art numérique

Prix : 2 000 €

PRIX VIDÉOFORMES / UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE

VIDÉOFORMES / Université Clermont-Ferrand

Catégorie : Art numérique

Prix : 3 000 €

PRIX VIDÉOFORMES / VILLE DE CLERMONT-FERRAND

VIDÉOFORMES / Ville de Clermont-Ferrand

Catégorie : Art numérique

Prix : 1 000 €

RÉVÉLATION ART VIDÉO - ART NUMÉRIQUE

ADAGP, Le Fresnoy

Catégorie : Art numérique - art vidéo, par les étudiants en deuxième année du Fresnoy.

Prix : 5 000€, sur les cimaises de l'ADAGP avec un budget de production et des honoraires, portrait vidéo "L'Atelier A" (Arte), texte critique sur le travail de l'artiste.

VIDEO MAPPING AWARDS

Video Mapping Festival

Catégorie : Vidéo mapping

> [site internet](#) 

PRIX S+T+ARTS

Comission Européenne

Catégorie : Projets innovants arts, science, technologie

Date de dépôt : 3 mars 2023

Prix : 2 prix de 20 000 €

> [site internet](#) 



Répertoire des aides

FORMATIONS

ART ET DESIGN

BRASSART – CAMPUS D’AIX-EN-PROVENCE

Aix-en-Provence, Annecy, Bordeaux, Caen, Grenoble, Lille, Lyon, Montpellier, Nantes, Paris, Strasbourg, Toulouse, Tours
Domaine : Filière animation 3D & VFX
Mention : Cycle Expert Character Designer
Parcours : Cursus Animation 3D / Jeux vidéo Game Art – Cycle Mastère
> [site internet](#)

CAMPUS FONDERIE DE L’IMAGE

Bagnolet
Domaine : CFA des métiers de la communication et de la création numérique
Mention : Numérique
Parcours : Diplômes nationaux des métiers d’art et du design
> [site internet](#)

E-ART SUP – ÉCOLE DE MULTIMÉDIA, DE CRÉATION NUMÉRIQUE, DE GRAPHISME

National
Domaine : Art
Mention : Design
Parcours : Game design et jeux vidéo
> [site internet](#)

E-ART SUP – ÉCOLE DE MULTIMÉDIA, DE CRÉATION NUMÉRIQUE, DE GRAPHISME

National
Domaine : Art
Mention : Design
Parcours : Master Spécialisation Concept Art
> [site internet](#)

E-ART SUP *NEW*

National
Domaine : Art
Mention : Art Media Environnement
Parcours : Master Motion Design
> [site internet](#)

ÉCOLE BELLECOUR

Lyon
Domaine : Art
Mention : Arts appliqués
Parcours : Mastère Design Interaction & Innovation Digital – Service – UX/UI
> [site internet](#)

ÉCOLE BELLECOUR

Lyon
Domaine : Art
Mention : Arts appliqués
Parcours : Mastère Technical Art
> [site internet](#)

ÉCOLE BELLECOUR

Lyon
Domaine : Art
Mention : Arts appliqués
Parcours : VFX
> [site internet](#)

ÉCOLE DE DESIGN NANTES ATLANTIQUE

Nantes
Mention : Numérique
Parcours : DN Made Numérique, spécialité : design d’interfaces et médias numériques
> [site internet](#)

ÉCOLE DE DESIGN NANTES ATLANTIQUE *NEW*

Nantes
Mention : Design, innovation numérique
Parcours : Master Digital Design
> [site internet](#)

ÉCOLE ESTIENNE

Paris
Domaine : Art
Mention : Création numérique
Parcours : DSAA Design et Création numérique
> [site internet](#)

ÉCOLE EUROPÉENNE SUPÉRIEURE DE L’IMAGE

Poitiers, Angoulême
Domaine : Art
Mention : Création numérique
Parcours : Diplôme national d’expression plastique
> [site internet](#)



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DE CRÉATION INDUSTRIELLE – ENSCI LES ATELIERS

Paris

Domaine : Art et designParcours : Niveau licence et master> [site internet](#) **ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN D'AMIENS – ÉCOLE D'ANIMATION WAIDE SOMME *NEW***

Amiens

Domaine : Animation 3DParcours : DNA et DNSEP Image Animée (films d'animation, jeux vidéo, réalité virtuelle, installations artistiques)> [site internet](#) **ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART DE LORRAINE**

Metz

Domaine : ArtParcours : DNSEP option Arts mention «Dispositifs Multiples», Communication mention «Arts et langages graphiques»> [site internet](#) **ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN DE REIMS**

Reims

Domaine : ArtMention : DesignParcours : DNSEP Design mention graphique & numérique (master)> [site internet](#) **ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART DU NORD-PAS-DE-CALAIS**

Tourcoing

Domaine : ArtMention : Création numériqueParcours : Formation Art.image, dédiée aux pratiques contemporaines de l'audiovisuel et des nouvelles technologies. Accessible après un bac +3, DNA ou équivalent> [site internet](#) **ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ARTS APPLIQUÉS LA MARTINIÈRE DIDEROT**

Lyon

Mention : NumériqueParcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE), motion design et interfaces graphiques> [site internet](#) **ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ARTS APPLIQUÉS LA MARTINIÈRE DIDEROT *NEW***

Lyon

Mention : ÉvénementParcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE), Design expérientiel> [site internet](#) **ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ARTS APPLIQUÉS LA MARTINIÈRE DIDEROT *NEW***

Lyon

Mention : EspaceParcours : DN MADE Conception spatiale et lumière> [site internet](#) **ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN D'AMIENS**

Amiens

Domaine : ArtMention : DesignParcours : DNSEP Design Numérique – Double diplôme avec le Master humanité et industrie créative de l'Université Technologique de Compiègne (UTC)> [site internet](#) **ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN DE SAINT ETIENNE**

Saint-Étienne

Domaine : ArtMention : DesignParcours : DNSEP design mention Média> [site internet](#) **ESAD**

Orléans

Mention : Design des communsParcours : Master Objets connectés et design des données (IoT & Data Design)> [site internet](#) **ESADHAR, ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN LE HAVRE ROUEN**

Le Havre

Domaine : DesignMention : Interactivité Design et ArtParcours : Master Design numérique> [site internet](#) **ESADHAR, ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN LE HAVRE ROUEN**

Le Havre

Domaine : DesignMention : Art Media EnvironnementParcours : DNSEP Design Graphique et Interactivité> [site internet](#) 

GOBELINS - ÉCOLE DE L'IMAGE

Paris

Domaine : Cinéma, design, jeux vidéosParcours : Niveau licence et master> [site internet](#) **ICAN - INSTITUT DE CRÉATION ET D'ANIMATION NUMÉRIQUES**

Paris, Lyon, Lille

Domaine : Design, graphisme, jeux vidéosParcours : Niveau licence et master> [site internet](#) **INSTITUT DE L'INTERNET ET DU MULTIMÉDIA**

Paris

Mention : Création et designParcours : Mastère Direction artistique> [site internet](#) **LE FRESNOY - STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS**

Tourcoing

Domaine : ArtMention : Création numériqueParcours : Formation de 2 ans accessible après un Bac + 5 ou justifier de 7 années d'expérience artistique ou professionnelle> [site internet](#) **LISAA INSTITUT SUPÉRIEUR DES ARTS APPLIQUÉS**

National

Domaine : Design, graphisme, jeux vidéosParcours : Niveau licence et master> [site internet](#) **LYCÉE GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE AMBROISE VOLLARD**

Saint-Pierre

Mention : NumériqueParcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE)> [site internet](#) **LYCÉE JACQUES PRÉVERT**

Boulogne-Billancourt

Mention : NumériqueParcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE)> [site internet](#) **LYCÉE JEAN MONNET**

Montpellier

Mention : NumériqueParcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE)> [site internet](#) **LYCÉE POLYVALENT JEAN MONNET**

Yzeure

Mention : NumériqueParcours : diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE)> [site internet](#) **LYCÉE DES MÉTIERS LE PARACLET**

Quimper

Mention : NumériqueParcours : DN MADE Design numérique et interactif> [site internet](#) **LYCÉE DES MÉTIERS LE PARACLET *NEW***

Quimper

Mention : GraphismeParcours : DN MADE Espace événementiels et volumes de communication> [site internet](#) **LYCÉE POLYVALENT LÉONARD DE VINCI**

Villefontaine

Mention : NumériqueParcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE)> [site internet](#) **LYCÉE POLYVALENT SAINT-GÉRAUD**

Aurillac

Mention : NumériqueParcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE)> [site internet](#) **LYCÉE POLYVALENT ST-JEAN-BAPTISTE DE LA SALLE**

Reims

Mention : NumériqueParcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE) Design de message pluri-média - UX Design> [site internet](#) **LYCÉE PROFESSIONNEL DE LA SEPR**

Lyon

Mention : NumériqueParcours : DN MADE Identité numérique de l'objet d'art> [site internet](#) **LYCÉE RENÉ GOSCINNY**

Drap

Mention : NumériqueParcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE)> [site internet](#) 

LYCÉE ST-JOSEPH LES MARISTES

Marseille

Mention : Numérique

Parcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE)

> [site internet](#)

LYCÉE ST-VINCENT DE PAUL

Algrange

Mention : Numérique

Parcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE) spécialité innovation sociale et solidaire

> [site internet](#)

STRATE – ÉCOLE DE DESIGN – CAMPUS DE LYON

Paris, Lyon

Domaine : Art

Mention : Design

Parcours : Design d'interactions - UX design (bac +5)

> [site internet](#)

STUDIO M

National

Domaine : Arts appliqués

Mention : Design, art, game design, jeux vidéos, animation, audiovisuel

Parcours : Prépa, Bachelor, Mastère

> [site internet](#)

UNIVERSITÉ AIX-MARSEILLE

Marseille

Domaine : Art plastique

Mention : Création numérique

Parcours : Master création numérique

> [site internet](#)

UNIVERSITÉ GUSTAVE EIFFEL

Paris

Domaine : Art, lettres et langues

Mention : Arts, lettres et civilisations

Parcours : Master Arts Numériques et Cultures Visuelles

> [site internet](#)

UNIVERSITÉ PARIS 1 – PANTHÉON SORBONNE

Paris

Domaine : Arts

Mention : Design et numérique

Parcours : Master 2 Métiers du Multimédia Interactif

> [site internet](#)

UNIVERSITÉ RENNES 2

Rennes

Domaine : Arts, Lettres, Angles

Mention : Création numérique

Parcours : Master Création numérique

> [site internet](#)

UNIVERSITÉ DE TOULON

Toulon

Domaine : Science humaine et sociale

Mention : Création numérique

Parcours : Master CN – Parcours Design d'expérience et Design d'Interface

> [site internet](#)

UNIVERSITÉ TOULOUSE – JEAN JAURÈS

Toulouse

Domaine : Art

Mention : Arts et technologies

Parcours : Master Création Numérique

> [site internet](#)

COMMUNICATION ET MÉDIATION

CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE *NEW*

Bagnolet

Domaine : CFA des métiers de la communication et de la création numérique

Parcours : Master Design d'Interface Multimédia et Internet

> [site internet](#)

ENSAD – ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES ARTS DÉCORATIFS

Paris

Domaine : Arts appliqués

Mention : Design

Parcours : Master Design graphique/multimédia

> [site internet](#)

UNIVERSITÉ D'AVIGNON

Avignon

Domaine : Sciences Humaines et Sociales

Mention : Culture et Communication

Parcours : Master Culture et

Communication – Arts et Techniques des Publics : Festival, Cinéma, Médias et Réseaux Sociaux

> [site internet](#)

UNIVERSITÉ D'AVIGNON

Avignon

Domaine : Sciences Humaines et Sociales

Mention : Histoire

Parcours : Master Histoire – Patrimoines et Cultures Numériques

> [site internet](#)

UNIVERSITÉ DE LILLE

Lille

Domaine : Sciences Humaines et SocialesMention : Culture et communicationParcours : Métiers de la culture, médiation, numérique> [site internet](#) **UNIVERSITÉ DE LORRAINE**

Metz

Domaine : ArtMention : Création numériqueParcours : Master Création de projets numériques> [site internet](#) **UNIVERSITÉ JEAN MONNET**

Saint Etienne

Domaine : Sciences humaines et sociales et les nouvelles technologiesMention : Information-communicationParcours : Master information-communication parcours design de communication : innovation et médiation numérique> [site internet](#) **UNIVERSITÉ PARIS NANTERRE**

Paris

Domaine : Art, lettres et languesMention : Arts, technologie, créationParcours : Master Technologies et médiations humaines> [site internet](#) **UNIVERSITÉ POLYTECHNIQUE HAUTS-DE-FRANCE**

Famars

Domaine : Arts, Lettres, LanguesMention : Création numériqueParcours : Design Informationnel et Journalisme Transmédia (DIJT)> [site internet](#) **UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE - PARIS 3**

Paris

Mention : Industries CulturellesParcours : Master industries créatives et médiation numérique> [site internet](#) **UNIVERSITÉ PARIS-SACLAY**

St-Aubin

Mention : Culture, patrimoine et médiationParcours : Master Événementiel, médiation des arts et des sciences> [site internet](#) **UNIVERSITÉ SORBONNE PARIS NORD**

Paris

Domaine : Culture et CommunicationMention : Création numériqueParcours : Master innovations en communication> [site internet](#) **UNIVERSITÉ DE TOULON**

Toulon

Domaine : Science humaine et socialeMention : Création numériqueParcours : Master création numérique parcours art, culture et numérique : création de contenu> [site internet](#) **INGÉNIERIE****ARTS & MÉTIERS - INSTITUT DE CHALON-SUR-SAÔNE**

Chalon-sur-Saône

Domaine : Génie IndustrielMention : Management des Technologies Interactives 3D - MTI 3DParcours : Master Ingénierie numérique> [site internet](#) **INSTITUT ARTS ET MÉTIERS DE LAVAL**

Laval

Domaine : Conception, industrialisationMention : Management des Technologies Interactives 3D - MTI 3DParcours : Master ingénierie du virtuel et de l'innovation> [site internet](#) **ÉCOLE BELLECOUR**

Lyon

Domaine : ArtMention : Arts appliquésParcours : Game Development> [site internet](#) **ÉCOLE BELLECOUR**

Lyon

Domaine : ArtMention : Arts appliquésParcours : Animation Supervision> [site internet](#) **ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN DE REIMS**

Reims

Domaine : ArtMention : DesignParcours : Post-Diplôme «Id-DIM : Inventivités Digitales. Designers, Ingénieurs, Managers». Formation en 1 an.> [site internet](#) 

ENSAD – ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES ARTS DÉCORATIFS

Paris
Domaine : Art et design
Parcours : Doctorat SACRe-PSL
 > [site internet](#)

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ARTS ET MÉDIAS *NEW*

Caen/Cherbourg
Domaine : Art (DNA et DNSEP)
Mention : Pratiques numériques (son, image, électronique, 3D, web)
Parcours : Studio Modulaire
 > [site internet](#)

ESAD

Orléans
Mention : Design des média
Parcours : Archéologie des médias
 > [site internet](#)

ESIEA – ÉCOLE D'INGÉNIEURS DU MONDE NUMÉRIQUE

Laval
Domaine : Ingénierie
Mention : Réalité Virtuelle et Systèmes Immersifs
Parcours : Niveau licence et master
 > [site internet](#)

29

E-ART SUP – ÉCOLE DE MULTIMÉDIA, DE CRÉATION NUMÉRIQUE, DE GRAPHISME

National
Domaine : Art
Mention : Design
Parcours : Master Motion, narration visuelle et animation
 > [site internet](#)

E-ART SUP – ÉCOLE DE MULTIMÉDIA, DE CRÉATION NUMÉRIQUE, DE GRAPHISME

National
Domaine : Communication
Mention : Communication et design graphique
Parcours : Direction artistique
 > [site internet](#)

FLUXUS

Metz
Domaine : Incubateur de projets de créations d'activités culturelles et artistiques
 > [site internet](#)

GRIM EDIF

Lyon
Parcours : Licence PRO, Régisseur Vidéo/ Arts Numériques du Spectacle Vivant et de l'Évènementiel (captation et régie de diffusion vidéo – création mapping vidéo 2D - 3D)
 > [site internet](#)

INA SUP ET ÉCOLE GEORGES MÉLIÈS *NEW*

Vitry et Orly
Mention : Réalisation 3D Temps Réel
Parcours : Master 2 Artisan de l'image (OIVM)
 > [site internet](#)

SCIENCE PO GRENOBLE

Grenoble
Domaine : Culture digitale, Stratégie et production, Technologies digitales, Conception et écriture
Mention : Arts, Communication, Création, Cultures, Langage, Langues, Lettres, Sciences humaines, Droit, Economie, Etudes politiques, Gestion, Management, Informatique, Mathématiques, Sciences et technologies de l'information et de la communication
Parcours : Transmédia, Stratégie digitale et nouveaux médias
 > [site internet](#)

UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR

Cannes
Domaine : Arts et humanités
Mention : Art, science et technologie
Parcours : Master Management de Jeu Vidéo, Image, Créativité (MAJIC)
 > [site internet](#)

UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR

Cannes
Domaine : Art et humanités
Mention : Humanités et Industries Créatives
Parcours : Master en Management de Projet, Innovation, Créativité (MAPIC)
 > [site internet](#)

UNIVERSITÉ DE LA ROCHELLE

La Rochelle
Domaines : Arts, lettres, langues
Mention : Direction de projets audiovisuels et numériques
Parcours : Master Audiovisuel, média numériques interactifs, jeux
 > [site internet](#)

UNIVERSITÉ JEAN MONNET

Saint Etienne
Domaine : Art
Mention : Création numérique
Parcours : Réalisateur en arts numériques (Master 2 uniquement)
 > [site internet](#)

UNIVERSITÉ JEAN MONNET

Saint Etienne
Domaine : Art
Mention : Réalisateur ou Réalisatrice en informatique musicale (RIM), ou arts numériques
Parcours : Master Arts Création contemporaine et nouvelles technologies
 > [site internet](#)

UNIVERSITÉ PARIS 8 – VINCENNES – SAINT-DENIS

Paris

Domaine : ArtMention : Création numériqueParcours : Master Arts et Technologies de l'Image virtuelle> [site internet](#) **UNIVERSITÉ PARIS 8 – VINCENNES – SAINT-DENIS**

Paris

Domaine : Sciences humaines et socialesMention : Industries culturellesParcours : Master Plateformes numériques, création et innovation> [site internet](#) **UNIVERSITÉ PARIS NANTERRE**

Paris

Domaine : Art, lettres et languesMention : Arts, technologie, créationParcours : Master La création comme activité de recherche> [site internet](#) **UNIVERSITÉ PARIS-SACLAY**

St-Aubin

Mention : Électronique, Énergie Électrique, AutomatiqueParcours : Master 2 Réalité Virtuelle et Systèmes Intelligents> [site internet](#) **UNIVERSITÉ RENNES 2**

Rennes

Domaine : Arts, Lettres, CommunicationMention : Cinéma et AudiovisuelParcours : Master Numérique et médias interactifs pour le cinéma> [site internet](#) **UNIVERSITÉ RENNES 2 *NEW***

Rennes

Domaine : Arts, Lettres, CommunicationParcours : Master Création Numérique> [site internet](#) **UNIVERSITÉ SORBONNE PARIS NORD**

Paris

Domaine : Culture et CommunicationMention : Industries CulturellesParcours : Master industries créatives et médiatiques> [site internet](#) **UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE – PARIS 3**

Paris

Mention : Direction de projets ou d'établissements culturelsParcours : Master Musées et nouveaux médias> [site internet](#) **UNIVERSITÉ SORBONNE PARIS NORD**

Paris

Domaine : Culture et CommunicationMention : Création numériqueParcours : Master design d'interface multimédia et internet> [site internet](#) **UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LILLE**

Lille

Domaine : Sciences – Industries NumériqueMention : Création numériqueParcours : Master Réalisateur numérique – Scénarisation & Réalisation transmédia> [site internet](#) **UNIVERSITÉ PAUL VALÉRY MONTPELLIER 3 *NEW***

Montpellier

Domaine : Arts, Lettres, LanguesMention : Création numériqueParcours : Master Création Numérique Images animées et technologies interactives> [site internet](#) **UNIVERSITÉ POLYTECHNIQUE HAUTS-DE-FRANCE**

Valenciennes

Domaine : Arts, Lettres, LanguesMention : Création numériqueParcours : Design Graphique et d'Interaction (DGI)> [site internet](#) **UNIVERSITÉ POLYTECHNIQUE HAUTS-DE-FRANCE**

Valenciennes

Domaine : Sciences, Technologies, SantéMention : Audiovisuel et multimédiaParcours : Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux – AMINJ> [site internet](#) **UNIVERSITÉ DE STRASBOURG**

Strasbourg

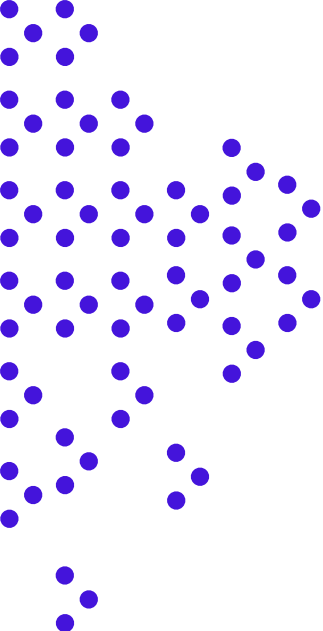
Domaine : ScienceMention : InformatiqueParcours : Master Image et 3D (I3D)> [site internet](#) **UNIVERSITÉ TOULOUSE – JEAN JAURÈS**

Toulouse

Mention : Innovation, entreprise et sociétéParcours : Master Management de Projet Numérique> [site internet](#) **UNIVERSITÉ DE TOULON**

Toulon

Domaine : Science humaine et socialeMention : Technologies dans les arts du spectacle : approches intermediaParcours : Licence Pro. Techniques du son et de l'image – Parcours INTERMEDIA> [site internet](#) 



Entretiens

31

Le numérique se définit moins par des outils instrumentaux que des logiques, et celles-ci traversent la société. Le numérique ne constitue pas à mes yeux une culture séparée du reste des cultures [...].

Grégory Chatonsky



Entretiens



GREGORY CHATONSKY

Artiste

> [site internet](#) 

Après des études de philosophie à la Sorbonne et de multimédia aux Beaux-Arts de Paris, Grégory Chatonsky s'engage, depuis le milieu des années 90, dans un travail sur le Web, qui inclut la création de Incident.net, la première plateforme de Net Art en France. Il questionne alors les nouvelles identités et narrations qui affleurent sur le réseau. La relation entre les réalités physique et virtuelle est un thème qui marquera tout son travail artistique primé et ses nombreuses publications, d'une réflexion sur les pratiques du réseau jusqu'à s'interroger sur la résurrection à l'ère de l'intelligence artificielle.

32

Quel a été votre parcours ? (Études, principales expositions, nationales et internationales, résidences, bourses, prix notables) ?

G.C

Mon parcours commence lors de l'enfance avec des visites hebdomadaires au Louvre, en particulier dans la section égyptienne, puis les Immatériaux à Beaubourg lorsque j'avais 14 ans, qui me décida à me tourner vers ce qu'on nommait à l'époque les "arts élecroniques". Après un bac en section A3, arts plastiques, j'ai fait des études de philosophie à Paris I que j'ai rapidement orienté vers les questions ontologiques posées par la réalité virtuelle et l'esthétique de la panne, puis j'ai fait un mastère aux Beaux-Arts de Paris en multimédia. J'ai également été enseignant dans différentes écoles dont le Fresnoy, l'UQAM et Artec. Je suis chercheur associé à l'ENS Paris et à l'Université de Genève sur l'imagination artificielle.

Concernant les expositions, la liste est longue, mais parmi celles qui marquèrent mon parcours, on peut citer "Télofossiles" en 2013 au Musée d'art contemporain de Taipei, "Des mémoires éteintes" à l'IMAL de Bruxelles en 2015 "Imprimer le monde" au Centre Pompidou en 2017, "Alt.City" à Abou Dhabi la même année, "Je ressemblerai à ce que vous avez été" en 2019 aux Tanneries Amelly, "Terre seconde" au Palais de Tokyo en 2019 également, "Le rêve des machines" à la BIP de Liège en 2020.

J'ai également fait un certain nombre de résidences à la Cité Internationale des Arts (2019-2020), Icade (2018-2019), Abou Dhabi (2017), en Amazonie à Taluen (2017), Colab à Auckland (2016), Hangar à Barcelone (2016), IMAL (2015), Villa Kujoyama (2014), CdA Enghein-les-Bains (2013), MOCA Taipei (2012), 3331 Arts Chiyoda (2012), Xiyitang, Shanghai, (2011), Les Inclassables à Montréal (2003), Abbaye royale de Fontevraud (2002), CICV (1995-1997). J'ai reçu plusieurs bourses en France et au Canada, telles que DICREAM, CRSH, FQRSC, CALQ, CAC, etc. J'ai eu aussi plusieurs prix dont Audi Talents en 2018 et le prix MAIF pour la sculpture en 2020.

Quelles sont les principales aides auxquelles vous candidatez ? De quels types d'aides avez-vous bénéficié ? Vous sentez-vous suffisamment informé ?

G.C

Que les aides soient privées ou publiques, je les découperais en deux groupes : les résidences qui sont pour moi des moments fondamentaux car elles permettent de sortir de son contexte quotidien pour rencontrer un autre milieu, s'y adapter, modifier ses habitudes et ouvrir des expérimentations inatypiques. La Villa Kujoyama à Kyoto et le séjour à Taluen en Amazonie furent pour moi des moments décisifs. Il y a d'autre part les aides à la production grâce auxquelles on peut passer à l'acte et produire des formes matérielles. Là encore, ces aides bouleversent ma pratique en modifiant mon agentivité, ma capacité d'agir. J'essaie d'appliquer à des aides et des résidences où je perçois une affinité entre ma démarche et ce qui est proposé. Je me méfie de celles où je perçois une instrumentalisation de l'art et où je dois cocher des cases à la manière d'un entrepreneur.

Concernant la circulation de ces informations, je crois que j'en reçois trop ! Il y a une telle multiplication des aides actuellement qu'on n'a pas toujours le temps d'y répondre même si on le voudrait parce qu'il faut écrire un long dossier, ce qui est chronophage et prend le dessus sur le travail en atelier.

//

**Le numérique ne constitue pas à mes yeux
une culture séparée du reste des cultures,
mais est transversal du fait
de sa traductabilité et de son
indifférence binaire.**

//

33

Qu'attendez-vous d'une résidence de création ? Comment se déroule votre processus de sélection ? Et cherchez-vous précisément des résidences orientées sur les cultures numériques ?

G.C

Comme je le disais, une sortie hors de ma quotidienneté et une rencontre avec un nouveau contexte. L'étrangeté du lieu est une donnée fondamentale dans mes choix. Partir en résidence c'est vivre pendant quelques mois une existence qu'on ne devrait pas mener. Je préfère les durées longues (6 à 12 mois) que les brèves car je crois qu'il faut habiter, s'habituer, s'infiltrer dans un contexte et cela prend du temps.

Je ne crois pas que des résidences dédiées aux cultures numériques soient souhaitables. Je cherche plutôt des résidences qui intègrent le numérique au champ de l'art contemporain, car le numérique se définit moins par des outils instrumentaux que par des logiques, et celles-ci traversent la société. Le numérique ne constitue pas à mes yeux une culture séparée du reste des cultures, mais est transversal du fait de sa traductabilité et de son indifférence binaire. Si la spécificité du médium numérique, pour employer une terminologie moderniste, existait jusqu'aux années 2000, depuis 2005-2007 les pratiques se sont infusées avec et au-delà de ce qu'on a nommé à une époque dans les arts visuels, le post-digital.

Quels rôles les résidences ont-elles joués dans votre parcours ?

G.C

Des moments fondamentaux d'un point de vue existentiel et artistique. Les résidences ont toujours été le lieu où j'ai rebattu les cartes de ma pratique, un jeu destructeur/constructeur. Le décentrement du quotidien et le désœuvrement d'être hors de chez soi, permet de se focaliser sur la pratique, en tant que réflexion et production. Je ne saurais insister assez sur l'importance de ces moments. Ce pour quoi d'ailleurs, je suis resté 10 ans à Montréal en résidence...

J'ajoute que si on met souvent en avant, lors des résidences, la non-obligation d'une production matérielle, pour certains artistes, dont je suis, la production et l'exposition peuvent constituer des objectifs nécessaires. Ce pour quoi les résidences devraient offrir la possibilité de se lier à des lieux d'expositions.

Avez-vous le sentiment d'être sur un territoire local ou régional dynamique et de faire partie d'un écosystème ou d'un réseau ?

G.C

Je perçois la superposition entre plusieurs réseaux qui sont moins territoriaux qu'ils ne sont structurels : tout d'abord mon atelier à Pouch (Clichy) est un véritable cluster artistique. Le fait d'avoir une centaine d'artistes aux pratiques différenciées et des lieux de monstration est constitutif d'un territoire qui me semble constituer l'avenir de nos communautés.

Mon réseau est d'amitiés, avec d'autres artistes tels que Julien Discrit, Michel de Broin, des designers comme Goliath Dyèvre, des philosophes comme Yves Citton, Emanuele Coccia, Anna Longo ou Catherine Malabou. On est bien loin de l'incubateur ou de l'écosystème...

“

La conséquence de cette instrumentalisation c'est la transformation du travail de l'artiste qui doit écrire des dossiers administratifs, anticiper un projet, le survendre, convaincre un jury comme un startuper.

”

34

Observez-vous une évolution dans les stratégies de soutien à la création et à la diffusion ? Vous sentez-vous soutenu dans votre pratique ?

G.C

Il serait trop long de dessiner l'évolution des dernières années, mais on peut remarquer une augmentation du nombre d'aides dont certaines instrumentalisent l'art, comme les résidences-missions. On doit en opérer la critique parce que leur équation est impossible. Il y a aussi de plus en plus d'aides avec un interminable cahier des charges. La conséquence de cette instrumentalisation c'est la transformation du travail de l'artiste qui doit écrire des dossiers administratifs, anticiper un projet, le survendre, convaincre un jury comme un startuper. Cette littérature grise met de côté l'heuristique, l'imprévu, l'informe, l'inarticulé de la production artistique. L'artiste doit de plus en plus s'adapter aux exigences bureaucratiques. J'aimerais que chaque artiste puisse présenter son projet comme il le souhaite, plutôt qu'on ne lui impose une manière de faire.

Etant au croisement de l'art et de la recherche, à titre personnel, je me sens soutenu, mais j'aimerais parfois plus me concentrer sur mon travail en atelier.

Pouvez-vous nous communiquer vos besoins futurs (aide, reconnaissance, résidence, etc.) ?

G.C

Je souhaiterais que les artistes participent plus aux jurys et à toutes les instances de décision. L'évaluation par les pairs et l'autogestion me semblent des éléments qui doivent structurer notre profession. De mon côté, et au regard de 25 ans de pratique, mes besoins évoluent. J'ai besoin d'inscrire ma pratique dans le temps, et éviter la précarisation de mon activité qui, si elle est un phénomène social général, n'en met pas moins en danger la production artistique.

Ceci concerne le logement, l'atelier, mais encore la possibilité d'avoir des projets de recherche-crédation associant les ministères de la culture et de la recherche sur des durées triennales de travail.



CLAIRE MALRIEUX

Artiste

> [site internet](#) 

Issue de l'Ecole nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris, Claire Malrieux a développé au fil de sa pratique une grande sensibilité envers le dessin, la sculpture et l'installation. Elle porte également un grand intérêt aux matériaux issus de la culture numérique. Dans ses récents travaux, elle fait dialoguer le dessin, les algorithmes et les outils numériques pour explorer les diverses narrations de l'œuvre et les conditions d'apparition des formes.

Quel a été votre parcours ? (Études, principales expositions, nationales et internationales, résidences, bourses, prix notables)

35

C.M

Diplômée des métiers d'art (DMA-Olivier de Serres) en 1995 et d'un DNSEP à l'Ecole nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris en 2000, j'ai complété ma formation en 2011 en faisant le Mastere «création et nouvelles technologies» de l'Ensci-les Ateliers. Tout au long de mon cursus, j'ai suivi différents enseignements concernant les pratiques artistiques actuelles dans les domaines du volume et de l'installation. J'y ai acquis des compétences techniques et conceptuelles et fait des rencontres d'artistes et d'enseignants qui ont par la suite influencé l'évolution de ma pratique artistique. J'ai obtenu mon DNSEP, mention art, sous la direction de l'architecte François Roche. Avec lui, j'ai été initiée aux enjeux portés par la recherche architecturale non-standard et aux pratiques computationnelles de conception des formes.

J'ai régulièrement bénéficié des aides à la production et à la diffusion DICREAM, ainsi que des aides à la création de la DRAC Ile-de-France, mais aussi reçu le soutien du CNAP, de la Fondation des artistes et de la FNAGP. J'ai également obtenu la bourse Brouillon d'un rêve de la SCAM (2018), la bourse LabexCAP d'immersion dans les musées (2013) et j'ai été lauréate du concours «Talents Contemporains» de la Fondation François Schneider Waterscape (2018). En 2018, j'ai participé à la résidence de recherche et développement A [n+1] & AREA INSTITUTE (2018).

Quelles sont les principales aides auxquelles vous candidatez ? De quels types d'aides avez-vous bénéficié ? Vous sentez-vous suffisamment informée ?

C.M

Arrivée relativement tard dans les domaines liés au numérique, je m'adresse principalement au Dicream pour le développement et la production des œuvres. Je fais aussi appel aux aides de la Drac et celles privées comme celle de la Fondation des artistes.

Pour me renseigner, je fonctionne avec les sites comme la FRAAP et leurs newsletters, mais je ne suis pas très au courant de l'ensemble des aides auxquelles je pourrais prétendre avec mon travail. Je suis un peu restée sur les canaux classiques liés à l'art contemporain et ne suis pas très informée sur tout ce qui concerne le numérique. Lorsque je développe un nouveau projet, je regarde et mène une enquête sur les possibilités. En bref, je pense que je ne suis pas très bien informée.

//

Aujourd'hui, si je recherche les résidences orientées sur les pratiques numériques c'est aussi pour trouver des interlocuteurs avisés avec lesquels je peux partager un langage commun.

//

Qu'attendez-vous d'une résidence de création ? Comment se déroule votre processus de sélection ? Et cherchez-vous précisément des résidences orientées sur les cultures numériques ?

C.M

Je n'ai pas beaucoup pratiqué les résidences. Pendant plusieurs années après les Beaux arts, j'avais une pratique collective avec laquelle je cherchais une certaine autonomie de la production artistique. Puis j'ai eu la chance de bénéficier d'une résidence d'un an au musée des arts décoratifs de Paris, qui s'inscrivait dans un Labex.

Ce que j'attends d'une résidence c'est donc un espace de travail qui serait surtout lié à un temps dans lequel on peut développer et écrire un projet. L'accompagnement est aussi important pour pouvoir inscrire sa pratique dans un dialogue avec une institution ou un groupe. Aujourd'hui, si je recherche les résidences orientées sur les pratiques numériques c'est aussi pour trouver des interlocuteurs avisés avec lesquels je peux partager un langage commun.

36

Quels rôles les résidences ont-elles joués dans votre parcours ?

C.M

La seule résidence que j'ai faite au musée des arts décoratifs m'a permis d'installer le dialogue et m'a donné le temps de développer un projet au long cours, tant sur le plan conceptuel et théorique que pratique. La résidence était au Cabinet des dessins et s'est soldée par une exposition et des rencontres autour des pratiques numériques.

Avez-vous le sentiment d'être sur un territoire local ou régional dynamique et de faire partie d'un écosystème ou d'un réseau ?

C.M

J'ai le sentiment d'être sur un territoire assez cloisonné, ce qui est dommage dans la mesure où je pense qu'il y a un décalage entre la richesse des pratiques et les opportunités qui les accompagnent. Le réseau français est finalement assez étroit et je regarde beaucoup à l'international. **Je pense que la conception de « l'art numérique » est dépassée et qu'il serait quand même plus intéressant de l'inscrire dans la catégorie plus générale de l'art contemporain ou art plastique au temps de la culture numérique.**

Observez-vous une évolution dans les stratégies de soutien à la création et à la diffusion ? Vous sentez-vous soutenu dans votre pratique ?

C.M

Je trouve qu'il y a encore beaucoup trop de cloisonnement quand il s'agit d'œuvres qui font appel au numérique.

Je remarque aussi pas mal de résistance par rapport au médium, comme s'il y avait une opposition qui demande une adhésion ou un rejet. J'ai eu pas mal d'expérience de ce genre en ce qui concerne la relation au numérique. Ce qui oblige à se tourner vers les interlocuteurs avertis ou les appels à candidature ou soutien dédiés à «l'art numérique».

Je trouve dans les différentes modalités d'aides du Dicream un soutien qui comprend bien les différentes étapes dans la construction du projet. Les aides concernent le développement puis la production et enfin la diffusion. Ce qui permet de faire évoluer les demandes au long court dans une logique de suivi selon les différents temps de la conception de l'œuvre.

//

Une connaissance aussi plus évidente sur les possibilités d'aides au projet, appel à candidature nationale et internationale pour les pratiques qui embarquent le numérique.

//

Pouvez-vous nous communiquer vos besoins futurs (aide, reconnaissance, résidence, etc.) ?

37

C.M

Ce qui correspond à mes besoins aujourd'hui ou dans le futur serait lié à cet accompagnement à long terme, soit dans des logiques de résidences qui permettent de dialoguer avec des interlocuteurs, mais aussi des résidences qui décroissent les pratiques sur des temps assez longs. **Une connaissance aussi plus évidente sur les possibilités d'aides au projet, appel à candidature nationale et internationale pour les pratiques qui embarquent le numérique.** C'est vrai que je glane les informations et mène l'enquête, mais ne suis pas très bien informée sur l'ensemble des possibilités.



OLIVIER RATSI

Artiste

> [site internet](#) 

Le travail d'Olivier Ratsi pose la réalité objective, le temps, l'espace et la matière comme autant de notions d'information intangibles. Se basant sur l'expérience de la réalité et de ses représentations ainsi que sur la perception de l'espace, il conçoit des œuvres qui amènent le spectateur à se questionner sur sa propre interprétation du réel. Durant le processus de création, Olivier Ratsi met en œuvre des dispositifs de déconstruction des repères spatio-temporels en s'appuyant sur la technique de l'anamorphose qu'il développe au cours de ses recherches.

Quel a été votre parcours ? (Études, principales expositions, nationales et internationales, résidences, bourses, prix notables)

38

O.R

Je me suis orienté très tôt vers des études d'arts plastiques et graphiques. Avec un Brevet de Technicien Dessinateur Maquettiste option Arts Graphiques, je suis devenu graphiste professionnel, tout en poursuivant en parallèle une activité artistique non rémunératrice. Lorsque j'ai décidé de me consacrer pleinement à mon activité artistique, j'ai commencé par faire des recherches expérimentales par le biais de la photographie ainsi que des performances utilisant la vidéo-projection. **J'ai pu montrer ces premières expériences au sein de festivals liés à la musique électronique ou dans des festivals d'art nouveau média tel que Némo ou Émergence à Paris.** A cette époque, j'avais créé un collectif qui s'appelait Emovie, nous avons remporté en 2004 le prix Animation Interactive Musique Expérimentale organisé par Flash Festival au Centre Georges Pompidou.

Ce n'est vraiment qu'à partir de 2007, date de création du collectif Antivj dont je suis le co-fondateur, que j'ai pu réaliser avec mes collègues les premières projections utilisant la technique du mapping, en même temps que d'autres artistes internationaux. Durant cette seconde période, j'ai eu l'occasion d'exposer mon travail dans des festivals d'art nouveau média à l'international tels que BIAN et Mutek au Québec, Festival Croisements à l'OCT ART Gallery à Shanghai et Shenzhen, et toujours en France, notamment lors du festival Exit à Créteil, Festival Bains Numériques à Enghien, et de présenter ma première exposition monographique au Cube à Issy-les-Moulineaux.

A cette époque, j'ai aussi pu amorcer un travail d'installation grâce à une bourse d'aide à la création par Némo et j'ai pu effectuer des résidences à Stereolux, à Nantes et au Théâtre de l'Agora, à Evry.

Lors de cette décennie avec Antivj, mon travail s'est enrichi de nouvelles interrogations et de nouvelles orientations pour mon travail artistique. C'est ainsi qu'en 2016 j'ai pris la décision de quitter le collectif en pour me consacrer pleinement à mes recherches plastiques.

Dès lors, j'ai eu l'occasion de présenter mon travail dans des musées à l'étranger, lors d'expositions collectives au National Taiwan Museum of Fine Arts à Taiwan, à la fondation Pittsburgh Cultural Trust gérant la Wood Street Galleries à Pittsburgh, au D-museum de Seoul, au K11 en Chine. J'ai également pu exposer ponctuellement dans des galeries d'art contemporain à Paris, telles que la galerie Denise René et la Galerie Charlot.

En quelques années de pratique, ces galeries ont tenté de montrer la partie "collectionnable" de mon travail, en complément des autres projets plus orientés festivals.

//

J'ai pu montrer ces premières expériences au sein de festivals liés à la musique électronique ou dans des festivals d'art nouveau média tel que Néo ou Émergence à Paris.

//

Quelles sont les principales aides auxquelles vous candidatez ? De quels types d'aides avez-vous bénéficié ? Vous sentez-vous suffisamment informé ?

O.R

39

Au delà de certaines bourses perçues pour des résidences grâce à des organismes soutenant les arts numériques, j'ai été appuyé sur différents projets par des institutions publiques telles que le Département des Bouches-du-Rhône via les structures Zinc-Deuxième Nature pour la réalisation de mon exposition monographique *Vanishing Points* présentée à Marseille (2019-2020), la Région Grand-Est a également co-produit la réalisation de mon installation in-situ *Frame Perspective* (2019) dans le cadre du festival *Constellations* de Metz. Plus récemment, début 2020, j'ai répondu à une commande expresse du Centre Culturel Canadien à Paris, pour une œuvre semi-pérenne (3 ans d'exploitation), installée sur leur façade d'immeuble.

Pour les projets montrés à l'international, l'Institut Français de Chine à Wuhan, l'Institut Français du Japon à Tokyo et l'Institut Français du Kazakhstan à Almaty m'ont soutenu pour des participations à des expositions collectives et pour la réalisation d'une exposition monographique. J'ai pu bénéficier, dans ce cadre, de résidences artistiques pour la préparation du travail que j'ai ensuite exposé. Également, des institutions ou associations culturelles étrangères ont obtenu des aides au déplacement de la part de l'Institut Français à Séoul, San Francisco et Hong Kong, afin que je puisse venir sur place.

Globalement, je peux dire que dans certains cas ces structures publiques m'ont beaucoup apporté, mais ce n'est jamais moi qui en ai fait la demande directement. Ce sont les structures qui accueillent mon travail qui candidatent à ce type d'aide.

Qu'attendez-vous d'une résidence de création ? Comment se déroule votre processus de sélection ? Et cherchez-vous précisément des résidences orientées sur les cultures numériques ?

O.R

Le peu de disponibilité dont je dispose, eu égard à la multitude et la complexité des projets que je souhaite développer, fait qu'il m'est difficile d'avoir accès aux résidences classiques fonctionnant selon le principe de "chercher / candidater / réaliser / diffuser".

D'autre part, la spécificité de mon travail et de ma démarche artistique demandent des espaces adaptés, en plus de la nécessité d'un certain savoir-faire technique que les centres d'arts n'ont pas forcément en interne.

Par ailleurs, l'un des problèmes principaux que j'ai souvent constaté lors des appels à projets pour résidence est le budget alloué à la production : mes projets étant lourds à développer techniquement et matériellement, je reste contraint vis-à-vis de la part matérielle et de la part de construction.

De plus, en tant qu'artiste plasticien, les projets et les concepts que je développe s'inscrivent toujours dans une temporalité assez longue : entre l'idée et la réalisation finale d'un projet, il peut s'écouler plusieurs années et c'est très souvent l'opportunité d'une exposition qui permet de concrétiser le projet (ainsi que le budget correspondant).

Les délais entre la première prise de contact par l'équipe organisatrice et les dates de présentation publique sont très souvent trop courtes pour permettre le développement de nouveaux projets ambitieux et cela constituerait une prise de risque trop grande pour moi et pour le commanditaire.

C'est donc pour cette raison, entre autres, que j'ai pris l'habitude de créer, chercher, développer de nouvelles idées de projet par moi-même, lorsque je dispose de créneaux de temps libre. Durant ces phases de recherche, j'utilise l'outil informatique 2D, 3D afin de « sketcher » mes idées. Mes capacités de projection liées à mon expérience, les connaissances techniques acquises, l'expertise des personnes avec qui j'ai l'habitude de travailler, me permettent de valider certains aspects d'ordre esthétique et technique et d'anticiper ainsi les problèmes éventuels et les solutions.

Être libéré de toute contrainte temporelle, matérielle ou budgétaire, avoir sous la main un panel de projets, de concepts plus ou moins avancés, constitue pour moi le premier niveau de réalisation d'un projet et me permet de répondre avec une très grande réactivité aux demandes du commanditaire. Les phases suivantes étant l'adaptation puis la phase de résidence.

Mais cela n'est pas suffisant si l'on souhaite maintenir un certain niveau d'exigence.



L'expérience du virtuel ne peut pas pour autant remplacer l'expérience du réel, cela implique dans l'idéal d'effectuer des résidences ayant pour but de valider le rendu lié à l'esthétique en réalisant des prototypes, de valider un *workflow* de travail impliquant plusieurs personnes aux compétences multiples.



L'expérience du virtuel ne peut pas pour autant remplacer l'expérience du réel, cela implique dans l'idéal d'effectuer des résidences ayant pour but de valider le rendu lié à l'esthétique en réalisant des prototypes, de valider un *workflow* de travail impliquant plusieurs personnes aux compétences multiples. On peut aussi valider les solutions trouvées lors de la phase d'avant, tester le matériel technique... cela permet en outre de dégager des problématiques qui n'ont pas pu être anticipées avant, et d'y remédier.

Dans la configuration actuelle, les résidences me permettent d'envisager de pallier partiellement à l'absence de mobilité due à la crise sanitaire, en documentant le montage d'une œuvre et en la faisant partir à l'international pour qu'elle soit montée par une équipe locale.

L'ensemble des étapes décrites ci-dessus, intégrées sous la forme d'un ensemble de résidences échelonnées sur plusieurs mois, constituerait le type de résidence idéale et qui me correspondrait le plus.

Quels rôles les résidences ont-elles joués dans votre parcours ?

O.R

Les résidences de création réalisées lorsque j'étais avec mon collectif Antivj m'ont poussé indirectement vers l'idée d'exercer mon métier d'artiste à titre individuel. D'une part, parce que cela nécessitait de déployer beaucoup trop d'énergie pour trouver une direction commune sur un projet, et d'autre part, parce qu'il était illusoire d'affirmer à travers un travail commun une démarche personnelle.

En outre, cela m'a apporté énormément de côtoyer des personnalités différentes : chacune possédant son propre background technique ou artistique, ce fut très enrichissant et cela a forcément impacté mon parcours.

Sur le plan professionnel, les résidences effectuées à titre individuel ont été initiées plus ou moins toujours en amont d'un projet spécifique lié à une programmation d'une manifestation d'ordre culturel.

De ce point de vue, ce ne sont pas vraiment les résidences en tant que telles qui ont joué un rôle dans mon parcours, même si elles ont participé à la bonne réalisation d'un projet, mais plutôt l'exposition du projet au grand public, qui du coup devenait visible aux yeux des diffuseurs et programmeurs.

Avez-vous le sentiment d'être sur un territoire local ou régional dynamique et de faire partie d'un écosystème ou d'un réseau ?

O.R

Lorsque j'observe le milieu apparenté aux "arts numériques", d'une manière ou d'une autre j'ai l'impression de faire partie d'un écosystème local, national et international, sans l'apparenter à un réseau de diffusion proprement dit. Mais j'essaie surtout depuis quelques années de faire reconnaître mon travail au-delà du monde des arts numériques, de toucher un public plus vaste.

41

//

Notamment si l'on compare avec d'autres disciplines comme le spectacle vivant ou la musique, à fréquentations comparables, je pense que l'État devrait avoir son rôle à jouer dans cette partie là en soutenant encore plus cet « écosystème ».

//

Observez-vous une évolution dans les stratégies de soutien à la création et à la diffusion ? Vous sentez-vous soutenu dans votre pratique ?

O.R

Aujourd'hui, même si j'observe davantage de coopération entre les différents acteurs culturels nationaux et internationaux, j'ai quand même l'impression qu'il subsiste un manque de moyens réel pour pouvoir mettre en œuvre une vraie politique stratégique de soutien à la création et à la diffusion.

Notamment si l'on compare avec d'autres disciplines comme le spectacle vivant ou la musique, à fréquentations comparables, je pense que l'État devrait avoir son rôle à jouer dans cette partie là en soutenant encore plus cet « écosystème ».

En bout de chaîne, de ma propre expérience, les moyens financiers restent contraints pour la partie production, étant donné mes propositions parfois monumentales et les solutions matérielles et techniques qui vont avec. J'essaie donc de ne plus répondre aux appels à projet, ou du moins d'être le plus sélectif possible, car cela demande trop d'investissement : il y a beaucoup de concurrence, peu de moyens, et ce type de "soutien" s'avère très chronophage, pour un résultat quasiment nul.

Ayant surtout évolué en dehors de réseaux préétablis, j'ai appris à exister et à me produire sans en être vraiment tributaire, j'ai d'ailleurs toujours continué à produire même en n'étant pas diffusé.

Il n'en demeure pas moins qu'aujourd'hui j'ai vraiment l'impression d'être plus soutenu qu'à mes débuts car on me contacte grâce au travail que j'ai déjà réalisé et diffusé ; en quelque sorte la notion de « signature » semble avoir une importance dans le fait d'être sélectionné directement par des organisateurs, sans avoir à répondre à des appels à projets.

Pouvez-vous nous communiquer vos besoins futurs (aide, reconnaissance, résidence, etc.) ?

O.R

Ces quatre dernières années, mon travail de plasticien ainsi que mes besoins ont évolué.

La part liée au développement de l'œuvre physique devient nettement plus conséquente, impliquant une dimension architecturale au-delà du "simple" travail de conception sur ordinateur.

L'intervention de plusieurs corps de métiers et les matériaux que j'utilise demandent une réelle logistique, des savoir-faire et forcément un budget qui va en conséquence.

Ainsi je collabore de plus en plus, pour ne pas dire tout le temps, avec des structures comme Crossed Lab, qui m'appuient sur la production exécutive ou déléguée. Ce genre de collaboration sur le long terme peut d'ailleurs s'apparenter à du soutien.

Le besoin qui aujourd'hui se fait le plus pressant pour mon travail reste celui de disposer d'un atelier fixe. Afin de poursuivre mes recherches sur la création in situ et l'espace, j'ai en effet besoin d'un endroit assez vaste aussi bien que stable matériellement et temporellement : réaliser et stocker plusieurs projets simultanément sans être restreint par le temps, ce que des résidences sporadiques ou ponctuelles ne permettent pas.



ROCIO BERENQUER

Artiste

> [site internet](#) 

Installée en France depuis 2012, Rocio Berenguer s'intéresse aux grands enjeux et mutations de notre monde contemporain - parmi lesquels l'évolution des espaces de liberté individuelle au sein de notre société, la place des technologies dans notre quotidien, les questions d'écologie. Ses créations sont des fictions prospectives qui explorent la possibilité d'un « autre demain ». S'y lisent aussi, en creux, nos névroses contemporaines.

Quel a été votre parcours ? (Études, principales expositions, nationales et internationales, résidences, bourses, prix notables)

43

R.B

J'ai fait la FEYA, la formation itinérante des arts de rue à Marseille, grâce à ça j'ai pu formaliser une compagnie, la compagnie Pulso en 2012/2013. À partir de là j'ai commencé à réaliser mes créations, j'ai créé l'œuvre Corps/non-lieu, avec laquelle j'ai postulé et gagné le premier prix du festival des Bains numériques en 2014, au centre des arts d'Enghien-les-Bains. Ce fut une belle opportunité, car ça nous a permis de pérenniser une collaboration avec le centre des arts d'Enghien-les-Bains. Ils nous ont financé une résidence et une coproduction, ça a donc lancé le partenariat avec eux, encore effectif aujourd'hui. Également, ça a permis d'avoir une visibilité et de rencontrer plein d'autres professionnels. Une des forces des Bains numériques c'est de réunir beaucoup de monde. De plus, la presse y est très présente (TRAX, etc.) en comparaison avec d'autres lieux et institutions et ça me paraît essentiel.

Par la suite, on a continué à travailler, diffuser, et on a créé Ergonomics qui a beaucoup plus tourné. On l'a présenté à CHRONIQUES (FR), à ELEKTRA (CA) et à divers endroits.

Pour ce qui est des résidences, je suis actuellement, et jusque fin 2020, en résidence au TNG, centre national dramatique de Lyon. La résidence s'appelle « le vivier », c'est la deuxième édition, c'est donc un format très nouveau. C'est une résidence de recherche en art, on a, pendant deux ans, dix mille euros et un mois par an de mise à disposition d'un lieu de résidence où l'on peut travailler seul(e) ou avec des collaborateurs. Le financement ne permet pas de lancer une création, mais ça permet d'explorer et de valider des pistes tout en étant protégé, car le TNG n'est pas dans une logique de résultat à tout prix avec des dates limites, mais davantage de montrer le travail une fois que l'on est prêt à le restituer. Le TNG ne me semble pas faire partie du réseau « art numérique », mais le directeur Joris Mathieu est très sensible à l'art numérique scénique. C'est vraiment une résidence intéressante, moins technologique, mais très enrichissante.

J'ai également participé au Shadok, à la résidence organisée par Maxence Grugier, sur un mois. Elle était vraiment bien, car j'avais un espace de liberté

totale, où une semaine j'étais davantage en train de lire et écrire, une autre en train de bricoler, une autre en train d'échanger avec les autres intervenants et participants.

Les résidences recherches sont pour moi très importantes, c'est une question à soulever « Comment avoir des espaces de recherche? ». Notamment quand on développe des dispositifs technologiques, vu qu'ils n'existent pas, cela nécessite un temps de recherche et de test avant de pouvoir avoir un résultat à montrer. C'est souvent à cet endroit qu'il y a une difficulté, et avoir un financement consacré à un temps de recherche ça change complètement la qualité du travail.

Également, l'un de mes partenaires principaux, c'est l'Atelier Arts science de Grenoble avec qui j'ai développé des échanges intensifs depuis trois ans. Ils nous ont accueillis dans le cadre d'un projet européen autour de l'intelligence artificielle, il y avait un financement pour faire venir des ingénieurs et des informaticiens chercheurs sur des temps de résidence et de création. Ce fut une belle collaboration. C'est un plaisir de travailler avec l'Atelier Arts science avec qui on maintient un dialogue sur toutes les étapes de travail et sans pression de leur part.

“

Je me sens assez informée dans le sens où il y a une sorte de tissage dans le paysage professionnel, où des directeurs de structures, des professionnels du milieu, vont me relayer des appels à projets ou des programmes de soutien. Effectivement, il manque un endroit qui centralise toutes ces informations, comme ça peut exister dans le spectacle vivant par exemple.

”

44

Quelles sont les principales aides auxquelles vous candidatez ? De quels types d'aides avez-vous bénéficié ? Vous sentez-vous suffisamment informée ?

R.B

J'ai essentiellement bénéficié des aides de la DRAC Provence Alpes Côte d'azur, Dicream, Region Provence Alpes Côte d'azur. Les autres financements possibles se sont davantage des appels à projets dans des cadres plus spécifiques.

Je me sens assez informée dans le sens où il y a une sorte de tissage dans le paysage professionnel, où des directeurs de structures, des professionnels du milieu, vont me relayer des appels à projets ou des programmes de soutien. Effectivement, il manque un endroit qui centralise toutes ces informations, comme ça peut exister dans le spectacle vivant par exemple.

Au sujet des appels à projets, je ne réponds pas à beaucoup d'appels à projets, même de moins en moins... De temps en temps il y en a certains qui sont très pertinents, par exemple, celui du festival STRP à Eindhoven, qui propose un prix à 20 000 euros sur sélection d'une œuvre. Je suis arrivée deuxième l'année dernière. Il y a également les appels à projets d'Audi Talents, d'Hermès, de la fondation Carasso, qui sont très intéressants. C'est donc davantage des groupes et des fondations qui lancent des appels à projets et quand ils rentrent vraiment dans la thématique de nos créations, là on postule.

Les appels à projets pour les résidences me paraissent plus problématiques. Pour les prix je comprends le mécanisme de présenter une œuvre et de le remporter ou non, pour les résidences, j'apprécie moins la logique de candidature et de concurrence. Le problème des appels à projets qui débouche sur des résidences, c'est que le montage administratif de ce genre de dossier demande du temps et un investissement financier, ça n'en vaut parfois pas la peine.

On est également rentré dans Novembre numérique grâce à l'Institut français, on a eu des contacts à l'internationale avec des propositions de dates de tournées, via le catalogue. J'ai eu l'occasion de constater la pertinence de ce dispositif, ensuite le COVID a stoppé le processus et la possibilité de concrétisation des projets discutés durant ce mois de novembre.

Qu'attendez-vous d'une résidence de création ? Comment se déroule votre processus de sélection ? Et cherchez-vous précisément des résidences orientées sur les cultures numériques ?

R.B

J'attends une certaine liberté d'espace-temps et les moyens de créer en confiance et sans pression. Par exemple, ça change beaucoup quand on nous laisse les clefs d'un endroit, c'est un geste de confiance. Ce sont des détails, mais ils me paraissent essentiels. On fait de plus en plus de résidences où les contraintes techniques et administratives obligent à des horaires stricts, comme 9 h-17 h. Le souci c'est que ça ne rentre pas dans la logique de création qui ne peut se transposer à des horaires de bureaux. J'aime bien les endroits où on nous laisse le temps de manière plus flexible. On ne peut pas commander la création de 9 h à 17 h.

Ce qui me paraît également important, c'est la question de la qualité de dialogue avec les équipes d'accueil. C'est bien que l'on puisse échanger et apprendre des choses ensemble, qu'il n'y ait pas juste une monstration lors de la sortie des résidences, et que l'on partage aussi des moments de recherche. Il me semble que c'est une valeur importante de la capacité d'accueil d'une structure.

Pour ce qui est de la spécificité « résidence sur les cultures numériques », mon travail est très transdisciplinaire, souvent je fais une résidence qui débouche sur la création d'un spectacle, je ne saurais pas vraiment distinguer le spectacle vivant du numérique. Je pense que je n'ai pas fait de résidence pure d'art numérique dans lequel il n'y a pas de spectacle vivant. Hormis celle du Shadok où il y avait essentiellement de la recherche, et c'était très intéressant de pouvoir discuter avec divers professionnels venant de secteurs différents.

45

Quels rôles les résidences ont-elles jouées dans votre parcours ?

R.B

Elles sont très importantes et essentielles dans le processus de création, ce sont des moments très denses de concentration totale sur un objet, c'est précieux, c'est là qu'une partie de la création a lieu. J'apprécie beaucoup qu'elles permettent des temps d'échange intensif avec les collaborateurs, mais aussi les échanges avec les équipes d'accueil qui sont parfois très constructifs pour accompagner le processus.

//

Le grand problème est la structuration et la recherche. La recherche artistique est rarement accueillie et financée, pourtant elle est bien nécessaire.

//

Avez-vous le sentiment d'être sur un territoire local ou régional dynamique et de faire partie d'un écosystème ou d'un réseau ?

R.B

Ma compagnie est basée à Marseille, j'ai donc un ancrage et des partenaires dans cette région. À titre personnel, j'habite à Paris, et je travaille aussi beaucoup à Grenoble. Je reconnais un tissage au niveau français avec les acteurs

d'un même réseau. Donc oui, je me sens faire un peu partie du réseau art numérique et arts/science français. Mais je ne me sens pas appartenir à un territoire spécifique.

Observez-vous une évolution dans les stratégies de soutien à la création et à la diffusion ? Vous sentez-vous soutenu dans votre pratique ?

R.B

Le soutien à la création est varié et riche, mais j'ai l'impression que l'aide à la diffusion est quasi inexistante. Le grand problème est la structuration et la recherche. La recherche artistique est rarement accueillie et financée, pourtant elle est bien nécessaire. Ensuite, la problématique à laquelle je me confronte aujourd'hui est celle de se structurer, de créer des postes d'administration et de production ou diffusion. Je suis bloquée depuis 3 ans maintenant, j'ai trop d'activité pour faire tout toute seule, mais je n'ai pas les moyens de créer des postes permanents et solides. La possibilité de se structurer est vraiment difficile. J'ai le sentiment que c'est même inexistant dans le domaine de «l'art numérique».

Par ailleurs, et c'est possiblement un problème particulier au spectacle vivant, je pense, et plusieurs personnes seront d'accord, qu'il y a une saturation des créations et pas assez de diffusion pour beaucoup de compagnies.

Un autre souci c'est que vu que j'évolue sous un format hybride, davantage dans le domaine de la danse, et que ça ne fonctionne pas comme avec le théâtre qui bénéficie d'un système de saison. Nous, on doit créer ailleurs, se déplacer, et on fait des dates ponctuelles un peu partout, et non par série sur un même lieu. C'est très compliqué à gérer et ça fragilise l'équipe et le travail. C'est différent pour les installations plastiques, car tu n'as pas un besoin de répétition, on travaille moins avec l'humain comme matériau.

46

“

Il faudrait pouvoir mutualiser et partager les frais entre les différents évènements, surtout maintenant avec la crise économique, c'est quelque chose qui fait sens, pour soutenir l'artiste et diffuser plus largement son travail.

”

S'ajoute à ça un vrai problème autour de l'exclusivité et du système de « première » demandé par des structures voulant diffuser en premier les nouvelles créations. Si on avait plein de dates, on le comprendrait, mais c'est difficilement justifiable quand on joue une seule fois dans une région ou dans un territoire. Tout le monde ne pourra pas venir sur une date, donc l'interdiction de jouer deux fois sur un territoire sur des dates rapprochées, mais programmé par des évènements différents se comprend difficilement.

D'autant plus que ça finit par nous coûter plus cher en déplacement et logistique que le cachet en lui-même. Il faudrait pouvoir mutualiser et partager les frais entre les différents évènements, surtout maintenant avec la crise économique, c'est quelque chose qui fait sens, pour soutenir l'artiste et diffuser plus largement son travail.

Pouvez-vous nous communiquer vos besoins futurs (aide, reconnaissance, résidence, etc.) ?

O.R

Comme je l'ai dit auparavant, on a un besoin de soutien au niveau de la structuration. On est en discussion en ce moment, car la compagnie est ancrée en PACA, mais avec moins d'activités et de partenaires là-bas, hormis par exemple, CHRONIQUES.

À présent, on voudrait pouvoir davantage se structurer et pérenniser les em-

plais. Pour l'instant j'ai deux salariés au sein de la compagnie (en administration et en production) et c'est très chronophage si on ne bénéficie pas d'aide à la structuration et de possibilités de conventionnement.

En sachant que ce type d'aide à la structuration existe essentiellement pour la danse. Sur la région PACA, il y a un maximum de huit compagnies, voire moins, qui peuvent bénéficier d'une aide à la création, et six ou sept qui ont droit à un conventionnement. Cela concerne celles ancrées sur le territoire depuis longtemps et tant qu'une place ne se libère pas, on ne peut conventionner une nouvelle compagnie. Ce qui se passe avec une compagnie comme la mienne, c'est qu'on a un peu trop de travail pour être dans une logique de fonctionnement de petite structure comme auparavant, mais que la possibilité de passer à une étape supérieure reste complexe, car on ne peut soutenir une vraie structuration sans bénéficier d'aide pour cette dernière.

//

**La question principale est donc : comment
fait-on pour se structurer et pérenniser
les postes ?**

//

Cela nous pousse à réfléchir où s'ancrer et avec quel partenaire pour pouvoir bénéficier d'une convention nous permettant d'assurer une pérennisation solide des emplois et de la structuration générale. On est dans un blocage depuis trois ans, où on a eu assez de dates pour pouvoir être légitime au conventionnement, et avec un véritable besoin de pérenniser les postes. De plus, ça me pousse à demander un conventionnement en danse alors que mon activité principale ne regroupe pas que ça, je rencontre le même problème pour une demande de conventionnement dans le secteur du théâtre. C'est toute la difficulté des projets hybrides et des cases institutionnelles possiblement trop figées. La question principale est donc : comment fait-on pour se structurer et pérenniser les postes ? Car je ne peux réussir cela seulement avec les recettes et je ne veux pas prendre du budget de la coprod et des résidences, car ce serait du financement qui n'irait pas dans l'artistique et la recherche.



MAURICE BENAYOUN

Artiste

> [site internet](#) 

Maurice Benayoun est un artiste plasticien, curateur et théoricien français. Il vit et travaille à Paris et Hong Kong. Considéré comme un des chefs de file de la création numérique, l'œuvre de Maurice Benayoun ne se limite pas aux pratiques technologiques. Chercheur et professeur d'université, il est aussi cofondateur en 1987 de Z-A, entreprise-laboratoire qui joua pendant 15 ans un rôle pionnier dans le domaine des nouveaux médias, de l'image de synthèse, de la réalité virtuelle et de la muséographie interactive.

Quel a été votre parcours ? (Études, principales expositions, nationales et internationales, résidences, bourses, prix notables)

48

M.B

Mes études n'ont rien à voir avec les médias. J'ai une formation universitaire plutôt « art contemporain » et j'ai suivi des études en arts plastiques et en lettres modernes (Paris I et Paris IV). Je n'avais pas les moyens de me payer mes études, donc en parallèle, je suis devenu à 20 ans professeur de collège en 1977. En travaillant, j'ai poursuivi mes études, j'ai passé l'agrégation d'art plastique en 82 et je suis devenu professeur agrégé à l'université (vulgairement : PRAG). Ayant obtenu très tôt un poste permanent à Paris 1 Panthéon Sorbonne, j'ai tardé à soutenir en Sorbonne une thèse de doctorat (2008) probablement le premier blog, présenté comme thèse, de surcroît un blog sur les projets que je n'ai pas réalisés. Je me suis intéressé très tôt à la photographie (vers 16 ans) et à la vidéo (à 19 ans), que j'ai ensuite enseigné dans les cours et formations que j'étais censé suivre.

Dans le même temps, je réalisais des vidéos de création dans les années 80 et, en 1987, j'ai participé, tout en enseignant, à la création de Z-A production. C'est une entreprise-laboratoire qui a pendant 15 ans joué un rôle pionnier dans le domaine des nouveaux médias, de l'image de synthèse, de la réalité virtuelle et de la muséographie interactive.

Vers la fin des années 80, j'ai commencé à travailler sur la série des *Quarxs*. C'est l'une des toutes premières séries en images de synthèse qui est passée à la télévision en prime time. Un peu déçu des pratiques artistiques post modernes que pour beaucoup je trouvais profondément régressives, j'étais davantage tourné vers l'image électronique et l'installation, je me suis intéressé au numérique quand j'ai découvert l'ordinateur tardivement en 1985. Les *Quarxs* ont eu un assez beau succès (deux diffusions en prime time sur Canal+ et sur FR3, ainsi que dans une quinzaine de pays). Les *Quarxs* ont aussi été récompensés par une quinzaine de prix internationaux ce qui m'a rapidement permis d'acquérir une certaine reconnaissance. N'étant pas particulièrement attaché à l'animation, la réalité virtuelle se rapprochait de mes aspirations en offrant un médium, la virtualité, qui changeait la donne au niveau expérimental et conceptuel.

Mes travaux vidéo ont été régulièrement aidés par la Direction générale de la création artistique, la DAP (délégation aux arts plastique du Ministère de la culture). Lorsque je me suis lancé dans les *Quarxs*, ceux qui étaient habitués à m'aider pour les projets vidéo furent plus frileux, à cause de l'utilisation de l'ordinateur. Mais quasiment à chaque fois j'ai été aidé par la Direction générale de la création artistique. J'ai donc eu la chance d'avoir presque toujours un complément de financement pour développer le projet et enfin le réaliser.

J'ai ensuite évolué dans ma pratique qui s'est développée au niveau international avec des expositions dans plus de 30 pays, plus de 400 conférences sur mon travail explorant réalité virtuelle, urban media art, Blockchain, NFTs et intelligence artificielle. Dans le même temps j'enseignais à Paris 1 puis Paris 8, et enfin depuis 2012, je suis devenu full Professeur à City University de Hong Kong. Entre temps, je me suis retrouvé pendant deux ans artiste/professeur invité à l'ENSBA (École Nationale Supérieure des Beaux Arts de Paris, 1995-97).

Quelles sont les principales aides auxquelles vous candidatez ? De quels types d'aides avez-vous bénéficié ? Vous sentez-vous suffisamment informé ?

M.B

J'ai été fortement soutenu au niveau national par la DAP à mes débuts, notamment en devenant lauréat de la Villa Médicis hors les Murs (93) ce qui m'a permis de commencer à développer des projets à l'international (Canada, USA...). Je devenais en 2000 Chevalier des Arts et Lettres. J'ai changé de stratégie dès le début des années 90 : si l'on considère la création artistique comme une forme de recherche, il est clair qu'il est plus simple de candidater à des projets de recherche. C'est plus cohérent, car les budgets sont plus confortables et on est en contact avec des gens qui font de la recherche dans des domaines qui nous intéressent. Une vraie dynamique se crée autour des projets. Par ailleurs les financeurs sont convaincus de l'importance de nos travaux, ce qui ne gâche rien. Par exemple, je travaille sur le projet MindSpaces, c'est un projet européen S+T+ARTS, où l'objectif est de montrer comment la création peut être « moteur pour la recherche » sur les questions d'environnement, de ville et de design intérieur. Concrètement, j'ai la possibilité d'évoluer comme je veux au sein de ce projet et c'est ce que les financeurs attendent. C'est une liberté rare, même dans les projets artistiques, où le public est en quête d'émotions sensorielles, alors que l'on espère développer des projets conceptuels avec une dimension plus radicalement expérimentale.

49

“

La création artistique est une forme de recherche, donc, depuis deux décennies je candidate principalement à des projets de recherche.

”

Qu'attendez-vous d'une résidence de création ? Comment se déroule votre processus de sélection ? Cherchez-vous précisément des résidences orientées sur les cultures numériques ? Quels rôles les résidences ont-elles joués dans votre parcours ?

M.B

Je n'ai pas vraiment fait de résidences, elles n'existaient pas dans les domaines qui m'intéressaient. J'ai participé au Futurelab, de l'Ars Electronica Center, mais je n'y ai jamais physiquement résidé, je travaillais à distance. Voyageant constamment pour les projets en cours, je n'étais pas à la recherche de déplacements, mes outils étant à domicile, je me suis habitué à développer des projets internationaux depuis mon studio parisien ou mon labo hong kongais.

La question des résidences m'a longtemps posé problème car c'est pour moi une façon d'institutionnaliser le fait que l'artiste est un SDF : un sans domicile fixe. Néanmoins je comprends l'intérêt que la résidence peut avoir pour les lieux d'accueil qui développent des pratiques spécifiques et contextuelles. La résidence devient pertinente quand elle développe des relations entre individus et territoires, avec le projet de se rencontrer en travaillant sur des terrains communs. Là ça devient intéressant.

Donc je suis assez atypique sur le sujet des résidences. J'ai dû en faire deux ou trois, mais le plus souvent à distance. L'important n'était pas où je me déplaçais, mais davantage les collaborations que ça a provoqué.

Avez-vous eu le sentiment de faire partie d'un écosystème ou d'un réseau sachant que vous avez la particularité de ne plus être sur le territoire français?

M.B

Depuis une dizaine d'années, je suis un peu moins sur les réseaux nationaux, mais j'ai participé à l'émergence de réseaux nationaux et internationaux en initiant des projets, des laboratoires, comme le Citu (Paris 1/ Paris 8), le Labex Arts H2H, ou le Neuro Design Lab à Hong Kong, et encore des projets curatoriaux fédérateurs (Open Sky Gallery sur les 70 000m2 d'écran de la tour de l'ICC à Hong Kong). J'ai été très proche d'Imagina, d'Ars Electronica (AT), d'Images du futur (CA), de Transmediale (GE), etc.

Ce sont des sphères d'activités qui ont joué un rôle très important sur plusieurs thématiques. Cela a donné quelque chose de très surprenant dans les années 90, parce que c'était les mêmes personnes qui faisaient le tour du monde pour, soit donner des conférences, soit montrer des expositions. On était tout le temps en train d'aller d'un lieu à l'autre, c'était le seul moyen d'une part de parler de notre travail et puis d'autre part de voir le travail des autres. On sous-estime l'importance de cette phase pré-web qui était extrêmement dynamique et qui a posé les jalons des pratiques à venir.

Cela a créé un grand décalage par rapport à la perception que l'on avait de ces domaines car ça atteignait la France avec un retard et un filtrage qu'on aurait pu éviter, il me semble.

À présent, la situation a complètement changé car l'information atteint tout le monde et que les œuvres sont bien documentées ou au moins beaucoup mieux qu'elles ne l'étaient auparavant.

La représentation française dans les manifestations internationales sur le plan des médias était souvent limitée. Maintenant, ça intéresse davantage la presse. Par exemple, quand nous avons reçu avec Jean-Baptiste Barrière, le Golden Nica d'Ars Electronica, considérée comme la plus grande récompense en art interactif, nous n'avions que deux lignes dans Art-Press.

Je me suis efforcé de créer les situations. Par exemple, à Paris 8, j'ai créé un contexte d'expérimentation et de recherche dans le domaine des nouveaux médias (Le Citu, puis Citu-Paragraphe). Et ça a plutôt bien marché durant une dizaine d'années, beaucoup de jeunes et moins jeunes artistes en ont profité, c'était l'objectif. Donc cette mission de transmission et de consolidation des réseaux de diffusion mise en oeuvre actuellement, je considère que les artistes eux-mêmes y ont beaucoup contribué, car c'est aussi un peu notre mission. C'est pour ça que personnellement ne vois pas d'intérêt à arrêter l'enseignement, car ça fait partie de la transmission, et ceux qui enseignent aussi apprennent énormément.

Actuellement vous candidatez encore à des aides FR ?

M.B

Pas vraiment, pour MindSpaces (janvier 2019) c'est de l'aide européenne pour un projet européen. En 2013-2014, j'avais un budget de recherche pour le projet eGonomie qui découlait de l'œuvre Tunnel sous l'Atlantique. Honnêtement, au-

tant je pense que c'est normal qu'une institution qui accueillerait mon travail fasse une demande de budget, mais personnellement je ne vais pas solliciter un budget au Ministère de la culture alors que j'ai l'équipement qu'il me faut et que je ne travaille pas tout le temps en France. En revanche que les lieux d'exposition essayent de trouver des budgets de présentation, c'est quelque chose à préserver et à consolider

//

Donc cette mission de transmission et de consolidation des réseaux de diffusion mis en œuvre actuellement, je considère que les artistes y ont sérieusement contribué, car c'est aussi leur mission.

//

Observez-vous une évolution dans les stratégies de soutien à la création et à la diffusion? Vous sentez-vous soutenu dans votre pratique?

M.B

On peut observer que dans les années 80-90, il y avait une politique nationale et européenne de soutien à la création numérique car c'était considéré comme un enjeu stratégique, les choses étaient plus faciles à ce moment-là. Par exemple, les *Quarxs* furent possibles, que grâce à un financement européen avec un peu d'aide de Canal+ et FR3 autrement ça aurait été impossible.

Le modèle de soutien québécois va dans ce sens-là également, avec une volonté politique de développer une stratégie de maîtrise d'outils dans lesquels on est susceptible d'être qualifié et de jouer un rôle. En 80-90, c'était une réalité et puis ça s'est arrêté. Dans cette période-là, on avait également un soutien, un sponsoring, de la part des fabricants de matériel, car les équipements étaient hors de prix. Par exemple, si j'avais besoin d'une Silicon Graphics à un million il était possible de l'obtenir du fabricant. Ce fût le cas pour le Tunnel sous l'Atlantique en 1995 au Centre Pompidou.

51

Pouvez-vous nous communiquer vos besoins futurs (aide, reconnaissance, résidence, etc.)?

M.B

Le problème c'est qu'il n'y a pas de cohérence globale dans la politique française en termes d'art. Aux États-Unis par exemple, il y a le Whitney Museum of American Art, musée dédié aux artistes américains, qui présente du « très haut niveau » avec des œuvres de qualité. En France, malheureusement le centre Pompidou a exactement joué le rôle inverse. Il fût un temps où dans le domaine des nouveaux médias on ne voulait pas montrer trop de projets français pour ne pas donner l'impression que l'on était trop locaux. On y a exposé surtout des artistes internationaux, déjà montrés ailleurs. Pourtant c'est important pour la carrière et la progression d'un artiste d'être montré dans son musée national. J'ai eu une chance particulière puisque Le Tunnel sous l'Atlantique est ma première exposition solo et elle était au centre Pompidou.

En fait, on a un soutien souterrain, par exemple, j'ai produit des pièces qui font partie de la collection de la DAP, mais ça n'a aucune reconnaissance. Même dans *Artifact*, par exemple ne considère pas que c'est une collection publique. Il considère seulement que c'est une forme de sponsoring institutionnel, parce qu'il n'y a pas de connexion directe entre la collection et les lieux d'expositions. Si la DAP avait un lieu d'exposition et décidait de faire une programmation particulière chaque année, ce serait quelque chose de pertinent, et pourquoi pas dans un lieu comme le centre Pompidou.



JUSTINE EMARD

Artiste

> [site internet](#) 

Justine Emard, artiste-plasticienne, explore les nouvelles relations qui s'instaurent entre nos existences et la technologie. En associant les différents médiums de l'image – de la photographie à la vidéo et la réalité virtuelle –, elle situe son travail au croisement entre la robotique, les objets, la vie organique et l'intelligence artificielle. Ses dispositifs prennent pour point de départ des expériences de Deep-Learning (apprentissage profond) et de dialogue entre l'humain et la machine.

52

Quel a été votre parcours ? (Études, principales expositions, nationales et internationales, résidences, bourses, prix notables)

J.E

Dès mon diplôme obtenu, en 2010 à l'école d'art de Clermont-Ferrand, je suis entrée en résidence dans un laboratoire scientifique. Les résidences les plus importantes dans mon parcours sont la Cité internationale des Arts à Montmartre (2015-2016), la résidence Hors-les-murs de l'Institut Français (2017) en même temps que Tokyo Wonder Site au Japon, pour mon projet *Reborn*. Ces étapes importantes ont grandement influencé ma pratique et mes recherches. Aujourd'hui, je suis en résidence au ZKM, Centre d'Art et des Médias de Karlsruhe en Allemagne.

Les œuvres que j'ai créées dans ces contextes de résidences ont été exposées à la Biennale internationale d'Art Contemporain de Moscou, dans des musées comme le National Museum of Singapore, le Moscow Museum of Modern Art, la Cinémathèque Québécoise (Montréal), le Irish Museum of Modern Art (Dublin), le Mori Art Museum (Tokyo), le MOT Museum of Contemporary Art Tokyo ou encore le Barbican Center (Londres). En 2020, je suis lauréate de la commande nationale photographique "IMAGE 3.0" du Centre national des arts plastiques, en partenariat avec le Jeu de Paume à Paris.

Quelles sont les principales aides auxquelles vous candidatez ? De quels types d'aides avez-vous bénéficié ? Vous sentez-vous suffisamment informée ?

J.E

J'ai pu bénéficier de l'aide à la création de la Drac Auvergne en 2011 ainsi que celle du DICRéAM, l'aide du CNC pour les installations audiovisuelles qui encourage les pratiques nouvelles "présentant un caractère (...) loin de tout académisme". Ces soutiens m'ont aidée à créer ma première installation en réalité augmentée : *Screencatcher*, en 2011.

C'était difficile à l'époque de convaincre avec une installation utilisant une technologie aussi émergente, qui n'était pas encore utilisée dans les arts plastiques en France. Cette expérience m'a encouragée à poursuivre ma pratique dans un chemin atypique, en sollicitant ce type d'aides à la création.

Qu'attendez-vous d'une résidence de création ? Comment se déroule votre processus de sélection ? Et cherchez-vous précisément des résidences orientées sur les cultures numériques ?

J.E

Le plus important dans mes choix de résidences, c'est à la fois le dépaysement et l'inconnu, le temps et le contexte. J'aime les résidences longues, propices à la concentration et à l'immersion, même si elles sont progressivement en train de disparaître, dans un monde où tout doit aller vite.

La contextualisation est essentielle, selon le projet que j'ai imaginé. Je suis actuellement en résidence au ZKM, où je crée une nouvelle installation, *Supraorganism*, animée par un système de machine learning entraîné sur des comportements d'essaims d'abeilles, générant des prédictions. C'est très précieux de pouvoir échanger avec les équipes sur place et d'écouter l'expertise de leurs chercheurs universitaires spécialisés en intelligence artificielle.

//

J'aime les résidences longues, propices à la concentration et à l'immersion, même si elles sont progressivement en train de disparaître, dans un monde où tout doit aller vite.

//

53

Quels rôles les résidences ont-elles joués dans votre parcours ?

J.E

Chaque résidence que j'ai vécue, qu'elle soit courte ou longue, a été importante, tant au niveau de la recherche que de la production, en jouant un rôle fondateur dans ma démarche.

En 2019, j'ai été en résidence au CENTQUATRE-Paris pendant deux semaines. J'ai installé un robot industriel dans l'atelier pour imprimer en 3D à partir de données encéphalographiques, dans le cadre de la préparation d'une performance. C'était une résidence très technique, sur un temps court, mais que j'ai prise comme un défi.

En 2017, la résidence Hors-les-murs de l'Institut Français m'a permis de concevoir "sur mesure" le cadre de travail que je souhaitais, dans la ville et les lieux qui me convenaient, à Tokyo, pour plusieurs mois. J'ai pu développer de véritables relations de travail avec mes collaborateurs sur place (scientifiques, compositeurs, artisans...) et créer au jour le jour, en vivant cette coexistence avec mon sujet de recherche sur un temps long.

C'est un format de résidence que les artistes peuvent définir selon leurs besoins et leurs inspirations. Elle a été déterminante dans ma démarche artistique et m'a aussi appris à mieux me connaître. La résidence à Tokyo Wonder Site (aujourd'hui Tokyo Arts and Space - TOKAS) m'a permis d'avoir un atelier pour travailler. Les œuvres *Reborn, Co(AI)xistence, Soul Shift* et *Symbiotic rituals* ont émergé d'une succession de différents temps de résidence au Japon, entre 2017 et 2019.

Avez-vous le sentiment d'être sur un territoire local ou régional dynamique et de faire partie d'un écosystème ou d'un réseau ?

J.E

Il m'est arrivé plusieurs fois d'inventer moi-même une résidence, en sollicitant des institutions ou organismes que je connaissais, selon mes attentes. Comme par exemple en 2018, avec la préfecture de Nagasaki sur l'île de Iki, ou en 2019 au Labo Art+Artificial Agents de l'Université du Maine, aux États-Unis. J'ai reproduit un schéma sur mesure en créant des atmosphères spécifiques qui correspondaient à mes recherches.

//

Il m'est arrivé plusieurs fois d'inventer moi-même une résidence, en sollicitant des institutions ou organismes que je connaissais, selon mes attentes.

//

Observez-vous une évolution dans les stratégies de soutien à la création et à la diffusion ? Vous sentez-vous soutenue dans votre pratique ?

J.E

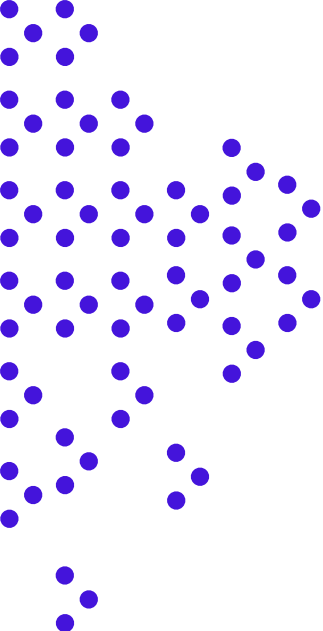
Les résidences sont des moments précieux pour se concentrer, se déconnecter de son environnement quotidien et de ses préoccupations financières. Elles offrent une cellule idéale, en immersion dans son projet.

Il y a beaucoup de choix aujourd'hui mais il faut toutefois faire attention aux sollicitations et contreparties demandées, qui peuvent être chronophages et nous détourner des objectifs fixés. Maîtriser son temps est essentiel. Il y a des œuvres qui se créent en une seconde, d'autres en plusieurs années ; c'est à l'artiste de calibrer ce temps et de le mettre en œuvre.

Pouvez-vous nous communiquer vos besoins futurs (aide, reconnaissance, résidence, etc.) ?

J.E

Je côtoie beaucoup le milieu du spectacle vivant, où les résidences se déroulent dans des espaces scéniques. Ces dernières années, j'ai eu de plus en plus envie d'investir ce genre de lieux, afin d'être en contact avec un plateau en tant que metteuse en scène.



55

Pour aller plus loin

RESSOURCES DOCUMENTAIRES

**CARTOGRAPHIE DES ÉCOSYSTÈMES
DES ARTS ET CULTURES NUMÉRIQUES**



Pour aller plus loin

RESSOURCES DOCUMENTAIRES

Une liste non exhaustive de ressources pour s'informer sur des aides plus génériques auxquelles les artistes peuvent également postuler

56

140 AIDES PRIVÉES ET PUBLIQUES EN FAVEUR DES ARTISTES

CNAP - Centre National des Arts Plastiques 2012

> [site internet](#) 

196 RÉSIDENCES EN FRANCE

CNAP - Centre National des Arts Plastiques 2010

> [site internet](#) 

223 RÉSIDENCES D'ARTS VISUELS EN FRANCE

CNAP - Centre National des Arts Plastiques 2016

> [site internet](#) 

225 BOURSES ET PRIX POUR LES ARTISTES ET LES AUTEURS DES ARTS PLASTIQUES

CNAP - Centre National des Arts Plastiques Avril 2022

> [site internet](#) 

"ACTEURS CULTURELS. DES PISTES POUR UN NUMÉRIQUE PLUS RESPONSABLE"

Collectif Les Oeuvres Vives, Communicant. info

Décembre 2022

> [site internet](#) 

BASE DE DONNÉES DE RÉSIDENCES ARTISTIQUES

Ministère de la Culture

> [site internet](#) 

CENTRE DE RESSOURCES "ART ET CULTURES NUMÉRIQUES" EN RÉGION CENTRE VAL DE LOIRE

Labomedia (Orléans), Antre-Peaux (Bourges), FUN - Fabrique d'Usages Numériques (Tours) 2021

> [site internet](#) 

CICLIC - CENTRE-VAL DE LOIRE

Plateforme d'actualités des pôles cinéma & audiovisuel, éducation artistique, livre & lecture et patrimoine

> [site internet](#) 

ÉTUDE-ACTION SUR LES ÉCOSYSTÈMES DES ARTS ET CULTURES NUMÉRIQUES EN FRANCE

HACNUM - Réalisée par Raphaël Besson 2019

> [site internet](#) 

ÉTUDE-ACTION SUR LES EXTERNALITÉS DES ARTS HYBRIDES ET CULTURES NUMÉRIQUES

HACNUM - Réalisée par Raphaël Besson 2021


> [site internet](#) 

GUIDE DES FONDATIONS PRIVÉES EN FRANCE


On The Move
Édition 2021-2022

> [site internet](#) 


GUIDE DES FINANCEMENTS DE LA MOBILITÉ INTERNATIONALE POUR LES ARTISTES ET PROFESSIONNEL·LE·S DE LA CULTURE

On the move
Édition 2021-2022
> [site internet](#) 

GUIDE DES FINANCEMENTS DE LA MOBILITÉ INTERNATIONALE POUR LES ARTISTES ET PROFESSIONNELS DE LA CULTURE : FOCUS SUR LES TERRITOIRES ULTRA-MARINS FRANÇAIS

On the Move
Décembre 2022
> [site internet](#) 

HUMA-NUM

Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche
Services et outils pour les données numériques produites dans les projets de recherche en sciences humaines et sociales
> [site internet](#) 

NUMÉRIQUE CULTUREL – NOUVELLE AQUITAINE

Site ressources autour du numérique culturel de la région Nouvelle Aquitaine
> [site internet](#) 


IF DIGITAL

Le site de la création numérique française de l'Institut français
> [site internet](#) 


LIVRE BLANC DU FORUM DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

PXN
2023
> [site internet](#)


OBLIQUE-S

Plateforme arts et cultures numériques en Normandie, visant à informer, communiquer, accompagner et développer les initiatives artistiques et culturelles ayant pour sujet le numérique
> [site internet](#) 


ON THE MOVE, GALA FUNDING AND RESOURCES GUIDE

Deuxième édition du guide de financements et ressources produit en 2015 dans le cadre du projet financé par l'UE, Green Art Lab Alliance (GALA).
> [site internet](#) 


PASS CULTURE

ADAGE - Application dédiée à la généralisation de l'éducation artistique et culturelle
Référencer votre structure pour faire partie des activités que les enseignants pourront choisir grâce à Adage
> [site internet](#) 

RÉSEAU DDA – DOCUMENTS D'ARTISTES

Fonds documentaires en ligne consacrés pour l'art contemporain
> [site internet](#) 

VIDÉADOC

Portail des aides à la création – télévision, cinéma, internet
> [site internet](#) 

NEW

OUTILS NUMÉRIQUES DES MEMBRES HACNUM

AR[T] STUDIO

Application BavAR[t]
Outil collaboratif de réalité augmentée permettant à tous les acteurs culturels de déposer leurs contenus numériques, 2D et 3D, dans le monde réel.

> [site internet](#) 

AADN

Discord de la communauté créative
Plateforme d'échanges entre artistes autour de problématiques liées à l'utilisation de logiciels pour des créations artistiques.

> [site internet](#) 

ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

Sélection de logiciels libres et gratuits.

> [site internet](#) 

LABOMEDIA

FuturÉtic
Service d'outils en ligne libres, éthiques, décentralisés, respectueux des données et de la vie privée.

> [site internet](#) 

LES ENSEMBLES 2.2

Application GOH
Ensemble d'applications (iOS, Android et backoffice web), disposant de nombreuses fonctionnalités créatives, pour créer des parcours sonores géolocalisés.

> [site internet](#) 

ZINC ET SECONDE NATURE

Repères Numériques
Plateforme pédagogique consacrée aux arts numériques.

> [site internet](#) 

REVEALITY

Maxime Touroute
Application tout-en-un pour créer et diffuser des expériences de Réalité Augmentée.
Multi-usages : de l'atelier grand public à la production artistique.

> [site internet](#) 

AUDIO BROADCASTER

Maxime Touroute
Outil de diffusion audio live vers les smartphones du public. Sans fil, sans application et sans matériel spécifique.
Usages : audioguide, visites guidées, concert silencieux, créations originales...

> [site internet](#) 

LIVE MAKER

Maxime Touroute
Outil permettant de transformer des smartphones en support d'interaction temps-réel (envoyer des photos, dessins, sons, joystick, accéléromètre...) ou en support de diffusion de contenus (vidéo, audio, vibreur, ...).

> [site internet](#) 

STRUCTURES ARTS ET CULTURES NUMÉRIQUES

La liste des structures «arts et cultures numériques» cartographiées dans [l'étude-action sur les écosystèmes des arts et cultures numériques en France](#) (Raphaël Besson / Villes Innovations, 2019)

[AADN](#)
[Abbaye de Maubuisson](#)
[Accès\)S\(cultures électroniques](#)
[APO-33 - Electropixel](#)
[Art Rock](#)
[ASCA](#)
[Baam.Productions](#)
[Biennale Némo](#)
[Bipolar Production](#)
[BLIIDA](#)
[Château Ephémère](#)
[Collectif Coin](#)
[Constellations](#)
[Crossed Lab](#)
[Decalab](#)
[Electrochoc Festival](#)
[Electroni\[k\] - Festival Maintenant](#)
[Espace Multimédia Gantner](#)
[EXPERIMENTA - Hexagone Scène nationale Art Science](#)
[Faste 7 - La Faïencerie](#)
[Fées d'Hiver](#)
[Festival OFNI - Nyktalop](#)
[Festival Désert Numérique](#)
[Festival RVBn](#)
[Festival Teriaki](#)
[Festival White Line - AV Exciters/AV-LAB](#)
[Gamerz M2F Création](#)
[K. Danse - Metabody](#)
[L'Oosphère](#)
[La Labomedia](#)
[La Pop](#)
[La Scène Recherche - ENS Paris-Saclay](#)
[Laboratoire Lara-Seppia](#)
[Le Cube](#)
[Le Générateur](#)
[Le Hublot](#)
[Le Lavoir](#)
[Le Liberté- - Liberté Parallèle](#)
[Le Lieu Multiple](#)
[Le Rocher de Palmer](#)
[Le Safran - Safra'Numériques](#)
[Le Tetris - Festival Exhibit](#)
[Les Composites - Espace Jean Legendre](#)
[Les Ensembles 2.2](#)
[Les Siestes Electroniques](#)
[LUX Scène nationale](#)
[MA-Le Granit -L-Est](#)
[MAC de Créteil - Festival Exit](#)
[Mirage Festival](#)
[Oblique/s](#)
[Obsolète](#)
[ON Octobre Numérique](#)
[Passerelle Arts Sciences Technologies](#)
[Pavillon Grappelli - Espace d'arts multimédia de Niort](#)
[Ping](#)
[Pôle Pixel](#)
[Puce Muse](#)
[Puzzle](#)
[RIAM](#)
[Saint-Ex Culture Numérique](#)
[Seconde Nature](#)
[Shadok](#)
[SIANA](#)
[Station Mir - Festival \]Interstice\[](#)
[Stéréolux - Scopitone](#)
[Théâtre Anthéa](#)
[Théâtre de l'Eclat - Festival NOOB](#)
[Théâtre de la Reine Blanche](#)
[Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon](#)
[Tropisme Festival](#)
[Vidéoformes](#)
[VR Arles Festival](#)
[ZERO1 Festival](#)
[ZINC](#)



Réseau HACNUM

Les membres adhérents de HACNUM sont les structures de production, diffusion et accompagnement des arts hybrides et cultures numériques en France. Fin 2022, HACNUM comptait 80 membres adhérents.
Cartographie des adhérents [ici](#)

MEMBRES ADHÉRENTS

- [CORRESPONDANCES DIGITALES](#)
- [36 DEGRÉS](#)
- [AADN](#)
- [ACCÈS\(S\) CULTURES ÉLECTRONIQUES](#)
- [ADRIEN CORNELISSEN](#)
- [ANIMA LUX](#)
- [ANTRE PEAUX](#)
- [AR\[T\] STUDIO](#)
- [ARCAN](#)
- [ART ROCK](#)
- [ASCA](#)
- [BAAM PRODUCTION](#)
- [BIENNALE NEMO / CENTQUATRE](#)
- [BIPOLAR](#)
- [BLIIDA](#)
- [BOOST YOUR PROJECT](#)
- [CARTON](#)
- [CENTRE WALLONIE-BRUXELLES](#)
- [CHÂTEAU DE BEAUGENCY](#)
- [CHÂTEAU DE GOUTELAS](#)
- [CHÂTEAU ÉPHÉMÈRE](#)
- [COLLECTIF COIN](#)
- [COLLECTIF OR NORMES](#)
- [CROSSED LAB](#)
- [CRYPTIC](#)
- [DARK EUPHORIA](#)
- [DIGITALE ZONE](#)
- [DIVERSION CINEMA](#)
- [DOMINIQUE MOULON](#)
- [DORINE DZYZCKO – CONSEILS, ACCOMPAGNEMENT, PRODUCTION](#)
- [EDIS](#)
- [ELECTRONI\[K\] / FESTIVAL MAINTENANT](#)
- [FABRIQUE ARTISTIQUE NUMÉRIQUE](#)
- [ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER](#)
- [FESTIVAL ZERO](#)
- [GRRRANIT](#)
- [HANGARS NUMÉRIQUES](#)
- [IMAGES PASSAGES](#)
- [JULIETTE BIBASSE – COMMISSAIRE INDEPENDANTE](#)
- [KALON GLAZ](#)
- [LA FRENCH TECH – GRANDE PROVENCE](#)
- [LA GAÏTÉ LYRIQUE](#)
- [LA SPIRALE](#)
- [LABOMEDIA](#)
- [LE BON ACCUEIL – REVERB](#)
- [LE CUBE](#)
- [LE DAMIER](#)
- [LE HUBLOT](#)
- [LE TETRIS / EXHIBIT](#)
- [LES ATELIERS ÉCLAIRÉS](#)
- [LES ENSEMBLES 2.2](#)
- [L'OSOSPHERE](#)
- [L'UNIQUE](#)
- [LOUISE SEBES – INDÉPENDANTE](#)
- [MAS – MUSIQUE AUDIO SON](#)
- [MAXENCE GRUGIER](#)
- [NEMO](#)
- [NYKTALOP MÉLODIE / FESTIVAL OFNI](#)
- [OBLIQUE/S / FESTIVAL \]INTERSTICE\[](#)
- [ONYO](#)
- [PASSERELLE ARTS SCIENCES TECHNOLOGIES](#)
- [PING](#)
- [PLANETE CULTURE C7](#)
- [PÔLE PIXEL](#)
- [RANDOM BAZAR](#)
- [RECTO VRSO / LAVAL VIRTUAL](#)
- [SAFRAN / LES SAFRA'NUMÉRIQUES](#)
- [SAINT-EX CULTURE NUMÉRIQUE](#)
- [SCÈNE DE RECHERCHE – ENS PARIS-SACLAY](#)
- [SECONDE NATURE](#)
- [SIANA](#)
- [STATION MIR / FESTIVAL \]INTERSTICE\[](#)
- [STEREOLUX](#)
- [SUPER IDÉE](#)
- [TAMANOIR IMMERSIVE STUDIO](#)
- [TCHIKIBOUM](#)
- [TECNIC](#)
- [THÉÂTRE DE L'ÉCLAT](#)
- [TORRUS](#)
- [UN SINGE EN HIVER](#)
- [VIDÉOFORMES](#)
- [VILLE DE SAINT-ÉTIENNE – FESTIVAL PLÉIADES](#)
- [VILLES INNOVATIONS](#)
- [VISUAAL X THOMY SADATCHY](#)
- [ZINC](#)



Réseau HACNUM

Les artistes associés au réseau HACNUM profitent de la veille professionnelle réalisée, peuvent participer aux différents formats de soutien à la création numérique déployés et aux groupes de travail lancés. Ils ont voix consultative lors des assemblées générales et sont exonérés de cotisations.

Fin 2022, HACNUM comptait plus de 300 artistes associés.

ARTISTES ASSOCIÉS

- [ABDESSAMAD EL MONTASSIR](#)
- [ADRIEN DUQUESNEL/360 DEGRÉS](#)
- [ADRIEN GRIGORESCU](#)
- [ADRIEN M & CLAIRE B.](#)
- [A.I.L.O](#)
- [ALAIN WERGIFOSSE](#)
- [ALEXANDRA RĂDULESCU](#)
- [ALESSANDRO VUILLERMIN](#)
- [ALESSIA SANNA](#)
- [ANNA BACHEVA](#)
- [ANNE-SARAH LE MEUR](#)
- [AnA COMPAGNIE](#)
- [ANDROIDE LIGHTSHOW](#)
- [ANTOINE BRIOT](#)
- [ANTOINE COSTES](#)
- [AREP CIE](#)
- [AV-Exciters](#)
- [ARTHUR ESCABASSE](#)
- [BAPTISTE LEROUX](#)
- [BARTHÉLÉMY ANTOINE-LOEFF](#)
- [BAUDOUIN SAINTYVES](#)
- [BÉATRICE LARTIGUE](#)
- [BENOIT CARRÉ](#)
- [BENOÎT LAHOZ](#)
- [BÉRÉNICE SERRA](#)
- [BLINDOFF](#)
- [BLINDSPOT](#)
- [BOELINE K D PRZEMYSŁAK](#)
- [BÖME](#)
- [BORIS DU BOULLAY](#)
- [BORIS LABBÉ](#)
- [BRUNO DE CHÉNERILLES](#)
- [CAPSULE COLLECTIF](#)
- [CÉCILE ARMENAUT](#)
- [CÉCILE BABIOLE](#)
- [CÉDRIC BARBIER](#)
- [CÉLIA BÉTOURNÉ](#)
- [CHANTAL CAPELLI](#)
- [CHARLES AYATS](#)
- [CHARLOTTE CHICOT](#)
- [CHARLOTTE-AMÉLIE VEAUX](#)
- [CHRISTINE COULANGE](#)
- [CHRISTOPHE MONCHALIN](#)
- [CINDY LO](#)
- [CLÉO PARADIS](#)
- [COLIN CLÉMENT - TO THINK TO DO](#)
- [COLLECTIF DELETERE](#)
- [COLLECTIF HAPAX](#)
- [COLLECTIF IAKERI](#)
- [COLLECTIF INVIVO](#)
- [COMPAGNIE 1-0-1 : CHRISTOPH GUILLERMET](#)
- [COMPAGNIE 359 DEGRÉS](#)
- [COMPAGNIE D'AUTRES CORDES](#)
- [COMPAGNIE K DANSE : JEAN-MARC MATOS](#)
- [COMPAGNIE LA BOÎTE À SEL](#)
- [COMPAGNIE LE CLAIR OBSCUR : FRÉDÉRIC DESLIAS](#)
- [COMPAGNIE PETITE NATURE](#)
- [COBY RAE CROSBIE](#)
- [DATAFLAW](#)
- [DERRICK GISCLOUX](#)
- [DINO BOTTI](#)
- [DOMENICO SINGHA PEDROLI](#)
- [DONATIEN AUBERT](#)
- [DORIAN RIGAL](#)
- [EDOUARD CLÉMENT](#)
- [ELISE MORIN](#)
- [ÉMILIE BRESLAVETZ](#)
- [EMILE DEUTSCH](#)
- [EMMA COZZANI](#)

- [EMMA TERNO](#)
- [ERIC RAYNAUD](#)
- [ETHEL LILIEFELD](#)
- [ETIENNE GAUTHIER](#)
- [ÉTRANGE MIROIR](#)
- [EX LUMINA](#)
- [EX VOTO À LA LUNE](#)
- [FANNY FORTAGE](#)
- [FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES](#)
- [FÉLIX CÔTE](#)
- [FÉLIX-GIOVANNI ZAPATA GALEANO](#)
- [FHEEL CONCEPTS](#)
- [FILIPE VILAS-BOAS](#)
- [FIONA VALENTINE THOMANN](#)
- [FLORIAN SCHONERSTEDT](#)
- [FRANÇOIS DELAMARRE](#)
- [FRANCK ANCEL](#)
- [FRED PÉRIÉ](#)
- [FRED SAPEY-TRIOMPHE](#)
- [FRÉDÉRIC MODINE](#)
- [GAMGIE](#)
- [GÉRARD BERNASCONI](#)
- [GOLNAZ BEHROUZANIA](#)
- [GUILLAUME COUSIN](#)
- [GUILLAUME FAURE](#)
- [GUILLAUME MARMIN](#)
- [GWENDAL CREURER](#)
- [GWLADYS BERNARD](#)
- [HYPPOLYTE DUPONT](#)
- [ILIMITROF](#)
- [IN-DIALOG](#)
- [JEAN-BAPTISTE COGNET](#)
- [JEAN-CHRISTOPHE NOËL](#)
- [JEAN-FRANÇOIS JEGO](#)
- [JEAN-PIERRE GASPARD](#)
- [JEANNE SUSPLUGAS](#)
- [JENNIFER DRUJON](#)
- [JÉRÉMY GRIFFAUD](#)
- [JÉRÔME CORTIE](#)
- [JESSICA FELDMAN](#)
- [JÉSUS BAPTISTA](#)
- [JI SOO YOO](#)
- [JOANIE LEMERCIER](#)
- [JULIA SUERO](#)
- [JULIE DESMET WEAVER](#)
- [JULIEN LOMET](#)
- [KAMUN SOCIAL ARTIST](#)
- [KÉVIN ARDITO](#)
- [K DANSE](#)
- [KRISTINA DEBOUDT](#)
- [LA COMPAGNIE BORÉALE](#)
- [LA TURBINE](#)
- [LAURENCE MOLETTA](#)
- [LÊ NGUYÊN HOANG](#)
- [LE CLAIR OBSCUR](#)
- [LÉA COLLET](#)
- [LÉA LE VAN BERENI](#)
- [LÉA TOURNEUR](#)
- [LEON DENISE](#)
- [LES DISQUES D'AVRIL](#)
- [LES ONDES PORTEUSES](#)
- [LIVE PICTURES](#)
- [LIONEL STOCARD](#)
- [LOUIS CORTES](#)
- [LOUIS FREHRING](#)
- [LOUISE LAFARGE](#)
- [LOUK AMIDOU](#)
- [LUDOVIC FINCK](#)
- [LUKAS TRUNIGER](#)
- [LUMINARISTE](#)
- [MAEVA CROISSANT](#)
- [MAGALI REVEST](#)
- [MAGALIE MOBETIE](#)
- [MANON DE SOOS](#)
- [MARYAM POLLYN](#)
- [MARION ROCHE](#)
- [MARION VIDAL](#)
- [MATHILDE LAVENNE](#)
- [MATHILDE REYNAUD](#)
- [MATTHIEU PAJOT](#)
- [MATTHIEU POLI](#)
- [MAXIME MARION](#)
- [MAXIME NEVEU](#)
- [MAXIME TOUROUTE](#)
- [MICHAËL CROS – LA MÉTACARPE](#)
- [MING CHAU](#)
- [MOBILIS-IMMOBILIS : MAFLOHÉ PASSEDOUET](#)
- [MONSIEUR PIXEL : WILLIAM PEZET](#)
- [MURIEL CARPENTIER](#)
- [NATACHA PAQUIGNON](#)
- [NATURE GRAPHIQUE](#)
- [NICOLAS BAZOGÉ](#)
- [NICOLAS CLAUSS](#)
- [NICOLAS LESPAGNOL-RIZZI](#)
- [NICOLAS MONTARRY](#)
- [NO3SIS](#)
- [NOO MUSEUM](#)
- [OLGA KISSELEVA](#)
- [OLIVIER RATS!](#)
- [OPUS ULTRAMARIN](#)
- [ORGANIC ORCHESTRA : GUILLEMETTE GATINEAU](#)
- [PAOLO MORVAN](#)
- [PARAMONUMENTAL/THOMAS GARNIER](#)
- [PAUL AMBROSINO](#)
- [PAUL FERRAGUT – CONVIVIAL STUDIO](#)
- [PAUL VIVIEN](#)
- [PAULINE BOUCHARLAT](#)
- [PULSO : ROCIO BERENQUER](#)
- [QUENTIN LANNES](#)
- [RAPHAËL GOUISSET](#)
- [RASIM BIYIKLI](#)
- [RÉMI RONFARD](#)

- [RÉMY BERTHIER](#)
- [ROMAN WEIL](#)
- [ROMAIN LALIRE](#)
- [SANDRA ET GASPARD BÉBIÉ-VALÉRIAN](#)
- [SANDRINE DEUMIER](#)
- [SCÉNOCOSME](#)
- [SÉBASTIEN BRUN](#)
- [SÉBASTIEN MAILLET](#)
- [SELMA BENRAMDANE](#)
- [SILVI SIMON](#)
- [SIMON BARETTE](#)
- [SIMON CHEVALIER](#)
- [SIMON JURINE](#)
- [SIMON LAZARUS](#)
- [SIMON LEROUX](#)
- [SOCIÉTAT VALENTINAS](#)
- [SONIC SOLVEIG](#)
- [STELLA JACOB](#)
- [STELLA MARTINA](#)
- [STÉPHANE BISSIÈRES](#)

- [SHUMENG LI](#)
- [THIERRY FOURNIER](#)
- [THOMAS BALLEVRE](#)
- [THOMAS LAIGLE](#)
- [THOMAS LOPEZ](#)
- [UGO ARSAC](#)
- [VERONIKA AKOPOVA](#)
- [VÉRONIQUE BELAND](#)
- [VÉRONIQUE GAY-ROSIER](#)
- [VINCENT BERGERON](#)
- [VINCENT CICILIATO](#)
- [VINCENT POUYDESSEAU](#)
- [VIRGILE NOVARINA](#)
- [WILLIAM OESCHNIER DE CONINCK](#)
- [WILMER HERRISON](#)
- [XLR PROJECT](#)
- [YASMINEE LEPE](#)
- [YOANN XIMENES](#)
- [YUE CHENG](#)
- [YUKAO NAGEMI](#)

Plus d'infos sur : hacnum.org



Remerciements & Crédits

HACNUM remercie la Direction Générale à la Création Artistique du Ministère de la Culture d'avoir soutenu la réalisation de ce guide.

Nous tenons également à remercier nos membres et leurs équipes qui ont apporté leur concours à la réalisation de ce document.

Merci également aux artistes qui ont pris le temps de répondre à nos questions pour éclairer ce répertoire des aides.

64

RÉALISATION

Léa Conrath, Mathilde Nourisson-Moncey
Avec l'appui de Zoé Edouard, Elsa Decombe
et Yannick Pazzé

CONCEPTION GRAPHIQUE

Manon Jousse

RELECTURE

Céline Berthoumieux

MISE EN PAGE

Clara Bertrand

