

Étude création artistique en environnement numérique en Pays de La Loire

DRAC Pays de la Loire – septembre 2025

Remerciements

Merci infiniment aux professionnelles et aux professionnels qui ont participé à cette étude pour leur disponibilité, la qualité de leur accueil et de nos échanges.

HACnum:
RÉSEAU NATIONAL
DES ARTS HYBRIDES ET CULTURES NUMÉRIQUES



Anne Burlot-Thomas – Lorient
Accompagnement, conseil et études

Sommaire

Commande, contexte et méthodologie	p.5
Introduction	p.6
Cadre théorique : approche et concepts clés	p.8
Partie 1 – État des lieux du secteur en Pays-de-la-Loire	p.16
1.1 Acteurs clés et écosystème régional	p.17
1.2 Dynamiques territoriales et réseaux de collaboration	p.26
1.3 Dispositifs de soutien actuels	p.28
Partie 2 – Diagnostic du secteur	p.32
2.1 Une reconnaissance institutionnelle insuffisante	p.33
2.2 Faible structuration du secteur et fragmentation des réseaux	p.36
2.3 Innovation versus dispositifs traditionnels : une tension persistante	p.38
2.4 Fragilité économique des artistes et des structures	p.40
2.5 Lacunes en accompagnement, formation et médiation	p.42
Partie 3 – Perspectives et leviers d’action	p.46
3.1 Enjeux futurs et vision stratégique	p.47
3.2 Renforcer la structuration et la reconnaissance du secteur	p.49
3.3 Développer les coopérations et le maillage interrégional	p.51
3.4 Renforcer l’accompagnement, la formation et la médiation	p.57
3.5 Soutenir financièrement l’innovation et pérenniser les modèles économiques	p.61
3.6 Améliorer la diffusion et la visibilité des œuvres	p.64
3.7 Accompagner les transitions numérique et écologique	p.69
3.8 S’inspirer d’autres politiques publiques à l’international ?	p.71
3.9 La stratégie du ministère de la Culture : structuration de l’écosystème et déclinaison possible en Pays de la Loire	p.74
Synthèse finale et préconisations	p.76
Conclusion	p.80
 HACNUM	 p.81
Corpus d’œuvres	p.82
La fin du présent – Julien Dubuc - INVIVO	p.83
Baptême – Léonore Mercier	p.84

Quitter son caillou – Elie Blanchard et Victoria Follonier	p.85
Out Of Your Mind – High Tone et AV Exciters	p.86
P.P.P – Compagnie Non Nova – Phia Ménard	p.87
Life – Sophie Keraudren-Hartenberger	p.88
Live Dream – Justine Émard & Jean-Emmanuel Rosnet	p.89
Manicouagan – Paul Duncombes	p.90
OP-Echo – Simon Lazarus et S8JFOU	p.91
subassemblies – Ryoichi Kurokawa	p.92
Cachemire – Yann Nguema	p.93
BlockSmog – Guillaumit	p.94
Constellations – Studio Lemerrier	p.95
Etsi... - Rachid Ouramdane et Maxime Houot	p.96
Les yeux de Loushanouc – ATLAS cinéma – Étrange Miroir	p.97
Des forces vont se déplacer – Antoine Birot	p.98
Eve 3.0 – Compagnie Voix	p.99
La Combinatoire à Combines – Sacha Gattino et Elie Blanchard	p.100
No reality now – Vincent Dupont & Charles Ayats	p.101
Hulahoop – Collectif Scale	p.102
Instabilités – Tristan Ménez et Benjamin Le Baron	p.103
La Germination – Joris Mathieu et Nicolas Boudier – Cie Haut et Court	p.104
Passengers – Guillaume Marmin	p.105
Ito Meikyū – Boris Labbé	p.106
La grande histoire du dessin sans fin – Elly Oldman	p.107
(Un)related to God – Apollo Noir et Thomas Pons	p.108
Soudain toujours – Guillaume Cousin	p.109
Le Poulpe – Collectif APO33	p.110
Raccorps – Collectif APO33	p.111
Eotone – Herman Kolgen et David Letellier	p.112
B.E.A.T.A - Aesyn	p. 113
Annexes	p.114
Personnes interviewées	p.115

Contexte de l'étude et méthodologie

Une commande régionale inscrite dans un cadre national

L'étude a été initiée par la **DRAC Pays de la Loire**, en partenariat avec **HACNUM – réseau national des arts hybrides et des cultures numériques**. Elle répond à une double ambition :

- Donner suite au rapport réalisé en 2023 sur la Bretagne, qui a montré l'intérêt d'analyses régionales approfondies ;
- S'inscrire dans le **programme pilote du ministère de la Culture** consacré aux arts hybrides et numériques, visant à mieux adapter les politiques publiques de soutien.

Objectifs de l'étude

- **État des lieux** : identifier les acteurs, cartographier les dynamiques, repérer les besoins et les spécificités du secteur en Pays de la Loire.
- **Préconisations stratégiques** : formuler des recommandations pour renforcer la structuration, la reconnaissance et la visibilité de la création numérique.
- **Projection** : éclairer les perspectives à moyen et long terme pour inscrire durablement ce champ dans les politiques culturelles régionales et nationales.

Périmètre de l'étude

La création artistique en environnement numérique se caractérise par :

- **Une hybridation disciplinaire** : musique, arts visuels et sonores, spectacle vivant, architecture, cinéma, danse, littérature, design...
- **Un recours au numérique et à la science** : technologies immersives, interactives, génératives, intelligence artificielle, réalité virtuelle/augmentée, etc.
- **Des ancrages multiples dans les politiques publiques** :
 - Culture (spectacle vivant, arts visuels, audiovisuel, lecture publique, médiation) ;
 - Économie (industries créatives, start-ups, French Tech, innovation) ;
 - Enseignement supérieur & recherche (écoles d'art, universités, laboratoires technologiques).

Méthodologie

La démarche s'est appuyée sur une combinaison d'approches :

- **Revue documentaire** : rapports nationaux, articles et données publiques.
- **24 entretiens qualitatifs** avec des acteurs représentatifs : artistes, structures culturelles, responsables institutionnels, chercheurs, réseaux.
- **Corpus de 30 œuvres et analyse** : œuvres produites, coproduites et diffusées en Pays de la Loire.
- **Synthèse et recommandations** : diagnostic et pistes d'action formulées pour répondre aux besoins identifiés.

Introduction

Définition et périmètre de la création artistique en environnement numérique

Hybride par essence, la création artistique en environnement numérique se caractérise par la pluralité des formes artistiques convoquées (arts visuels et sonores, spectacle vivant, design, cinéma, danse, littérature, architecture, etc.) et par le recours aux technologies et/ou à la recherche scientifique pour inventer de nouveaux langages et de nouvelles écritures. Elle se situe à la croisée de plusieurs univers – artistique, scientifique, technologique, social – et fait émerger des pratiques qui échappent aux catégories classiques.

La création artistique en environnement numérique s'inscrit dans une dynamique complexe où se croisent hybridation des pratiques, effacement des catégories artistiques traditionnelles et émergence de nouvelles esthétiques.

- **Un art de l'hybridation** : le numérique agit comme un catalyseur, mêlant image, son, texte, corps et dispositifs technologiques. Il ne crée pas nécessairement un « art nouveau » autonome, mais transforme profondément les pratiques existantes en les hybridant, les déplaçant et en générant des formes inédites.
- **La dé-spécification comme fil conducteur** : prolongeant un mouvement amorcé au XXe siècle (Duchamp, art conceptuel), le numérique incarne l'ultime stade de la dé-spécification : il opère non plus sur des matériaux artistiques tangibles, mais sur l'information. Il réintroduit ainsi une technicité spécifique – algorithmique, logicielle et matérielle – qui bouleverse le rapport entre art, science et technologie.
- **Transversalité et spécificité paradoxales** : l'art numérique dissout les frontières entre disciplines tout en affirmant sa singularité. Il se caractérise par une redéfinition des relations entre œuvre, auteur et spectateur, par l'importance accordée aux modes de production collaboratifs et par l'ancrage dans des logiques scientifiques et technologiques.
- **Des pratiques hybrides plutôt qu'un art strictement « numérique »** : la majorité des artistes rencontrés ne se revendiquent pas exclusivement de « l'art numérique » au sens historique du terme, mais d'arts hybrides nourris par des technologies récentes ou plus anciennes.
- **Trois traits distinctifs** : ces créations se caractérisent principalement par l'interactivité, la générativité et l'immersion.

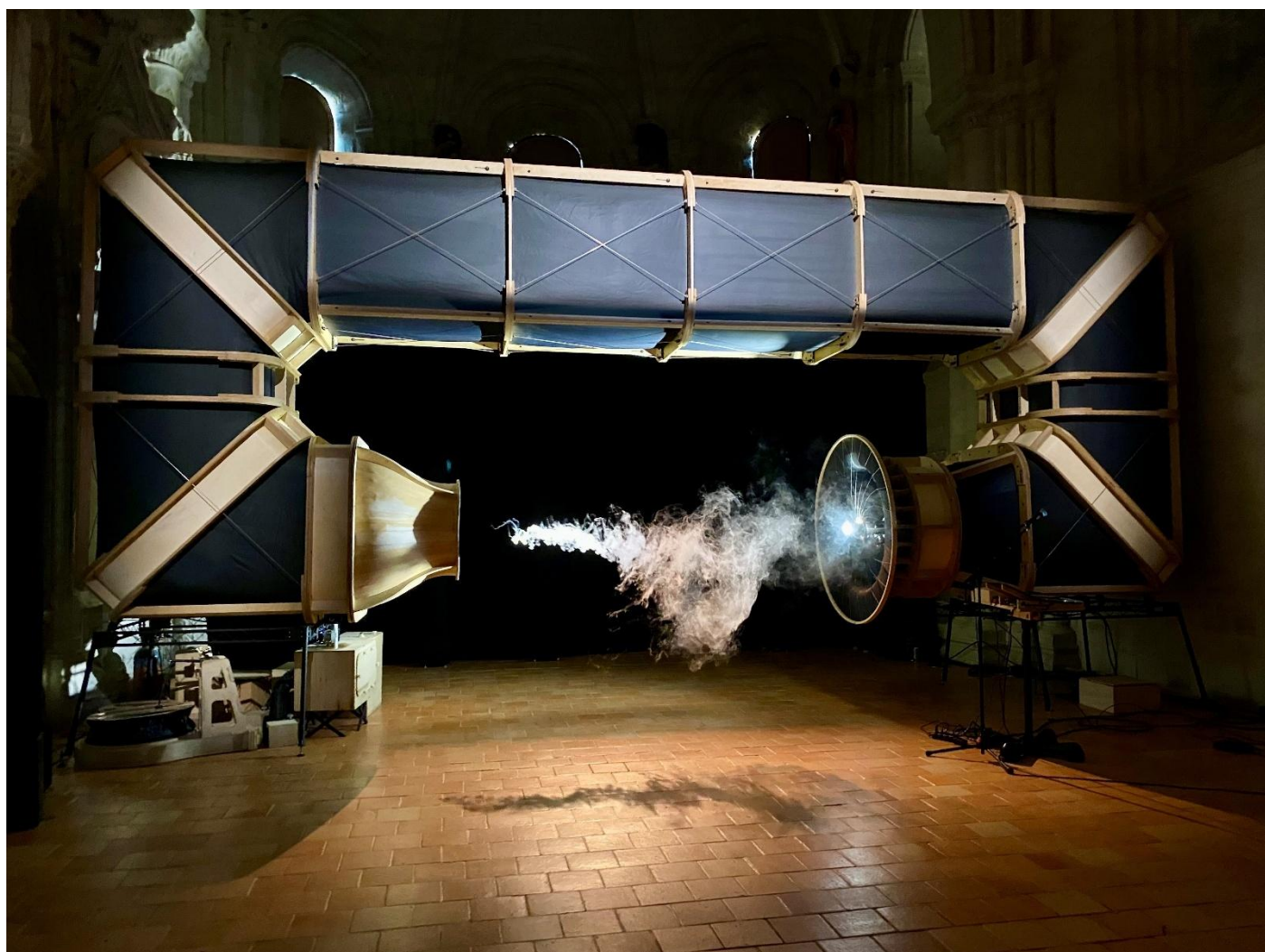
En ce sens, les arts hybrides et les cultures numériques apparaissent moins comme un domaine clos que comme un champ en perpétuel mouvement, transversal par nature et porteur d'innovations esthétiques et sociales.

Dans les Pays de la Loire, cette création trouve une résonance particulière. Nantes concentre un écosystème foisonnant où cohabitent lieux de diffusion emblématiques (Stereolux, Le Lieu Unique), festivals de référence (Scopitone), acteurs historiques (PING et APO33) et laboratoires de création (La Libre Usine). Laval s'est imposée comme un pôle international autour de la réalité virtuelle avec Laval Virtual et son volet artistique Recto VRso, tandis que Le Mans développe des initiatives autour des arts sonores et numériques (biennale Le Mans Sonore). Ces dynamiques s'étendent également à d'autres territoires, avec des initiatives émergentes en Maine-et-Loire et en Vendée, contribuant à dessiner une cartographie régionale contrastée mais prometteuse.

Cette diversité reflète la difficulté à définir précisément le champ. Les œuvres hybrident installation, performance, spectacle vivant et dispositifs immersifs, et les artistes naviguent entre plusieurs disciplines, refusant souvent l'étiquette d'« art numérique » jugée trop restrictive. Dans ce contexte mouvant, un cadrage conceptuel apparaît indispensable pour comprendre les mutations en cours et éclairer les politiques culturelles.

Le présent rapport propose ainsi une analyse en quatre temps :

1. **Un cadrage théorique** permettant de situer la création artistique en environnement numérique dans ses concepts clés (dé-spécification, dialogicité, ambivalence, transparence, hybridation, mutations, transversalité, cycles, générations, encastrements).
2. **Un état des lieux régional** mettant en lumière les acteurs, les ressources et les dynamiques en Pays de la Loire.
3. **Un diagnostic critique** des forces, fragilités et tensions identifiées.
4. **Des perspectives et leviers** pour accompagner le développement de cet écosystème, en articulation avec les politiques publiques et les réseaux nationaux et interrégionaux.



Soudain Toujours – installation arts et sciences – création en 2022

Guillaume Cousin – Collégiale Saint-Martin (Angers) - 2024

Cadre théorique : approche et concepts clés

Arts hybrides en environnement numérique : transversalité et dé-spécification

La création artistique en environnement numérique se déploie à la croisée des disciplines et des technologies. Elle ne constitue pas un champ homogène ni stabilisé, mais un espace mouvant où se croisent pratiques, savoir-faire et imaginaires. Les artistes rencontrés insistent moins sur l'appartenance à une catégorie figée – « art numérique » – que sur l'hybridité de leurs démarches, combinant spectacle vivant, arts visuels, design interactif, pratiques sonores, danse ou encore réalité virtuelle.

Cette hybridation s'inscrit dans un mouvement plus large de dé-spécification artistique : le numérique, en travaillant non plus une matière mais de l'information, prolonge l'évolution engagée depuis le XXe siècle d'effacement des frontières disciplinaires. Comme en Bretagne, la plupart des acteurs ligériens parlent moins d'un « art numérique » que de formes hybrides, immersives et transdisciplinaires. Cette pluralité explique en partie les difficultés de catégorisation et de repérage relevées par les institutions régionales.

Interactivité, générativité, immersion

Trois caractéristiques reviennent régulièrement pour définir ces créations :

- **Interactivité** : les œuvres ne se contentent pas d'être contemplées, elles sollicitent le spectateur dans une relation active, parfois contributive, qui transforme son rôle de simple observateur en acteur de l'expérience artistique.
- **Générativité** : nombre de projets reposent sur des logiques algorithmiques ou procédurales, produisant des formes évolutives, ouvertes, toujours inachevées. Ces « œuvres en devenir » invitent à de multiples interprétations et réinterprétations.
- **Immersion** : qu'il s'agisse de dispositifs de réalité virtuelle, d'installations sonores spatialisées ou d'expériences scéniques augmentées, les créations numériques impliquent le corps et mobilisent une réception multisensorielle.

Dé-spécification artistique

Ces œuvres contribuent à une dé-spécification de l'art : les artistes ne se définissent plus par une discipline unique, mais développent des œuvres protéiformes, conceptuelles ou immersives, souvent à la frontière entre spectacle vivant, arts visuels, design ou audiovisuel. À Nantes, par exemple, la scène artistique soutenue par Stereolux ou Le Lieu Unique illustre cette porosité : on y trouve aussi bien des performances audiovisuelles interactives que des installations plastiques dialoguant avec la danse ou le théâtre.

Cette tendance se traduit également dans les productions issues de Laval Virtual, où l'usage d'outils de réalité virtuelle ou augmentée ouvre des univers inédits, ni tout à fait cinématographiques, ni purement scéniques, mais relevant d'un entre-deux où l'expérience vécue par le spectateur est centrale.

Dialogicité, programmaticité et interactivité

Les technologies numériques constituent un défi inédit pour la création artistique. Leur puissance évolue à une vitesse sans commune mesure avec celle des langages artistiques, générant une obsolescence rapide et bouleversant les conditions mêmes de la création. Leur faculté d'absorber les techniques anciennes et de s'étendre à des domaines multiples – bien au-delà de l'art – recompose les rapports entre disciplines, usages et imaginaires.

Le numérique rompt avec la séparation traditionnelle entre la fin et les moyens : les outils ne sont plus de simples auxiliaires, mais deviennent des **machines de pensée** (cosa mentale). L'ordinateur, conçu comme machine de feed-back, rétroagit sur l'imagination artistique et ouvre des possibilités insoupçonnées en réorganisant la relation entre idée et technique.

Cette mutation donne naissance à une **nouvelle scène artistique**. Le cyberspace, les dispositifs immersifs ou les interfaces interactives redéfinissent les paradigmes hérités – de la scène à l'italienne à la fenêtre albertienne, en passant par le cinéma. Ces environnements déplacent la place du spectateur, recomposent les relations entre disciplines et interrogent plus largement le rôle de l'art dans une culture parfois saturée par l'entertainment généralisé.

La spécificité des technologies numériques réside dans leur **programmaticité** : tout processus créatif passe par des programmes informatiques, eux-mêmes issus de modèles mathématiques, physiques, biologiques ou optiques. Ces technologies sont avant tout des technologies de simulation : elles reconstruisent le réel par modélisation et calcul plutôt que par empreinte ou enregistrement, se distinguant ainsi radicalement des techniques figuratives traditionnelles.

Ce caractère fonde un nouveau mode de relation avec l'œuvre : la **dialogicité**. L'image numérique ne se réduit pas à un support fixe, mais instaure un mode conversationnel, engageant un échange en temps réel entre l'œuvre et le spectateur via des interfaces, des capteurs ou des dispositifs immersifs. L'interactivité redéfinit alors la réception : le spectateur devient acteur, son geste, sa voix ou son mouvement influant directement sur l'œuvre. La combinaison du texte, du son, de l'image et de l'action corporelle provoque une **re-corporisation du visuel**, replaçant le corps au cœur de l'expérience artistique.

Un paradoxe fondateur traverse ainsi les arts numériques : ils rompent avec toutes les techniques antérieures tout en les simulant et en les réinventant. Cette capacité d'hybridation et de simulation masque parfois leur radicale nouveauté, mais fonde leur puissance créative et critique.

Ambivalence et transparence des technologies

Les technologies numériques ne peuvent être considérées comme neutres : chacune porte en elle ses propres effets. Jacques Ellul parlait déjà de leur **ambivalence**, mélange de bénéfices et de risques indissociables. Bernard Stiegler a prolongé cette analyse avec la notion de **pharmakon** : tout outil technique est à la fois remède et poison, puissance d'émancipation autant que d'aliénation.

Or, le numérique est devenu si omniprésent dans nos usages qu'il tend à devenir **transparent et invisible**, ce qui accroît son potentiel de danger. Toutes les pratiques artistiques sont impactées, mais cette transformation reste mal comprise faute de théorisation et de reconnaissance institutionnelle.

Dans ce contexte, les géants du web exploitent une véritable **économie de l'attention** (Bruno Patino), utilisant données et algorithmes pour capter nos comportements. Cette société des données appelle une régulation accrue, mais aussi une contribution active des artistes. **Leur rôle critique consiste à rendre visibles les effets invisibles des technologies et à nourrir un débat public élargi** – à condition que des moyens financiers, matériels et symboliques leur soient donnés pour exercer cette fonction.

Hybridation des pratiques et des espaces

Le numérique favorise l'hybridation non seulement entre disciplines artistiques (arts visuels et sciences, danse et technologies interactives, littérature et intelligence artificielle...), mais aussi **entre espaces de diffusion**. Les œuvres se déploient dans des lieux culturels institutionnels (scènes, musées, festivals), mais également dans des tiers-lieux, des espaces publics ou des environnements virtuels.

Dans les Pays de la Loire, cet aspect est particulièrement visible. Le Mans Sonore fait dialoguer espaces urbains, concerts et installations sonores dans l'espace public. Laval Virtual réunit dans un même temps festivalier des chercheurs, des entreprises et des artistes, illustrant la porosité croissante entre création et innovation technologique. Nantes, avec ses multiples lieux de diffusion, investit autant des salles équipées que des espaces non conventionnels, renforçant l'idée d'une circulation entre mondes physique et numérique.

Mutations des formes artistiques : des formes multiples et des organisations nouvelles

À l'ère numérique, les formes artistiques connaissent une mutation permanente. Interactivité, générativité, réalité augmentée, intelligence artificielle créative ou expériences immersives deviennent des vecteurs d'exploration esthétique. Les œuvres ne se présentent plus comme des objets figés, mais comme des processus évolutifs et participatifs.

Dans la région, les expositions immersives attirent un public large, comme en témoigne l'affluence à Scopitone à Nantes ou à Recto VRso à Laval. Les expériences scéniques hybrides, programmées au Lieu Unique ou dans des festivals pluridisciplinaires, déplacent le spectateur et réinventent la relation scène/salle. Ces innovations, encore instables et en constante transformation, témoignent d'une vitalité mais aussi d'une fragilité, car elles exigent des moyens techniques, humains et financiers spécifiques.

Nouvelles écritures et formats émergents

- Installations interactives, performances immersives, créations génératives et hybrides.
- Œuvres accueillies aussi bien dans des théâtres que dans des centres d'art, l'espace public ou des lieux non dédiés.
- Transformation des dramaturgies et des récits : le numérique devient moteur esthétique et politique (enjeux sociétaux, environnement, algorithmes, réseaux).

10

Nouvelles organisations et coopérations

- Processus de création fondés sur des collectifs multidisciplinaires : artistes, ingénieurs, designers, codeurs, médiateurs.
- Logiques de travail plus horizontales, coopératives et participatives.
- Place accrue du spectateur-usager, qui devient acteur de l'œuvre.
- Valeurs issues de l'éducation populaire : capacitation, partage de savoirs, appropriation des outils numériques.

Entre transversalité et spécificité

Si la création numérique dissout les frontières traditionnelles entre disciplines, elle affirme dans le même temps sa singularité. Elle redéfinit les rapports entre l'œuvre, l'auteur et le spectateur, en faisant de la cocréation et du dialogue avec le public une dimension constitutive. Elle s'ancre également dans des collaborations avec la recherche scientifique, les écoles d'ingénieurs ou les industries créatives, rendant manifeste l'imbrication entre art, science et technologie.

La transversalité est au cœur du secteur. Les projets numériques requièrent des compétences multiples : artistes, ingénieurs, codeurs, chercheurs, designers, médiateurs. Ils s'inscrivent dans un dialogue interdisciplinaire qui croise création artistique, innovation technologique, recherche scientifique et médiation culturelle.

Les Pays de la Loire disposent d'atouts pour favoriser cette transversalité : **un écosystème numérique et scientifique dynamique** (French Tech à Nantes, écoles d'ingénieurs, universités), **des réseaux de coopération interrégionale** (comme le programme Ambivalences entre la Bretagne, la Normandie et les Pays de la Loire) et une tradition de collaboration entre acteurs culturels et acteurs de l'innovation. Toutefois, cette transversalité interroge directement les politiques publiques : pensées par disciplines, elles doivent évoluer pour accompagner des pratiques qui ne se laissent enfermer dans aucune case.

Vers une reconnaissance élargie

La plupart des artistes et responsables culturels ligériens interrogés soulignent que leurs pratiques relèvent moins d'une esthétique « numérique » au sens historique du terme que d'un travail élargi sur l'impact des technologies dans nos vies, nos imaginaires et nos relations sociales. Le numérique n'est pas seulement un outil ou un médium : il est devenu un environnement, un contexte structurant des formes artistiques comme des pratiques sociales.

C'est à ce titre qu'il convient de parler aujourd'hui d'arts hybrides et transdisciplinaires en environnement numérique. Ils constituent un champ transversal, en dialogue constant avec d'autres disciplines et espaces (scènes nationales, musées, festivals pluridisciplinaires, fablabs, tiers-lieux), mais suffisamment spécifique pour justifier une approche institutionnelle adaptée, dépassant les logiques sectorielles traditionnelles.



La Germination – spectacle en réalité augmentée – création en 2024 au Lieu Unique
Joris Mathieu et Nicolas Boudier - compagnie Haut et Court

Point de vue d'experte : Mathilde Nourisson-Moncey

Docteure en science de l'art¹, attachée temporaire d'enseignement et de recherche en histoire de l'art – Université Aix-Marseille, commissaire d'exposition indépendante

Mathilde Nourisson-Moncey apporte une perspective précieuse en croisant son parcours de chercheuse, de commissaire et de professionnelle du secteur des arts numériques en France et au Québec. Sa réflexion interroge l'avenir même du champ : comment valoriser les racines historiques des relations entre l'art et les nouvelles technologies tout en questionnant leur marginalisation, et sans les dissoudre dans une catégorie trop large d'« industries créatives » ? Cette tension entre reconnaissance institutionnelle, légitimation théorique et intégration dans le champ de l'art contemporain constitue un enjeu majeur pour les politiques culturelles à venir. Son analyse met en évidence plusieurs points de vigilance structurants pour la reconnaissance et l'avenir de la création en environnement numérique :

- **Technophobie et marginalisation historique** : en France, un rejet ancien des technologies dans l'art (associées à l'armement, au gadget ou à la « simple technique ») a conduit à l'exclusion des premières œuvres numériques de l'art contemporain. Cette fracture a engendré un « monde à part » des arts numériques, avec ses propres circuits de production et de diffusion.
- **La question des silos** : si leur effacement pourrait favoriser une meilleure reconnaissance, il existe un risque de dilution dans un fourre-tout des « industries culturelles et créatives ». Les silos ont aussi joué un rôle protecteur, garantissant un espace artistique spécifique. Leur redéfinition constitue un enjeu stratégique.
- **Vers une dilution dans l'art contemporain ?** : de plus en plus d'artistes contemporains intègrent le numérique sans le revendiquer. Cette évolution pourrait conduire, à moyen terme, à l'absorption des arts numériques par l'art contemporain, posant la question de leur spécificité et de leur visibilité.
- **Un manque de formation et de relais académiques** : l'histoire de l'art n'a pas encore pleinement intégré les créations numériques, perçues comme trop récentes ou « gadgets ». Cette historicisation tardive se double d'un manque d'équipements technologiques et de formations adaptées dans de nombreuses écoles d'art, ancrées dans des pratiques plus traditionnelles.
- **Un enjeu de définition et de discours** : la terminologie (« création artistique en environnement numérique ») reste problématique. La nécessité n'est pas seulement de trouver une définition consensuelle, mais d'expliquer pourquoi cette définition échappe encore.
- **Un modèle international à interroger** : au Québec, les artistes sont davantage intégrés dans les politiques culturelles (participation aux CA, autogestion des centres d'art). En France, leur absence récurrente des instances décisionnelles crée un déséquilibre structurel qui fragilise la représentation du secteur.

Enjeux de convergence et divergences : la confrontation des analyses durant l'étude montre trois lignes de tension majeures parmi les personnes interviewées :

1. **Définir ou ne pas définir** : faut-il tenter une définition précise du champ, ou accepter une indéfinition féconde mais instable ?
2. **Décloisonner ou protéger** : le decloisonnement institutionnel est nécessaire, mais il comporte un risque de dilution dans un univers trop large et peu adapté à ce champ de la création au sein des ICC.
3. **Reconnaissance et légitimité** : l'écart reste fort entre l'expérience des artistes (manque de légitimation théorique et représentativité politique) et la volonté institutionnelle (DRAC) de rattraper ce retard.

¹ <https://centrenorbertelias.cnrs.fr/soutenance-anourissonmoncey/>

Cycles, générations et encastrlements

« La fabrique des arts numériques favorise les coopérations interstitielles, capables de dépasser les frontières disciplinaires, territoriales et culturelles. » – Raphaël Besson²

Le développement des arts numériques s'est construit depuis les marges, porté par de petites structures associatives héritières de l'éducation populaire, des musiques électroniques et des mouvements hackers. Les premiers ancrages se sont souvent opérés dans les festivals et friches culturelles, avant de trouver une reconnaissance institutionnelle encore fragile malgré l'existence de dispositifs dédiés tels que le DICRéAM ou les fonds expérimentaux récemment mis en place au niveau national et régional.

Ce secteur se caractérise par des encastrlements multiples. **Sur le plan social**, il renouvelle les modes de coopération et les formes de sociabilité artistique, privilégiant le collectif sur l'individuel. **Sur le plan technico-économique**, il articule artisanat, sciences, technologies et économie numérique dans des logiques d'innovation ouverte. **Sur le plan territorial**, il conjugue un fort ancrage local – souvent lié aux contextes urbains ou aux dynamiques associatives – et des coopérations interrégionales et internationales. Cette position génère un double effet : une marginalisation institutionnelle persistante mais une capacité d'innovation et d'expérimentation particulièrement forte.

L'ADN du secteur reste marqué par l'expérimentation et l'hybridation. Héritières des avant-gardes (musique concrète, art cinétique, happening, cinéma expérimental), les œuvres interactives, génératives ou immersives se présentent comme évolutives et incomplètes par essence. Elles incarnent la capacité de ce champ à transcender des logiques a priori opposées : art et science, institutionnel et alternatif, création et économie. Dans cet écosystème, la figure clé est celle de l'intermédiaire – artiste, producteur, ou structure – jouant le rôle de facilitateur et rendant possible la « coexistence de visions » différentes.

13

Les acteurs relèvent également **d'une génération « interstitielle »**. Majoritairement issus de la génération X, ils et elles occupent une position intermédiaire entre les baby-boomers qui ont évolué dans un cadre qui s'est fortement institutionnalisé et les générations Y/Z/Alpha nées dans le numérique. Inscrits dans la transdisciplinarité, ces acteurs combinent image, son, audiovisuel, sciences et techniques, et ont expérimenté toutes les vagues numériques depuis les années 1990. Leur posture critique se traduit par l'attachement aux valeurs de l'open source, l'attention portée aux usages émergents et aux données, ainsi qu'une conscience des responsabilités sociétales. Leurs méthodes de travail, proches de la recherche et développement, valorisent **l'itération, la sérendipité et l'hypertextualité**.

Enfin, la fabrique des arts numériques se nourrit autant **des cultures savantes** que de **la pop culture**. **Les artistes s'intéressent aux formes les plus exigeantes comme aux pratiques populaires** (jeu vidéo, mode, loisirs créatifs), mobilisent la pop culture comme ressource critique et cherchent à inclure des publics jeunes, éloignés ou peu familiers de la culture institutionnelle.

Cette ouverture nourrit **des relations complexes avec les industries culturelles et créatives** : si le numérique favorise le décroisement, il révèle aussi des tensions persistantes avec les logiques entrepreneuriales, entre service public et recherche du profit, quasi-gratuité des pratiques culturelles et modèles économiques inspirés des start-up. Dans ce contexte, les collectivités sont appelées à jouer un rôle de tiers de confiance, en facilitant les coopérations entre arts, technologies et recherche.

² Étude-action sur les écosystèmes de la création et des cultures numériques – Raphaël Besson pour Hacnum (novembre 2020) : <https://hacnum.org/wp-content/uploads/2020/11/Etude-ecosystemes-de-la-creation-et-des-cultures-numeriques.pdf>

Point de vue d'expert :

Emmanuel Vergès, co-directeur de l'Observatoire des Politiques Culturelles

Observateur attentif et acteur historique des politiques culturelles liées au numérique, Emmanuel Vergès développe une vision stratégique qui dépasse le seul registre des formes artistiques. Pour lui, la création en environnement numérique s'inscrit dans un écosystème élargi, au croisement de la démocratie culturelle, des droits culturels et de la transformation digitale de la société. Il plaide pour un élargissement des politiques publiques afin d'intégrer les pratiques contributives, de prendre en compte les enjeux d'illectronisme et de soutenir les nouvelles formes de participation citoyenne.

Dans une récente contribution à **The Conversation**³, Emmanuel Vergès analyse la redéfinition des notions d'auteur, de diffusion et de participation à travers les pratiques contributives issues du web social. Les plateformes comme Tiktok, Instagram ou Wikipédia mettent en lumière des pratiques massives de création et de réappropriation culturelle qui échappent aux catégories classiques du droit d'auteur et des industries culturelles. Pour lui, ces pratiques contributives ne doivent pas être marginalisées mais intégrées dans le champ des politiques publiques de la culture : elles révèlent de nouveaux modes de circulation des œuvres, d'appropriation par les publics et d'engagement citoyen. Elles questionnent la figure de l'artiste et celle du spectateur, brouillant les frontières entre amateurs, auteurs et diffuseurs.

Dans un article également co-écrit avec Marie Picard, directrice artistique et media-designer aux Ateliers Pixelle, et publié sur le site de la **Villa Albertine**⁴, il explore la possibilité d'« utopies numériques démocratiques » comme contre-modèles aux logiques marchandes dominées par les grandes plateformes. Il y esquisse des scénarios où les technologies numériques servent à renforcer l'autonomie citoyenne, la circulation des savoirs et la vitalité démocratique, plutôt qu'à alimenter l'extractivisme des données ou la concentration économique. Pour lui, ces utopies ne sont pas de simples fictions, mais des horizons politiques qui peuvent inspirer la conception de politiques culturelles renouvelées : soutenir des plateformes locales ou coopératives, promouvoir la mutualisation des ressources numériques, garantir une gouvernance ouverte des communs numériques.

Enfin, il alerte sur les risques liés à l'extractivisme économique des grandes plateformes mondiales et plaide pour le développement de modèles locaux, mutualisés et durables de diffusion et de valorisation des œuvres. L'enjeu est de ne pas laisser la médiation et la circulation de la création dépendre exclusivement d'acteurs privés mondialisés, mais de construire des alternatives démocratiques et territorialisées.

Pour Emmanuel Vergès, la question centrale demeure alors éminemment politique :

« La vraie question : de quelle(s) question(s) politique(s) ces arts-là traitent-ils ? »

³ <https://theconversation.com/le-numerique-source-de-transformations-pour-les-pratiques-culturelles-203641>

⁴ <https://villa-albertine.org/va/fr/magazine/democracy-cultural-rights-and-digital-utopias/>



La fin du présent– théâtre immersif – création en 2024 au Lieu Unique
INVIVO – Julien Dubuc

Partie 1 – État des lieux du secteur en Pays-de-la-Loire

Cette première partie dresse un panorama de la création artistique en environnement numérique en Pays de la Loire. Elle identifie les acteurs structurants (artistes et collectifs, lieux de production et de diffusion, tiers-lieux, festivals, écoles, laboratoires), recense les ressources mobilisables (infrastructures, dispositifs de soutien, réseaux) et qualifie les dynamiques territoriales à l'œuvre. Il en ressort un écosystème vivant, marqué par la diversité des pratiques hybrides, immersives et interactives, et par des ancrages différenciés : forte concentration nantaise, rôle de référence autour de la réalité virtuelle et de l'immersif à Laval, spécialisation sonore au Mans, initiatives émergentes ailleurs sur le territoire. Dans le même temps, des fragilités persistent : lisibilité inégale, faiblesse d'espaces pérennes et de régions spécialisées, diffusion encore dépendante des temps forts, et inadéquation partielle des cadres de soutien. Cet état des lieux, appuyé sur les entretiens réalisés et l'analyse des dispositifs, vise à éclairer les spécificités régionales, à qualifier les forces et les manques, et à proposer des préconisations.

1.1 Acteurs clés et écosystème régional

Le paysage ligérien de la **création artistique en environnement numérique** se distingue par une **grande diversité d'acteurs** et de formats, allant des artistes indépendants et collectifs émergents aux institutions structurantes. **Nantes** concentre la majorité des moyens et de la visibilité, tandis que **Laval** s'impose sur le champ des arts immersifs et de la réalité virtuelle, et que **Le Mans** développe des hybridations autour du sonore et des sciences acoustiques. Autour de ces pôles, un tissu d'associations, de festivals et de tiers-lieux assure des fonctions essentielles de création, de prototypage, de diffusion, de formation et de médiation. Si l'écosystème est **vivant et interconnecté**, il reste **peu lisible** pour les nouveaux entrants et **fragile** faute d'espaces pérennes et de soutiens consolidés.

Stereolux et le festival Scopitone (Nantes)

Stereolux est une SMAC (Scène de Musiques Actuelles), inscrite dans le réseau national des musiques actuelles, avec un ancrage fort dans ce champ et une programmation qui a fait sa notoriété. Dès son origine, la structure a développé une orientation singulière en intégrant à son projet artistique une **dimension forte consacrée aux arts hybrides et numériques**, au croisement des musiques actuelles, des arts visuels et des technologies.

Depuis peu, Stereolux est également reconnu comme un **Pôle régional pour la création artistique en environnement numérique**, soutenu par **le ministère de la Culture**. Cette **double identité atypique** – à la fois scène de musiques actuelles et plateforme de recherche-crédation numérique – en fait un acteur unique en France. La structure combine **diffusion** (dont le festival **Scopitone**, vitrine internationale), **action culturelle et médiation** (en direction des scolaires, des publics empêchés ou en situation de précarité) et **accompagnement** à travers des **résidences de création**. Ce positionnement lui permet de **croiser des publics, des esthétiques et des partenaires très différents**, renforçant son rôle de **tête de réseau régionale et nationale**.

17

« Le numérique nous a permis d'aller au-delà du périmètre d'un établissement culturel, en créant des ponts avec la recherche, la santé, l'éducation... »

Éric Boistard, ancien directeur de Stereolux – Nantes

Son **département arts et cultures numériques** joue un rôle clé de **passerelle entre artistes, chercheurs et ingénieurs**, en développant des formats de **prototypage et de recherche-crédation**. Chaque année, il pilote **2 à 4 projets arts-sciences**, organise des **workshops exploratoires** et anime des temps de **formation et de montée en compétences**. Cet axe arts & sciences constitue une **spécificité forte** de Stereolux, contribuant à légitimer la création numérique auprès d'institutions académiques et technologiques.

Stereolux entretient par ailleurs des **coopérations structurées avec Nantes Université** ainsi que **les écoles d'art et de design** de la région (École de design Nantes Atlantique, ENSA, EESAB, Beaux-Arts de Nantes Saint-Nazaire). Ces partenariats se traduisent par des **ateliers pédagogiques**, des **résidences croisées** ou des **projets de recherche-action**, favorisant l'émergence de nouvelles générations d'artistes et de designers.

Son activité en matière de création numérique est soutenue par un rythme régulier : près de **40 événements par an**, **5 à 7 coproductions** (avec enveloppes de **4 à 5k€**), et des **résidences de 5 à 20 jours** accueillant environ **50 % d'artistes locaux, 40 % nationaux et 10% internationaux, pour un nombre total de 150 jours par an**. Ces moyens, bien que modestes, assurent un **effet levier** pour des parcours artistiques hybrides.

Stereolux développe également des **coopérations ciblées avec d'autres pôles régionaux**. Avec **Recto VRso** (Laval Virtual), Stereolux a mis en place des **résidences croisées** et des projets autour de la réalité virtuelle et

des arts immersifs. À Angers, la **Collégiale Saint-Martin** a accueilli des projets soutenus par Stereolux, ouvrant le champ numérique au sein d'un **lieu patrimonial**, avec une logique de diffusion et de médiation élargie vers de nouveaux publics. Stereolux collabore également occasionnellement avec des lieux structurants de la région tels que le Lieu Unique, avec des acteurs du tissu associatif tels que PING, APO33, le festival « La science et nous » ou des collectivités territoriales à Noirmoutier-en-l'Île ou Angers.

Enfin, Stereolux s'inscrit dans une **dynamique nationale et internationale**. Membre actif du réseau **HACNUM**, il contribue aux coopérations interrégionales et aux échanges de bonnes pratiques. Son rayonnement s'appuie aussi sur des collaborations européennes et nord-américaines (Belgique, Pays-Bas, Allemagne, Canada, États-Unis) et sur des connexions avec d'autres festivals de référence (Chroniques à Marseille, NémO à Paris, Sonica en Slovénie). Le festival **Scopitone** attire chaque année un **public international** et constitue une **vitrine majeure** pour la création en environnement numérique ligérienne.

Forces : Stereolux est identifié comme un **hub structurant**, combinant production, médiation et recherche-crédation, et jouant un rôle de **tête de réseau régionale et nationale**. Sa capacité à croiser **arts, sciences et formation** et à tisser des **coopérations internationales** le distingue comme un acteur de premier plan en Europe.

Limites : malgré cette assise, la **diffusion hors temps fort du festival** demeure un peu insuffisante et le rayonnement reste encore **concentré sur Nantes**, ce qui freine l'émergence d'un véritable pôle régional.

Le Lieu Unique et La Libre Usine (Nantes)

Le Lieu Unique (LU), scène nationale installée dans l'ancienne biscuiterie LU au cœur de Nantes, occupe une place singulière dans le paysage culturel français. À la fois lieu patrimonial, emblème de la reconversion industrielle nantaise, et laboratoire artistique de renommée internationale, il est identifié comme un espace de croisement des disciplines et des imaginaires. Sa programmation pluridisciplinaire mêle théâtre, danse, musique, arts visuels, littérature, philosophie et débats d'idées, affirmant une volonté de relier création artistique et enjeux de société.

18

« Ce que le numérique fait à nos vies m'intéresse plus que le numérique en tant qu'esthétique. »
Eli Commins, directeur du Lieu Unique – Nantes

Le LU se distingue par une **lecture élargie du numérique**, considéré comme un fait culturel et social à part entière. Cette approche l'amène à accueillir des installations immersives, des performances hybrides et des expérimentations qui interrogent nos usages technologiques, nos imaginaires collectifs et les transformations sociétales liées aux réseaux, aux algorithmes ou aux environnements virtuels.

Dans l'écosystème nantais, le LU joue un rôle de **scène nationale de référence** complémentaire à d'autres acteurs : aux côtés de **Stereolux**, plus identifié comme lieu ressource pour les cultures électroniques et numériques, et de **PING**, structure associative pionnière dans l'accompagnement des pratiques collaboratives et du numérique citoyen, il contribue à faire de Nantes un territoire phare pour la création hybride. Cette articulation permet de combiner des logiques différentes mais convergentes : production et diffusion à large échelle (LU, Stereolux), accompagnement communautaire et démarche d'éducation populaire (PING), constitution d'un écosystème partagé avec des relais régionaux et nationaux.

La Libre Usine

Avec **La Libre Usine** (inaugurée en 2021), le Lieu Unique s'est doté d'un outil structurant pour la recherche et la production artistique en environnement numérique. Sur **600 m² modulables**, intégrant un fablab, des ateliers techniques et un appartement de résidence, La Libre Usine accueille des temps d'expérimentation, de prototypage et de développement de projets hybrides. Pensée comme un espace de R&D artistique, elle favorise la rencontre entre artistes, ingénieurs et chercheurs, et encourage la mise en réseau avec les acteurs du territoire. Complémentaire de Stereolux, La Libre Usine consolide l'écosystème nantais en offrant un cadre pérenne à la production contemporaine et contribue à l'émergence d'un pôle de référence pour les arts hybrides et immersifs.

« La Libre Usine a été pensée comme un lieu de production hybride, complémentaire au Lieu Unique, mais sans la musique pour éviter d'entrer en concurrence avec Stereolux. L'idée est d'accueillir des projets qui n'auraient pas forcément leur place au LU, et de permettre à des artistes visuels, chorégraphiques ou hybrides de travailler autrement, avec une vraie articulation entre production et territoire. »

Yves Jourdan, directeur adjoint du Lieu Unique - Nantes

Participation au programme *Chimères*

Le Lieu Unique a piloté le programme **Chimères**⁵ dès 2018, aux côtés du Théâtre Nouvelle Génération (Lyon), et, à partir de 2021, avec l'Espace des Arts (Chalon-sur-Saône) et le CND (Pantin). Ce dispositif national de recherche-crédation en environnement numérique (2018–2023) a accompagné **78 artistes** au total, avec plus de **280 jours de résidence** répartis sur une cinquantaine de sessions. Chimères a ainsi permis de **défricher des écritures hybrides**, d'ancrer une politique de **recherche et développement**.

Développement du projet *Scènes Augmentées*

Le LU porte également le projet **Scènes Augmentées**, lauréat du programme France 2030 « Expérience augmentée du spectacle vivant ». Ce projet conçoit une **plateforme immersive associant scène physique et double numérique** : des spectateurs équipés de casques VR amovibles peuvent naviguer entre présence réelle et espace virtuel en temps réel. Le projet s'appuie sur un consortium innovant (TNG Lyon, Dark Euphoria, compagnie J'y pense souvent...) et propose un **spectacle-prototype** (*No Reality Now*) présenté en 2023 lors de la Biennale de la Danse à Lyon. Via *Scènes Augmentées*, le LU assure également la **mise à disposition de ressources techniques et juridiques**, et initie un **accompagnement des lieux de spectacle vivant** pour leur transition numérique.

Forces et spécificités

- **Polyvalence disciplinaire** : un lieu ouvert à des formes variées, de l'installation à la représentation scénique numérique.
- **Approche R&D** : en initiant *Chimères*, le LU a innové dans l'accompagnement à long terme des formes hybrides.
- **Innovation technologique** : via *Scènes Augmentées*, le LU propose des dispositifs immersifs pionniers adaptés au spectacle vivant.
- **Structuration matérielle** : avec La Libre Usine, il dispose d'un outil physique adapté à la production contemporaine, hors circuits numériques classiques.

Limite

- **L'enjeu de transférer ces expérimentations vers d'autres territoires ou institutions** (centres d'art, musées, établissements de diffusion régionaux) reste encore à développer.

⁵ <https://www.tmnlab.com/2024/11/08/chimeres-5-ans-dexperimentation-pour-la-creation-artistique-en-environnement-numerique/>

Le festival Trajectoires et l'hybridation danse/numérique

Le **festival Trajectoires**, organisé chaque début d'année à Nantes et dans plusieurs villes de Loire-Atlantique, constitue un rendez-vous majeur de la danse contemporaine en Pays de la Loire. Porté par le CCN de Nantes et un réseau de partenaires régionaux, il se distingue par une programmation ouverte aux écritures chorégraphiques les plus innovantes, souvent en dialogue avec d'autres disciplines artistiques.

Dans ce cadre, **Stereolux** et **Le Lieu Unique** s'engagent activement pour faire entrer le **numérique et les formes hybrides** au cœur de l'événement. Stereolux, fort de son identité à la croisée des musiques actuelles et des cultures numériques, propose régulièrement des **performances audiovisuelles dansées, des créations en réalité augmentée ou des dispositifs immersifs**, qui interrogent la relation entre corps, image et son. De son côté, Le Lieu Unique intègre dans sa programmation Trajectoires des **expérimentations scéniques hybrides**, où la danse dialogue avec les **projections interactives, la vidéo en temps réel ou les environnements virtuels**.

Ces participations contribuent à élargir la réception du festival : elles offrent aux publics une expérience renouvelée de la danse, qui devient à la fois **physique et augmentée, sensorielle et technologique**. Trajectoires devient ainsi un **laboratoire de rencontre entre chorégraphie et numérique**, mettant en lumière la richesse des croisements disciplinaires.

En intégrant ces formes, Stereolux et le Lieu Unique affirment la **place du numérique comme moteur de renouvellement chorégraphique**, rejoignant les démarches d'artistes comme Loïc Touzé, Amala Dianor ou Julie Nioche, qui expérimentent déjà l'image et le film dans leurs processus de création. Leur rôle est stratégique : ils permettent au festival de s'inscrire dans les dynamiques européennes d'innovation en danse, tout en renforçant l'écosystème ligérien autour des **arts hybrides et transdisciplinaires**.

20

Ping et Hyperlien (Nantes)

Acteur historique des cultures numériques, **Ping** s'est imposé depuis plus de vingt ans comme un **espace-ressource** au service de l'expérimentation, de la transmission et de l'innovation sociale. Contrairement à d'autres structures nantaises (Stereolux, le Lieu Unique, APO33), son positionnement ne repose pas prioritairement sur la diffusion artistique, mais sur **l'outillage, la cocréation et la documentation ouverte**. Son action se déploie dans une philosophie d'**open source** et de **démocratie technique**, où la mise à disposition des savoirs et des machines prime autant que la production d'œuvres.

« Les arts et cultures numériques sont un bon moyen d'ouvrir les boîtes noires technologiques et de questionner nos sociétés. »

Meven Marchand-Guidevay, chargé de projet chez PING – Nantes

L'association anime ainsi un large éventail de pratiques, allant du **fablab** au développement de projets de **recherche-action** et de **recherche-création**. Ces démarches se concrétisent par des temps de laboratoire collectif, des ateliers ouverts, des programmes de formation et la création de ressources libres (plans, podcasts, documentation en ligne). Des projets emblématiques comme **Papier Machine** (microédition et arts visuels avec découpe laser) ou **Precious Plastic** (machines de recyclage plastique, en lien avec des équipes internationales) illustrent la capacité de Ping à conjuguer enjeux écologiques, design, artisanat et création artistique.

En 2023, Ping a inauguré son nouveau lieu, **Hyperlien**, situé en proximité immédiate de plusieurs écoles (EESAB, ENSA, École de design de Nantes Atlantique). Sur 1 500 m², Hyperlien rassemble fablab, ateliers techniques, espaces de recherche, bibliothèque spécialisée et salles de résidences potentielles. Ce lieu entend jouer le rôle

d'**interface entre artistes, designers, artisans, chercheurs, citoyens et étudiants**, en favorisant des parcours de transition entre la formation, l'expérimentation et la professionnalisation. Il constitue aussi un espace d'intermédiation pour de jeunes créateurs en sortie d'école, qui y trouvent un accès à des machines et un accompagnement souvent inaccessibles autrement.

Ping occupe ainsi une position singulière dans l'écosystème régional :

- **Facilitateur de coopérations** : mise en réseau des fablabs à l'échelle régionale (HUB CONUM), travail avec des associations comme l'APAJH 44 ou des festivals comme Scopitone.
- **Acteur engagé** : ancrage dans les questions de **sobriété numérique**, d'**écoconception** et de **démocratie technique** (ex. ateliers broderie alternative au merchandising classique).
- **Ressource intermédiaire** : interface entre institutions culturelles (Grand T, TU, Muséum d'histoire naturelle), collectivités et communautés citoyennes.

Toutefois, la structure reste fragile : la perte récente d'une subvention régionale de 200 000 € (près d'un tiers de son budget) a entraîné la suppression de postes et menace la pérennité de projets structurants. Si Nantes Métropole et la Ville sont devenues ses premiers financeurs, la consolidation de ce modèle hybride demeure un enjeu crucial.

La spécificité de Ping réside dans sa capacité à **fluidifier les passerelles entre formation, expérimentation et innovation sociale**, et à ouvrir des espaces où la création artistique dialogue avec les enjeux sociétaux, écologiques et citoyens.

APO33 (Nantes)

Fondée en 1997 par Julien Ottavi, **APO33** s'impose depuis plus de vingt-cinq ans comme un acteur pionnier de la création intermédia, sonore et numérique en France. Inspirée par Fluxus et les pratiques « intermédia », la structure explore dès ses débuts les potentialités des outils électroniques et numériques, dans une logique d'expérimentation artistique, de diffusion et de recherche-crédation.

21

Son activité se déploie sur plusieurs axes complémentaires :

- **Production et diffusion artistique** : APO33 organise chaque année deux festivals – *Electropixel*, événement nomade et international qui diffuse depuis 13 ans des œuvres sonores et numériques à Nantes, en Europe et jusqu'à Paris, et *Audioblast*, festival en ligne inspiré du *No Music Festival*, qui interroge le rapport entre virtuel et physique. À travers sa **plateforme Intermédia** et une galerie partagée (gérée à 70 % par APO33 et 30 % par Stereolux), l'association soutient la diffusion d'une centaine d'artistes par an, amateurs et professionnels, souvent en émergence.
- **Recherche et innovation** : APO33 est inscrite dans des réseaux européens de recherche-crédation (fonds COST, Marie Curie) favorisant résidences, échanges et collaborations avec des universités et des laboratoires scientifiques. Ce positionnement recherche/arts est encore peu développé en France, mais constitue un atout différenciant pour l'association.
- **Formation, action culturelle et accompagnement** : l'association propose ateliers, formations et accès à des outils libres, participant à l'éducation artistique et à la capacitation des publics. Elle a contribué historiquement à la constitution de réseaux comme le *CréaLab* et a accompagné des acteurs nantais tels que PING à leurs débuts.

L'ancrage territorial d'APO33 est en pleine évolution : la structure rejoindra en 2026 la **friche culturelle de Mellinet**, projet initié par la Ville de Nantes. Ce nouvel équipement partagé intégrera fablab artistique, studios d'enregistrement, pôles d'impression et de production, ainsi qu'une salle de diffusion de 300 places. APO33 y développera un espace dédié aux pratiques artistiques numériques et sonores, consolidant sa place dans le mouvement des friches culturelles (en écho à la Friche Belle de Mai à Marseille).

Malgré ce dynamisme, APO33 reste une **structure fragile** : 3 salarié-es (contre 5 à 6 auparavant), un budget annuel d'environ 100–130 k€, dépendant fortement de la Ville de Nantes et de la DRAC Pays de la Loire, avec peu de soutien régional depuis la baisse drastique des financements. Cette précarité limite sa capacité logistique et renforce la surcharge de travail. Comme le souligne Julien Ottavi, APO33 occupe un rôle **d'intermédiaire essentiel** : accueillir et accompagner des artistes qui n'entrent pas encore dans les grandes structures, maintenir des espaces de recherche et d'expérimentation, et partager ses réseaux internationaux.

Dans l'écosystème nantais, APO33 entretient des collaborations historiques avec le Lieu Unique et des galeries régionales (La Gâterie, La Roche-sur-Yon) et des relations avec Stereolux ou PING. L'association revendique sa fonction de **porte d'entrée pour l'émergence**, tout en plaidant pour une meilleure reconnaissance institutionnelle et pour des **fonds spécifiques dédiés aux arts numériques et hybrides**.

Laval Virtual et Recto VRso (Mayenne)

Fondé en 1999, **Laval Virtual** est devenu un rendez-vous international incontournable autour de la réalité virtuelle et des technologies immersives. Chaque année, il réunit plusieurs centaines d'exposants, chercheurs, ingénieurs, étudiants et artistes venus du monde entier. Cette dimension internationale – qui s'étend du Canada à Taiwan, du Maroc aux États-Unis – fait de Laval un véritable **hub autour de l'immersif**, reconnu comme un pôle européen de référence dans son domaine.

Créé en 2018, le **festival Recto VRso** constitue son volet culturel et artistique. Imaginé par Judith Guez, il associe artistes, chercheurs et entreprises dans une logique de recherche-crédation qui favorise l'émergence de nouveaux médiums (VR, AR, IA, art génératif). Le festival se distingue par sa capacité à croiser des publics très divers : professionnels du secteur, communautés académiques, étudiants, mais aussi habitants du territoire et grand public, invités à découvrir et expérimenter des formes immersives inédites. La médiation occupe une place essentielle dans le projet : dispositifs pédagogiques, formats participatifs et expériences accessibles visent à **démocratiser les usages numériques** et à faire dialoguer experts et néophytes.

Au fil de ses éditions, Recto VRso a choisi de structurer son programme autour de thématiques qui interrogent à la fois les **enjeux esthétiques et sociétaux des technologies immersives**. Ces dernières années, le festival a exploré des axes tels que « **les frontières du réel et du virtuel** », invitant à questionner nos perceptions et nos imaginaires face aux environnements numériques ; « **le corps augmenté** », qui interroge la place du corps dans les dispositifs immersifs, entre prolongement sensoriel et risque de dématérialisation ; ou encore « **art et société des données** », où artistes et chercheurs ont proposé des œuvres critiques sur l'IA, les algorithmes et l'économie de l'attention. Ces thématiques, choisies en écho aux mutations technologiques contemporaines, traduisent la volonté du festival de faire de la réalité virtuelle et des arts immersifs non pas de simples prouesses techniques, mais des **outils de réflexion critique et de renouvellement artistique**.

Recto VRso s'articule autour de formats complémentaires :

- **L'Art & VR Gallery** constitue l'exposition officielle et emblématique du festival Recto VRso. Organisée chaque année au **Quarante**, tiers-lieu culturel de Laval, elle accueille une dizaine d'artistes internationaux sélectionnés à partir d'un appel à projets thématique. L'exposition se distingue par la diversité des écritures proposées – installations interactives, environnements immersifs, dispositifs génératifs – qui offrent au public une expérience sensible et réflexive des nouvelles technologies. En donnant une visibilité internationale à ces créations, elle permet également aux artistes d'entrer en réseau avec des diffuseurs, des chercheurs et des entreprises partenaires, faisant de l'Art & VR Gallery une véritable **vitrine de référence pour les œuvres immersives**.
- **Le Lab' Recherche & Création (Lab' R&C)** incarne l'espace d'exploration et de fertilisation croisée du festival. Conçu comme un lieu d'hybridation, il associe artistes confirmés, collectifs émergents, chercheurs, curateurs invités, mais aussi étudiants issus d'universités et d'écoles d'art et d'ingénieurs. Ce format met en lumière des projets en cours, des démarches expérimentales et des prototypes, dans

un esprit de laboratoire ouvert. Il favorise la circulation des savoirs entre disciplines, l'acculturation mutuelle entre arts et sciences, et offre aux jeunes créateurs un premier terrain de diffusion. En intégrant la formation, la recherche et la création, le Lab' R&C consolide Laval comme un **écosystème d'innovation partagée** au croisement des pratiques artistiques et scientifiques.

- **Xtended** élargit la programmation de Recto VRso en direction du **grand public**. Ce format propose des expériences immersives accessibles dans différents lieux de la ville, parfois hors les murs du festival, afin d'aller à la rencontre de publics nouveaux ou éloignés. L'ambition est double : d'une part, démocratiser l'usage des technologies immersives en les rendant compréhensibles et ouvertes à toutes et tous ; d'autre part, renforcer l'ancrage territorial de l'événement en associant habitants, collectivités et structures culturelles locales. Xtended joue ainsi un rôle central dans la **médiation et l'ouverture sociale** du festival, en transformant Laval en un espace partagé de découverte et de dialogue autour des cultures numériques.

Forces : Laval Virtual et Recto VRso combinent un rayonnement international puissant, une capacité rare à hybrider arts–sciences–entreprises, et une attention affirmée à la médiation et à l'expérience des publics.

Limites : la centralité du festival met néanmoins en lumière le besoin de développer des espaces pérennes de production et de diffusion, afin de prolonger et consolider l'expérience au-delà de la temporalité événementielle.

Le Mans Sonore (Sarthe)

Créée en 2019, la biennale **Le Mans Sonore** illustre la dynamique émergente autour du son en Pays de la Loire. Portée par **Le Mans Métropole**, elle associe un **écosystème unique** qui rassemble le **Laboratoire d'Acoustique du Mans (LAM)**, l'**Institut Technologique Européen des Métiers de la Musique (ITEMM)**, les **Beaux-Arts du Mans**, l'**Université du Mans** et la **scène de musiques actuelles Superforma**. Cette synergie entre **chercheurs, ingénieurs, artistes, structure artistique et culturelle et collectivités** constitue l'une des spécificités de l'événement.

23

La biennale déploie ses projets dans toute la ville : concerts, installations sonores, parcours immersifs, conférences et dispositifs pédagogiques. Son **dôme sonore** – structure immersive inédite – permet une **expérience d'écoute spatialisée**, croisant expérimentation artistique et innovation technologique. Le festival s'affirme ainsi comme un **espace de recherche-crédation**, où artistes, scientifiques et industriels explorent ensemble de nouveaux langages.

Parallèlement, la mise en place d'un **pôle d'expertise acoustique** fédère les compétences locales autour de l'innovation sonore. Ce pôle associe laboratoires (LAM), écoles (ITEMM, université) et acteurs culturels, afin de développer des projets communs, de former de nouvelles générations de créateurs et techniciens, et de positionner Le Mans comme un **territoire de référence** pour l'acoustique et les arts sonores.

Superforma, scène de musiques actuelles du Mans-Allonnes, complète cette dynamique en jouant un rôle de **diffusion et de circulation** des projets, permettant à la biennale de s'ancrer durablement dans le paysage culturel local.

Enfin, **Le Mans Sonore** est actuellement candidat à l'**Appel à Manifestation d'Intérêt (AMI) "Pôles territoriaux d'industries culturelles et créatives" de France 2030**, ce qui témoigne de sa volonté de consolider son rôle structurant et d'obtenir une reconnaissance nationale en tant que pôle d'excellence autour du son et de l'acoustique.

Forces : Le Mans Sonore bénéficie d'une **identité singulière**, centrée sur le son et l'acoustique, et d'une **fertilisation croisée** entre arts, sciences et innovation industrielle.

Limites : la pérennité de cette dynamique dépend encore de la création de **lieux permanents équipés** et de la capacité à inscrire la biennale dans un **réseau de diffusion plus large**, au-delà du temps fort événementiel.

Les Îlluminés et le Centre culturel Les Salorges (Noirmoutier-en-l'Île - Vendée)

En 2022 et 2023, le **Centre culturel Les Salorges** a porté le festival **Les Îlluminés**, temps fort consacré aux arts numériques sur l'île de Noirmoutier. Mobilisant plusieurs communes (Noirmoutier-en-l'Île, Barbâtre, La Guérinière, L'Épine), l'événement proposait des installations lumineuses et interactives, des performances sonores immersives et des ateliers de médiation.

Ancrage patrimonial et popularité locale

Le château de Noirmoutier servit d'écrin à de nombreuses créations :

- en 2021, une première expérimentation avait été menée avec un mapping vidéo réalisé à partir d'ateliers stop-motion avec le collectif *Les Fantômes* ;
- en 2022 et 2023, la cour et les façades du château accueillirent des installations immersives et interactives (Onyo, Cheval Vert, Adrien M & Claire B, Ayékan), qui rencontrèrent un large succès auprès du public.

Collaborations et partenariats

Le projet s'appuya sur des collaborations avec des acteurs historiques de la création numérique :

- **Stereolux** (Nantes), via le festival Scopitone, facilita notamment l'accueil de l'installation *Acqua Alta* d'Adrien M & Claire B et initia des échanges autour de la spatialisation sonore ;
- **Electroni[k]** (Rennes), organisateur du festival Maintenant, engagea un dialogue en vue de coopérations, et demeure aujourd'hui partenaire pour des ateliers qui se poursuivront à l'automne prochain.

Ces liens permettaient d'inscrire Noirmoutier dans un réseau interrégional de la création hybride, en relation avec les festivals nationaux.

24

Un modèle de coopération intercommunale

Chaque commune de l'île contribua au financement (jusqu'à 5 000 € chacune en 2023), permettant d'étendre la programmation au-delà de Noirmoutier et de diversifier les publics touchés. Cette coopération intercommunale, rare et exigeante, fit des Îlluminés une initiative singulière.

Un arrêt contraint par la baisse des financements

Malgré une montée en puissance budgétaire en 2023, avec notamment l'appui de la DRAC, la baisse des financements alloués aux collectivités locales empêcha la poursuite du festival après 2023.

S'il a permis de démontrer le **potentiel d'un ancrage territorial insulaire**, en fédérant artistes, collectivités et publics autour de nouvelles écritures numériques, l'arrêt du festival illustre la **fragilité structurelle** de ce type d'initiatives dépendantes des financements publics et des dynamiques locales.

Artistes et collectifs associés à l'écosystème régional

Au-delà des institutions et festivals, plusieurs **artistes et collectifs** incarnent la vitalité de la création numérique en Pays de la Loire :

- **Guillaume Cousin**, plasticien et scénographe vendéen, développe des dispositifs immersifs et sensibles fondés sur une approche artisanale de la technique. Il revendique une démarche écologique en reconstruisant ses œuvres in situ à l'international pour limiter leur empreinte écologique. Ses créations, présentées en France et à l'étranger (Chroniques, Interstices, Maintenant, Sonica...), se caractérisent par leur capacité à transformer l'espace et la perception du spectateur.

- **Élie Blanchard** (Rezé) explore les écritures visuelles et sonores hybrides, entre performance audiovisuelle et dispositifs interactifs. Ses projets mobilisent autant l'animation graphique que les technologies du live, offrant des expériences immersives qui interrogent la narration contemporaine.
- **Guillaume Marmin**, artiste nantais, est reconnu pour ses installations lumineuses et audiovisuelles qui circulent dans de nombreux festivals en France et à l'international. Soutenu par une structure associative disposant d'une salariée permanente, il collabore régulièrement avec Stereolux (coproductions, résidences techniques) et avec des réseaux nationaux (Némo, Chroniques, Tetro). Ses œuvres, entre art numérique et spectacle vivant, contribuent au rayonnement international de la scène ligérienne.
- **Étrange Miroir**, collectif nantais, développe des créations immersives et interactives qui combinent arts numériques, scénographie et médiation citoyenne. Leurs projets associent souvent des récits documentaires et des dispositifs participatifs, en lien avec des thématiques sociales et politiques, favorisant une rencontre directe entre les publics et les imaginaires numériques.
- **Luce Terrasson**, artiste émergente, travaille sur des formes transdisciplinaires mêlant image, son et dispositifs interactifs. Ses recherches explorent la relation entre technologie, environnement et perception sensorielle, et illustrent la montée en puissance d'une nouvelle génération d'artistes numériques en région.

Ces parcours témoignent de la **diversité des approches** (plasticienne, visuelle, sonore, immersive, participative) et de la capacité des artistes ligériens à dialoguer avec des **réseaux nationaux et internationaux**. Ils soulignent aussi les **difficultés communes** : manque de lieux pérennes pour tester et montrer les œuvres, faibles soutiens institutionnels et fragilités logistiques ou financières.

Autres initiatives et relais possibles

25

Au-delà de ces pôles, d'autres initiatives enrichissent l'écosystème ligérien. **Nef Animation - et son festival Extranimation** - agissent comme pôle ressource autour du cinéma d'animation, avec un potentiel encore peu exploité d'hybridation avec les arts numériques. Le **festival Extranimation** (Nantes) relie animation et formes numériques, bien qu'il reste peu lisible hors du bassin nantais.

La **Collégiale Saint-Martin** (Angers) - dont la gestion est confiée au Département du Maine-et-Loire - s'est ouvert progressivement à des expérimentations numériques, offrant un cadre patrimonial singulier mais nécessitant des adaptations techniques.

Réseau national Hacnum et programme Ambivalences

Les acteurs ligériens s'appuient sur le réseau national **HACNUM**, jugé indispensable mais encore insuffisamment structuré avec une petite équipe pour répondre à l'ensemble des questions nouvelles et des enjeux de la période qui s'ouvre. Le programme interrégional **Ambivalences** offre des leviers de **coproduction et de circulation**, mais demeure **encore récent et peu visible** pour les artistes et structures émergentes. Ils gagneraient à être **mieux identifiés et renforcés** pour soutenir la vitalité du secteur.

L'écosystème ligérien se caractérise par une **concentration des moyens à Nantes**, un **ancrage autour de l'immersif à Laval** et, au Mans, une **spécialisation affirmée sur l'acoustique et les arts sonores**, auxquels s'ajoutent des initiatives territoriales **fragiles mais innovantes**. Les forces résident dans la **diversité des formats**, la **capacité de recherche-crédation** et l'**ouverture internationale**. Les fragilités tiennent à l'**absence de lieux pérennes**, au **manque de régie spécialisée**, au **cloisonnement institutionnel** et à la **faible reconnaissance institutionnelle**. Ces constats appellent des **soutiens structurants**, une **meilleure circulation interterritoriale** et une **intégration accrue** aux dispositifs artistiques et patrimoniaux existants.

1.2 Dynamiques territoriales et réseaux de collaboration

Un archipel d'acteurs, entre concentration et isolement

La géographie des dynamiques numériques en Pays de la Loire révèle un contraste marqué entre **une forte concentration métropolitaine** et **une mosaïque d'initiatives émergentes ailleurs dans la région**. **Nantes constitue un pôle structurant** avec Stereolux, le festival Scopitone, le Lieu Unique et sa Libre Usine, PING et le collectif APO33. **Laval s'affirme à l'échelle internationale** avec Laval Virtual et Recto VRso, tandis que **Le Mans développe une singularité autour du son** avec la biennale Le Mans Sonore. En parallèle, des initiatives plus fragiles émergent en périphérie – en Vendée, à Angers, ou à Noirmoutier avec Les Îlluminés – mais elles manquent de relais structurants voire disparaissent. Ces pôles fonctionnent selon des logiques de coopération formelles (HACNUM, programmes interrégionaux comme Ambivalences) et informelles (collectifs, tiers-lieux, réseaux associatifs). Et **de nombreux artistes indépendants expriment un sentiment d'isolement**, faute de réseau structurant de production et de diffusion hors festivals équivalent à celui des SMAC dans la musique. Cette dynamique « en archipel » demeure encore **peu structurée**, mais elle constitue **un levier stratégique pour accroître la visibilité et la circulation des œuvres**.

« On constate souvent une méconnaissance du fonctionnement des collectivités chez certains collectifs artistiques : décalage entre devis et réalités budgétaires, difficultés sur les temps de montage et démontage, manque de raisonnement en termes de réseau ou de répartition des coûts. Pour des petites communes, avec 15 à 20 000 € de budget pour un événement, la question est celle de l'accessibilité et de l'adaptation des œuvres à ces contraintes. Des propositions légères comme Acqua Alta par exemple, montées avec du matériel prêté par Stereolux pour deux semaines, montrent qu'il est possible de faire circuler les projets. »

26

Gabriel Bancaud, directeur du service culturel, patrimoine et événements de Noirmoutier-en-l'Île

Diffusion et circulation des œuvres

La diffusion constitue un point faible de l'écosystème régional : peu de lieux hors Nantes disposent des équipements ou compétences nécessaires pour accueillir des créations numériques complexes. **La visibilité repose encore sur quelques événements phares** – Scopitone, Recto VRso, Le Mans Sonore – ce qui limite la circulation au-delà de ces temps forts. Plusieurs acteurs plaident pour **la création d'un réseau régional de diffusion**, mobilisant musées, médiathèques, centres d'art, scènes et festivals pluridisciplinaires. Faute d'une telle structuration, le risque identifié est celui d'**un entre-soi et d'une circulation restreinte des mêmes artistes**.

Coopérations régionales et interrégionales

Les collaborations entre acteurs majeurs existent mais restent ponctuelles, les réseaux informels jouant un rôle essentiel pour compenser l'absence de cadre fédérateur. Le programme **Ambivalences illustre la capacité de coopération interrégionale** entre les Pays de la Loire, la Bretagne et la Normandie. Plusieurs structures participent activement au réseau **HACNUM, qui favorise les mutualisations et coproductions à l'échelle nationale**. Enfin, des coopérations internationales sont également établies avec **Mutek, Elektra, Digital Tbilissi ou les réseaux France-Québec**, renforçant la visibilité extérieure du territoire.

Forces et limites des coopérations

Le réseau régional est perçu comme “petit mais soudé”, favorisant davantage l’entraide que la concurrence. Toutefois, **la densité culturelle de Nantes peut réduire la visibilité** de certaines disciplines. Les partenariats avec laboratoires, universités et écoles d’art et de design existent mais restent sous-exploités, tandis que **les divergences politiques entre territoires freinent la dynamique interrégionale**.

« Il faut pouvoir être multilingues, être plutôt le synapse que le neurone, pour faire des connexions entre le monde artistique et le monde des ingénieurs. »

Nicolas Rosette, coordinateur de Chimères, programme-pilote du ministère de la Culture (2018-2024) consacré aux enjeux « arts et technologies » pour le spectacle vivant

Enjeux de décroisonnement et d’ouverture

La nécessité de décroisonner et d’ouvrir les coopérations est régulièrement soulignée, en incluant arts contemporains, musiques électroniques, patrimoine, sciences et culture populaire. **La faible connexion avec les réseaux de médiation numérique** (inclusion, lutte contre l’illectronisme) limite aujourd’hui la portée citoyenne de ces initiatives. Les artistes expriment une volonté forte de **croiser disciplines et publics, notamment jeunes et éloignés de l’offre culturelle**. Enfin, **la circulation internationale des œuvres constitue un levier de reconnaissance**, mais elle doit trouver un équilibre avec un ancrage territorial solide.

Vers un maillage renforcé et équilibré

Ces dynamiques constituent un **atout stratégique** pour la reconnaissance des arts hybrides et numériques, mais leur potentiel reste **insuffisamment consolidé en Pays de la Loire**. La **DRAC souligne l’importance de dépasser la concentration nantaise** en favorisant un **maillage territorial plus équilibré**, appuyé sur une **coordination interinstitutionnelle** (État, collectivités, CNC, HACNUM).

27

Les expériences menées par **Stereolux, Le Lieu Unique, Le Mans Sonore** ou **Recto VRso** démontrent la pertinence d’ancrages locaux articulés à des **réseaux nationaux et internationaux**, mais elles restent trop isolées en région. Le développement de **plates-formes hybrides de coproduction et de diffusion** – à l’image de la **Biennale Chroniques dans la région Sud** – est souvent cité comme un modèle inspirant, de même que la création de nouvelles **passerelles avec les musées, le réseau de lecture publique, les lieux labellisés, les centres et écoles d’art, les laboratoires et les lieux de patrimoine**, qui pourraient être associés dans la région.



Le Poulpe – installation sonore radiophonique – création en 2005
Collectif APO33

1.3 Dispositifs de soutien actuel

« La création artistique en environnement numérique bouscule nos schémas traditionnels : située à la croisée des disciplines artistiques, elle nous oblige à repenser nos modes de soutien. »

Christophe Fenneteau, chef du pôle création - DRAC Pays de la Loire

La création artistique en environnement numérique en Pays de la Loire bénéficie aujourd'hui d'un **ensemble de dispositifs publics et parapublics**, encore fragmentés mais en évolution. Ces soutiens se déclinent en aides financières, résidences et laboratoires, programmes spécifiques et formations. Si ces outils témoignent d'une volonté croissante d'accompagnement, leur **pertinence reste inégale** face à des pratiques hybrides qui échappent aux cadres disciplinaires classiques.

Aides financières

• Les financements de la DRAC Pays de la Loire dans le champ de la création artistique en environnement numérique :

Au-delà du soutien annuel de la scène de musiques actuelles Stereolux à Nantes qui porte un projet artistique et culturel comprenant un volet important dédié aux arts numériques, la direction régionale des affaires culturelles des Pays de la Loire a initié de 2010 à 2021 le Dispositif d'innovation et de création artistique multimédia (DICAM) qui a permis l'émergence et le développement de projets de création artistique, d'œuvres expérimentales faisant appel à de nouvelles formes d'écriture qui abordent, utilisent ou interrogent les technologies numériques. Imaginé comme un accompagnement aux phases de recherche, de maquette et de préproduction, il permettait ensuite au porteur de projet de se tourner tant vers le DICREAM (CNC), que vers le Fonds d'aide à la production régionale, que le CNAP ou vers tout autre soutien adapté au projet. Le fonds dédié à ce dispositif se montait suivant les années entre 40 et 60 000 € (BOP 361).

Depuis 2022, une enveloppe sanctuarisée de 30 000 € (BOP 361) permet l'accompagnement de structures du champ du numérique pour la mise en œuvre de projets de médiation. Il convient d'ajouter la mise en œuvre du programme de numérisation et de valorisation des contenus culturels (PNV) dans le cadre d'une enveloppe annuelle de 200 000 € qui bénéficie pour partie au secteur de la création artistique et depuis 2024 de crédits spécifiques pour un montant de 65 000 € (BOP 131) pour la mise en place d'un pôle ressource de la création artistique en environnement numérique en région dans une dynamique collaborative avec les deux autres pôles en régions Bretagne et Normandie.

Enfin, le festival Scopitone à Nantes a pu faire l'objet d'un financement dans le cadre du fonds Festivals (BOP 131) de 25 000 € en 2023 et en 2024.

• CNC – Centre national du cinéma et de l'image animée :

- DICRéAM (jusqu'en 2022), soutien à des projets expérimentaux associant art, science et technologie.
- Fonds d'aide à la création immersive (depuis 2022), destiné aux œuvres VR/AR, installations immersives et projets transdisciplinaires.

• Ministère de la Culture :

- **Programme national de numérisation et de valorisation des contenus culturels (PNV)** : dispositif de financement pour la numérisation, la diffusion en ligne et la valorisation innovante des contenus culturels (patrimoine, fonds documentaires, créations). Ouvert aux institutions et acteurs culturels, il soutient des projets structurants de diffusion numérique. Plusieurs structures ligériennes (musées, bibliothèques, lieux de diffusion) peuvent en bénéficier.

• Collectivités territoriales :

- **Nantes et Nantes Métropole** soutiennent fortement les acteurs phares du champ (Stereolux, Lieu Unique, Apo33, festivals comme Scopitone) via des subventions de fonctionnement, des coproductions et des appels à projets.
- **Laval (Ville et Agglomération)** investit autour de Laval Virtual et Recto VRso, considérés comme leviers de rayonnement international et d’ancrage local.
- **Le Mans et Le Mans Métropole** appuient le développement de la biennale *Le Mans Sonore* et de Superforma, contribuant à l’émergence d’un pôle arts sonores et numériques.

Résidences et laboratoires

- **Stereolux (Nantes)** : laboratoire Arts & Technologies, résidences de prototypage et projets arts-sciences.
- **La Libre Usine (Lieu Unique, Nantes)** : fablab artistique et espace modulable de production.
- **Laval Virtual / Recto VRso (Mayenne)** : résidences et mises en situation pour projets immersifs, adossées à un écosystème international.
- **Autres tiers-lieux** : collaborations ponctuelles avec Ping (Hyperlien, Nantes), Apo33, ou encore des fablabs territoriaux.

Commandes publiques et programmes spécifiques

- **Programme interrégional – Ambivalences** : programme de coopération entre la Bretagne, la Normandie et les Pays de la Loire, avec l’appui des DRAC et de HACNUM. Il permet de **mutualiser des moyens de production**, de faciliter la **coproduction d’œuvres hybrides** et d’organiser des **résidences croisées**. Depuis cette année, il anime également un appel à projet pour soutenir la production de nouvelles œuvres et met en œuvre un programme dédié à la jeune création.
- **France 2030 – Expériences augmentées du spectacle vivant** : appel à projets national, le **Lieu Unique** en a été lauréat, en lien avec le consortium **Scènes Augmentées** né de Chimères. Il explore la dramaturgie augmentée, la R&D artistique et les modalités spécifiques de diffusion.

Formations et accompagnements

- **Université de Nantes / École de design Nantes Atlantique** : cursus intégrant design, arts et technologies.
- **Écoles d’art régionales (CNDC Angers, Beaux-Arts de Nantes, Le Mans, etc.)** : modules expérimentaux en lien avec le numérique.
- **Formations continues** : Stereolux, Ping, Laval Virtual proposent workshops et stages pour artistes, techniciens et médiateurs.

Réseaux nationaux

- **HACNUM** : rôle de tête de réseau reconnu, permettant mutualisations et visibilité nationale. Le réseau a également publié un **guide des aides financières disponibles pour les artistes et structures du secteur**⁶, recensant les dispositifs mobilisables (nationaux, régionaux, européens). Cet outil constitue une ressource

⁶ <https://hacnum.org/guide-des-aides-a-la-creation-en-environnement-numerique-2024-2025/>

précieuse pour les porteurs de projets, souvent confrontés à la complexité et à la dispersion des financements possibles.

• **Programme Chimères (2018–2023)** : perçu comme un jalon important mais limité. Il a permis d’accompagner 78 artistes au niveau national, dont plusieurs ligériens, mais ses effets restent restreints :

- Dispositif jugé trop sélectif, avec peu de projets réellement accompagnés ;
- Temporalité courte, laissant peu de place à une recherche au long cours ;
- Soutien technique et R&D insuffisants, obligeant les équipes à assumer seules certains volets technologiques ;
- Absence de suite structurante après sa clôture en 2023, ce qui a fragilisé la dynamique enclenchée.

• **Cinq pôles régionaux de création en environnement numérique** : depuis 2023, la DGCA et plusieurs DRAC (Bretagne, Pays de la Loire, PACA, AURA, Normandie) ont soutenu la création de pôles régionaux dédiés. Leur objectif est de structurer des ressources régionales, de mutualiser compétences et équipements, de renforcer la coopération interrégionale et de servir de relais nationaux pour la recherche, la production, la diffusion, la formation et l’action culturelle.

« En commission d’experts, on est vraiment sur la musique, moins à l’aise avec la dimension transdisciplinaire. Comme si cela n’était pas à leur endroit, on recentre toujours sur le propos musical, comme si c’était la règle implicite de la commission. »

Maxime Le Roch, conseiller musique – DRAC Pays de la Loire

Limites et fragilités

La création artistique en environnement numérique en Pays de la Loire se heurte à plusieurs obstacles structurels et conjoncturels qui fragilisent son développement. Le premier tient au **cloisonnement disciplinaire** des politiques publiques. En DRAC, ces commissions d’experts, organisées par silos (arts visuels, spectacle vivant, audiovisuel), peinent à appréhender des projets hybrides et transdisciplinaires. De nombreux artistes se retrouvent « entre deux cases », contraints de multiplier les dossiers et de bricoler des financements fragmentés.

Les **modalités actuelles de soutien de la DRAC** accentuent cette difficulté. Les procédures sont jugées lourdes et peu adaptées, avec des commissions souvent composées d’experts spécialisés qui n’ont pas toujours l’acculturation nécessaire pour évaluer les enjeux liés aux pratiques numériques. Il en résulte une reconnaissance partielle, parfois arbitraire, des projets présentés.

À cela s’ajoute la **disparition du DICRéAM**, qui a laissé un vide majeur dans le soutien national aux projets expérimentaux. Le Fonds d’aide à la création immersive, mis en place depuis, ne couvre pas l’ensemble des besoins et reste centré sur certaines formes spécifiques. Ce contexte est aggravé par une **forte contraction des financements culturels**, tant au niveau national que régional. Les enveloppes stagnent ou diminuent en valeur réelle, ce qui pénalise particulièrement les projets numériques, très coûteux en matériel et en recherche-développement.

La situation en Pays de la Loire est marquée par un **désengagement de la Région**, qui a recentré ses priorités sur d’autres axes, réduisant drastiquement ses financements en faveur de la culture. Ce retrait est d’autant plus sensible qu’il s’est accompagné de l’**arrêt de la coopération interrégionale** avec la Bretagne et la Normandie. L’abandon de ce dispositif de production mutualisée est perçu comme une perte majeure en termes de visibilité et de mise en commun des moyens.

Le secteur reste par ailleurs très **dépendant des financements locaux**. Si Nantes Métropole, Laval et Le Mans soutiennent activement leurs écosystèmes, cette dynamique engendre une forte **inégalité territoriale** : les artistes situés hors des métropoles peinent à bénéficier de relais comparables. Enfin, la **reconnaissance nationale demeure faible**. Les dispositifs classiques restent largement centrés sur le spectacle vivant, les arts visuels ou l'audiovisuel, sans réelle adaptation aux besoins des pratiques hybrides et transdisciplinaires liées au numérique.

La cartographie actuelle montre des dispositifs variés mais encore **insuffisamment adaptés aux besoins spécifiques** de la création artistique en environnement numérique. La **fin du DICRéAM**, la **baisse générale des financements culturels**, le **désengagement radical de la Région**, et surtout son **retrait de la coopération interrégionale**, accentuent la fragilité des acteurs. En contrepoint, la création récente de **cinq Pôles régionaux de création en environnement numérique**, l'**engagement volontariste de Nantes Métropole**, ainsi que le soutien actif des collectivités de **Laval** et du **Mans**, apparaissent comme des relais essentiels pour maintenir la dynamique. L'enjeu est désormais d'assurer une **pérennité financière et institutionnelle**, de décroïsonner les cadres de soutien et de développer un accompagnement transversal reliant arts, sciences et technologies. Faute de quoi, la précarité structurelle relevée par de nombreux acteurs – en particulier ceux qui développent des œuvres **hybrides et transdisciplinaires** – pourrait s'accroître, au détriment de l'innovation et de la visibilité du secteur.



Out Of Your Mind– expérience immersive – création en 2021 pour Scopitone au Planétarium de Nantes
High Tone et AV Exciters

Partie 2 – Diagnostic du secteur

Cette deuxième partie propose une analyse du secteur de la création artistique en environnement numérique en Pays de la Loire. Elle s'appuie sur l'état des lieux et sur les 24 entretiens réalisés auprès d'artistes, de structures, d'institutions et de partenaires du territoire.

Le diagnostic met en évidence un écosystème riche et foisonnant, porté par des acteurs engagés et une diversité de pratiques allant des arts immersifs et génératifs aux écritures hybrides associant spectacle vivant, arts visuels, design ou sciences. Toutefois, cette vitalité se heurte à plusieurs fragilités structurelles et organisationnelles qui limitent son développement.

Parmi les principaux enseignements :

- une **reconnaissance institutionnelle encore incomplète**, les arts numériques peinant à s'inscrire pleinement dans les politiques culturelles traditionnelles ;
- une **structuration insuffisante du secteur**, marqué par des réseaux fragmentés et un déficit de coordination régionale ;
- une **inadaptation des dispositifs existants**, souvent conçus par silos disciplinaires, qui freine l'innovation et oblige les artistes à contourner les cadres établis pour financer leurs projets ;
- une **précarité économique persistante**, liée au coût élevé des productions, à la rareté des financements pluriannuels et à l'absence de modèles économiques stabilisés ;
- enfin, des **lacunes en matière d'accompagnement, de formation et de médiation**, qui limitent l'appropriation par le grand public et freinent la montée en compétences des équipes artistiques et techniques.

Ce diagnostic met ainsi en lumière les forces et les atouts du territoire – dynamisme créatif, attractivité pour les jeunes publics, ancrage dans un écosystème technologique innovant – mais aussi les freins majeurs à lever pour inscrire durablement la création numérique au cœur de l'écosystème culturel régional.

2.1 Une reconnaissance institutionnelle insuffisante

« Il est temps d'inscrire pleinement la création numérique dans nos politiques culturelles, sinon on passera à côté d'un pan entier de la création contemporaine. »

Christophe Fenneteau, chef du pôle création - DRAC Pays de la Loire

La création artistique en environnement numérique demeure aujourd'hui **marginale dans les politiques culturelles**. Malgré un foisonnement de pratiques hybrides et une reconnaissance croissante du public, elle souffre d'un déficit de légitimité institutionnelle. Les dispositifs de soutien, organisés en silos disciplinaires, laissent nombre de projets « hors cadre », contraignant artistes et structures à composer avec des catégories inadaptées. Cette situation fragilise la reconnaissance symbolique et freine la structuration du secteur.

« Il faut sortir de l'ornière disciplinaire et articuler dynamique nationale et territoriale. »

Emmanuel Vergès, co-directeur de l'Observatoire des Politiques Culturelles

Des pratiques encore mal reconnues

Les projets numériques échappent aux cadres habituels d'évaluation. Trop expérimentaux pour certains dispositifs, trop transversaux pour d'autres, ils se heurtent à un manque de lisibilité dans les procédures. Peu de lignes budgétaires leur sont spécifiquement dédiées, et rares sont les appels à projets qui intègrent des critères adaptés. Dans les institutions établies – musées, scènes et festivals pluridisciplinaires – ces formes apparaissent encore comme **marginales ou ponctuelles**, souvent programmées à titre expérimental plus que comme partie intégrante des saisons artistiques. Les pratiques contributives issues du web social (Tiktok, Wikipédia, plateformes collaboratives) demeurent également invisibilisées, faute de reconnaissance officielle.

33

Des résistances persistantes

Au-delà des dispositifs, les représentations culturelles freinent cette reconnaissance. Le numérique reste parfois perçu comme accessoire plutôt que comme un médium artistique à part entière. Les musées et universités accusent un retard critique et théorique, peinant à historiciser ces pratiques et à leur donner une place dans les récits de l'art contemporain. Plusieurs acteurs redoutent également une dilution : en se confondant avec les industries culturelles et créatives, la création numérique risquerait de perdre son identité artistique spécifique.

« Ce n'est ni du spectacle vivant, ni de l'art contemporain : c'est entre les deux, et c'est là que ça coince. »

Guillaume Cousin, artiste (Vendée)

Des enjeux artistiques sous-estimés

Ce déficit de reconnaissance masque des enjeux esthétiques majeurs. Les œuvres numériques se situent souvent dans un « **entre-deux** » : ni tout à fait spectacle vivant, ni tout à fait arts visuels ou audiovisuels, elles bousculent les catégories établies et interrogent les modes de diffusion. Certaines propositions sont jugées

accessoires, mais d'autres convainquent par la force de leur propos. Les contraintes techniques renforcent ces difficultés : la réalité virtuelle impose des jauges réduites, peu de lieux sont équipés, et l'absence de circuits identifiés limite encore l'accès du public.

« Les artistes travaillant avec le numérique ne se limitent pas à la technologie : ils inventent des écritures qui brouillent les frontières entre installation, théâtre, arts visuels et performance. »

Judith Guez, docteure en arts, artiste et chercheuse. Fondatrice et directrice artistique du festival Recto VRso - Laval

Cette position de Judith Guez éclaire une position forte dans le paysage de la création artistique en environnement numérique : Recto VRso refuse la logique de compétition technologique qui domine encore trop souvent les événements liés au numérique. Loin d'un « showroom » où l'on viendrait tester la puissance des casques ou des logiciels, le festival revendique une approche artistique où la réalité virtuelle est envisagée comme un langage plastique et dramaturgique. Elle peut être associée à d'autres médiums – installation, théâtre, arts visuels, performance – pour questionner nos perceptions, nos imaginaires et nos modes de relation au monde. En ce sens, Recto VRso devient un espace critique et expérimental, où la technologie n'est pas une fin en soi mais un vecteur de trouble, d'émotion et de réflexion.

Vers une reconnaissance élargie

Les acteurs rencontrés soulignent la **puissance créative** du numérique. Ce médium permet d'ouvrir des univers inaccessibles autrement, de générer de nouveaux imaginaires et de proposer des expériences immersives capables de susciter émotion et émerveillement comparables aux arts traditionnels. De nombreuses œuvres en témoignent, perçues comme dotée d'une richesse visuelle et poétique exceptionnelle, ou encore des installations qui touchent un public large. Dans cette perspective, l'intelligence artificielle est aujourd'hui perçue comme un outil fécond et prometteur, offrant un terrain fertile d'expérimentation, à l'inverse du Metavers jugé décevant.

34

« Les artistes et les professionnels doivent se positionner politiquement. Tout ne se vaut pas : il y a une vraie responsabilité de notre scène à proposer des œuvres qui interrogent le monde, plutôt que de participer à cette course aveugle à l'innovation pour l'innovation »

Juliette Bibasse, curatrice indépendante et directrice du Studio Lermancier – Bruxelles

Risques et leviers pour l'avenir

L'enjeu est désormais de dépasser la position de « suiveur de tendance » pour éviter une instrumentalisation du numérique au service de la seule prouesse technique. Les acteurs insistent sur la nécessité d'un **accompagnement renforcé**, permettant aux artistes de dépasser l'effet technologique et de construire un propos artistique exigeant. Ils appellent à relier la création numérique à une réflexion sur les usages sociaux et culturels du numérique dans la société, plutôt qu'à des logiques de mode. Le numérique peut devenir un **vecteur d'émotions universelles** et un outil de narration inédit, à condition de privilégier les technologies qui nourrissent réellement la création plutôt que de s'aligner sur des révolutions annoncées mais non tenues.

En définitive, la reconnaissance institutionnelle des arts numériques suppose à la fois **un changement de regard** et la mise en place de **cadres de soutien adaptés**, capables de prendre en compte les temporalités longues, la recherche-crédation et les formats hybrides. Les acteurs demandent une intégration pleine et entière

de la création numérique dans les politiques culturelles, au même titre que d'autres priorités transversales telles que l'égalité, la transition écologique ou les droits culturels.

Point de vue d'expert : Franck Bauchard

Inspecteur de la création, **Franck Bauchard** est actuellement coordinateur des politiques numériques à la **DGCA**. Il a notamment été directeur artistique de la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon, directeur-fondateur de **La Panacée/ Moco** à Montpellier et directeur du **Techne Institute for arts and emerging technologies** de l'Université de l'État de New-York.

« Le théâtre est un laboratoire critique des technologies, capable de les détourner autant que de les révéler. »

La revue **Théâtre/Public** s'attache depuis les années 1990 à documenter les mutations des arts de la scène face aux transformations esthétiques et technologiques. Dans ce cadre, elle publie un long entretien⁷ avec **Franck Bauchard**⁸ qui revient sur trente ans de réflexion et d'expérimentations. Il y explore la manière dont le théâtre, confronté au numérique, devient un véritable laboratoire critique pour interroger la notion de présence, l'histoire des médias et l'émergence d'une culture de l'immersif.

Chercheur, commissaire d'exposition et directeur d'institutions, **Franck Bauchard** est considéré comme un pionnier de la réflexion sur les relations entre théâtre et technologies numériques. Depuis les années 1990, il a accompagné et théorisé les mutations du spectacle vivant à l'ère du numérique, en particulier à travers ses initiatives à la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon avec le dispositif expérimental des **Sondes**.

L'entretien met en lumière une approche originale de l'histoire du théâtre : Franck Bauchard plaide pour une **archéologie des médias**, permettant de penser les technologies non pas dans une logique linéaire de progrès, mais à travers des continuités, des ruptures et des filiations oubliées (Piscator, Kiesler, Polieri, Svoboda...). Le théâtre devient ainsi un lieu privilégié pour interroger et détourner les environnements technologiques de chaque époque.

Il identifie plusieurs étapes de réflexion : l'exploration des relations entre scène et écrans ; la conceptualisation du théâtre comme **écosystème médiatique** ; les mutations de l'écrit et des dramaturgies à l'ère numérique ; enfin, l'« archéologie du live » développée pendant la pandémie, où la notion de présence s'est déplacée de la coprésence physique vers l'attention et l'interaction.

Aujourd'hui, Franck Bauchard insiste sur l'émergence d'une **culture de l'immersif**, où la notion d'expérience tend à remplacer celle de représentation. Le théâtre apparaît comme un **laboratoire critique** face aux technologies contemporaines, capable d'explorer de nouvelles formes de présence, y compris avec des acteurs non-humains (robots, IA), et de questionner les effets sociaux, politiques et culturels de la performativité généralisée des plateformes numériques.

⁷ <https://theatrepublic.fr/tp256-prendre-la-mesure-des-mutations-loeuvre/>

⁸ Jean-Louis Besson, Franck Bauchard, « Prendre la mesure des mutations à l'œuvre », *Théâtre/Public*, N° 256 [en ligne]

2.2 Faible structuration du secteur et fragmentation des réseaux

« La création numérique a pour force et pour faiblesse son caractère hybride et insaisissable. Elle avance en permanence, portée par des croisements inédits entre arts visuels, sonores, sciences et technologies. Cette vitalité, cette capacité à se réinventer sans cesse, en fait un champ pionnier et inspirant. Mais elle complique aussi sa reconnaissance : toujours en mouvement, difficile à circonscrire, elle échappe aux cadres institutionnels, aux dispositifs de soutien traditionnels, et oblige chacun – artistes, programmeurs, pouvoirs publics – à repenser en continu ses modes d’accompagnement. »

Yéliz Ozen, administratrice de production arts et cultures numériques et festival Scopitone – Stereolux - Nantes

L'écosystème ligérien de la création en environnement numérique apparaît encore **peu structuré et insuffisamment fédéré**. Les artistes et les structures évoluent souvent de manière isolée, au sein de cercles disciplinaires distincts (arts visuels, musique, spectacle vivant, audiovisuel), sans réelle instance de coordination ni représentation commune. Cette organisation en silos fragmente les réseaux, limite la mutualisation des ressources et freine l'émergence de synergies à l'échelle régionale.

« Ce qui manque, c'est un vrai maillage territorial, pas seulement des structures dédiées, mais des portes d'entrée claires pour les artistes. »

Julien Martineau, directeur de Superforma, scène de musiques actuelles Le Mans-Allonnes et membre de la direction collégiale de l'association Le Mans Sonore

36

Ce fonctionnement en **archipel** se traduit par une concentration des moyens à Nantes, où des structures comme Stereolux, le Lieu Unique, PING ou APO33 jouent un rôle moteur, tandis que de nombreux artistes indépendants ou collectifs restent en marge, contraints de cumuler les métiers d'auteur, producteur et diffuseur faute de relais adaptés. Les dynamiques locales de Laval (réalité virtuelle), du Mans (arts sonores), d'Angers ou de la Vendée sont prometteuses, mais elles demeurent **insuffisamment connectées entre elles** et peinent à construire une visibilité commune.

L'absence d'un **réseau régional identifié**, équivalent à ce que représentent les SMAC pour les musiques actuelles, accentue cette fragilité. Les rencontres ponctuelles via HACNUM ou à l'initiative de Stereolux ne suffisent pas à compenser le manque d'une structuration durable. Hors quelques événements spécialisés, les lieux de diffusion identifiés restent rares, et certains festivals disparaissent faute de financements stables, révélant la précarité de cet écosystème pourtant riche de trente ans d'expérimentations.

« La grande force de la création artistique en environnement numérique, c'est cette capacité à apporter un regard critique sur les technologies numériques, à prendre du recul et à activer de la réflexivité. Le frein évident, c'est le modèle économique : extrêmement dépendant des subventions, c'est une force dans le principe mais aussi une fragilité. »

Martin Lambert, Laboratoire arts et technologies (jusqu'en 2023) à Stereolux – Nantes

Cette fragmentation touche également les **relations interinstitutionnelles**. Les cloisonnements entre spectacle vivant, arts visuels et politiques numériques freinent les projets transdisciplinaires, tandis que la

DRAC elle-même fonctionne encore en silos, sans service dédié. Les conseillers sectoriels doivent coopérer au cas par cas pour suivre des projets hybrides, sans qu'une politique transversale claire n'existe. De même, les liens entre création artistique numérique et politiques publiques numériques (inclusion, illettrisme) restent faibles, alors qu'ils pourraient constituer un levier de reconnaissance supplémentaire.

« Dans ce secteur, l'argent ne suffira pas à résoudre les problèmes. Ce qui manque, c'est un vrai travail d'interconnaissance. Avant Chimères, je ne connaissais pas ce domaine, et j'ai découvert un milieu très spécialisé, parfois fermé. Le défi, c'est d'instaurer un discours commun, de décloisonner les réseaux et de développer une volonté de travailler ensemble. »

Yves Jourdan, directeur adjoint du Lieu Unique - Nantes

Les conséquences sont multiples : **isolement des artistes émergents** hors des réseaux établis, faiblesse des passerelles entre art contemporain et numérique, rareté des lieux capables d'accueillir des projets de grande envergure, **isolement des territoires périphériques** et absence de relais pour les expérimentations dans les villes moyennes ou les petites communes rurales ou côtières. L'écosystème sonore reste souvent séparé du reste du champ numérique, et certains festivals, comme Recto VRso, dépendent fortement de cadres institutionnels technologiques (Laval Virtual), sans autonomie artistique pleine et entière.

La création numérique en Pays de la Loire se caractérise par une **maturité inégale** : des pôles structurés et visibles coexistent avec une multitude d'acteurs plus fragiles, dispersés et parfois invisibles. Cette absence d'une vraie instance fédératrice empêche l'émergence d'une voix commune capable de défendre le secteur auprès des institutions, laissant perdurer une impression de cloisonnement et de marginalité. **La consolidation d'un réseau régional formalisé**, capable de mutualiser les ressources, de soutenir la diffusion et d'affirmer une identité collective, apparaît dès lors comme un enjeu prioritaire pour la reconnaissance et la pérennisation de ce champ.



Quitter son caillou – ciné-spectacle documentaire et musical – création en 2022 au TNB
Elie Blanchard et Victoria Follonier

2.3 Innovation versus dispositifs traditionnels : une tension persistante

« On a besoin d'espaces où l'on peut essayer, se tromper, et inventer hors des logiques administratives lourdes. »

Eli Commins, directeur du Lieu Unique – Nantes

La création en environnement numérique se distingue par une **forte capacité d'innovation**, tant dans les formats artistiques que dans les modes de production. Les artistes explorent de nouvelles écritures (réalité augmentée, intelligence artificielle, son binaural, dispositifs interactifs), expérimentent des temporalités longues de recherche et de prototypage, et développent des formes hybrides difficiles à classer. Cette dynamique créative se heurte toutefois à des **cadres de soutien conçus pour des disciplines établies**, qui contraignent encore largement l'émergence de propositions véritablement originales.

Des cadres inadaptés aux pratiques hybrides

Les dispositifs d'aide restent structurés par silos disciplinaires (spectacle vivant, arts visuels, cinéma), avec des critères d'évaluation hérités de modèles classiques : jauges, formats de diffusion, temporalité annuelle des appels à projets. De nombreux artistes témoignent de la difficulté à faire reconnaître des projets traversant plusieurs champs. Certains doivent **adapter artificiellement leur démarche** pour correspondre à une case administrative, au risque de brider l'expérimentation. La fin du dispositif national DICRéAM a accentué cette fragilité, créant une **discontinuité de soutien** pour des projets qui nécessitent du temps et de la R&D artistique.

Des temporalités en décalage

La création numérique exige souvent des phases longues de recherche, de développement et de prototypage, incompatibles avec les logiques budgétaires annuelles. Les appels à projets imposent des délais courts et des cadres rigides, mal adaptés à des démarches par itération ou à des technologies encore peu matures. Cette inadéquation pousse les artistes à recourir à des financements ponctuels et à se tourner vers des festivals éphémères, sans perspective de structuration à long terme. La **dépendance aux événements phares** accentue cette précarité et fragilise les modèles économiques.

38

« Le risque, c'est de tomber dans le prétexte technologique. Il faut toujours se demander : pourquoi cette technologie, et qu'apporte-t-elle au propos artistique ? »

Christophe Fenneteau, chef du pôle création - DRAC Pays de la Loire

Un risque de standardisation et de perte de sens

Plusieurs acteurs alertent sur le **risque de standardisation** induit par les cadres normatifs : formats calibrés, expériences VR limitées par les jauges, projets contraints de se conformer à des esthétiques attendues. À l'inverse, certaines propositions trop ambitieuses techniquement peinent à trouver les conditions de diffusion adéquates. S'ajoute une critique de la « course à l'innovation » technique : lorsque la technologie prime sur le propos artistique, elle produit des œuvres perçues comme décevantes. Le risque est alors double : **affaiblir la valeur artistique** et **diluer la scène numérique** dans une appellation large « arts numériques » qui perd de sa consistance critique.

« *La recherche n'est pas montrable, et la montrer demande un exercice en soi. La recherche scientifique fondamentale est déconsidérée.* »

Nicolas Rosette, coordinateur de Chimères, programme-pilote du ministère de la Culture (2018-2024) consacré aux enjeux « arts et technologies » pour le spectacle vivant

Nicolas Rosette met ici le doigt sur un problème systémique : l'absence de reconnaissance de la recherche comme processus autonome et nécessaire dans le champ culturel. En affirmant que « *la recherche n'est pas montrable* », il insiste sur le fait qu'elle ne se traduit pas naturellement par des résultats visibles et immédiatement communicables. L'expérimentation, la préproduction, l'essai et l'erreur sont au cœur de la recherche artistique, mais ils ne rentrent pas dans les formats attendus par les institutions (spectacle, exposition, prototype finalisé). « *La montrer* » nécessite donc un travail supplémentaire – production de carnets, de bilans, de démonstrateurs – qui relève presque d'une mise en scène de la recherche elle-même. Cela demande un exercice réflexif et méthodologique qui n'est pas reconnu ni financé à sa juste valeur. Nicolas Rosette établit ici un parallèle avec la recherche scientifique fondamentale : en France, celle-ci souffre historiquement d'une déconsidération au profit d'approches appliquées, immédiatement rentables ou utiles économiquement. En alignant ces deux constats, il dénonce un biais culturel qui pénalise la création en environnement numérique : l'impossibilité d'accorder de la valeur à ce qui est exploratoire, inachevé, non directement « productif », alors même que c'est là que se joue l'innovation véritable.

Des besoins identifiés pour renouveler les dispositifs

Face à ces freins, les acteurs expriment la nécessité d'inventer **de nouveaux outils de soutien**, plus souples et transversaux.

- **Financements pluriannuels** permettant d'accompagner recherche, prototypage et diffusion, en reconnaissant la R&D artistique comme une étape à part entière.
- **Critères adaptés aux projets hybrides**, valorisant la documentation, la médiation et la co-recherche au même titre que la production finale.
- **Reconnaissance institutionnelle des lieux de production hybrides**, comme Stereolux ou la Libre Usine, capables d'accueillir des expérimentations à la croisée des disciplines.
- **Développement de formations diplômantes et de médiateurs spécialisés**, encore insuffisants dans les écoles d'art et universités régionales.

Une tension à dépasser

En définitive, la tension entre innovation et dispositifs traditionnels constitue l'un des freins majeurs à la consolidation du secteur. Les pratiques numériques exigent de **réinventer les cadres de financement et d'accueil**, afin d'éviter que les démarches les plus expérimentales ne soient exclues ou contraintes à se conformer à des logiques inadaptées. Pour nombre d'acteurs rencontrés, il s'agit moins de créer une nouvelle catégorie que d'**adapter en profondeur les outils existants**, en intégrant la transversalité comme un principe de base. À défaut, le risque est de voir s'éroder la diversité et la richesse des propositions, et de laisser passer une part essentielle de l'innovation artistique contemporaine.

2.4 Fragilité économique des artistes et des structures

« Sans reconnaissance institutionnelle et financement adapté, les acteurs clés vont finir par jeter l'éponge. »

Julien Ottavi, artiste-chercheur et directeur artistique d'APO33 à Nantes

Le diagnostic met en évidence une **fragilité économique structurelle**, partagée à la fois par les artistes et par les petites structures investies dans la création numérique. Les budgets de production restent limités et fortement dépendants de subventions ponctuelles, ce qui rend difficile la pérennisation des projets et empêche l'investissement sur le long terme. Cette précarité se traduit par des salaires instables, une faible reconnaissance des métiers situés à la frontière entre disciplines, et un risque de découragement ou de fuite des talents vers des secteurs jugés plus viables économiquement. Comme en Bretagne, les acteurs évoquent une situation de « **sous-financement chronique** », proche d'une « pauvreté systémique » qui fragilise la scène numérique dans son ensemble.

Une économie de projet précaire

La majorité des initiatives repose sur des financements publics conjoncturels, sans modèle économique consolidé. Les artistes et collectifs vivent dans un **équilibre instable**, alternant aides ponctuelles, partenariats fragiles et revenus complémentaires (intermittence, régie, autres activités). Cette dépendance aux cycles électoraux et aux enveloppes exceptionnelles génère une grande incertitude : annulation d'événements, réduction d'équipes ou disparition pure et simple de certains festivals faute de financements pérennes. Ainsi, APO33, structure pionnière à Nantes, fonctionne avec un budget annuel restreint (~130 000 €) et une équipe réduite, exposée à des risques de contraction ou de disparition si aucun soutien structurel n'est apporté.

40

Des coûts élevés et des moyens insuffisants

La **nature technique des œuvres numériques** accentue la fragilité : matériel coûteux, logiciels spécifiques, compétences rares, maintenance et stockage. Les budgets de production ne couvrent que rarement l'ensemble de ces besoins, ce qui entraîne un décalage entre les ambitions artistiques et les moyens disponibles. Les projets ambitieux (mapping monumental, installations immersives, dispositifs VR/AR) apparaissent souvent **incompatibles avec les capacités financières des petites structures** ou des collectivités locales. Les jauges réduites de certaines expériences (VR, dispositifs individuels) aggravent encore ce déséquilibre économique, rendant difficile l'équilibre entre coûts de production et recettes de diffusion.

Une dépendance aux événements et aux coproductions

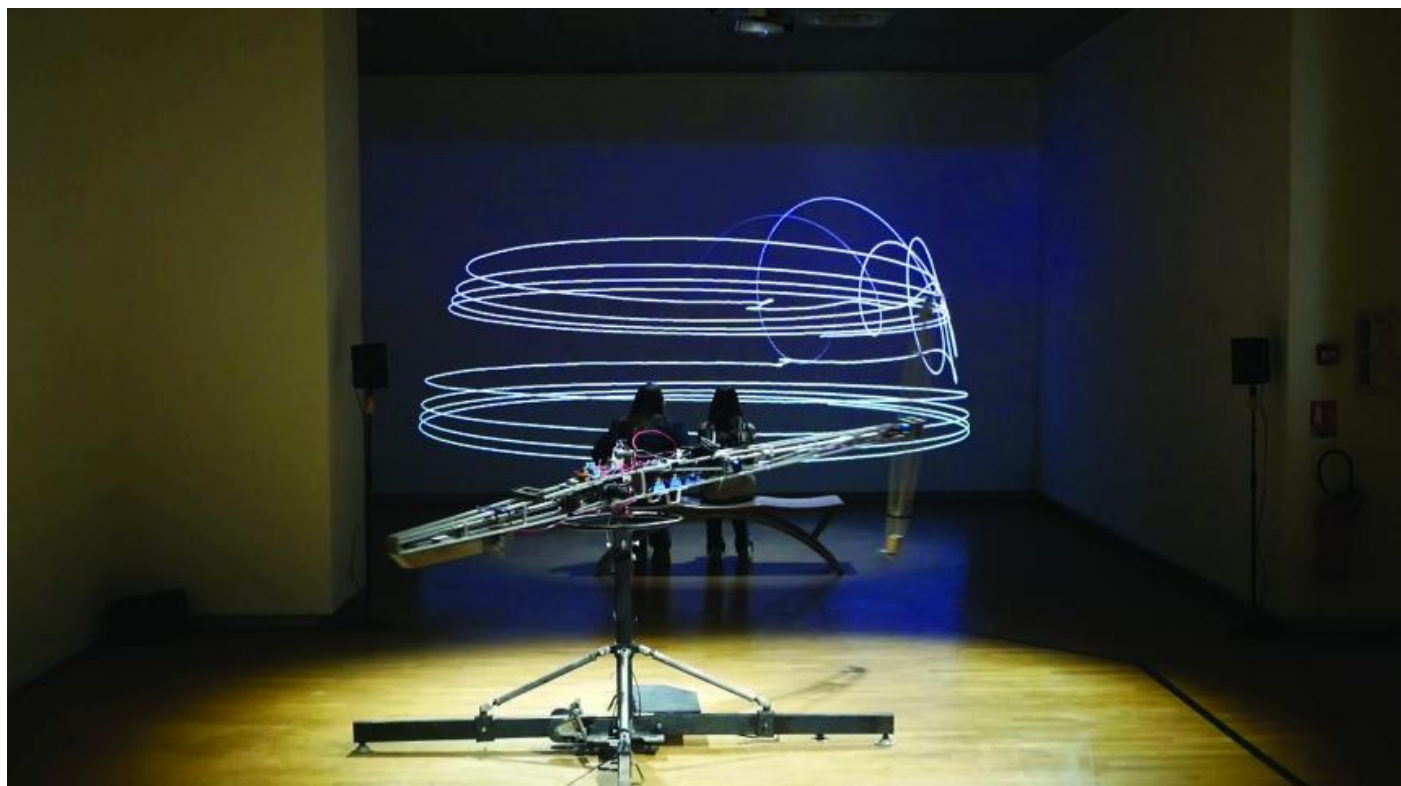
Faute de relais durables, la diffusion reste concentrée sur des temps forts événementiels (Scopitone, Laval Virtual, biennales, Nuit Blanche), sans circuits pérennes permettant de valoriser les œuvres sur la durée. Cette dépendance empêche la constitution d'une économie stable et accroît le risque de fragilisation en cas de baisse de financements. De nombreuses structures peinent à trouver des coproducteurs capables de prendre en charge la logistique et la technique, tandis que les festivals eux-mêmes se trouvent exposés à des **discontinuités de financement** (perte de subventions, baisses budgétaires).

Enjeux pour la durabilité

Les entretiens soulignent l'urgence de penser des **financements plus adaptés**, capables de prendre en compte la spécificité de la recherche et de la R&D artistique. Les acteurs appellent à :

- développer des financements **pluriannuels et fléchés sur la création**, permettant aux projets de se déployer dans des temporalités longues ;
- reconnaître le temps de **prototypage, de documentation et de médiation** comme une partie intégrante de la démarche artistique ;
- **consolider les ressources humaines et techniques des structures**, pour éviter leur épuisement et leur exposition à des crises de croissance ;
- **renforcer la place des plateformes de coproduction régionales et interrégionales**, capables de mutualiser les moyens et de soutenir des projets hybrides nécessitant de longues phases de recherche.

En l'absence d'une telle consolidation, le risque est double : **voir s'accroître la précarisation des artistes et structures**, et perdre une partie du **patrimoine immatériel** constitué par des œuvres numériques fragiles et peu conservées. La fragilité économique actuelle menace ainsi non seulement la vitalité du secteur, mais aussi sa capacité à inscrire ses créations dans la durée et à garantir leur transmission.



Des forces vont se déplacer – installation/performance visuelle et sonore – Nuit des Musées 2023 au Musée d'Art et d'Histoire de Cholet et festival Recto VRso 2024

Antoine Birot

2.5 Des lacunes en accompagnement, formation et médiation

« La question des jeunes artistes est centrale : où sont-ils dans ce champ ? L'école d'art du Mans a une orientation forte vers les arts numériques, mais les artistes ne restent pas. On dispose pourtant de dispositifs importants comme Bonus, à Nantes, avec 52 ateliers mis à disposition pendant trois ans – et pas un seul n'accueille un artiste orienté arts numériques. Comment inciter cette nouvelle génération à rester et à s'ancrer sur le territoire ? L'enjeu est d'associer davantage les écoles d'art aux appels à projets et aux jurys, et de travailler sur des formes et des médiums qui parlent spontanément aux plus jeunes. »

Anne-Laure Belloc, directrice de la programmation arts et cultures numériques - Stereolux – Nantes

Un constat récurrent des entretiens menés en Pays de la Loire concerne **l'insuffisance d'accompagnement professionnel et de formation** adaptés aux besoins spécifiques des artistes du numérique. L'offre régionale reste limitée : peu de cursus ou de modules spécialisés existent autour des technologies émergentes (intelligence artificielle, réalités étendues, design interactif), obligeant nombre de créateurs et créatrices à se former de manière autodidacte ou à l'étranger. De même, les dispositifs de mentorat, de suivi de carrière ou de conseil juridique et économique demeurent embryonnaires, alors que la complexité technique et financière de ces projets exigerait un accompagnement renforcé.

« La technologie va vite ; pour la maîtriser, il faut des lieux de partage, d'échanges et de ressources communes. »

Judith Guez, docteure en arts, artiste et chercheuse. Fondatrice et directrice artistique du festival Recto VRso - Laval

42

Une offre de formation insuffisante

Les écoles d'art et universités régionales intègrent encore peu les enjeux liés au numérique. Faute de cursus structurés, les artistes doivent développer leurs compétences techniques par leurs propres moyens, avec un risque de décrochage face à l'évolution rapide des technologies (IA, XR, arts génératifs). Peu de régisseurs et techniciens sont formés spécifiquement aux œuvres interactives ou immersives, ce qui limite la capacité des lieux à accueillir des projets exigeants. Plusieurs acteurs soulignent également le manque de **formations transversales** liant art, sciences et technologies, ainsi que l'absence de modules dédiés à l'**écoconception**, à la **documentation** et à la **conservation des œuvres numériques**, pourtant essentiels pour leur diffusion et leur pérennité.

« Je me suis formé sur le tas, en bricolant mes dispositifs, faute de formations adaptées ou de retours critiques structurés. On avance souvent en solo, sans réseau clairement identifié, et il est difficile de trouver des interlocuteurs capables de comprendre la spécificité technique et artistique de nos projets. Les commissions d'aide, trop cloisonnées, ne correspondent pas à nos temporalités, et il n'existe quasiment pas d'accompagnement au suivi de carrière ou à la diffusion. Cela entretient une forme de précarité et un isolement réel, alors même que le public, lorsqu'il découvre ces œuvres, y répond avec enthousiasme. »

Elie Blanchard, artiste – Nantes

Des dispositifs d'accompagnement embryonnaires

Au-delà de la formation initiale, les artistes expriment un fort besoin d'**accompagnement professionnel et critique** : résidences d'expérimentation avec retours intermédiaires, mentorat, appui technique en amont des productions, accompagnement à la diffusion. Le manque de producteurs spécialisés dans le champ numérique contraint de nombreux artistes à cumuler plusieurs fonctions (création, production, diffusion), au détriment de leur développement artistique. Les structures régionales peinent à jouer pleinement ce rôle, faute de moyens et de ressources humaines, tandis que les relais de diffusion restent concentrés sur quelques festivals spécialisés.

« On observe un risque d'érosion du public, lié à plusieurs facteurs : temporalités trop courtes, manque de lisibilité, difficulté à savoir à qui l'on s'adresse. Les formes arts/sciences sont de puissants espaces de création, mais comment les donner à voir ? La fréquentation de Scopitone ferait pâlir bien des centres d'art, mais la question du public reste encore parfois secondaire. Or, dans un contexte de crises économiques, il est urgent de remettre cette question au centre, de définir une véritable stratégie et de bâtir des partenariats guidés par des envies communes. »

Anne-Laure Belloc, directrice de la programmation arts et cultures numériques - Stereolux – Nantes

Une médiation encore trop faible

La médiation vers les publics et vers les décideurs institutionnels demeure **insuffisante**. Les œuvres numériques, parfois complexes, peinent à être comprises et valorisées en dehors des temps forts événementiels (Scopitone, Recto VRso). Plusieurs artistes insistent pourtant sur leur potentiel d'accessibilité et leur contribution à l'élaboration d'un paysage artistique et culturel renouvelé.

« Quitter son caillou, c'est 10 000 spectateurs sur une saison. Ça prouve que ces formes peuvent toucher un public large, à condition de les accompagner. »

Elie Blanchard, artiste – Nantes

Malgré cela, la médiation autour des formes immersives, sonores ou interactives reste marginale dans les saisons régulières. Les pratiques contributives et les récits numériques en ligne sont rarement intégrés aux démarches de médiation culturelle, ce qui limite leur appropriation sociale.

Des besoins clairement identifiés

Les acteurs convergent sur plusieurs priorités :

- **Développer des cursus structurés** intégrant art et technologie, de la formation initiale au perfectionnement professionnel.
- **Former les techniciens, régisseurs et médiateurs** aux spécificités des dispositifs immersifs et interactifs.
- **Créer des résidences d'expérimentation** avec un accompagnement critique et technique renforcé.

- **Valoriser les processus de création** autant que les œuvres finalisées, comme espaces de transmission et de pédagogie.
- **Renforcer la médiation critique** pour dépasser l'effet spectaculaire des technologies et mettre en avant le propos artistique.
- **Sensibiliser les élus et décideurs** aux potentialités culturelles et sociales de la création numérique.

En définitive, le déficit d'accompagnement, de formation et de médiation entretient un **décalage entre l'innovation artistique et son appropriation sociale et culturelle**. Sans un investissement accru dans ces trois dimensions, le risque est de limiter la diffusion et la reconnaissance des œuvres numériques, en les cantonnant à des niches ou à des événements ponctuels, au lieu d'en faire un levier de renouvellement artistique et de nouvelles formes de relations aux publics.

Focus recherche nationale

Réalité virtuelle et réalité augmentée dans le spectacle vivant

Étude Ballarini & Delestage, 2024 – Consortium Scènes Augmentées / France 2030⁹

Cette étude nationale analyse la réception de deux créations emblématiques : *No Reality Now* (Vincent Dupont & Charles Ayats, réalité virtuelle) et *La Germination* (Joris Mathieu & Nicolas Boudier, réalité augmentée). Elle met en lumière **les apports et les limites des dispositifs immersifs lorsqu'ils s'intègrent au spectacle vivant**.

La notion d'« immersion » apparaît comme multiple : dans le théâtre, elle renvoie à la dramaturgie et à la relation scène-spectateur ; dans le champ des technologies immersives, elle se définit par la performance technique et sensorielle. Cette divergence souligne l'importance de concevoir des œuvres où la technologie reste au service de l'expérience artistique.

L'enquête menée auprès de près de 340 spectateurs révèle une réception contrastée. Quatre profils se dessinent : les « impassibles », peu touchés ; les « mécontents », déçus par la technologie ; les « émotifs confus », émerveillés mais déstabilisés ; et les « séduits », pleinement engagés. Ces résultats rappellent le rôle central de la médiation pour accompagner le public.

L'étude distingue également deux approches : la réalité virtuelle, qui plonge dans un univers parallèle mais peut générer distance et confusion, et la réalité augmentée, qui superpose réel et virtuel, favorisant une meilleure continuité dramaturgique. Dans les deux cas, les contraintes restent fortes : lourdeur technique, jauges réduites, diffusion limitée.

Ces constats rejoignent ceux observés en Pays de la Loire : fragilité économique des projets immersifs, inadéquation des financements classiques, besoin de compétences techniques et de lieux adaptés. Ils plaident pour le renforcement des pôles ressources, la création de dispositifs pluriannuels couvrant recherche, prototypage et diffusion, et un investissement accru dans la médiation.

En conclusion, la réalité virtuelle et la réalité augmentée constituent des leviers puissants d'innovation artistique et sociale. Leur développement nécessite toutefois une politique culturelle adaptée, pour éviter la marginalisation de ces formes et permettre leur pleine reconnaissance.

⁹ <https://hal.science/hal-04756165>

Un secteur en quête de consolidation

Le diagnostic met en évidence un paradoxe : la création artistique en environnement numérique est un **secteur innovant, en forte expansion**, mais qui souffre encore d'un manque de reconnaissance institutionnelle et de moyens adaptés. Les fragilités identifiées – déficit de structuration, dispositifs inadaptés, précarité économique, insuffisance de formation et de médiation – freinent sa consolidation et limitent son rayonnement.

Pour autant, la région dispose d'**atouts majeurs**. L'**engouement croissant du public**, notamment des jeunes générations, pour les expériences immersives et interactives confirme le potentiel d'élargissement des audiences. La présence d'un **écosystème technologique et académique dynamique** (French Tech à Nantes, écoles d'ingénieurs, universités, start-ups) favorise les synergies entre arts, sciences et innovation. Des pôles de visibilité internationale comme **Laval Virtual** assurent déjà une vitrine reconnue, capable de connecter artistes, chercheurs et entreprises.

À ces ressources s'ajoutent des acteurs culturels structurants tels que **Stereolux, Le Lieu Unique, PING, Recto VRso et Le Mans Sonore**, qui inscrivent la création numérique au cœur de la vie culturelle régionale en croisant disciplines, publics et formats. Leur rôle moteur, conjugué à la mise en place récente de **cinq pôles régionaux dédiés à la création artistique en environnement numérique**, contribue à dessiner une cartographie plus lisible et à structurer l'écosystème. Enfin, l'**ancrage des acteurs ligériens dans les réseaux nationaux (Hacnum) et interrégionaux (programme Ambivalences)** constitue un socle solide pour renforcer la circulation et la reconnaissance des œuvres.

Ces opportunités ouvrent une **perspective enthousiasmante pour la création contemporaine de demain**, à condition d'adapter les dispositifs de soutien et de consolider les coopérations à toutes les échelles.

La partie suivante s'attache à identifier les **perspectives et leviers d'action** permettant de consolider cet écosystème, d'accroître sa reconnaissance institutionnelle et d'accompagner son développement à moyen et long terme, afin de faire des Pays de la Loire un territoire de référence pour la création numérique et hybride.

Partie 3 – Perspectives et leviers d'action

Après avoir dressé un état des lieux et identifié les fragilités du secteur, il s'agit désormais de tracer des **perspectives concrètes pour consolider et développer la création artistique en environnement numérique en Pays de la Loire**. Le diagnostic a montré un écosystème innovant mais encore insuffisamment reconnu et structuré. La région dispose pourtant d'atouts considérables – des pôles et lieux moteurs (Stereolux, Le Lieu Unique, Le Mans Sonore, Laval Virtual), un tissu technologique et académique dynamique, l'inscription dans des réseaux nationaux et interrégionaux – qui constituent une base solide pour bâtir une stratégie ambitieuse.

Les leviers d'action identifiés s'organisent autour de plusieurs axes complémentaires :

- **Renforcer la structuration et la reconnaissance institutionnelle du secteur**, en consolidant les réseaux régionaux et en donnant une visibilité claire à la création numérique dans les politiques publiques.
- **Développer les coopérations et le maillage interrégional et national**, en s'appuyant sur les réseaux existants (Hacnum, Ambivalences) et sur les partenariats avec la recherche et les industries créatives.
- **Adapter et élargir les dispositifs de soutien financier et technique**, en tenant compte des spécificités de la recherche-crédation et des temporalités longues propres aux projets numériques.
- **Accompagner la formation, la professionnalisation et la médiation**, pour doter les artistes et structures des compétences nécessaires et favoriser l'appropriation des œuvres par les publics.
- **Améliorer la diffusion et la visibilité des créations**, en intégrant pleinement les formes numériques dans les programmations culturelles généralistes et en valorisant les processus autant que les œuvres finies.
- **Inscrire la création numérique dans les grandes transitions contemporaines** (écologique, sociale, technologique), en soutenant les démarches d'écoconception, les usages inclusifs et la réflexion critique sur le numérique.

Ces orientations visent à faire des Pays de la Loire un **territoire pilote** de la création numérique, capable de transformer les fragilités actuelles en opportunités et de positionner la région comme un acteur de référence au niveau national et européen.

3.1 Enjeux futurs et vision stratégique

« Un enseignement pointu, une diffusion élargie et démocratisée : voilà ma vision pour la création en environnement numérique dans 5 à 10 ans. »

Sandrine Moreau, conseillère arts visuels – DRAC Pays de la Loire

À l'horizon des prochaines années, la création artistique en environnement numérique apparaît comme un **levier stratégique majeur** pour le rayonnement culturel, l'innovation artistique et l'attractivité des Pays de la Loire. Situé au croisement des arts, de la recherche et des technologies, ce secteur dispose d'un potentiel considérable pour **renouveler les formes esthétiques, capter de nouveaux publics et renforcer le positionnement régional** dans les dynamiques nationales et internationales. Mais son développement suppose de dépasser la fragilité actuelle des acteurs et la dispersion des initiatives. L'enjeu central est de définir une vision partagée à 5–10 ans : construire un écosystème **reconnu, structuré, interconnecté et pérenne**, capable de répondre aux grandes transitions numériques, écologiques et sociétales.

Une contribution stratégique pour la région

La création numérique représente un atout décisif pour :

- **Le rayonnement culturel régional** : en valorisant les pôles d'excellence déjà reconnus (Nantes avec Stereolux et le Lieu Unique, Laval avec Laval Virtual et Recto VRso, Le Mans avec la biennale Le Mans Sonore) et en accompagnant les initiatives émergentes sur l'ensemble du territoire.
- **L'innovation artistique et sociétale** : en renouvelant les formes esthétiques, en interrogeant les usages technologiques et en intégrant les enjeux sociaux, environnementaux et citoyens.
- **L'attractivité territoriale** : en positionnant les Pays de la Loire comme un territoire d'expérimentation, au croisement de l'art, de la science et de l'innovation, connecté aux réseaux nationaux et internationaux.
- **L'engagement citoyen et écologique** : en intégrant la création artistique en environnement numérique dans une réflexion sur les transitions sociales et environnementales, et en favorisant des modèles de production sobres et durables.

47

Un horizon stratégique à plusieurs temporalités

Le développement de la création artistique en environnement numérique dans les Pays de la Loire nécessite une stratégie progressive, articulant des objectifs différenciés à court, moyen et long terme. Cette approche graduée permet de répondre à la fois aux fragilités immédiates du secteur et à l'ambition de construire une filière structurée, reconnue et visible au niveau national et international.

À court terme (1 à 3 ans), l'enjeu central est de rendre l'écosystème plus lisible et d'en consolider les fondations. Une première étape consiste à cartographier les acteurs et projets actifs sur l'ensemble de la région, afin de donner une visibilité accrue à un paysage encore fragmenté. Il est également essentiel de clarifier la vision institutionnelle et de renforcer la coordination entre la DRAC, la DGCA, le SNUM, la nouvelle DGDCE, les collectivités territoriales, le CNC, la coopération interrégionale Ambivalences et les réseaux nationaux comme HACNUM.

La reconnaissance de **Stereolux comme pôle régional de référence** pour la création artistique en environnement numérique constitue une priorité immédiate : son rôle de tête de réseau, articulant production, diffusion, accompagnement et formation, en fait un acteur pivot pour fédérer les initiatives et structurer le secteur à l'échelle régionale. En parallèle, la pérennisation des festivals structurants – Scopitone à Nantes, Recto VRso à Laval, Le Mans Sonore au Mans – est indispensable, car ils jouent un rôle de vitrines incontournables auprès des publics. Enfin, soutenir l'émergence d'une nouvelle génération d'artistes via des dispositifs de formation, d'accompagnement technique et de mise en réseau renforcé doit faire partie intégrante de cette première phase.

À moyen terme (3 à 5 ans), il s'agira d'adapter les dispositifs publics aux spécificités des projets hybrides et d'élargir la diffusion au-delà des réseaux spécialisés. Les temporalités longues de recherche et développement exigent des soutiens pluriannuels et souples, capables d'accompagner l'expérimentation et la maturation des projets. La diffusion devra investir de nouveaux espaces – musées, médiathèques, scènes pluridisciplinaires, centres d'art, établissements scolaires – pour toucher des publics plus diversifiés. Le croisement des disciplines (arts, sciences, design, recherche, innovation sociale) doit être encouragé, tout comme la construction de dynamiques interterritoriales à l'échelle du Grand Ouest. Enfin, le développement de coproductions régionales et interrégionales, mobilisant les services de l'état et les collectivités, constituera un levier structurant pour consolider l'économie des projets.

À long terme (5 à 10 ans), l'ambition est d'inscrire durablement la création numérique dans l'écosystème culturel régional et de positionner les Pays de la Loire comme territoire pilote. L'objectif est de structurer une **filière complète**, allant de la recherche-crédation à l'export international, en s'appuyant sur des partenariats renforcés avec les universités, écoles d'art et laboratoires technologiques. Cette filière devra intégrer pleinement la création numérique dans les politiques culturelles régionales et nationales, non pas comme une discipline isolée mais comme un axe transversal. À terme, les Pays de la Loire pourront ainsi conjuguer exigence artistique, participation citoyenne et transition écologique, en affirmant leur rôle de région de référence en matière d'innovation culturelle et de démocratie numérique.

48

Une vision stratégique et prospective

Les acteurs appellent à une véritable **politique culturelle augmentée**, intégrant le numérique dans l'ensemble des domaines artistiques, sans cloisonnement disciplinaire. Cela suppose un **volontarisme public fort**, avec des moyens accrus et un rôle assumé de « dé-risqueur » pour soutenir les démarches expérimentales. Cette vision passe aussi par une **coopération élargie** : réseaux interrégionaux et internationaux, ponts entre culture, éducation, recherche et industrie, mais aussi dialogue avec le spectacle vivant, l'art contemporain et le patrimoine.

L'horizon stratégique doit être celui d'un **secteur mieux reconnu et structuré**, capable d'assurer la pérennité économique des artistes et la visibilité institutionnelle des formes hybrides, tout en maintenant un équilibre entre **exigence artistique, accessibilité publique et transition écologique**. L'ambition est claire : inscrire la création artistique en environnement numérique au cœur de la culture contemporaine de demain, comme vecteur d'innovation, de réflexion critique et d'émotion collective.

« La question centrale reste celle de la fonction sociétale de l'art : être au cœur des enjeux contemporains, tout en inventant de nouveaux récits à l'ère numérique. »

Mathieu Vabre, co-directeur de Seconde Nature et Zinc et directeur artistique de CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques – Aix-Marseille

3.2 Renforcer la structuration et la reconnaissance du secteur

« L'enjeu, c'est aussi de créer un vivier d'équipes moteurs et de leur donner des espaces pour se rencontrer. »

Émilie Krieger, conseillère danse - DRAC Pays de la Loire

La consolidation du secteur des arts numériques en Pays de la Loire suppose à la fois de **structurer un écosystème encore fragmenté** et de **renforcer sa reconnaissance institutionnelle**. Aujourd'hui, malgré la vitalité des initiatives, les acteurs manquent d'une coordination claire et d'un cadre partagé, ce qui limite leur visibilité et leur capacité de dialogue avec les institutions.

Stereolux, pivot d'un futur réseau régional

Parmi les structures identifiées, Stereolux occupe une place centrale dans l'écosystème ligérien. **Forte de son rôle historique en matière d'accompagnement à la création, de diffusion et de médiation**, et grâce au rayonnement international du festival Scopitone, la structure dispose déjà d'une légitimité reconnue pour assumer le rôle de pôle régional de la création en environnement numérique. Sa capacité à fédérer artistes, publics, partenaires techniques et réseaux nationaux en fait un acteur clé de la structuration d'un réseau régional. Ce réseau aurait vocation à associer des relais territoriaux pour connecter les initiatives émergentes et irriguer l'ensemble du territoire, évitant ainsi une concentration trop exclusive à Nantes. Il permettrait de renforcer les partenariats avec Laval Virtual et Recto VRso, Le Lieu Unique et la Libre Usine, ou encore Le Mans Sonore, tout en assurant une visibilité collective des acteurs, une mutualisation des ressources (techniques, humaines, financières) et un cadre stable de coopération interdisciplinaire.

« L'attention à la création artistique en environnement numérique est assez récente à la DRAC. On a commencé par se demander : qui va le faire, qui en a la responsabilité ? »

Sandrine Moreau, conseillère arts visuels – DRAC Pays de la Loire

Une reconnaissance institutionnelle à consolider

Parallèlement, il est nécessaire d'**inscrire pleinement la création artistique en environnement numérique dans les dispositifs de droit commun** : scènes pluridisciplinaires, centres d'art, réseaux pluridisciplinaires et financements du ministère de la Culture. L'intégration des formes hybrides dans les schémas culturels et labels existants garantirait leur légitimité et leur donnerait accès à des financements pérennes. Cette reconnaissance doit aussi passer par la mise en place de **labels spécifiques, de statuts d'artistes associés** et de **fonds dédiés** à la recherche-crédation numérique.

Dépasser les cloisonnements

Les entretiens soulignent également l'importance de décroisonner les dispositifs : adapter les appels à projets, élargir les commissions à des experts mixtes et expérimenter des **commissions régionales et/ou interrégionales transdisciplinaires**. La création d'une **instance nationale paritaire**, intégrant artistes, structures, élus et médiateurs, pourrait compléter ce maillage et renforcer la place de la création numérique dans les politiques culturelles françaises.

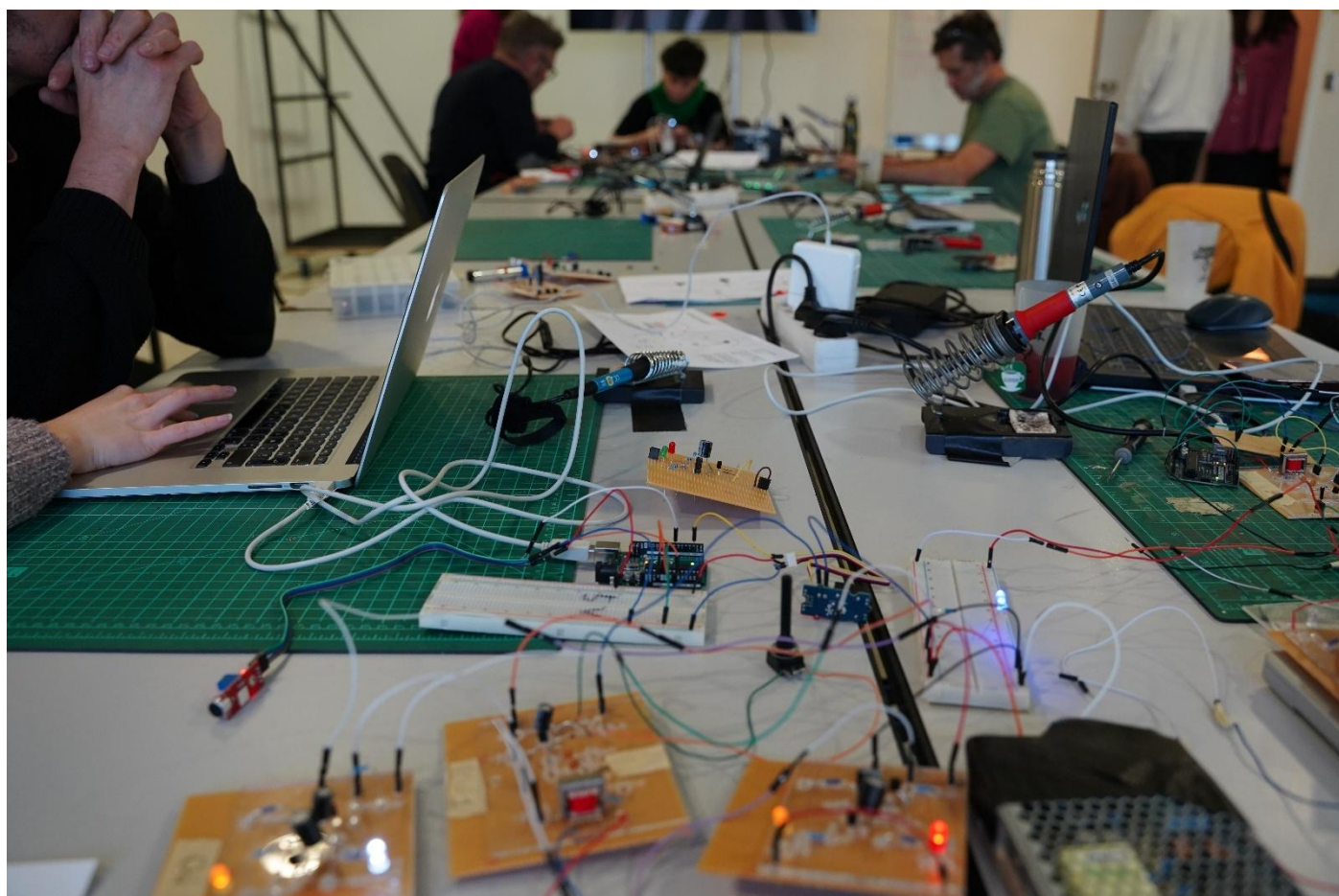
« La création numérique ne doit pas être un effet de mode : elle doit d’abord avoir un sens artistique clair, qui enrichisse l’expérience collective du spectacle vivant. »

Pascale Canivet, conseillère théâtre et arts associés – DRAC Pays de la Loire

Légitimer un secteur à part entière

L’objectif est clair : faire des arts numériques un **secteur reconnu, légitime et pérenne**, en valorisant leur apport spécifique à la création contemporaine. Produire une narration critique et historique, intégrer le numérique dans les cursus universitaires, renforcer les passerelles avec l’art contemporain, le spectacle vivant et le patrimoine constituent autant de leviers pour consolider cette reconnaissance.

En positionnant **Stereolux comme pivot d’un réseau régional** ouvert et coopératif, les Pays de la Loire ont l’opportunité de passer d’un archipel d’initiatives à un **écosystème structuré, reconnu et visible à l’échelle régionale, nationale et internationale**.



Bestioles électroniques – workshop d’expérimentations électroniques et constructions de circuits sonores imitant des chants d’oiseaux – janvier 2024 Stereolux - **Marylou Petot**

3.3 Développer les coopérations et le maillage interrégional

« Il faudrait décroisonner les réseaux, créer plus de moments de diffusion, et imaginer des artistes associés sur plusieurs saisons. »

Guillaume Marmin, artiste – Nantes

Le développement des coopérations constitue un **levier essentiel** pour renforcer la vitalité et la reconnaissance de la création numérique en Pays de la Loire. Les entretiens soulignent la nécessité de dépasser les cloisonnements territoriaux et disciplinaires afin de tisser des liens plus étroits, tant entre structures ligériennes qu'avec les régions voisines. La coopération est perçue comme un moyen de **rompre l'isolement**, de **mutualiser les ressources** et d'**accroître la visibilité** des artistes et des œuvres dans un contexte national et international de plus en plus concurrentiel.

Renforcer les coopérations intrarégionales

La première étape consiste à consolider les **liens entre les territoires ligériens**. Nantes, Laval, Le Mans, Angers et la Vendée doivent être mieux connectés pour fluidifier la circulation des artistes et des œuvres. L'enjeu est aussi d'**élargir l'offre culturelle au-delà des pôles métropolitains**, en direction des zones littorales et rurales, afin de garantir un accès équitable à la création numérique et de renforcer son ancrage territorial.

Amplifier les coopérations interrégionales

La région peut s'appuyer sur des expériences réussies comme **Ambivalences**, qui fédère la Bretagne, la Normandie et les Pays de la Loire autour de coproductions et de partages de compétences. Ce modèle illustre l'intérêt d'initiatives interrégionales structurantes, capables de mutualiser les moyens, de soutenir des projets ambitieux et d'élargir les publics. L'objectif est de **consolider un maillage du Grand Ouest**, en créant davantage de passerelles entre les festivals (Scopitone, Le Mans Sonore, Recto VRso), les centres de ressources et lieux intermédiaires (Ping, APO33) et les structures partenaires bretonnes et normandes.

Ouvrir à la mobilité nationale et internationale

Au-delà de l'échelle régionale, les acteurs ligériens doivent s'inscrire pleinement dans les réseaux nationaux et européens. Le développement de **résidences croisées**, de **tournées partagées** ou de **plateformes communes** (à l'image de Chroniques en PACA) favoriserait la mobilité des artistes et la diffusion des œuvres. La participation accrue à des rendez-vous internationaux tels qu'**Ars Electronica** (Autriche), **Constellations** (Metz), **Némo** (Île-de-France) ou **Lyon Lumières** permettrait d'ancrer davantage les Pays de la Loire sur la carte européenne de la création numérique. Les coopérations internationales, notamment avec le Québec, sont également citées comme des modèles de fertilisation croisée à amplifier.

Construire des outils pérennes de coopération

Les acteurs appellent à la mise en place d'**outils partagés**, combinant plateformes d'échange (en ligne et en présentiel), régies mutualisées et dispositifs de coproduction interrégionaux. L'idée d'un réseau coopératif, fédérant structures culturelles, chercheurs, techniciens et médiateurs, permettrait de dépasser les logiques ponctuelles pour inscrire la coopération dans la durée. Des événements fédérateurs comme **Scopitone**, **Le Mans Sonore** ou le **Makers Campus** pourraient jouer un rôle de catalyseurs en rassemblant régulièrement les communautés régionales et interrégionales.

Un enjeu de visibilité et de pérennité

En définitive, le développement du maillage interrégional et international répond à un double enjeu : **accroître la visibilité du secteur** et **assurer sa pérennité**. En renforçant les synergies avec les régions voisines, en participant activement aux réseaux nationaux et européens et en encourageant la mobilité des artistes, les Pays

de la Loire peuvent consolider leur place comme **territoire de référence pour la création artistique en environnement numérique**, reconnu pour sa capacité à coopérer, à innover et à diffuser.

Ambivalences : une nouvelle étape de la coopération interrégionale

« Ambivalences, c'est d'abord un processus d'acculturation : on a réussi à mettre en dialogue des réseaux qui se croisaient peu – spectacle vivant, arts visuels, numérique – et à mieux soutenir les projets en les accompagnant collectivement. »

Samuel Arnoux, directeur de l'association Electroni[k] (Rennes) co-pilote d'Ambivalences

Origines et fondements

Ambivalences s'appuie sur trois festivals emblématiques : **Maintenant** à Rennes, **Scopitone** à Nantes, et **]interstice[** à Caen. Il est porté par les trois pôles régionaux de création artistique en environnement numérique du grand ouest : **Electroni[k] en Bretagne**, **Stereolux en Pays de la Loire**, et **Oblique/s – Station Mir en Normandie**.

Le programme illustre de manière exemplaire les bénéfices du **maillage interrégional** conçu avec le soutien conjoint des **DRAC Bretagne, Normandie et Pays de la Loire** dans le cadre du programme de soutien à la création artistique en environnement numérique initié par le ministère de la Culture.

52

Un laboratoire de coopération

Ambivalences se donne pour mission de :

- **soutenir la coproduction et la diffusion** d'œuvres hybrides et transdisciplinaires ;
- **mutualiser les ressources et expertises** des trois régions, en associant structures culturelles, laboratoires de recherche et artistes ;
- **favoriser la mobilité des artistes et des publics** grâce à des résidences croisées et des tournées interrégionales ;
- **renforcer le rayonnement national et européen** des œuvres, en inscrivant les créations dans des réseaux plus larges.

L'appel à projets Ambivalences 2025

La première édition de l'appel à projets commun (4 mars – 13 avril 2025) a suscité **102 candidatures**. Elle visait à soutenir des créations professionnelles en environnement numérique, en s'appuyant sur plusieurs principes directeurs

- **Ancrage territorial** dans au moins une des trois régions (résidences, partenariats locaux, ressources mobilisées) ;
- **Diffusion adaptée et réaliste** : dispositifs techniques légers, adaptables à des lieux variés, garantissant une circulation interrégionale ;
- **Qualité artistique et originalité** : pertinence du propos, dramaturgie, nécessité du recours aux technologies ;

- **Diversité disciplinaire** : valoriser hybridation et interdisciplinarité ;
- **Impact d'Ambivalences** : les projets devaient être au stade de l'écriture ou du prototypage, permettant un accompagnement réel ;
- **Parité et émergence** : garantir un équilibre femmes-hommes et soutenir des artistes en début ou en consolidation de parcours ;
- **Responsabilité écologique et sociale** : attention portée aux modes de production, conditionnement et diffusion.

Les projets retenus devaient s'inscrire dans une démarche artistique faisant appel à de nouvelles formes d'écritures qui renouvellent ou hybrident les formats, les disciplines ou les esthétiques, et/ou abordent, utilisent ou questionnent les outils et les usages numériques, notamment en matière d'intelligence artificielle.

Après une présélection opérée par les pôles (19 dossiers retenus), le **jury du 17 juin 2025** a réuni 21 membres associant institutions, structures culturelles et experts indépendants.

- **Ministère de la Culture** : représentants des DRAC Bretagne, Normandie et Pays de la Loire, avec la participation de la **DGCA**.
- **Pôles partenaires** : **Stereolux** (Nantes, festival Scopitone), **Electroni[k]** (Rennes, festival Maintenant), **Oblique/s** et **Station Mir** (Caen, festival] interstice[).
- **Structures invitées** : **Le Lieu Unique** (Nantes), **Le Quartz** (Brest), **Le Mans Sonore**, le Théâtre de l'Éclat (Pont-Audemer), **festival Magnetik** (communauté de communes de Bernay).

La sélection a été guidée par :

- la qualité artistique et l'originalité du propos,
- la pertinence et la nécessité du recours aux technologies numériques,
- la faisabilité technique et économique,
- l'ancrage territorial et la capacité de diffusion interrégionale,
- l'équilibre entre genres et disciplines, avec une attention particulière à la parité.

Ce panel a permis de croiser les regards du spectacle vivant, des arts visuels et du numérique, garantissant une sélection représentative et exigeante.

Artistes et projets lauréats

Quatre projets ont été retenus :

- **Ismaël Joffroy Chandoutis – Rewild** : projet d'enquête audiovisuelle et immersive, ancré dans les territoires agricoles, reconnu pour sa qualité artistique et son potentiel de diffusion.
- **Adelin Schweitzer – DISNOV_XR_2000 – Je suis si // Silicon Valley (titre provisoire)** : création hybride permettant un pont fort avec le spectacle vivant et les scènes pluridisciplinaires, favorisant de nouvelles coopérations.
- **Émilie Brout & Maxime Marion – Moëra** : oeuvre explorant des enjeux environnementaux et technologiques, élargissant le réseau de partenaires au-delà du seul champ numérique.
- **Yosra Mojtahedi – Ève, Alchimies charnelles** : projet art-science aux formes poétiques, accompagné pour franchir une étape de professionnalisation et renforcer son ancrage numérique.

Les enveloppes de coproduction attribuées aux projets lauréats sont de 15 000€ afin de soutenir les projets lors de la phase de production. Pour ces projets, les artistes ont la possibilité d'être accompagnés par une ou plusieurs structures régionales du programme et de nouer des partenariats avec d'autres organisations pour amplifier les dynamiques à l'échelle interrégionale.

« Certains dossiers révèlent un décalage important entre les ambitions et les moyens disponibles : comment accompagner un projet de 400 000 € avec une enveloppe limitée à 30 000 € ? Cela montre les limites actuelles du dispositif à travailler pour les prochaines éditions. »

Samuel Arnoux, directeur de l'association Electroni[k] (Rennes) co-pilote d'Ambivalences

Moyens mobilisés :

Une enveloppe d'environ 65 k€, répartie entre coproduction et accompagnement à la diffusion, complétée par un volet dédié aux jeunes artistes issus des écoles d'art. Les quatre projets retenus bénéficient d'un engagement de diffusion dans les trois régions partenaires.

Forces

- **Acculturation mutuelle** entre réseaux du spectacle vivant, des arts visuels et du numérique, ouvrant un dialogue inédit.
- **Opportunités de collaborations nouvelles** (centres d'art, écoles, croisements SV/arts visuels).
- **Élargissement des profils soutenus** : artistes issus de HACNUM, nouveaux entrants et créateurs venus d'autres champs.
- **Potentiel d'effet levier vers une plateforme élargie**, inspirée de Chroniques.

Faiblesses

- **Absence d'artistes régionaux parmi les lauréats**, questionnant l'équilibre entre émergence locale et rayonnement national/international.
- **Enveloppes limitées** face à certains budgets de production élevés.

54

Enjeux

- **Créer un dispositif spécifique pour la jeune création**, combinant expérimentation et professionnalisation.
- **Intégrer durablement les propositions numériques** dans les programmations du spectacle vivant et des arts visuels.
- **Renforcer les espaces de travail** dans certaines régions (notamment en Bretagne).
- **Développer la coopération interrégionale** vers une véritable plateforme de coproduction.
- **Favoriser la circulation des artistes** entre réseaux, territoires et échelles de diffusion.

En résumé :

La première édition d'Ambivalences est perçue comme une réussite artistique et coopérative, avec un fort effet d'interconnaissance. Elle confirme le potentiel stratégique d'un partenariat interrégional, pensé sur la durée et doté de moyens dédiés, peut à la fois **soutenir la création, structurer un écosystème solidaire et attractif**, à condition de renforcer les moyens et d'accompagner toutes les étapes de carrière, de l'émergence à l'international.

Le programme d'accompagnement de la jeune création d'Ambivalences

« Avec ce programme, nous avons voulu combler un vide : offrir aux jeunes artistes un cadre structurant pour favoriser leur insertion socio-professionnelle, leur donner des outils concrets pour se professionnaliser et les mettre en relation avec des réseaux qu'ils n'auraient pas rejoints seuls. C'est une étape décisive pour que la jeune création puisse trouver sa place et rayonner au-delà de nos territoires. »

Samuel Arnoux, directeur de l'association Electroni[k] (Rennes) co-pilote d'Ambivalences

Un dispositif pour la jeune création

En parallèle de son appel à projets destiné aux artistes confirmés, **Ambivalences** a mis en place un programme spécifique d'**accompagnement et de professionnalisation à destination des artistes émergents**. Ce dispositif vise à soutenir les premières étapes de carrière en offrant un appui méthodologique, administratif et artistique.

Il s'articule autour de quatre axes :

- **Soutien professionnel** : aide à la rédaction de dossiers, structuration administrative et budgétaire, méthodologie de travail et stratégie de carrière ainsi qu'une bourse de 5 000€ par artiste.
- **Communication et visibilité** : prise de parole, identité visuelle, préparation de présentations professionnelles et ouverture à l'international.
- **Veille et ressources** : accès à une veille active sur les financements, appels à projets et opportunités culturelles.
- **Mise en réseau** : intégration dans les festivals partenaires (Scopitone à Nantes, Maintenant à Rennes, J'interstice[à Caen), participation à des rendez-vous professionnels et organisation d'une exposition collective en fin de parcours.

Des partenariats stratégiques complètent ce programme, notamment avec **40m3 à Rennes** (accès à la plateforme ArtistForever et ses formations), ainsi qu'avec les **écoles d'art des trois régions** pour préparer l'implication des jeunes diplômés à partir de 2026.

Une première promotion en 2025

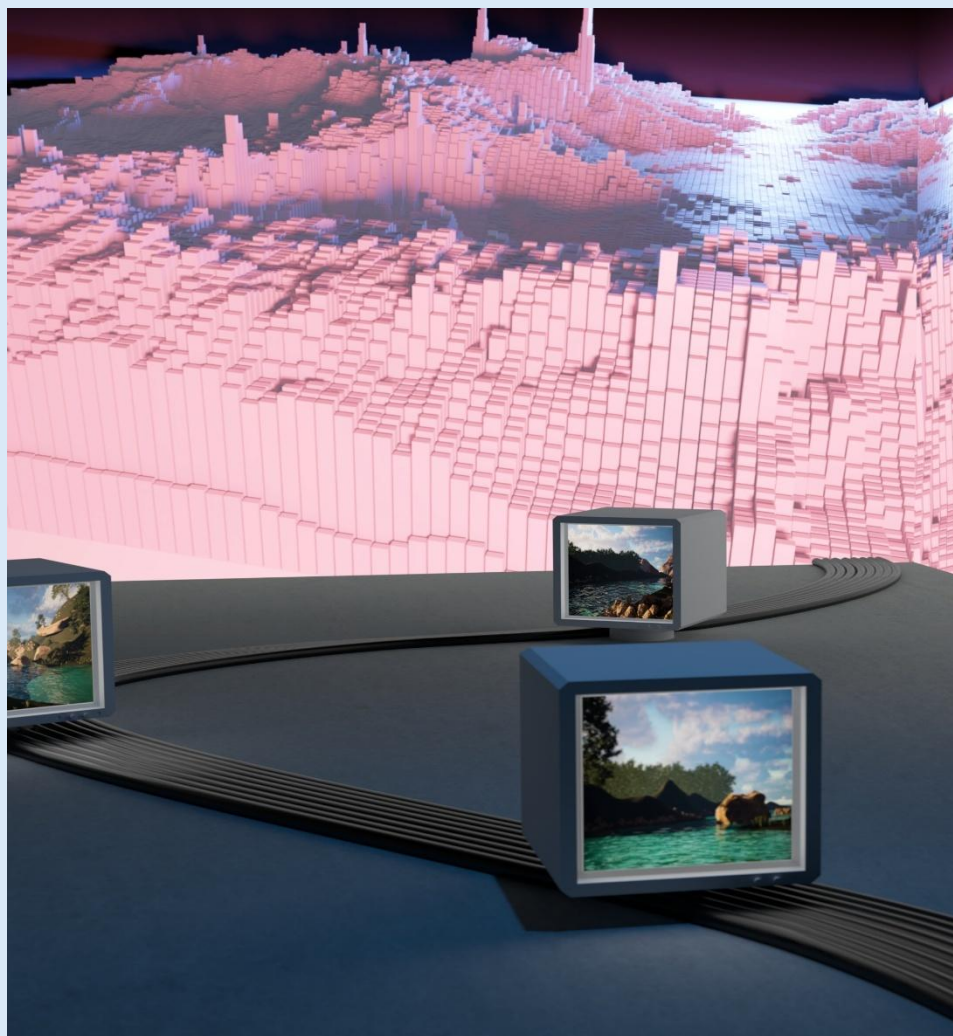
Trois artistes émergent-es ont été retenus en 2025, illustrant la diversité des approches en environnement numérique :

- **Lukas Persyn (Bretagne)** : artiste visuel et sonore, il explore la relation entre image, son et narration à travers des dispositifs immersifs et sensibles.
- **Lorène Plé (Normandie)** : plasticienne et performeuse, son travail interroge la mémoire, les récits et la matérialité des technologies par des installations et performances hybrides.
- **Jingqi Yuan (Pays de la Loire)** : artiste multimédia, il développe des univers poétiques mêlant arts visuels, réalité augmentée et intelligence artificielle, dans une démarche transdisciplinaire et internationale.

Une dynamique interrégionale

Le programme permet aux artistes de bénéficier d'un parcours sur l'ensemble du territoire du Grand Ouest, ponctué de temps forts dans les festivals et de résidences. Chaque étape favorise la rencontre avec des professionnels, l'ouverture à de nouveaux publics et la consolidation d'une démarche artistique encore en émergence.

En posant les bases d'un accompagnement structuré, Ambivalences contribue à combler le « trou » souvent constaté entre la sortie d'école et l'accès aux dispositifs de soutien destinés aux artistes confirmé-es.



La métagne et le flux - Jingqi Yuan (Pays de la Loire) accompagné par Ambivalences

Jingqi Yuan, artiste chinois formé à Paris 8 et à TALM-Le Mans, développe une pratique *mixed media* centrée sur l'hybridation entre nature et numérique. Installé près du Mans, il conçoit ses œuvres comme des jardins artificiels où cohabitent rigueur géométrique et mutations aléatoires, dans une perspective anti-anthropocentrée. Inspiré par les formes biologiques et les logiques de simulation issues du jeu vidéo, il crée des écosystèmes numériques matérialisés par impression 3D. Sa démarche s'inscrit dans une recherche de nouveaux équilibres esthétiques et philosophiques, où l'image devient espace vécu et multidimensionnel, et où le spectateur est invité à repenser sa place au sein d'un monde hybride, à la frontière du réel et de l'artificiel.

3.4 Renforcer l'accompagnement, la formation et la médiation

« En un an, on ne construit pas une communauté : il faut du temps long pour que des pratiques s'installent et se transmettent. »

Meven Marchand-Guidevay, chargé de projet chez PING – Nantes

L'avenir de la création numérique en Pays de la Loire dépend étroitement de la capacité des artistes et des structures à bénéficier d'un **accompagnement durable**, à se former aux outils et aux enjeux émergents, et à renforcer la **médiation auprès des publics comme des institutions**. Les entretiens menés révèlent un besoin criant de montée en compétences (autour de l'IA, de la XR et des pratiques immersives), de professionnalisation des métiers connexes (production, régie, diffusion) et de dispositifs de mentorat permettant d'accompagner les parcours artistiques. Parallèlement, la médiation reste trop faible : les œuvres numériques sont encore perçues comme marginales ou technicistes, alors qu'elles portent un potentiel d'innovation esthétique et sociale considérable.

Former et professionnaliser les acteurs

La consolidation du secteur de la création artistique en environnement numérique passe par un investissement stratégique dans la formation et la professionnalisation. Les besoins exprimés par les artistes, techniciens et responsables institutionnels convergent autour d'un même constat : sans montée en compétences adaptée, le potentiel d'innovation et de diffusion restera limité.

Il s'agit de développer une offre de formation initiale et continue en phase avec les spécificités de ce champ, à travers plusieurs axes complémentaires :

- **Intégrer dans les écoles d'art, universités et écoles d'ingénieurs** des modules dédiés aux technologies émergentes (intelligence artificielle, réalités étendues, design interactif, écoconception numérique). Cette approche favoriserait l'acculturation des jeunes générations et le croisement entre disciplines artistiques et technologiques.
- **Former des techniciens et régisseurs spécialisés** capables d'accompagner la mise en œuvre d'œuvres interactives, immersives et hybrides. Le manque d'expertises techniques a été identifié comme un frein majeur à la production et à la diffusion.
- **Créer des programmes diplômants** sur la médiation numérique et la création artistique en environnement numérique et technologique, afin de doter les structures culturelles de professionnels capables d'accompagner les publics et d'éclairer les usages.
- **Développer des résidences transdisciplinaires** réunissant artistes, chercheurs, ingénieurs et médiateurs, qui permettent de stimuler l'apprentissage croisé et de créer une communauté de pratiques à l'échelle régionale.

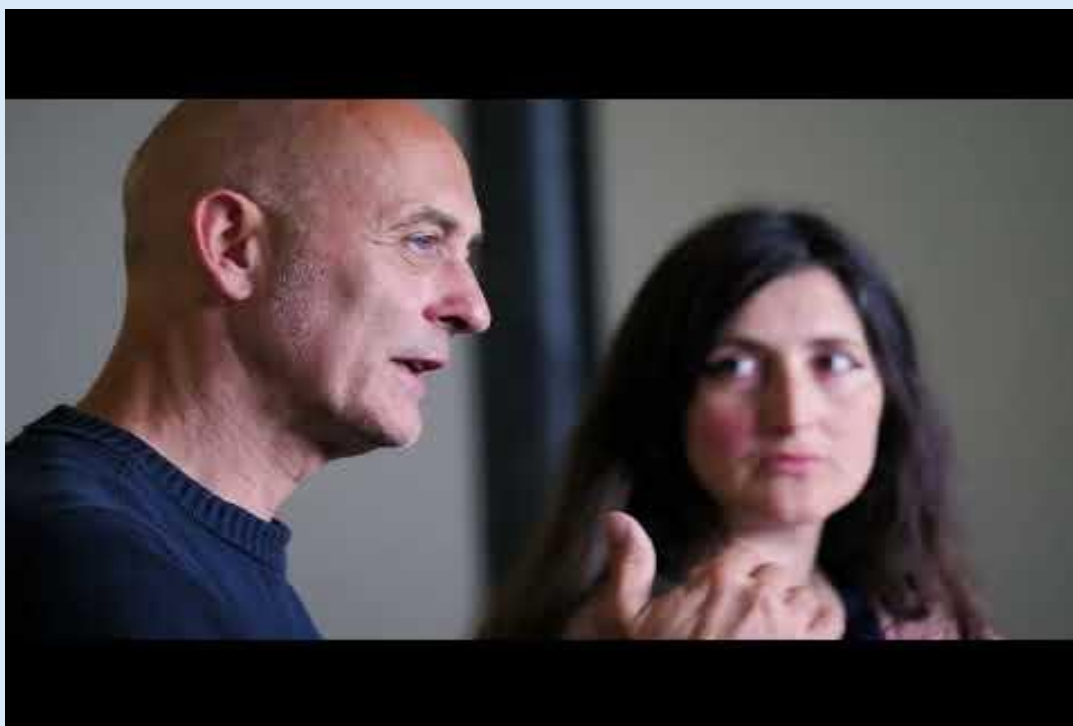
Ces actions contribueraient à renforcer la reconnaissance institutionnelle et à donner aux artistes comme aux structures les moyens de leurs ambitions, en consolidant une filière professionnelle stable et durable.

Développer l'accompagnement professionnel

Les artistes expriment un besoin d'**appui critique et technique en amont des productions** : conseils artistiques, juridiques et économiques, accompagnement à la diffusion, mentorat pour les jeunes créateurs. Le manque de producteurs spécialisés conduit aujourd'hui les artistes à cumuler plusieurs fonctions, au détriment de leur développement. La mise en place de **programmes d'accompagnement individualisés** – sur le modèle des incubateurs culturels – permettrait de sécuriser les parcours, de soutenir la professionnalisation et de favoriser l'internationalisation des projets.

*Focus Scènes Augmentées*¹⁰ - Le Lieu Unique

Scènes Augmentées est un projet au service des artistes et des lieux de représentations pour développer les potentiels de la Réalité Virtuelle (VR) dans la création artistique et dans les théâtres, pour des expériences artistiques qui convoquent les publics dans les salles de spectacle – à contrario de propositions solitaires devant des écrans, chez soi.



Scènes Augmentées est à la fois un dispositif technologique modulaire et une plateforme d'accompagnement au développement d'usages de la Réalité Virtuelle pour la création artistique scénique : au plateau, avec des interprètes en live et du public en salle – en grande jauge.

¹⁰ <https://www.lelieuunique.com/soutien-a-la-creation/scene-augmente>

Le Lab' Recherche & Création de Recto VRso :

un espace d'expérimentation entre art, science et innovation

Au cœur du festival **Recto VRso**, le **Lab' Recherche & Création (Lab' R&C)** constitue un lieu singulier d'exploration des liens entre art, recherche et technologies immersives. Pensé comme un laboratoire ouvert, il présente des **œuvres issues d'étudiants, d'artistes pionniers et de scientifiques** qui interrogent la création numérique dans ses dimensions interactives, immersives et hybrides.

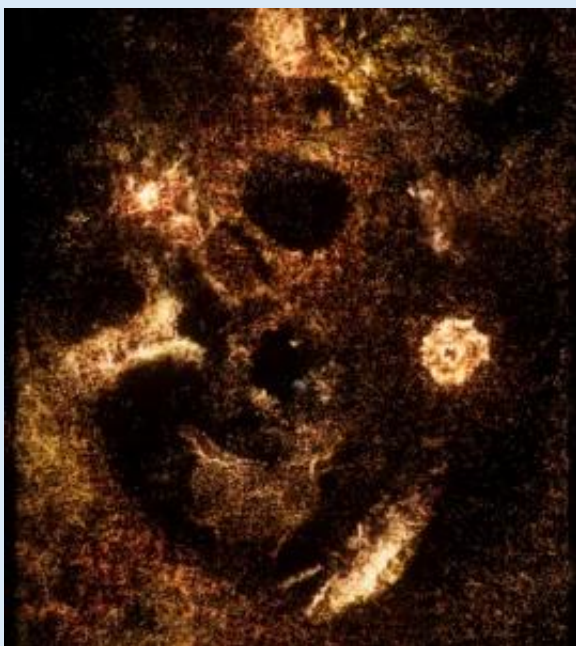
L'édition 2025 a réuni **24 projets et près de 50 artistes** venus de France, d'Europe et d'Asie, témoignant de la vitalité internationale de ce champ. Les propositions, portées par des écoles d'art et universités (Paris 8, ENSAD, TALM Le Mans, Université Toulouse, NTHU Taïwan, University College Dublin, Hongik University Corée...), mais aussi par des collectifs indépendants, explorent les multiples facettes de la création numérique : installations interactives, expériences VR sensibles, dispositifs génératifs, récits immersifs.

Le Lab' R&C fonctionne ainsi comme un **incubateur artistique** : il met en dialogue la recherche académique, les expérimentations étudiantes et les démarches d'artistes reconnus, en favorisant des croisements inédits entre arts, sciences et technologies. Il permet de confronter différentes générations et pratiques, de la recherche fondamentale sur la mémoire ou le langage jusqu'aux prototypes d'expériences immersives innovantes.

Par cette dynamique, le Lab' R&C joue un rôle stratégique :

- **Former et révéler** de nouvelles générations d'artistes et de chercheurs ;
- **Expérimenter sans contrainte**, dans un espace où l'essai, l'échec et la recherche sont valorisés ;
- **Renforcer les passerelles** entre création, innovation technologique et diffusion artistique.

Il illustre ainsi la vocation du festival Recto VRso à être plus qu'une vitrine internationale : un **terrain de recherche-création** où se dessinent les écritures numériques de demain.



Esad TALM – Forest Particule – Lab R&C 2025

Installation réalité virtuelle. Par **Laurène Faure & Marius Huet**. Avec la collaboration de **Rim HIMI. Master Design Sonore et Design Computationnel**. Cette installation en réalité virtuelle utilise des sons provenant de jeux vidéo, ainsi que des sons environnementaux. Une application de numérisation 3D pour téléphone a aussi permis de créer les paysages présentés. Le spectateur est amené à s'interroger sur la construction et la déconstruction des espaces sonores et visuels, en interagissant avec les éléments par ses déplacements dans l'espace.

Renforcer la médiation et l'accompagnement des publics

La diffusion de la création artistique en environnement numérique ne peut se limiter à l'installation d'œuvres immersives ou interactives : elle requiert un investissement fort dans la médiation, afin d'assurer leur compréhension, leur appropriation et leur inscription dans le champ culturel commun. Cette médiation doit être pensée à plusieurs niveaux :

- **Former des médiateurs spécialisés**, capables d'accompagner le public dans l'expérience des œuvres immersives et interactives, d'en expliciter les codes et d'ouvrir des perspectives de lecture adaptées à la diversité des spectateurs.
- **Développer des actions de sensibilisation ciblées**, en particulier pour les publics scolaires, les familles, ainsi que pour les publics éloignés ou empêchés. Ces démarches constituent un levier essentiel et permettent d'élargir les cercles de fréquentation de ces formes artistiques encore perçues comme confidentielles.
- **Accompagner les programmeurs et responsables culturels**, via des séminaires, modules de formation ou ateliers de découverte, afin de leur donner les outils critiques et techniques nécessaires à l'intégration des œuvres hybrides dans leurs programmations.
- **Soutenir la médiation numérique dans les institutions culturelles existantes** – médiathèques, musées, scènes pluridisciplinaires, centres d'art – afin que les créations immersives et interactives trouvent pleinement leur place au sein de l'offre culturelle régulière et ne soient pas cantonnées aux seuls festivals spécialisés.
- **Promouvoir une médiation critique**, articulant enjeux artistiques, technologiques et sociétaux, afin de dépasser l'effet spectaculaire des dispositifs numériques et de valoriser leur dimension esthétique, symbolique et politique.

Un tel investissement dans la médiation permettrait de renforcer la légitimité de la création numérique auprès des publics comme des institutions, tout en contribuant à son inscription durable dans le paysage culturel régional et national.

60

Des lieux et des ressources à développer

Le renforcement de l'accompagnement et de la médiation suppose aussi de disposer de **lieux ressources** : tiers-lieux, fablabs, laboratoires artistiques et plateformes hybrides capables d'accueillir artistes, techniciens et publics. En particulier hors de Nantes, ces espaces joueraient un rôle essentiel pour l'**irrigation territoriale** et l'acculturation des publics locaux. Ils constitueraient également des outils de mutualisation des compétences, de documentation ouverte et de partage d'expériences, en phase avec l'esprit collaboratif du secteur.

Un enjeu de démocratie culturelle et de légitimation

Renforcer l'accompagnement, la formation et la médiation, c'est donner aux artistes les moyens de développer des projets ambitieux, aux institutions les clés pour mieux les comprendre et les soutenir, et aux publics l'opportunité de s'approprier ces nouvelles formes artistiques. Consolider ces dimensions transversales permettrait de **sécuriser les parcours artistiques**, de **favoriser la professionnalisation** et d'**élargir durablement les publics de ces formes nouvelles**, en cohérence avec les recommandations nationales et interrégionales.

3.5 Soutenir financièrement l'innovation et pérenniser les modèles économiques

« Il faut bâtir des dispositifs clairs : qu'est-ce qu'on finance, dans quel but, et pour quel public ? »

Émilie Krieger, conseillère danse - DRAC Pays de la Loire

Le développement de la création artistique en environnement numérique suppose un **engagement financier renforcé et adapté à ses spécificités**. Les artistes et structures interrogés soulignent la nécessité de dispositifs capables de prendre en charge les coûts élevés liés à la recherche, au prototypage et à l'équipement, encore mal couverts par les aides traditionnelles. La fragilité actuelle, marquée par la précarité des financements et la discontinuité des dispositifs, empêche de sécuriser les parcours et de planifier les projets sur le long terme.

Créer des financements dédiés et pérennes

Plusieurs acteurs plaident pour la réactivation ou la réinvention de dispositifs déconcentrés du type **DICRéAM**, afin de soutenir la recherche-crédation et les formes hybrides. La création d'une **ligne budgétaire spécifique** au niveau régional et national apparaît indispensable pour sortir d'une logique fragmentée d'appels à projets. Ces financements devraient être **pluriannuels (3 à 5 ans)** afin de correspondre aux temporalités longues de la R&D artistique et d'assurer une stabilité aux structures et artistes. Dans ce cadre, l'État est aussi attendu dans son rôle de « **dé-risqueur** » de **l'expérimentation**, garantissant la prise en charge de démarches innovantes parfois fragiles économiquement.

« Dès le début, nous avons beaucoup apprécié les échanges avec la DRAC : un engagement, un accompagnement et un suivi extrêmement précieux. Leur appui auprès des élus est fondamental et rassure aussi les autres communes. »

Gabriel Bancaud, directeur du service culturel, patrimoine et événements de Noirmoutier-en-l'Île

Diversifier les sources de revenus

Au-delà des financements publics, le secteur doit élargir ses ressources en mobilisant le **mécénat**, les **partenariats avec les entreprises technologiques**, et des modèles hybrides associant art et industrie. Des pistes comme la création d'un **fonds dédié**, inspiré de la taxe sur la musique, sont évoquées pour financer la production et la diffusion. Le développement du mécénat local ou d'**installations permanentes ou semi-permanentes**, permettrait également de limiter les coûts récurrents et d'ancrer les œuvres dans la durée.

Accompagner la structuration économique des projets

L'enjeu n'est pas seulement de financer la production des œuvres, mais de consolider **l'ensemble de la chaîne de valeur** des projets pour sortir de la précarité structurelle qui caractérise encore trop souvent le secteur. Les dispositifs de soutien devraient ainsi inclure des volets spécifiques de structuration et d'ingénierie, afin de sécuriser le développement des équipes artistiques et de favoriser l'émergence de modèles économiques durables.

- **Conseils en entrepreneuriat culturel et en ingénierie financière** : proposer aux artistes et collectifs un accompagnement stratégique sur la gestion, la construction budgétaire, la recherche de financements croisés (publics, privés, européens), et le développement de compétences en pilotage de projet.

- **Mutualisation de services** : encourager la mise en place de plateformes ou coopératives permettant de partager des fonctions de production, de communication, de diffusion ou encore de médiation, afin de réduire les coûts fixes et d'optimiser les ressources.
- **Accompagnement à l'export et insertion dans les réseaux internationaux** : soutenir les mobilités, la participation aux festivals et marchés internationaux (comme Laval Virtual ou Chroniques), et renforcer les coopérations interrégionales et européennes pour accroître la visibilité et les débouchés des œuvres.
- **Harmonisation des rémunérations et contrats** : mettre en place un cadre de référence clair, en s'appuyant sur la **charte Hacnum** qui propose des barèmes et bonnes pratiques pour garantir des conditions de travail justes et transparentes aux artistes, techniciens et producteurs.
- **Développement d'espaces et de dispositifs de recherche et préproduction** : à l'image du programme *Chimères*, reconnaître la nécessité de temps longs d'expérimentation et de prototypage, rémunérés et accompagnés, avant la production et la diffusion.

Ces mesures contribueraient à **stabiliser les trajectoires professionnelles**, à réduire le recours au « bricolage » de financements fragmentés et à renforcer la légitimité institutionnelle des artistes et structures. Elles permettraient d'asseoir des modèles économiques plus solides, fondés sur un équilibre entre **soutien public pérenne** et **diversification des ressources** (mécénat, partenariats industriels, cofinancements européens), afin de garantir la durabilité et le rayonnement de la création artistique en environnement numérique.

Un enjeu de pérennité et de durabilité

La stabilité financière est également liée à la **conservation, la documentation et l'archivage des œuvres numériques**, encore trop rarement pris en compte dans les dispositifs actuels. Anticiper les coûts de maintenance et les impacts environnementaux des productions est une condition nécessaire pour inscrire la création numérique dans des logiques de durabilité. Enfin, encourager des formats de festivals sobres, mutualisés et coopératifs permettrait de rationaliser les dépenses tout en renforçant la visibilité collective.

Soutenir **financièrement l'innovation et pérenniser les modèles économiques**, c'est donner au secteur les moyens de sortir d'une économie de projet ponctuel pour construire une filière viable et reconnue. C'est aussi une condition indispensable pour permettre aux artistes d'explorer de nouveaux imaginaires, sans être contraints de sacrifier l'exigence artistique à la faisabilité économique.

« La charte Hacnum sur le financement des artistes a été un véritable outil pour nous. Elle m'a permis d'arriver à la table des discussions avec un document clair, reconnu par nos pairs, et de le présenter au nouveau directeur de Laval Virtual. Il a immédiatement accepté de s'y référer pour structurer la rémunération des artistes : cachets, défraiements (VHR), déplacements, transport de matériel. C'était un changement concret : nous sommes passés d'un fonctionnement plus informel à un cadre partagé qui légitime les pratiques et permet de sécuriser les artistes. Concrètement, cela nous a aidés à réduire le nombre d'œuvres programmées (de 15 à 10), mais à mieux les accompagner, en impliquant davantage les universités pour le matériel et en respectant des conditions de travail dignes. Cette charte a donné un socle solide pour tenir le festival dans un contexte budgétaire tendu, et elle reste pour moi un levier essentiel de professionnalisation et de reconnaissance du secteur. »

Judith Guez, docteure en arts, artiste et chercheuse. Fondatrice et directrice artistique du festival Recto VRso - Laval

Charte HACNUM

Des bonnes pratiques pour l'accueil des artistes et des œuvres numériques¹¹

Adoptée en 2024, la Charte HACNUM établit un cadre national de référence pour garantir des conditions d'accueil **justes, professionnelles et inclusives** des artistes et des œuvres en environnements numériques.

Principes fondamentaux :

- **Rémunération systématique** : toute production, exposition, diffusion ou publication doit donner lieu à une rémunération, distincte des frais de production et de déplacement.
- **Interventions rémunérées** : participation à des ateliers, workshops, conférences ou montages valorisée par des cachets complémentaires.
- **Appels à projets** : toute contribution originale doit être rétribuée, qu'elle aboutisse ou non.
- **Barème minimal** : plancher fixé (création ≥ 20 % du budget global ; exposition d'une œuvre $\geq 1\ 000$ € de droits d'auteur) avec revalorisation selon expérience et contexte.
- **Frais distincts** : production, transport, hébergement, repas et matériel pris en charge par la structure d'accueil.
- **Conditions d'exposition** : respect du droit moral, consentement de l'artiste pour la communication, programmation adaptée aux capacités d'accueil.
- **Inclusivité** : égalité de traitement et engagement en faveur de la parité.

Barème indicatif :

- **Création** : minimum 20 % du budget de production consacré à la rémunération.
- **Exposition** : droits d'auteur $\geq 1\ 000$ € par œuvre, avec abattement progressif en cas d'expositions multiples.
- **Autres activités** : 50 €/h ; 150 €/demi-journée ; 250 €/jour ; 1 000 €/semaine.

Enjeux :

La charte répond à un paradoxe persistant : alors qu'ils sont à l'origine de l'écosystème, les artistes demeurent les acteurs les plus fragiles et les moins rémunérés. Elle s'inspire d'initiatives internationales (CARFAC-RAAV au Canada, WAGE aux États-Unis, Paying Artists au Royaume-Uni) et s'impose comme un **outil d'innovation sociale**.

Portée :

L'adhésion à HACNUM implique le respect de cette charte, qui devient ainsi une référence pour les institutions, les structures culturelles et les collectivités souhaitant garantir un **soutien équitable, transparent et durable** à la création numérique.

¹¹ <https://hacnum.org/hacnum-le-reseau-national-des-arts-hybrides-et-cultures-numeriques-adopte-une-charte-des-bonnes-pratiques-pour-laccueil-des-artistes-et-des-oeuvres/>

3.6 Améliorer la diffusion et la visibilité des œuvres

« Une plateforme de coproduction et de diffusion est essentielle : elle permet à la fois de soutenir la création hybride et la diffusion des formes créées et de structurer un réseau de partenaires engagés. »

Mathieu Vabre, co-directeur de Seconde Nature et Zinc et directeur artistique de CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques – Aix-Marseille

La diffusion des créations numériques en Pays de la Loire demeure encore trop circonscrite à quelques temps forts (festivals spécialisés, expositions ponctuelles), limitant leur visibilité auprès d'un public élargi. L'un des enjeux majeurs identifiés consiste à inscrire plus durablement ces œuvres dans le paysage culturel régional, en les intégrant aux programmations régulières des lieux généralistes et en favorisant leur circulation sur l'ensemble du territoire.

Élargir et diversifier les circuits de diffusion

Pour sortir d'une logique centrée sur les festivals spécialisés (Scopitone, Recto VRso, Le Mans Sonore), il s'agit d'**inciter les scènes, centres d'art, musées et festivals pluridisciplinaires** à programmer régulièrement des œuvres en environnement numérique. L'élargissement doit également passer par l'**investissement de nouveaux espaces** – médiathèques, établissements scolaires, tiers-lieux, espaces publics, web et plateformes en ligne – et par l'inclusion de la création numérique dans les programmations hors les murs et dans les collections publiques. Ces démarches permettraient de renforcer la visibilité des artistes ligériens, tout en diversifiant les publics.

64

Construire un maillage territorial équilibré

La création d'un **réseau de diffusion à l'échelle régionale** est une priorité : expositions itinérantes dans les cinq départements, événements multisites, résidences d'artistes associés dans des lieux culturels. Un tel maillage permettrait de fluidifier la circulation des œuvres, de garantir une meilleure équité territoriale et d'éviter la concentration des initiatives à Nantes et à Laval. Les festivals régionaux et structures locales doivent être soutenus comme **relais de proximité**, pour ancrer la création numérique dans les territoires et renforcer son appropriation sociale.

Exploiter le potentiel du numérique comme vecteur de diffusion

Le numérique lui-même peut devenir un **outil de diffusion et d'élargissement des publics**. Le développement de plateformes en ligne, de dispositifs de réalité virtuelle accessibles à distance et d'actions de médiation numérique permettrait de toucher les publics éloignés ou empêchés. Les communautés connectées et les formats adaptés à la jeunesse ou à la culture pop constituent également des opportunités pour élargir les audiences et fidéliser de nouvelles générations de spectateurs.

Valoriser les artistes ligériens et renforcer la communication

L'amélioration de la diffusion passe aussi par une **meilleure valorisation des artistes du territoire** :

- Création d'un **annuaire régional en ligne** recensant artistes, œuvres et lieux de diffusion ;

- Organisation de **showcases et présentations professionnelles** lors d'événements régionaux et interrégionaux ;
- **Communication accrue au niveau national et européen** pour accroître la visibilité des productions ligériennes.
- Un accent particulier doit être mis sur **l'accompagnement des jeunes artistes émergents**, afin de favoriser le renouvellement générationnel et consolider leur présence sur les scènes régionales et de les projeter vers la diffusion nationale et internationale.

Articuler diffusion et médiation

Pour élargir l'appropriation des œuvres, la diffusion doit être indissociable d'une **médiation renforcée** : dispositifs pédagogiques, ateliers de sensibilisation, accompagnement des publics néophytes et des programmeurs. Les arts numériques doivent être valorisés non pas comme de simples « vitrines technologiques », mais comme des **porteurs de récits sociétaux**, capables d'ouvrir de nouveaux imaginaires et d'interroger les enjeux contemporains.

Priorités stratégiques

- Mise en place d'une **plateforme régionale de diffusion et de visibilité** dès 2026, avec une première phase de monstration lors d'événements et des programmations de saison.
- Élaboration d'un **répertoire régional des artistes et des œuvres**, pour faciliter leur circulation et valoriser les créations existantes encore sous-exploitées.
- Développement d'**outils mutualisés** connectant artistes, œuvres et diffuseurs, afin de fluidifier les échanges et d'optimiser les programmations.
- Priorité donnée à la **circulation rapide des œuvres existantes**, avant d'engager de nouvelles productions lourdes, afin d'amplifier rapidement la visibilité du secteur.

65

L'enjeu est double : **faire sortir les créations numériques de la marginalité** en les intégrant pleinement dans l'offre culturelle générale, et **consolider la reconnaissance des artistes ligériens** en leur offrant des circuits de diffusion élargis, durables et connectés aux dynamiques nationales et internationales.



Life – installation arts et sciences – création en 2024 à Stereolux
Sophie Keraudren-Hartenberger

CHRONIQUES

Créations

Fonds de production et de diffusion d'œuvres dans le cadre
de la Biennale des Imaginaires Numériques 2026

chroniques.org

La plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS

Créée en 2017 à l'initiative de CHRONIQUES – Biennale des Imaginaires Numériques à Aix-Marseille, la plateforme **CHRONIQUES CRÉATIONS** constitue aujourd'hui un outil central de soutien à la production et à la diffusion d'œuvres numériques. Financée par la Région Sud, la Ville de Marseille, la DRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur et la Direction générale de la création artistique du ministère de la Culture dans le cadre des Pôles régionaux de création artistique en environnement numérique, elle accompagne les artistes dans un parcours complet allant de la résidence à la présentation publique.

Conçue comme un écosystème collaboratif, la plateforme réunit une quarantaine de membres et de partenaires - des opérateurs issus de divers champs – arts visuels, spectacle vivant, musique, audiovisuel, réalité virtuelle – qui mutualisent leurs ressources pour offrir aux artistes un cadre structuré d'expérimentation et de diffusion. Ce modèle favorise l'agilité, la mise en réseau et l'adaptation des œuvres aux contextes de production et de circulation.

Objectifs principaux :

- Constituer et animer un réseau régional, national et international.
- Contribuer à la structuration et au rayonnement de la création numérique.
- Soutenir les formes hybrides et la transdisciplinarité.
- Accompagner artistes, professionnels et publics sur l'ensemble du territoire.

Apports aux artistes :

- Soutien financier et expertise de coproducteurs.
- Résidences dans des lieux adaptés et prêts de matériel.
- Accompagnement technique et conseil.
- Diffusion à la Biennale et en itinérance, avec relais dans les réseaux français et internationaux.

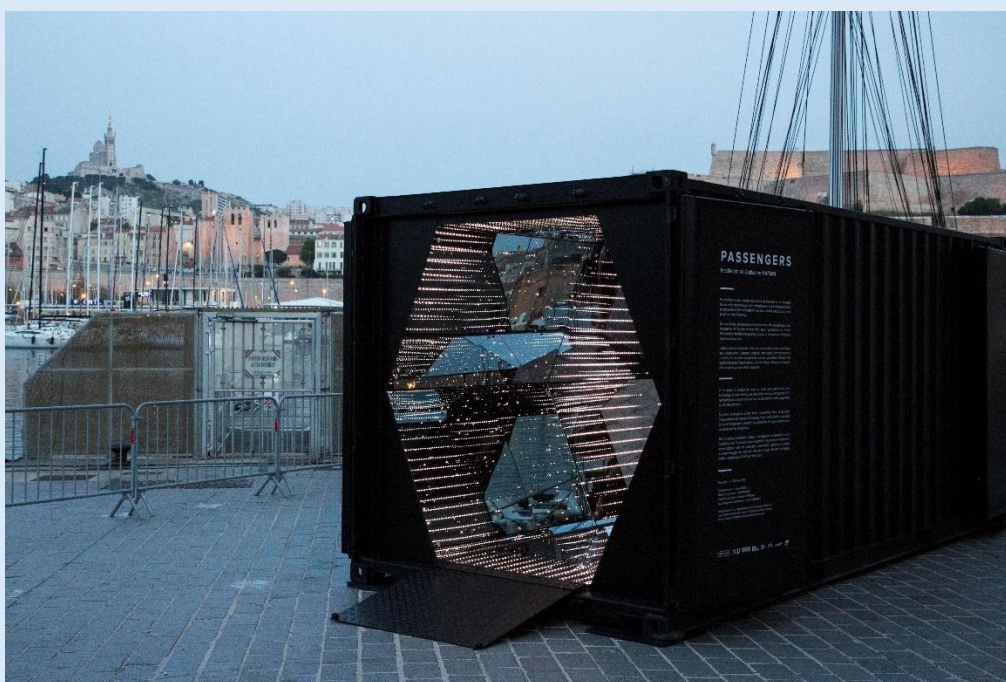
Un réseau élargi de partenaires : la plateforme rassemble une trentaine de structures régionales (Marseille, Aix-en-Provence, Avignon, Arles, Lourmarin, Toulon, Nice) :

- **Arts et cultures numériques :** EDIS – Fonds de dotation, Le Hublot, La Fruitière Numérique.
- **Arts contemporains :** 3 bis f, Frac PACA, Arts Vivants Aix, Voyons Voir.
- **Musiques actuelles et savantes :** 6MIC (Salle des musiques actuelles du Pays d'Aix), Bi:Pole, A.M.I – Aide aux Musiques Innovatrices, GMEM-CNCM Marseille.
- **Spectacle vivant :** Châteauvallon-Liberté – Scène nationale, KLAP Maison pour la danse, Scène 44, n+n corsino, Parallèle, Théâtre Massalia.
- **Espace public :** Lieux Publics – Centre national et pôle européen de création pour l'espace public.
- **Université :** Aix-Marseille Université / NeuroArt Labs.
- **Audiovisuel, AR/VR :** Dark Euphoria, Fabbula.

en lien avec des partenaires nationaux : Stereolux/Scopitone, Electroni[k], Biennale Némó, TNG/CDN de Lyon, Friche Belle de Mai, La Horde, Espace Multimédia Gantner...) et internationaux (Elektra, Kikk, LEV Festival, Imal, Cryptic/Sonica, Kaohsiung Film Festival, C-Lab Taïwan.

Un dispositif en croissance : de deux catégories initiales, la plateforme a élargi en 2024 sa sélection à trois volets : **Créations toutes disciplines**, **Création émergente** et **Création en espace public**. À chaque édition, une quinzaine d'œuvres issues de différentes disciplines sont produites et diffusées. Le succès croissant des appels à projets témoigne de son rayonnement : 180 candidatures en 2018 à plus de 400 pour la prochaine édition en 2026, dont plus de la moitié en provenance de l'international.

À travers cette démarche, **CHRONIQUES CRÉATIONS** contribue à structurer durablement le champ des arts numériques, hybrides et transdisciplinaires, en offrant aux créateurs et créatrices un espace d'accompagnement pérenne, innovant et collaboratif, reconnu en France et à l'international.



Passengers – Guillaume Marmin – Vieux-Port, Marseille - Chroniques 2021

Point de vue d'expert : Mathieu Vabre

Une expertise nationale et internationale sur les « imaginaires numériques »

Mathieu Vabre occupe une place déterminante dans le paysage français et européen des arts numériques. Co-directeur de **Seconde Nature/Zinc** et de la **Biennale Chroniques** (Aix-Marseille), il porte une expertise qui dépasse largement l'échelle territoriale. Sa pratique repose sur une articulation fine entre **production, diffusion, médiation** et **structuration territoriale**, avec un souci constant d'équilibre entre **exigence artistique** et **médiation vers des publics élargis**.

Les points saillants de son approche :

- **Refus d'une catégorisation réductrice** : plutôt que d'employer la notion de « création artistique en environnement numérique » (CAEN), Mathieu Vabre privilégie l'expression d'« imaginaires numériques », mettant en avant la dimension esthétique et culturelle plutôt que la seule technicité.
- **Plateforme de coproduction exemplaire** : Chroniques s'est imposée comme l'une des rares plateformes en Europe à soutenir entre 15 et 20 créations hybrides par édition, mobilisant un réseau de près de 40 partenaires issus de toutes les disciplines artistiques. Ce modèle favorise à la fois la création, l'exportation internationale et la structuration d'un **réseau solidaire et mutualisé dans la région Provence-Alpes-Côte-d'Azur**.
- **Dimension internationale** : fort d'une implantation locale à Aix-Marseille, la biennale Chroniques inscrit son action dans un réseau élargi (plateforme régionale, coopérations nationales et européennes, échanges transatlantiques). Cette dimension extérieure offre un regard précieux sur la manière de maintenir **un ancrage territorial fort tout en rayonnant à l'international**.
- **Vigilance sur la dilution identitaire** : il alerte sur le risque de brouillage entre création artistique en environnement numérique et industries culturelles et créatives (ICC). Pour lui, la légitimité du secteur repose sur sa capacité à préserver son identité artistique et critique, tout en dialoguant avec d'autres champs.
- **Engagement éthique et sociétal** : il mise sur la parité dans les appels à projets, l'émergence de nouveaux talents et une réflexion fine sur la **sobriété des formats festivaliers** et la responsabilité écologique.

Les enjeux d'avenir selon lui :

- Comment **stabiliser des projets en croissance** et dans **un besoin nécessaire de structuration pérenne** face à des financements publics encore fragiles ?
- Comment créer des **lieux dédiés** à la production et à la formation, capables d'ancrer les pratiques dans les territoires tout en restant connectés à des réseaux mondiaux ?
- Comment renforcer une **politique publique spécifique** pour éviter la précarisation des artistes et le brouillage entre art et économie créative ?

3.7 Accompagner les transitions numérique et écologique

« Pour qu'un futur puisse être désirable en utilisant des technologies, celles-ci doivent être sobres et raisonnables. »

Juliette Bibasse, curatrice indépendante et directrice du Studio Lermancier – Bruxelles

Les transformations en cours appellent la création artistique en environnement numérique en Pays de la Loire à s'inscrire pleinement dans deux dynamiques essentielles : la **transition numérique** et la **transition écologique**. Le secteur est à la fois un espace d'expérimentation et une vigie critique : il doit permettre aux artistes d'explorer les potentialités des technologies émergentes tout en questionnant leurs impacts, et contribuer à inventer des pratiques et des imaginaires respectueux de l'environnement.

Accompagner la transition numérique

La première exigence est d'**accompagner l'appropriation des technologies émergentes** – intelligence artificielle, data, métavers, réalités mixtes – dans une perspective à la fois créative et critique.

- Soutenir la **recherche-crédation** autour de ces outils, en favorisant la mise en place de **laboratoires de R&D artistique** souples et agiles, capables d'expérimenter hors des logiques administratives lourdes.
- Encourager l'usage de l'IA et des arts génératifs dans une **approche expérimentale et éthique**, qui interroge le rapport homme/machine et les implications sociales des technologies.
- Maintenir un **équilibre entre innovation technique, exigence artistique et responsabilité citoyenne**, en s'appuyant sur la philosophie open source et sur des approches justes et conviviales, au sens d'Ivan Illich, privilégiant un usage équilibré et partagé des outils.
- Positionner la création artistique en environnement numérique comme une **force critique et prospective dans les débats sociétaux**, en mobilisant les artistes comme vigies capables d'anticiper et de mettre en récit les mutations technologiques.

69

« Reconstruire une œuvre sur place plutôt que la transporter, c'est plus écologique et plus économique. »

Guillaume Cousin, artiste (Vendée)

Relever le défi écologique

Parallèlement, le secteur doit répondre à l'urgence environnementale en intégrant la **sobriété écologique** dans ses pratiques.

- Promouvoir l'**éco-conception des œuvres** (choix de matériaux durables, optimisation énergétique, mutualisation des équipements, réemploi des composants).
- Réfléchir à la **soutenabilité écologique et logistique** des dispositifs immersifs, en privilégiant la reconstruction locale, l'optimisation des tournées et la mutualisation des transports.

- Conditionner certains **financements publics à des critères environnementaux**, afin d'inciter les structures et artistes à adopter des pratiques responsables.
- Développer des **passerelles entre création numérique et artisanat local**, pour explorer des modes de production alternatifs et plus durables.
- Encourager les artistes à produire des **récits et imaginaires en lien avec les enjeux climatiques**, contribuant ainsi à nourrir une réflexion collective sur les futurs désirables.

Vers une culture des transitions

En articulant transition numérique et transition écologique, la création artistique en environnement numérique peut devenir un **levier de transformation culturelle**. Elle est à même d'accompagner les mutations technologiques tout en proposant des récits alternatifs face aux crises environnementales. La mise en place de dispositifs adaptés – financements conditionnés, lieux de recherche-crédation, mutualisations techniques – constitue une étape indispensable pour **concilier innovation, responsabilité écologique et engagement citoyen**.



Constellations – installation audiovisuelle – diffusion en 2022 sur le Quai Ceineray (bords de l'Erdre) lors du festival Scopitone

Studio Lemerrier

3.8 S'inspirer d'autres politiques publiques à l'international

« Quand on compare la France avec des scènes comme celles du Canada ou des Pays-Bas, l'écart est frappant. Là-bas, les bourses et dispositifs de soutien au temps long permettent aux artistes de créer sans l'angoisse permanente de la survie économique. En France, on a autant de bons artistes et de beaux lieux, mais le soutien structurel est insuffisant. Le potentiel est gâché par une politique trop souvent marquée par le court-termisme ou le désintérêt, alors qu'ailleurs ce sont des experts qui animent les conseils et accompagnent les artistes sur la durée »

Juliette Bibasse, curatrice indépendante et directrice du Studio Lermancier – Bruxelles

L'analyse comparée de plusieurs pays pionniers (Canada, Belgique, Pays-Bas, Grande-Bretagne, Allemagne, Autriche) révèle la diversité des modèles de soutien aux arts numériques. Certains misent sur des institutions-phares centralisées, d'autres sur des réseaux souples et décentralisés. Les modes de financement varient également, entre dispositifs pérennes, appuis européens ou financements plus fragmentés. Enfin, la reconnaissance institutionnelle est plus ou moins affirmée selon les pays, oscillant entre intégration claire dans les politiques culturelles et rattachement aux industries culturelles et créatives (ICC).

Canada : recherche-crédation et infrastructures spécialisées

- **Structures** : Société des Arts Technologiques (SAT, Montréal), festivals Mutek et Elektra.
- **Forces** : infrastructures emblématiques, financements pluriannuels fédéraux et provinciaux, rayonnement international.
- **Limites** : dépendance forte à quelques institutions phares.

→ La recherche-crédation, adossée à des lieux emblématiques, constitue le socle du modèle canadien.

Belgique : un réseau souple appuyé sur les festivals

- **Structures** : iMAL (Bruxelles), KIKK Festival (Namur).
- **Forces** : dynamisme événementiel, visibilité internationale rapide.
- **Limites** : peu de grandes institutions, dépendance forte aux financements européens.

→ Le modèle belge repose sur des festivals phares, davantage que sur des infrastructures permanentes.

Pays-Bas : reconnaissance institutionnelle et transversalité

- **Structures** : Dutch Design Week (Eindhoven), laboratoires à Amsterdam et Rotterdam.
- **Forces** : reconnaissance officielle, articulation entre art, design et recherche.
- **Limites** : concentration urbaine dans un pays de petite taille.

→ Aux Pays-Bas, les arts numériques sont reconnus comme un **secteur artistique à part entière**.

Grande-Bretagne : ICC et logique de marché

- **Structures** : Barbican (Londres), FACT (Liverpool).
- **Forces** : dynamisme des ICC, incubateurs, Londres comme vitrine.
- **Limites** : dépendance au marché et aux financements privés.

→ Le Royaume-Uni privilégie une approche par les ICC, combinant financements publics et privés.

Allemagne : articulation art, recherche et technologie

- **Structures** : ZKM (Karlsruhe), festivals Transmediale et CTM (Berlin).
- **Forces** : reconnaissance historique, liens forts entre art et recherche scientifique.
- **Limites** : éclatement fédéral, absence de vision nationale unifiée.

→ L'Allemagne illustre la puissance du lien entre art, recherche et innovation technologique, mais dans un paysage fragmenté.

Autriche : Ars Electronica, modèle de centralité

- **Structures** : Ars Electronica (Linz), festival de référence mondiale depuis 1979.
- **Forces** : prestige international, longévité, soutien public fort et pérenne.
- **Limites** : centralisation autour de Linz, faible maillage national.

→ Ars Electronica démontre l'effet d'entraînement qu'un événement de référence peut générer à l'échelle internationale.

72

Enseignements pour les Pays de la Loire

La comparaison internationale met en lumière plusieurs leviers inspirants pour le développement régional :

- **Consolider un lieu-ressource régional fort**, sur le modèle canadien, capable d'incarner le secteur, de mutualiser la production et la diffusion, et de soutenir la recherche-crédation.
- **Valoriser le rôle structurant des festivals**, à l'image de la Belgique ou de l'Autriche, en s'appuyant sur Scopitone, Recto VRso ou Le Mans Sonore comme vitrines internationales.
- **Assurer une reconnaissance institutionnelle claire et transversale**, à la manière des Pays-Bas, afin d'inscrire les arts numériques dans les politiques culturelles de droit commun et non dans des cases périphériques.
- **Encourager les coopérations art/recherche**, inspirées du modèle allemand, en renforçant les partenariats avec les laboratoires et les universités.
- **Développer des modèles hybrides de financement**, combinant soutien public, mécénat et partenariats avec les ICC, comme au Royaume-Uni.

Pris ensemble, ces modèles suggèrent pour les Pays de la Loire une stratégie combinant **un pôle structurant doté de moyens pérennes, une intensification des coopérations interrégionales et européennes et une reconnaissance institutionnelle renforcée**. Cette combinaison permettrait de faire des Pays de la Loire un territoire de référence, capable de rayonner au niveau national et international, tout en affirmant l'originalité de son écosystème créatif et collaboratif.

Point de vue d'experte – Juliette Bibasse

Curatrice indépendante et directrice du studio Lemerancier à Bruxelles, membre experte de la commission arts numériques – Fédération Wallonie-Bruxelles et experte à la commission de financement ADRIE (Artistic & Design Research for Immersive Experiences Advisory Committee) du Stimuleringsfonds aux Pays-Bas

« Les artistes ont un pouvoir magique : imaginer des choses qui n'existent pas encore, dans lesquelles le grand public peut se projeter comme autant d'alternatives. »

Juliette Bibasse incarne une voix singulière dans le paysage européen, à la croisée de la production, de la curation et de l'accompagnement d'artistes. Son expérience transnationale (Canada, Pays-Bas, Belgique, France) lui permet de porter un regard comparatif sur les politiques culturelles et sur les modèles de structuration du secteur.

- **Expertise internationale** : sa connaissance fine des circuits européens (Pays-Bas, Belgique, Allemagne) et nord-américains (Canada, États-Unis) éclaire les spécificités françaises : absence d'instance nationale dédiée, reconnaissance institutionnelle limitée par rapport à l'art contemporain, fragmentation des réseaux.
- **Plaidoyer pour la professionnalisation** : elle insiste sur la nécessité de renforcer les métiers satellites (producteurs, agents, chargés de diffusion, techniciens spécialisés), maillons essentiels mais souvent invisibilisés, et visibilité budgétaire, conditions sine qua non pour la pérennité des œuvres.
- **Position critique** : refus du techno-optimisme, vigilance face aux orientations politiques jugées erronées, l'obsolescence programmée ou la surconsommation de technologies, défense d'approches sobres, critiques et socialement engagées du numérique.
- **Modèles économiques hybrides** : Juliette Bibasse promeut la diversification des ressources (commandes commerciales choisies, coproductions internationales, des œuvres simples à faire tourner, la réadaptation des projets pour différents contextes) afin de préserver l'indépendance créative.
- **Vision prospective** : elle défend l'idée d'un futur technologique désirable – sobre, inclusif et critique – où les artistes jouent un rôle politique et culturel central dans l'élaboration d'imaginaires alternatifs en contrepoids des récits dominants délétères de la Silicon Valley.

Les enjeux qu'elle soulève :

- Un manque de reconnaissance institutionnelle en France et un déficit d'instances pérennes de financement.
- Une sous-exploitation des liens entre arts numériques, société, politique, environnement et patrimoine.
- Un besoin de lieux stables de diffusion et de programmes longs pour soutenir les artistes au-delà du ponctuel.

3.9 La stratégie du ministère de la Culture : structuration de l'écosystème et déclinaison possible en Pays de la Loire

1. La stratégie nationale (juin 2024)

La stratégie numérique culturelle du ministère (juin 2024) fixe **24 défis et 8 projets phares** pour inscrire le numérique au cœur des politiques culturelles.

Axes prioritaires :

- **Publics** : analyser les usages, améliorer la découvrabilité, élargir l'accès aux contenus numériques.
- **Création** : soutenir les écritures immersives, interactives, génératives, développer des modèles économiques durables.
- **Souveraineté** : garantir diversité culturelle, juste rémunération et indépendance des plateformes.
- **Transitions** : accompagner l'évolution des métiers, favoriser l'écologie numérique et l'inclusion.

Parmi ces projets, un axe central vise à **structurer l'écosystème de la création artistique en environnement numérique**.

2. Focus : structurer l'écosystème de la création artistique en environnement numérique

Objectifs du ministère :

- **Cartographier et fédérer** les acteurs (artistes, lieux, laboratoires, tiers-lieux, industries créatives).
- **Créer des pôles ressources et plateformes** pour mutualiser savoirs, équipements et compétences techniques.
- **Financer la R&D artistique** par des dispositifs pluriannuels couvrant recherche, prototypage et préproduction.
- **Élargir la diffusion** : musées, médiathèques, scènes pluridisciplinaires, SMAC, centres d'art, tiers-lieux.
- **Développer des coopérations** nationales et internationales.
- **Accompagner les transitions** (sobriété numérique, inclusion, égalité).

Enjeu central : faire évoluer le secteur d'un archipel fragile vers un **écosystème structuré et pérenne**, reconnu par les politiques publiques.

3. Déclinaison et liens possibles avec les Pays de la Loire

Ce rapport met en évidence des atouts qui permettent à la région d'incarner cette ambition :

- **En consolidant Stereolux comme pôle régional** : acteur central des cultures numériques (festival Scopitone, laboratoire de création), il pourrait aller plus loin en développant une **plateforme de coopération et de diffusion**, à l'image de celle initiée par *Chroniques* dans la région PACA.
 - Cette plateforme pourrait être construite **avec l'appui du Lieu Unique, de PING, d'APO33, de Recto VRso et du Mans Sonore**, et engager de nouveaux partenaires (musées, médiathèques, réseaux de diffusion artistique, tiers-lieux, écoles d'art, French Tech) sur l'ensemble du territoire ligérien.

- Elle permettrait de mutualiser les financements, les compétences, des ressources techniques, de renforcer la R&D, et de développer l'accompagnement et la diffusion de des œuvres en région.

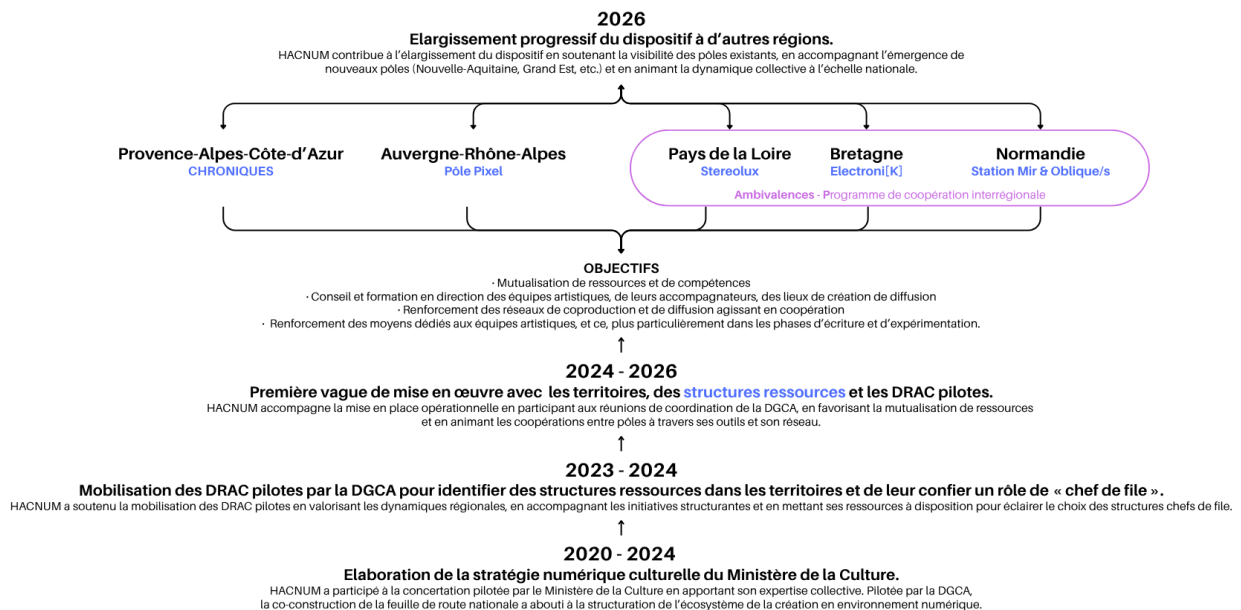
- **En renforçant la logique interrégionale** : *Ambivalences* (copiloté par **Electroni[k]** – Bretagne, **Obliques**–La Station Mir – Normandie, et **Stereolux** – Pays de la Loire) constituerait un espace de mutualisation, de coproduction et de diffusion à l'échelle du Grand Ouest.
- **Rayonnement international** : Laval Virtual et Recto VRso positionnent aussi la région comme leader sur les réalités immersives.
- **Besoins confirmés** : financements adaptés et pluriannuels, accompagnement technique, formation et médiation renforcées, diversification des circuits de diffusion.

En résumé :

La stratégie MCC 2024 fixe un cap national. La fiche projet « structurer l'écosystème » en définit les leviers opérationnels. Les Pays de la Loire disposent d'atouts pour devenir un **territoire pilote**, en s'appuyant sur **Stereolux comme pôle régional**, capable de porter une **plateforme de coopération** fédérant le Lieu Unique, PING, APO33, Recto VRso, Le Mans Sonore et de nouveaux partenaires. En s'articulant à *Ambivalences*, cette dynamique ferait des Pays de la Loire un territoire de référence, capable de conjuguer rayonnement international et ancrage territorial fort, tout en se positionnant comme un écosystème innovant associant création, recherche et diffusion, en mesure d'anticiper les mutations esthétiques, technologiques et sociales.

4. Les 5 pôles de création en environnement numérique et le réseau Hacnum au national

LES PÔLES DE CRÉATION EN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE



Vers une stratégie partagée pour la création numérique

Au terme de ce parcours, l'analyse confirme que la création artistique en environnement numérique constitue un **atout majeur pour l'avenir culturel des Pays de la Loire**. Elle concentre un potentiel unique d'innovation artistique, de rayonnement territorial et d'ouverture aux transitions numériques, écologiques et sociétales. Les entretiens ont également mis en lumière les fragilités persistantes : manque de reconnaissance institutionnelle, structuration encore insuffisante, financements inadaptés, accompagnement limité et diffusion trop restreinte.

Les pistes proposées dans la troisième partie tracent les contours d'une **stratégie ambitieuse mais réaliste** : renforcer la structuration et la reconnaissance institutionnelle, développer les coopérations au sein de la région, dans le grand ouest et connectées à l'écosystème national, adapter les dispositifs financiers, consolider la formation et la médiation, élargir les circuits de diffusion et inscrire le secteur dans les grandes transitions contemporaines. Inspirée aussi par les exemples internationaux, cette démarche suppose un volontarisme affirmé de l'État, des collectivités et des partenaires régionaux, ainsi qu'une mobilisation collective des acteurs artistiques et culturels.

Le secteur ligérien de la création numérique, en pleine effervescence, doit aujourd'hui franchir un cap : passer d'un **archipel d'initiatives isolées à un réseau structuré, lisible et durable**. Cette synthèse revient sur ces constats et recommandations en les hiérarchisant autour de **quelques priorités stratégiques** : donner au secteur une place pleinement reconnue dans les politiques publiques, sécuriser ses modèles économiques, favoriser son ancrage territorial et son rayonnement, et en faire un laboratoire exemplaire des transitions. C'est à cette condition que la création numérique pourra s'affirmer comme un **pilier de la création contemporaine de demain** et comme un vecteur d'innovation et de démocratie culturelle en Pays de la Loire.

1. Observations

- **Un secteur foisonnant mais fragmenté** : forte concentration des ressources et de la visibilité à Nantes (Stereolux & Scopitone, Le Lieu Unique & la Libre Usine, PING, APO33), pôles émergents à Laval (Recto VRso), au Mans (Le Mans Sonore) et initiatives isolées en Maine-et-Loire ou en Vendée.
- **Pluralité de formes et d'acteurs** : artistes indépendants, collectifs, institutions, laboratoires et fablabs ; hybridation des pratiques (arts visuels, spectacle vivant, design, sciences, numérique), mais **faible lisibilité pour les institutions et les publics**.
- **Reconnaissance institutionnelle insuffisante** : absence de dispositifs adaptés dans les politiques culturelles classiques, encore cloisonnées par discipline. La création artistique en environnement numérique est souvent perçue comme marginale ou événementielle.
- **Fragilités structurelles fortes** : économie précaire des artistes et collectifs, dépendance aux subventions ponctuelles, financements inadaptés aux temporalités longues (recherche-crédation, prototypage, diffusion).
- **Manques en accompagnement et compétences** : déficit de techniciens spécialisés, peu de producteurs et d'agents, absence de dispositifs de mentorat et d'accompagnement critique, offre de formation locale limitée.
- **Atouts notables** : engouement du public (notamment jeune) pour les expériences immersives ; présence d'un écosystème scientifique et technologique dynamique (French Tech, écoles d'ingénieurs, universités, start-ups) ; ancrage dans des réseaux nationaux (**Hacnum**) et interrégionaux (**Ambivalences**).

2. Enjeux

- **Vers une politique culturelle augmentée** : intégrer pleinement la création artistique en environnement numérique dans l'ensemble des domaines artistiques, en dépassant la logique disciplinaire.
- **Volontarisme public** : sanctuariser des moyens, expérimenter de nouveaux dispositifs et inscrire la création numérique dans une stratégie durable.
- **Structuration de l'écosystème régional** : dépasser l'archipel d'initiatives, fédérer artistes, lieux et institutions dans un réseau lisible, avec un rôle pivot pour Stereolux et un maillage plus équilibré à l'échelle de la région.
- **Assurer une identité régionale singulière** : inscrire la création artistique en environnement numérique au cœur de l'écosystème culturel, en affirmant sa spécificité tout en favorisant les transversalités et un renouvellement générationnel du côté des artistes.
- **Diffusion et visibilité** : renforcer la présence des œuvres numériques dans les scènes pluridisciplinaires, musées, médiathèques et festivals, au-delà des seuls rendez-vous spécialisés.
- **Pérennité économique** : garantir la viabilité des artistes et structures par des financements pluriannuels adaptés, une ingénierie économique renforcée et la diversification des ressources (mécénat, partenariats technologiques, export international).
- **Accompagnement, formation et médiation** : développer des cursus spécialisés, former techniciens et régisseurs, renforcer le mentorat et la médiation critique pour élargir les publics et sensibiliser les décideurs.
- **Transitions** :
 - **Numérique** : soutenir la recherche-crédation sur les technologies émergentes (IA, XR, métavers, data), dans une approche critique et éthique.
 - **Écologique** : promouvoir l'éco-conception des œuvres, la sobriété énergétique, le recyclage des matériels et la mutualisation des équipements.
- **Dynamiques interterritoriales et interrégionales** : faire de la coopération notamment à l'échelle des cinq départements ligériens et aussi avec la Bretagne et la Normandie un levier majeur de structuration, en renforçant les passerelles avec les réseaux nationaux et européens ainsi qu'avec les 5 Pôles régionaux de création artistique en environnement numérique.
- **Reconnaissance nationale** : obtenir une meilleure intégration dans les politiques publiques, avec des financements dédiés en prenant en compte les asymétries de moyens entre les différentes disciplines et permettre une structuration claire du secteur.

3. Préconisations

Structuration et reconnaissance de l'écosystème

- **Renforcer les missions de Stereolux comme pôle régional** en veillant à trouver un équilibre entre les financements liés aux nouvelles missions en région et ceux dédiés au fonctionnement de celui-ci.
- **Amplifier le soutien au festival Recto VRso à Laval et à la biennale Le Mans Sonore** dont les projets singuliers participent à une dynamique régionale mais aussi nationale et internationale.
- Confier à Stereolux en tant que pôle régional - avec l'appui des acteurs volontaires comme le Lieu Unique, Recto VRso ou la biennale Le Mans Sonore – **le déploiement d'une plateforme régionale** à l'image de celle créée par Chroniques en région PACA à même de fédérer de nouveaux partenaires :

scènes pluridisciplinaires, centres d'art, médiathèques, musées et lieux de patrimoine. Cette plateforme pourrait favoriser le renfort des capacités de production et de diffusion à l'échelle des Pays de la Loire et mailler le territoire ligérien en reliant également les initiatives isolées. Ce déploiement pourrait **bénéficier de l'appui du plan Mieux Produire Mieux Diffuser de la DGCA avec le soutien des collectivités impliquées**. La plateforme pourrait – comme Chroniques – proposer des appels à projet pour des œuvres pensées pour l'espace public et s'engager également dans le soutien d'œuvres conçues pour le web et les plateformes digitales, aujourd'hui peu investis par les acteurs historiques. Elle pourrait également décliner en région le programme dédié à la jeune création imaginé par Ambivalences.

Coopérations et maillage

- **Renforcer les collaborations intrarégionales à l'échelle des 5 départements** pour permettre la circulation des artistes et des œuvres en région. En s'appuyant sur la plan Culture et Ruralité du ministère de la Culture, il pourrait être intéressant de soutenir la création et la diffusion d'œuvres en capacité de s'adapter à des lieux non dédiés et ne nécessitant pas des équipements sur place à l'image de la Saison nomade déployée par l'association Electroni[k], le pôle régional breton.
- Amplifier les coopérations interrégionales et européennes, en capitalisant sur des programmes comme **Ambivalences et Chroniques**, les réseaux nationaux comme Hacnum et TRAS et les programmes de mobilité (Europe Creative, Culture Moves Europe et Erasmus +).

Accompagnement et formation

- La nouvelle Direction générale de la démocratie culturelle, des enseignements et de la recherche (ex. DG2TDC) pourrait mettre en œuvre **un nouveau programme dédié à la création en environnement numérique de la maternelle à l'enseignement supérieur artistique et culturel** en finançant des postes de médiation spécialisée comme cela avait été le cas au début des années 2010 pour appuyer le développement de services d'éducation artistique et culturelle au sein des établissements culturels. Elle pourrait accompagner l'acculturation et l'appropriation réflexive des technologies récentes dans la création auprès des 3/25 ans par la mise en œuvre de résidences en milieu scolaire et dans l'enseignement supérieur, des ateliers de pratiques artistiques et des workshops hybridant création et technologies dans les écoles d'art. Les Pays de la Loire pourraient être territoire pilote pour cette expérimentation en s'appuyant sur les expertises de Stereolux, Ping, Recto VRso et Le Mans Sonore.
- Développer des **programmes de formation initiale et continue** (IA, XR, arts immersifs, écoconception) dans les écoles d'art et universités. Les propositions de formation continue pourraient être construites en mutualisant les compétences des équipes de Stereolux, PING et du Lieu Unique/La Libre Usine et bénéficier de financements de l'AFDAS en direction des artistes-auteurs et des intermittents du spectacle.
- Mettre en place un dispositif expérimental de **mentorat et d'accompagnement critique** pour les jeunes artistes et nouveaux collectifs.

Financements et modèles économiques

- Sanctuariser une **ligne budgétaire spécifique** pour la création artistique en environnement numérique au niveau régional et national et mettre en place des **financements pluriannuels** adaptés aux temporalités longues de la recherche-crédation à l'image de ce qui existe dans d'autres disciplines du spectacle vivant (ADSV) : aides au projet mais aussi conventionnement sur 2, 3 ou 4 années consécutives.
- Généraliser **l'adoption de la charte des bonnes pratiques pour l'accueil des artistes et des œuvres** réalisée par Hacnum.

Diffusion et visibilité

- Développer un **réseau régional de diffusion** (expositions itinérantes, partenariats avec musées, médiathèques, scènes pluridisciplinaires).
- Valoriser les artistes ligériens via un **annuaire en ligne, des rencontres professionnelles dédiées et une communication régionale et nationale renforcée.**

Transitions

- Soutenir la recherche-crédation sur les technologies émergentes dans une approche critique et citoyenne avec l'appui de la DGDCER.
- Conditionner les financements à des **critères environnementaux** (sobriété, recyclage, mutualisation des équipements).

Conclusion

la création artistique en environnement numérique au cœur des mutations sociétales

La création artistique en environnement numérique ne se limite pas à l'expérimentation technologique : elle interroge nos usages, nos imaginaires et nos manières de vivre ensemble. En Pays de la Loire, elle apparaît comme un **levier stratégique pour accompagner les grandes mutations contemporaines** – qu'elles soient écologiques, technologiques ou sociales. Les recommandations formulées appellent à une action collective ambitieuse, capable de faire de la création artistique en environnement numérique non pas une marge, mais une contribution essentielle aux **politiques culturelles**, vectrice d'innovation, de réflexion critique et de nouveaux récits partagés.

L'étude met en évidence un secteur en pleine effervescence, à **la croisée des disciplines et porteur d'innovations esthétiques, technologiques et sociales**. Les acteurs et actrices ligériens témoignent d'une grande vitalité, mais aussi d'une fragilité persistante : **reconnaissance institutionnelle insuffisante, économie précaire, manque de structuration et dispositifs de soutien encore inadaptés**. Ces constats rejoignent ceux formulés en Bretagne et prennent ici une résonance particulière au regard de l'écosystème ligérien, marqué à la fois par la **concentration des ressources sur le bassin nantais** et par la nécessité de mieux **mailler l'ensemble du territoire**.

Les perspectives dégagées convergent vers la nécessité d'une **action collective et volontariste**. Le ministère de la Culture, les collectivités territoriales, les structures culturelles, les réseaux nationaux comme Hacnum et les artistes doivent agir de concert pour transformer ce foisonnement créatif en un **écosystème structuré, solidaire et durable**.

Les priorités identifiées concernent la reconnaissance institutionnelle dans les dispositifs de droit commun, la mise en place d'outils adaptés aux temporalités de la recherche-crédation, un soutien financier pluriannuel, le renforcement de la formation et de la médiation, ainsi qu'un élargissement de la diffusion au-delà des cercles spécialisés.

Au-delà des mesures concrètes, c'est une **vision partagée** qui doit guider les politiques publiques : considérer la création artistique en environnement numérique non pas comme une catégorie marginale, mais comme une **dimension constitutive des arts et de la culture contemporains**. Les formes hybrides, immersives, génératives et interactives participent à **réinventer nos récits collectifs et à interroger les usages du numérique dans la société**. Elles portent des enjeux majeurs : contribution à la transition écologique par l'éco-conception et la sobriété numérique, réflexion critique sur l'intelligence artificielle et les technologies émergentes, ouverture de nouveaux espaces de participation et de citoyenneté.

Soutenir la création artistique en environnement numérique en Pays de la Loire, c'est donc **investir dans un avenir culturel où innovation et responsabilité vont de pair**. C'est donner aux artistes les moyens d'explorer de nouveaux langages tout en ancrant leurs pratiques dans les réalités territoriales. C'est, enfin, **imaginer un futur où la création numérique contribue à la vitalité du territoire, à son rayonnement national et international, et surtout à la construction d'imaginaires communs capables d'accompagner les grandes transitions de notre époque**.

Corpus d'œuvres

Étude création artistique en environnement
numérique en Pays de La Loire

DRAC Pays de la Loire – Septembre 2025

La fin du présent

INVIVO - Julien Dubuc

THÉÂTRE IMMERSIF

La fin du présent ce sont trois histoires courtes en une, comme des plongées progressives dans des réalités altérées. Nous commencerons dans le jardin d'une maison à ne pas savoir s'il faut entrer ; pour ensuite être dans l'antichambre d'une famille désarmée face aux réactions étranges de l'aïeule ; pour finir au cœur d'un royaume imaginaire, symbole d'une jeunesse perdue. Un voyage au cœur de nos existences qui pour chaque partie questionne notre rapport au monde. Vanité contemporaine, nous assisterons à ces histoires aux points de vue multiples, où se révélera sous nos sens le monde suprasensible des absents



Les Gêmeaux Invivo Décembre 2024 © Quentin Chévrier

CO-PRODUCTIONS

Les Gêmeaux - scène nationale de Sceaux, OARA - Office artistique régional Nouvelle-Aquitaine, Théâtre de l'Union - CDN du Limousin, Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon, Théâtre Ducournau - Agen, Prix Spectacle Vivant - Scène Numérique 2023, Le Lieu Unique - Nantes, Stereolux - Nantes, L'Hexagone - scène nationale de Meylan

CRÉATION

Le 19 septembre 2024 au Lieu Unique - Scène nationale de Nantes en co-accueil avec Stereolux dans le cadre du festival Scopitone.

AUTRES DATES

- **2024 - 2025** : Théâtre de l'Union - CDN du Limousin ; Les Gêmeaux - Scène nationale de Sceaux en co-accueil avec le Théâtre de Chatillon.
- **2025 - 2026** : TNG, CDN de Lyon ; Malraux, Scène nationale de Chambéry ; Hexagone, Scène nationale de Meylan ; Théâtre la passerelle, Scène nationale de Gap.

SOUTIENS

CNC - Fonds d'aide à la création immersive / DRAC Nouvelle-Aquitaine / Région Nouvelle-Aquitaine, programme Cultures Connectées / GEIQ compagnonnage théâtre / Grenier à Sel - Avignon / Villa Creative / Espace d'Albret - Nérac. INVIVO est conventionné DRAC Nouvelle-Aquitaine, soutenu par la Région Nouvelle Aquitaine et la Ville d'Agen et est conventionné par le Département du Lot-et-Garonne. Pour le développement du projet, INVIVO a été conventionné DRAC Auvergne-Rhône-Alpes 22-23 / Fonds SCAN - DRAC et Région Auvergne-Rhône-Alpes.

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Teaser #1 La fin du présent](#)
[Site de INVIVO](#)

CRÉDITS

D'après *Intérieur*, *L'intruse* et *Les sept princesses* de Maurice Maeterlinck.

Avec Sumaya Al-Attia, Jeanne David, Grégory Fernandes, Alexandre Le Nours, Lauryne Lopes De Pina, Rémi Rauzier et Emilie Waïche.

- Adaptation et mise en scène : Julien Dubuc
- Création sonore : Grégoire Durrand
- Creative codeur : Antoine Vanel - Blindsp0t
- Scénographie : Elsa Belenguier
- Création lumière : Pierre Langlois
- Illusion, dispositif magique : David Udovtsch
- Création costumes : Gwladys Duthil
- Production : INVIVO
- Administration : Lise Déterne - l'Échelle
- Diffusion : Emilie Briglia

MODALITÉS DE DIFFUSION

Représentation : 1h45
Jauge maximum : 250 personnes
À partir de 14 ans

Quitter son caillou

Elie Blanchard et Victoria Follonier

CINÉ-SPECTACLE DOCUMENTAIRE ET MUSICAL

Arnoud, Cyrielle, Eloïse, Jean-François et Nastassja nous parlent de leur enfance, des rencontres et des événements qui ont marqué leur vie, ainsi que des obstacles auxquels ils ont dû faire face pour suivre leurs rêves. Ces récits intimes et touchants, racontés à hauteur d'enfant, dessinent un trajet qui va de la naissance, en passant par le départ d'un quartier, l'arrivée dans un nouveau pays, jusqu'à l'envie d'aller loin dans l'espace ou d'approcher l'âme des animaux. À l'aide d'un dispositif original et de procédés numériques innovants, Elie Blanchard et Victoria Follonier fabriquent en direct un spectacle à la croisée du documentaire, du cinéma d'animation et des nouvelles technologies. Ils agencent des paroles et des images animées, manipulent des dessins et nous immergent dans des ambiances sonores étonnantes. À la fois poétique et expérimental, **Quitter son caillou** est un saut dans l'imaginaire qui ouvre à l'autre, à la différence, pour donner aux enfants (et à leurs parents), à leur tour, l'envie de faire un pas vers l'inconnu.



© Crédit photos Nicolas Keslair / Equinoxe scène nationale de Châteauroux

CO-PRODUCTIONS

Équinoxe – Scène nationale de Châteauroux, Théâtre National de Bretagne (Rennes), La Grange à Musique (Creil), ASCA (Beauvais), Scène O Centre – Spectacles vivants en région Centre-Val de Loire, Station Mir (Caen), L'Armada Productions (Rennes)

CRÉATION

Le 13 mars 2022 au Théâtre National de Bretagne (Rennes)

AUTRES DATES

Plus de 150 représentations depuis sa création

- **2022** : ASCA (Beauvais), Festival Zero1 (La Rochelle), Festival Noob (Pont Audemer), Théâtre des dames (Ponts de Cé), Le Cube (Issy-les-Moulineaux), Scène nationale La rose des vents (Villeneuve d'Ascq), La Gaité Lyrique (Paris)...
- **2023** : Le Cube C3 (Douvres-la-Délivrande), Théâtre Gérard Philippe (Orléans), Antipode (Rennes), Le Grenier à sel / Totem (Avignon), Festival Silence (Rosny-sous-bois)...
- **2024** : 6PAR4 (Laval), Le Figuier Blanc (Argenteuil), Espace Coeur en scène (Rouans), La Nef (Angoulême), Le VIP (Saint-Nazaire), La coopérative de Mai (Clermont-Ferrand)...

SOUTIENS

Région Hauts-de-France / Sacem / CNC / Pictanovo – Images en Hauts-de-France / Région Bretagne / Rennes Métropole

PARTENARIATS

Oblique/s Arts & Cultures numériques en Normandie, C3 Le Cube (Douvres-La-Délivrande), MJCS, La Châtre

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Quitter son caillou - Victoria Follonier & Elie Blanchard \(teaser\)](#)
[Quitter son caillou - Site de l'Armada Productions](#)

CRÉDITS

- Production : Avoka (Aisne)
- Diffusion : L'Armada Productions, Rennes
- Réalisation documentaire : Victoria Follonier
- Illustrations : Elie Blanchard
- Musique : Erwan Raguene
- Ingénieur son : Nicolas Keslair
- Création lumière : Greg Mittelberger (AKWARIOM)
- Motion : Thomas Lanza & Elie Blanchard
- FX : Thomas Lanza
- Scénographie : Elie Blanchard
- Électronique : Greg Mittelberger et Elie Blanchard
- Programmation logiciel DMX : Sylvain Delbart (AKWARIOM)
- Découpe numérique : S.A.G.A.
- Programmation OpenFramework : Martial Geoffroy-Roulland
- Tirage digigraphique LPH : Révélateur d'image
- Enregistrements additionnels : Mariadèle Campion

MODALITÉS DE DIFFUSION

Représentation

Durée : 50 minutes

Âge : tout public à partir de 7 ans

Out Of Your Mind

High Tone et AV Exciters

EXPÉRIENCE IMMERSIVE

Out Of Your Mind est une expérience psychédélique immersive, voyage illimité dans les espaces de notre conscience, abordant la relation intense de l'humain au vivant. En questionnant notre rapport au monde et en confrontant la cité dystopique, brutale et autoritaire à ce que le progrès technologique pourrait offrir comme perspective plus désirable, le duo trace un nouveau cheminement optimiste. Cette création audio-visuelle propose une immersion sensible dans leurs galaxies artistiques. Par l'architecture des lieux et l'espace, cette expérience cosmique offre aux spectateurs un temps d'introspection et éprouve notre vision du monde.



© High Tone et AV Exciters

CO-PRODUCTIONS

AADN - Arts & Cultures Numériques
Planétarium et Ville de Vaulx-en-Velin
Planétarium de la Cité des sciences et de l'industrie de Paris
Planétarium de Nantes
Stereolux - Nantes
Société des Arts Technologiques de Montréal

CRÉATION

2021 : Scopitone - Planétarium de Nantes.

AUTRES DATES

- **2021** : Festival Pléiades Planétarium de Saint-Étienne ; Les Silencieuses #11 Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie (Paris) ; Odyssée IV Planétarium de Vaulx-en-Velin.
- **2023** : Patchlab Hevre+1 (Pologne)

SOUTIENS

Institut Français, Métropole de Lyon, DRAC et Région Auvergne-Rhône-Alpes, Région Grand Est, Adami

MODALITÉS DE DIFFUSION

- Performance live audiovisuel sous dôme
- Live audiovisuel DJ set sous dôme
- Film fulldome

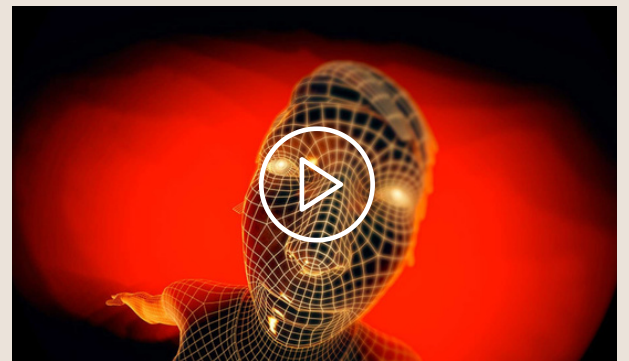
Jauge : 200 personnes

Age minimum : 8 ans

CRÉDITS

- High Tone : Fabrice Oresta, Julien Oresta, Lionel Dumas, Dominique Peter
- AV Extended : Jérémie Bellot, Sébastien Schnabel, Josselin Fouché
- Production : AV Extended, Black Dub, Aftwrk

Bande son adaptée de l'album
Time Has Come de High Tone



[High Tone & AV Exciters : Out Of Your Mind Teaser](#)

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Le Baume du Tigre #8 - High Tone x AV Exciters "Out Of Your Mind" / Stereolux](#)
[Cité des Sciences et de l'Industrie - Out of your mind : retour sur une expérience immersive](#)

Life

Sophie Keraudren-Hartenberger

INSTALLATION ARTS SCIENCES

S'inspirant des travaux du médecin nantais Stéphane Leduc qui en 1905 pensait recréer le vivant à l'aide de substances chimiques, Sophie Keraudren-Hartenberger explore les limites floues entre le vivant et l'inanimé. Son installation **Life**, inspirée d'organismes des fonds marins, est un ensemble de sculptures en verrerie de laboratoire dans lesquelles elle crée des « jardins chimiques », une matière artificielle d'apparence organique qu'elle obtient en mélangeant des solutions salines et des minéraux. La croissance de ces lointains jardins, qu'elle filme et projette sur les sculptures, agit comme une réminiscence, l'image des premiers signes de vie apparus sur Terre. Son installation est une immersion dans un monde troublant, nous faisant basculer sans cesse de l'infiniment grand à l'infiniment petit, une plongée dans l'obscurité où seules quelques lumières ultraviolettes guident nos perceptions.



Stereolux © Fersen Sherkann

CO-PRODUCTIONS

Stereolux
Laboratoire CEISAM (Chimie Et Interdisciplinarité, Synthèse, Analyse, Modélisation) - CNRS Nantes Université

CRÉATION

2024 - Stereolux : exposition "Anatomie du vivant" (Sophie Keraudren-Hartenberger et Theresa Schubert) dans le cadre du temps fort Infiniment lumière

AUTRES DATES

2025 : février - Festival Art au Centre (AAC#16) à Liège (Belgique) ; juin - Nuit Blanche à Paris ; en cours...

MODALITÉS DE DIFFUSION

Installation

CRÉDITS

- Artiste : Sophie Keraudren-Hartenberger
- Création sonore : Tom Leclerc
- Conseil scientifique : Yann Pellegrin, directeur de recherches au CNRS
- Production : Sophie Keraudren Studio

Sophie Keraudren-Hartenberger est diplômée de L'École Supérieure des Beaux-arts de Nantes Saint-Nazaire et a reçu plusieurs prix et bourses. Ses recherches portent sur les différents états de la matière et se présentent sous la forme d'installations composées de sculptures, photographies et vidéos. Elle y envisage la minéralogie comme la métaphore d'un voyage dans l'infiniment grand et l'infiniment petit. En 2024, elle intègre la plateforme [Réseau d'Artiste Pays de la Loire](#).

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Fiche projet de Life sur le site de Réseau d'Artiste Pays de la Loire](#)
[Site de Sophie Keraudren-Hartenberger](#)

Live Dream

Justine Emard & Jean-Emmanuel Rosnet

INSTALLATION & PERFORMANCE

Live Dream explore les mystères du cerveau et des états de conscience modifiée. Dans cette expérience collective, l'activité neuronale de plusieurs participants est capturée en temps réel grâce à des électrodes. À la manière d'un protocole scientifique, les deux artistes s'emparent de ces signaux électriques pour donner corps à une œuvre visuelle et sonore alimentée, à la manière d'un documentaire, par des récits de rêve. Tantôt tangibles, tantôt imperceptibles, les données interprétées donnent naissance à différentes atmosphères générées par les deux artistes. Ce dispositif cerveau-machine cherche à entrer en résonance avec la physicalité des participants. Au fil de la traversée, ces derniers éprouvent l'intensité tout comme la dimension contemplative de cette expérience hypnotique et onirique.



Justine Emard / Biennale des Imaginaires Numériques - © Grégoire Édouard

CO-PRODUCTIONS

Plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, Pléiades, Festival des arts numériques de Saint-Étienne, Stereolux (Nantes), Festival]interstice[& Station Mir avec le soutien du Cargö (Caen), Hexagone Scène Nationale Arts Sciences - Meylan.

SOUTIEN

Fonds de soutien à la création artistique numérique Auvergne-Rhône-Alpes - Fonds [SCAN]

CRÉATION

2022 - Le Grenier à Sel (Avignon)

AUTRES DATES

- **2022** : Résidence : Pléiades, festival des arts numériques, La Comète (Saint-Étienne)
- **2023** : Stereolux (Nantes) ; Biennale CHRONIQUES, Le Grenier à Sel (Avignon)
- **2024** : Comédie de Caen - CDN de Normandie - Festival]interstice[(Caen) ; L'Hexagone, scène nationale Arts Sciences de Meylan ;
- 2025 : Musée des confluences (Lyon)

MODALITÉS DE DIFFUSION

Installation / Performance

CRÉDITS

- Lumière vidéo : Justine Emard
- Son : Jean-Emmanuel Rosnet
- Développement technologique : Thomas Bohl & Sylvain Garnavault
- Interfaces : Mentalista
- Code : Thomas Zaderatzky
- Soutien scénographique : Simon Zerbib

Justine Emard, artiste, vit et travaille à Paris. Ses œuvres explorent 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 les neurosciences, 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.

Jean-Emmanuel Rosnet

Au carrefour de plusieurs champs artistiques, la pratique de Jean-Emmanuel Rosnet s'articule autour de la composition musicale et de la création sonore sous toutes ses formes : objets radiophoniques, field recording, installations. Son appétence pour les arts numériques l'amène également à explorer les possibles offerts par les technologies : sonification de données neuronales, fiction sonore augmentée grâce à des technologies de tracking etc.

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Site de Justine Emard](#)

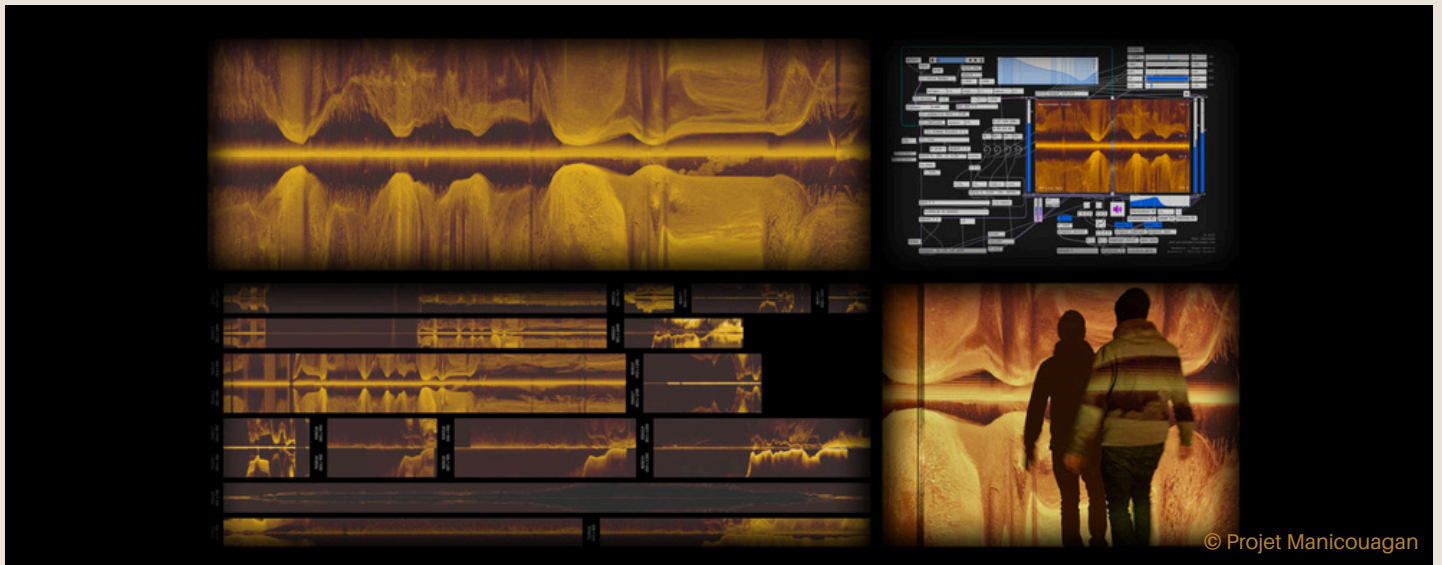
[Site de Jean-Emmanuel Rosnet](#)

Manicouagan

Paul Duncombe

INSTALLATION VIDÉO

Manicouagan est aussi surnommé l'Oeil du Québec. Ce gigantesque cratère météorique, situé en territoire innu, est depuis 2003 une réserve mondiale de la biosphère (UNESCO). L'artiste présente une série de créations issues de son retour d'expédition en 2021. Les œuvres de cette exposition s'appuient sur des données collectées in situ : les forêts englouties sont transformées en partitions, les reliefs en flux de particules numériques. Ce projet met en lumière un site témoin de la 4ème grande extinction du vivant et révèle la fragile beauté du vivant. Paul Duncombe explore les différentes échelles du paysage et les interactions entre les êtres humains et la nature. Ses recherches successives l'ont amené à explorer les banquises du Labrador, les forêts boréales ou encore les terres irradiées de Fukushima.



PRODUCTIONS

- Déléguee : Station Mir / Festival]interstice[et Sporobole
- Associée : Stereolux / Festival Scopitone et Electroni[k] / Festival Maintenant
- Exécutive : La Tonne

SOUTIEN

Région Normandie et dispositif pour la Création Artistique Multimédia (CNC-DICRéAM).

CRÉATION

2022 - Festival Interstice[s], Abbaye-aux-dames de Caen

AUTRES DATES

- **2022** : Centre Chorégraphique National de Rennes et de Bretagne, Rennes, Festival Maintenant
- **2023** : Galerie Open School, Nantes, Scopitone ; Digital Zone, Marseille, Révolution V52
- **2024** : Gaité Lyrique, Paris, Coalition : 15 ans d'art et d'écologie ; Voart, Val-d'Or (QC), Manicouagan
- **2025** : Galerie Data, Paris, Vestiges ; Sporobole, Sherbrooke (QC), Manicouagan

MODALITÉS DE DIFFUSION

Installation

CRÉDITS

- Artiste : Paul Duncombe
- Poète : Maya Cousineau Mollen
- Écrivain : Louis Hamelin

Mentions Expédition (2021)

- En collaboration avec : Maya Cousineau Mollen, poète ; Erwan Gavelle, géomaticien ; Louis Hamelin, écrivain ; Nathalie Lasselin, exploratrice ; Marty-Kanatakhatsus Meunier, documentariste ; et Ben Labbé, agent territorial et Antoine Lamarre, guide.
- Coproduction : Sporobole ; Station Mir et La Tonne
- Soutiens : Conseil des Arts du Canada (CAC) ; Conseil des Arts et des Lettres du Québec (CALQ) ; Consulat Général de France à Québec ; Institut Français et Région Normandie
- Partenaires territoire : Conseil des Innus de Pessamit, Station Uapishka
- Partenaires scientifiques : François Girard / Université de Montréal (UdeM), Richard Fournier / Université de Sherbrooke (UdS), André Arsenault / Service Canadien des Forêts (SCF)

Une réserve écologique est un territoire qui n'est pas accessible au public, sauf avec une autorisation pour la réalisation d'une activité de recherche, scientifique ou éducative. Le Projet Manicouagan a bénéficié d'une autorisation du Ministre de l'Environnement, de la Lutte contre les changements climatiques, de la Faune et des Parcs du Québec.

PRIX

Prix Coal 2020 sur le Vivant

POUR ALLER PLUS LOIN...

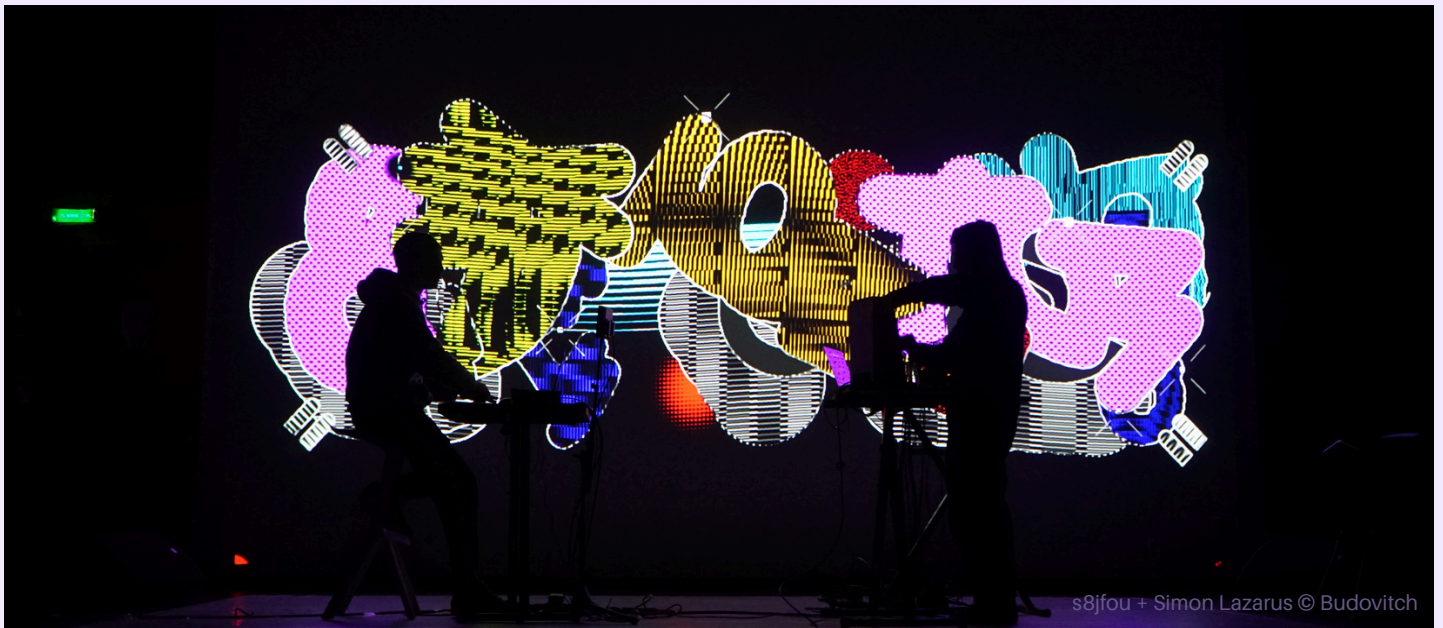
Prix COAL 2020 : RENCONTRE AVEC PAUL DUNCOMBE, LAURÉAT
Libération - La création in situ (6/6) : Paul Duncombe aux tréfonds du trou

OP•Echo

Simon Lazarus et s8jfou

PERFORMANCE AUDIOVISUELLE

La musique de S8jfou infuse le travail de peinture animée de Simon Lazarus depuis plusieurs années maintenant. Les deux artistes partagent une vision du monde, un attrait pour le « hors-champ », un goût pour l'ombre et la beauté de ce qui s'y construit. C'est en façonnant chaque détail mais aussi en laissant une place et un rôle aux ordinateurs que les deux artistes créent une performance immersive axée sur la contemplation, l'hallucination, le ralentissement et l'accélération du temps. L'interaction et l'aléatoire influencent subtilement la création : la musique jouée par S8jfou impacte les vidéos créées par Simon Lazarus et inversement. Les pièces se rapprochent de la peinture abstraite, à laquelle se conjugue un travail sur le rythme et le mouvement chorégraphique jusqu'à obtenir un ballet de textures hypnotiques. Les formes composées sont à mi-chemin entre le geste vif et la géométrie lisse, évoquant le rapport main/écran et la pratique du graffiti jusqu'à atteindre l'équilibre entre impact et contemplation.



s8jfou + Simon Lazarus © Budovitch

CO-PRODUCTIONS

Stereolux
L'Antipode MJC
La Carène - SMAC de Brest Métropole

SOUTIEN

Le Tétris (Le Havre)
Electroni[k] (Rennes)

CRÉATION

2022 - Le Fourneau - Centre National des Arts de la Rue et de l'Espace Public dans le cadre du festival Astropolis (Brest)

AUTRES DATES

- **2022** : Festival Maintenant (Rennes), Stereolux (Nantes), Festival Piano is not dead (Le Havre), Festival Electrons Libres (Nantes), L'Hydrophone (Lorient), Mama Festival (Paris), La Bifurk (Grenoble)
- **2023** : L'Arche (Villerupt), DOC! (Paris)

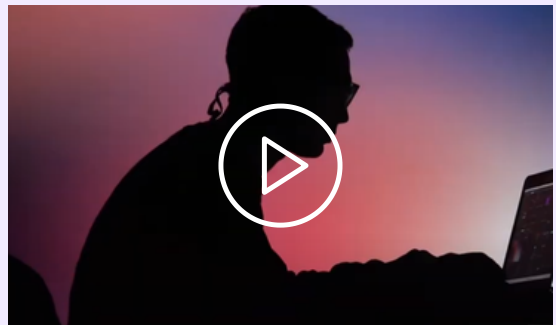
MODALITÉS DE DIFFUSION

Représentation

CRÉDITS

- Musicien : s8jfou
- Artiste visuel : Simon Lazarus
- Régisseuse son : Iona Kerzanet
- Production : Parapente et AFX

OP.ECHO a été développé en résidence à Stereolux (Nantes), l'Antipode (Rennes), La Soufflerie (Rezé), Le Tétris (Le Havre) et la Carène (Brest).



[Teaser Live Op-Echo](#)

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Site de Simon Lazarus](#)

[Site de s8jfou](#)

[Stereolux - Chroniques de résidence : S8jfou et Simon Lazarus](#)

Cachemire

Yann Nguema

MAPPING

Durant quelques minutes, au sein de la cour du Château des ducs de Bretagne, les bâtiments du Grand Logis et du Grand Gouvernement deviennent les supports d'un mapping monumental nommé **Cachemire**, œuvre du français Yann Nguema. Ce dernier s'inspire du patrimoine artistique et de la culture indienne mis à l'honneur dans Inde. *Reflets de mondes sacrés*, exposition programmée au Château. Confrontant de véritables uchronies architecturales où l'espace-temps est réinventé, l'artiste numérique livre une performance poétique en résonance avec ce lieu historique et prend la liberté de convoquer des esthétiques parfois distantes de plusieurs siècles ou de plusieurs civilisations.

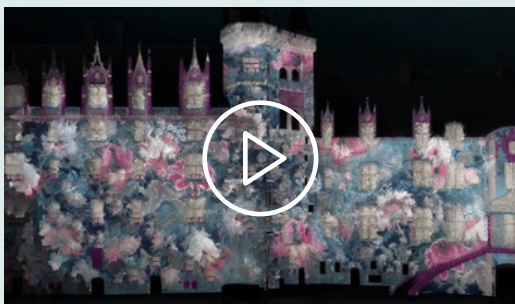


CRÉATION

2022 - Mapping au Château des Ducs de Bretagne

MODALITÉS DE DIFFUSION

Espace public



Scopitone - Mapping au Château par Yann Nguema

CRÉDITS

- Réalisation, laser : Yann Nguema
- Musique: Zero Gravity
- Production : Arnaud Doucet, Anima Lux
- Techniques : Spectaculaires, Laser Movement

Avec le soutien du groupe Giboire

Issu d'un parcours scientifique, **Yann Nguema** s'est finalement orienté vers la création artistique. Musicien, il a fondé le groupe EZ3kiel en 1992 pour lequel il a développé l'intégralité d'une foisonnante production visuelle devenue une référence et une marque de fabrique. Il axe son travail principalement autour du spectacle vivant avec une constante recherche autour de l'association image-musique. Très rapidement il intègre l'outil informatique à son processus de création en développant ses propres logiciels et rajoute une dimension interactive à ses productions. Concepteur d'expositions, d'installations, de scénographie, il a conçu de nombreux projets articulant technologie, recherche et poésie.

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Site de Yann Nguema](#)

BlockSmog

Guillaumit

INSTALLATION VIDÉOLUDIQUE

Dans ses créations à l'univers géométrique et coloré, Guillaumit décroïssonne dessin, animation 2D, 3D et jeux vidéo, et traite, avec humour et absurde, de sujets contemporains. Pour ce projet inscrit autour de la thématique de la pollution de l'air, il imagine, en lien avec Electroni[k], une exposition entre arts graphiques et réalité augmentée, à destination du jeune et tout public.

Cette dernière prend la forme d'un triptyque graphique et interactif, pouvant se présenter sur différents supports et échelles, en extérieur comme en intérieur, mais également en ligne via un site internet. Elle est associée à une application numérique dédiée, qui permet de découvrir et expérimenter 3 mini-jeux vidéo en réalité augmentée, associés à la progression narrative de chacune des fresques, comme une entrée ludique et engageante de sensibilisation aux facteurs et enjeux relatifs à la pollution de l'air. Cette expérience vidéo-ludique en réalité augmentée se pense comme une illustration – à plus forte raison au regard des mutations actuelles – de la nécessité de prise de conscience des principales sources d'émissions, comme des possibles moyens d'actions individuels et collectifs pour prendre soin de notre fragile écosystème.



BlockSmog © Guillaumit

CO-PRODUCTIONS

Electroni[k]
Stereolux
Rotondes (Luxembourg)

SOUTIEN

CNC – Centre National du Cinéma et de l'Image Animée et Rennes Métropole dans le cadre de Créativité Croisée.

CRÉATION

2025 - Festival Tek'Art (Marmande)

AUTRES DATES

- **2025** : Rotondes (Luxembourg) ; Lev festival (Gijón, Espagne) ; Freestyle Festival (La Villette, Paris) ; Festival Maintenant (Electroni[k]), Centre Culturel Athéna, Festival d'Autres Formes (Association Nouvelles Formes)
- **2026** : Espace Multimédia Gantner, NOOB Festival (Théâtre l'Éclat), Bordeaux Métropole

MODALITÉS DE DIFFUSION

Espace public
Public : jeune public.

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Site de Guillaumit](#)

CRÉDITS

- Création : Guillaumit
- Production : Electroni[k]
- Partenaires scientifiques et universitaires : MCE - La Maison de la Consommation et de l'Environnement, Sensor.Community, Air Breizh, ALEC - Agence Locale de l'Energie et du Climat du pays de Rennes, Université Rennes 2
- Développement & conseils jeux vidéo : le studio Friday Afternoons ; Maison du Jeu Vidéo

BlockSmog est lauréat du premier appel à projets d'EFFEA ([European Festivals Fund For Emerging Artists](#)) en partenariat avec le KiKK Festival à Namur (BE), le LEV Festival à Gijón (ES) et du programme de résidence artistique de l'Institut Français du Maroc, à Casablanca (MA).

Artiste plasticien, illustrateur et réalisateur de films d'animation, **Guillaumit** est un touche-à-tout polyvalent et curieux, qui aime allier disciplines et technologies. Depuis quelques années **Guillaumit** partage son temps entre un travail d'atelier et de création artistique, des réalisations d'œuvres en réalité augmentée, des publications de livres et des interventions artistiques dans l'espace public. Récemment il vient de finaliser pour Arte la série animée Globozone, une parade géante d'art de la rue et des fresques monumentale dans différentes villes.

Constellations

Studio Lemerrier

INSTALLATION AUDIOVISUELLE

Le travail de Joanie Lemerrier est axé sur la projection de la lumière dans l'espace et son influence sur notre perception. Avec **Constellations**, l'artiste cherche à élargir les possibilités de la lumière comme médium en utilisant comme support de fines gouttes d'eau. Les images tridimensionnelles ainsi créées nous transportent dans le centre d'un trou noir puis au travers du cosmos, de planètes et d'étoiles, jusqu'aux limites de l'univers. **Constellations** propose un voyage fascinant où l'esthétique vectorielle et monochromatique de Joanie Lemerrier dialogue avec les paysages sonores électroniques du producteur Paul Jebanasam.



Constellations - Studio Joanie Lemerrier © Josephine Brueder - Ville de Paris

CRÉATION

2018 - Watershed (Bristol, Royaume-Uni)

AUTRES DATES

- 2019 : LLUM BCN (Barcelone, Espagne) ; Constellations de Metz Festival (Metz), Wirral (Liverpool, Royaume-Uni), Fjord Oslo (Norvège)
- 2020 : Winter Lights Festival (Londres, Royaume-Uni)
- 2022 : The Art After Dark (Melbourne, Australie), Normandie Impressionniste (Le Havre), Scopitone (Nantes), Nuit Blanche Paris.
- 2023 : Aarhus Festuge (Aarhus, Danemark), Lumiere Durham (Royaume Uni), Marseille dans le cadre d'Aix-Marseille Capitale européenne de l'innovation 2023 (production CHRONIQUES).

MODALITÉS DE DIFFUSION

Espace public

Durée : 16 minutes

CRÉDITS

- Concept et création : Joanie Lemerrier
- Création musicale : Paul Jebanasam (Eidolons track used by permission from Multiverse Media Publishing and Subtext Recordings)
- Développement logiciel : Kyle McLean
- Studio Lemerrier : co-direction: Juliette Bibasse ; développement logiciel : Martin Pirson
- Commissionné par : l'Université de Bristol / Watershed



Constellations, Studio Joanie Lemerrier (Teaser)

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Site du Studio Lemerrier](#)

[Article Fisheye Immersive, 24/11/2023 : En studio avec Joanie Lemerrier : « J'ai envie de faire exister l'art dans des endroits où il est historiquement absent ».](#) [Maxime Delcourt](#)

Etsi...

Rachid Ouramdane et Maxime Houot

PERFORMANCE AUDIOVISUELLE

Par un jeu habile entre lumière et obscurité, **Etsi...** fausse les repères de la perception et semble mettre en mouvement l'espace dans lequel se trouve le spectateur. Elle propose un voyage où les notions de plein, de vide, de hauteur, de profondeur, d'échelle se transforment sans qu'on en saisisse la logique. Que ce soit par la giration de MA. mobile lumière piloté par Maxime Houot, ou de celle de Lora Juodkaite, le dialogue entre ces forces girationnelles nous plonge tout à la fois dans le calme de l'oeil du cyclone et dans la puissance du mouvement qui l'entoure.



Maxime Houot - Rachid Ouramdane : Etsi... ©David Gallard

CO-PRODUCTIONS

Chaillot - Théâtre national de la danse, Stereolux, CCNN - Centre Chorégraphique National de Nantes, CCN2 - Centre Chorégraphique National de Grenoble, Hexagone - Scène Nationale Arts Sciences - Meylan

SOUTIEN

MC2: Maison de la culture de Grenoble, DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, Département de l'Isère, Ville de Grenoble

CRÉATION

2022 : Festival Trajectoires - Stereolux - Le GrandT (Nantes)

AUTRES DATES

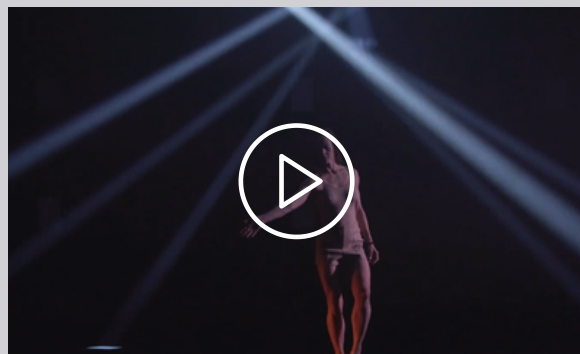
- 2022 : MC2: (Grenoble)
- 2023 : Chaillot, Théâtre national de la Danse (Paris)
- 2024 : Pavillon Noir, Aix-en-Provence

MODALITÉS DE DIFFUSION

Représentation

CRÉDITS

- Chorégraphe : Rachid Ouramdane
- Performance A/V : Maxime Houot
- Interprète : Lora Juodkaite
- Direction Technique : Nikola Pilepic
- Régie : Justine Duval, Pierre Dubois
- Éclairagiste : Dan Felice
- Costumière : Louise Yribarren
- **Production** : Collectif Coin



Etsi... Rachid Ouramdane & Maxime Houot

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Site du Collectif Coin](#)

Les yeux de Lousanouch

ATLAS cinéma

Etrange Miroir

PERFORMANCE & MAPPING

Sur les murs de la ville endormie, une grue cendrée passionnée de géographie déploie les pages de son atlas géant. À l'intérieur, la vie de Lousanouch, une enfant arménienne, se dessine sur des cartes. Depuis l'Empire Ottoman en 1915 jusqu'à son arrivée en Ardèche en 1935, on la voit grandir et survivre au tourbillon de l'Histoire et à la folie des hommes. **Les yeux de Lousanouch** est un spectacle théâtral, poétique, musical et cinématographique, inspiré du destin d'une jeune Arménienne bien réelle, émigrée en France. L'histoire de cette enfant arménienne, Lousanouch Kechichian, rescapée du génocide perpétré en 1915 a été rapportée par Elisabeth Pellet-Kechichian, la nièce de Lousanouch, à l'autrice-comédienne du projet Marie Arlais, lors d'une dizaine d'entretiens réalisés début 2022. L'histoire est ici racontée par deux oiseaux, une grue cendrée et une tourterelle qui contribuent à la simplicité et à la poésie de la narration.



© Josselin Beliah

CO-PRODUCTIONS

Centre du Patrimoine Arménien (Valence), Maison des arts (Saint Herblain), Ville de Saint-Nazaire, Les Quinconces et L'Espal - Scène Nationale du Mans, KTHA Cie (Paris), Territoires Interstices (Nantes), Au Bout Du Plongeoir (Thorigné-Fouillard), Stereolux (Nantes), Comme ICI (Saint-Lumine de Clisson), La Générale (Paris)

SOUTIEN

Fondation pour la Mémoire de la Shoah, DRAC Auvergne Rhône-Alpes, Région Auvergne Rhône-Alpes, DRAC des Pays de la Loire, Ville de Nantes, Fondation Carasso, Région des Pays de la Loire, Ville de Saint Herblain, Département de Loire-Atlantique

CRÉATION

2024 : Festival à ciel ouvert organisé par L'Espal / Les Quinconces (Le Mans)

AUTRES DATES

- **2024** : Le Lieu Multiple et le laboratoire de recherche Migrinter (Poitiers)
- **2025** : Scène nationale et Ville de Saint-Nazaire ; Musée de la Chaussure & Amicale des Arméniens (Romans sur Isère) ; Les Escales Documentaires et CNAREP Sur le Pont (La Rochelle)

L'Atlas cinéma

Un dispositif itinérant performant et autonome. Dans une volonté d'accessibilité et de mobilité, Etrange miroir a conçu son propre dispositif de projection d'images et de diffusion sonore. Un outil qui vient à la rencontre des publics, de jour comme de nuit, dans l'espace public.

POUR ALLER PLUS LOIN...

[L'Atlas cinéma Studio mobile pour projections monumentales, vidéo mapping.](#)
[Teaser - Les yeux de Lousanouch - Atlas cinéma d'Etrange miroir](#)

CRÉDITS

- Texte & voix live : Marie Arlais
- Manipulations sur banc titre, animations : Clara Robert
- Live vidéo, animations : Raphaël Rialland
- Mix sonore : Solène Le Thiec
- Animations : Warren Manvelyan
- Graphisme : Guillaume Moitessier
- Musique originale : Erwan Fauchard
- Musiques additionnelles : Astrig Siranossian
- Voix arméniennes : Maral Harboyan, Daniel & Mayda Kochkarian, et les enfants de l'amicale des arméniens de Romans-sur-Isère
- Mixage binaural : Sandy Ralambondrainy
- Construction : Aurélien «Bambi» Beliah; Ebouissamado Doukouré, Mathilde Lenevet
- Historiens : Boris Adjémian, Vahé Tachjian

Extraits de l'album Duo Solo (2022) avec l'aimable autorisation de Sirano Prod

MODALITÉS DE DIFFUSION

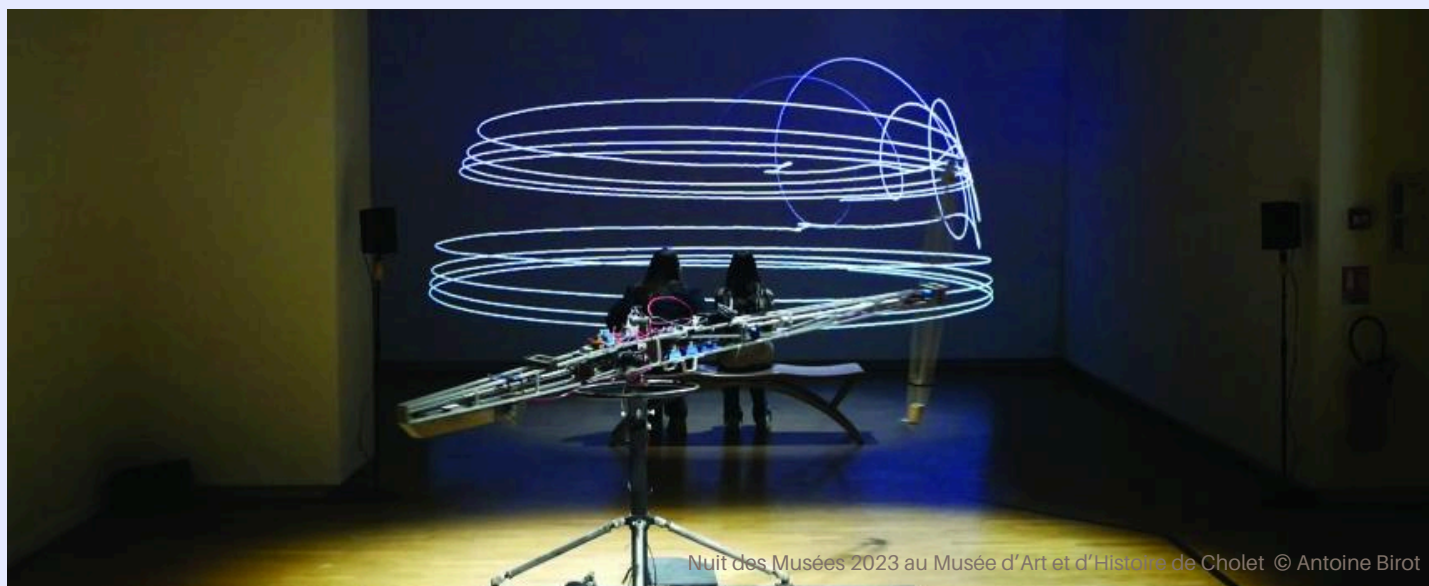
Espace public ou salle
Tous publics à partir de 10 ans.

Des forces vont se déplacer

Antoine Birot

INSTALLATION/PERFORMANCE VISUELLE ET SONORE

Une installation cinétique, déploie sa structure dans l'espace avec force, de manière délicate, fragile. La création explore toutes les possibilités de son environnement bien qu'elle soit enfermée/prisonnière par ses propres contraintes/limites mécaniques. L'objet -un bras mécanisé- en parfait équilibre se meut avec inertie par la propulsion de deux hélices et par déséquilibre. Le dispositif nous donne l'impression d'être en apesanteur. Comment défier la gravité et rendre une matière inerte, une masse, presque vivante ? Comment magnifier la légèreté et la fragilité de structures en tension, à la limite d'un équilibre entre lumière et mouvement ? Comment créer un trouble dans la perception et interroger notre rapport au sensible et au temps qui s'écoule ? Comment rendre visible le déplacement d'un élément dans l'espace ? C'est par le mouvement chorégraphique que cette création trouve toute sa force et sa signification. Ici, le mouvement devient langage.



Nuit des Musées 2023 au Musée d'Art et d'Histoire de Cholet © Antoine Birot

CRÉATION

2023 : Ekoes, festival de musiques électroniques et électroacoustiques La Méandre (Chalon-sur-Saône)

AUTRES DATES

2025 : Espace Les Ponts (Les-Rosiers-sur-Loire)
2024 : Recto VRso Laval (Sélection de l'Art & VR Gallery), Aux Actes Citoyens - rencontres théâtrales (Tomblaine)
2023 : Exposition Des Matières des âmes, Théâtre le Dôme (Saumur) ; La Nuit des musées Musée d'Art (Cholet).

Avec le soutien de la DRAC (aide à la création individuelle).

MODALITÉS DE DIFFUSION

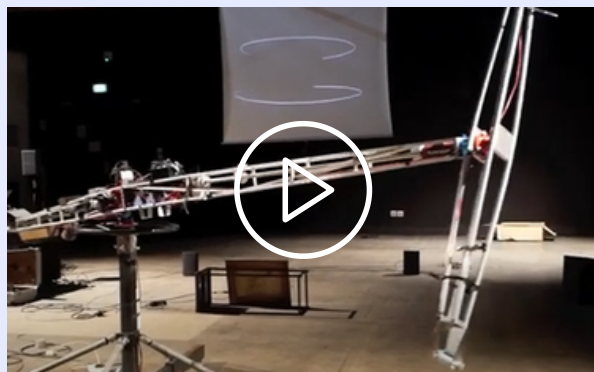
Installation / Performance

Antoine Birot

Les créations d'Antoine Birot ont pour volonté de faire du mouvement un médium à part entière et de libérer la création. Une partie de ses installations s'inscrit dans l'expression de l'Art cinétique, instaurant un dialogue avec notre société. Les matériaux mis en œuvre peuvent être industriels, organiques ou des bronzes sculptés. Ses œuvres se manifestent par des compositions géométriques à la combinaison et à la variation de formes abstraites.

CRÉDITS

- Direction artistique et réalisation : Antoine Birot
- Composition et design sonore : Lost in material



Des forces vont se déplacer - Avril 2023

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Site d'Antoine Birot](#)

Eve 3.0

Compagnie Voix

PERFORMANCE XR DE DANSE CONTEMPORAINE

Eve 3.0 est un processus de création né pour servir d'étude de cas à des fins d'expérimentation et de recherche. L'œuvre est une performance hybride de danse contemporaine en direct et en réalité virtuelle, dans laquelle le public participe à six récits en dansant avec des acteurs à la fois réels et virtuels, plongés dans une expérience multi-sensorielle. L'expérience fait réfléchir sur des états de conscience extrêmes communs et répandus comme la dépendance, l'anxiété, la dépression, l'obsession, la jalousie et la paranoïa. À travers les mouvements des corps virtuels de six personnages principaux, les histoires racontées interrogent les causes récurrentes de ces états de conscience, et soulignent l'encouragement au dialogue et au partage que l'engagement du corps peut générer.



DATES

- **2023** : prototype @ Recto VRso Festival, Laval Virtual (Laval) ; prototype @ Les Rencontres ArTeC (Paris) ; prototype @ ZED Festival, (Bologna, Italie) ; prototype @ PAN Festival, (Riva del Garda, Italie) ; prototype @ Tifawt Rabat Digital Arts (Rabat, Maroc).
- **2024** : prototype @ Dance and/or technology, Agora du Cœur des Sciences de l'UQAM, (Montréal, Canada) ; prototype @ Département de santé, médecine et neuropsychologie, VR Lab Space, Université de Leiden (Pays-Bas).
- **2025** : prototype @ SIGGRAPH, Spatial Storytelling (Vancouver, Canada).

SOUTIENS

Culture Moves Europe, EUR ArTeC, France Active Bourgogne, FDVA, Département de Saône-et-Loire, Région Bourgogne-Franche-Comté, Château Éphémère - Fabrique sonore et numérique, Artdam Longvic, Laval Virtual Center & Recto VRso festival, la mise à disposition de studios au CN D - Centre national de la danse Paris et au DansBlok Leiden.

Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre du programme d'Investissements d'avenir. Ce travail a été réalisé avec le concours financier de l'Union européenne.

MODALITÉS DE DIFFUSION

Performance

- Durée : 1h
- Nombre de participants : 12

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Site de la Compagnie Voix](#)

[Eve 3.0 : Habiter les corps à travers la danse contemporaine et la réalité virtuelle](#), Margherita Bergamo Meneghini

[Eve 3.0: Stories of our extreme selves](#), Margherita Bergamo Meneghini, John Desnoyers-Stewart, Daniel González-Franco, Veronica Boniotti, Proceedings of EVA London 2024 (EVA 2024)

[Thresholds: Stories of Our Inner Selves](#), Margherita Bergamo Meneghini, John Desnoyers-Stewart, SIGGRAPH Spatial Storytelling '25: Proceedings of the Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques Conference Spatial Storytelling

CRÉDITS

Chorégraphie et direction artistique Margherita Bergamo Meneghini / **Assistance à la mise en scène** Veronica Boniotti / **Scénaristes** Veronica Boniotti et Mark Lee / **Conception interactive** Daniel González-Franco / **Développement VR et création graphique 3D** John Desnoyers-Stewart / **Composition musicale et conception sonore** Dale Nichols / **Conception visuelle** Kirstin Huber et Amira-Sade Moodie (peinture aquarelle) / **Création des costumes** Agnese Riaudo / **Illustration du storyboard** Ari Schneider / **Traductions** Audrey Planchet, Mark Lee / **Captations audiovisuelles** Jade Annest, Aurélien Duval, Pietro Lepore, Emilie Léveillé / **Techniciens Motion capture** Anastasiia Ternova et Justine Waller (Didascalie.net) / **Interprétation Live** Margherita Bergamo Meneghini, Elise Boileau / **Danseurs Motion capture** Elise Boileau, Camille Chevalier, Benjamin Labruyère / **Acteurs de doublage** Maude Doublet-Viguié, David Fleury, Alexi Mondet, Lola Montaut, Charline Regnier, Mélissa Vaurin, Brian Flanagan, Robert Flanagan, Paulina Ruiz Carballido, Stéphanie Lorient, Inès Barragan, Elise Boileau, Remy Giordano, Jean-François Jégo, Ivana Miño, Audrey Planchet, Joahn Volmar, Ute Kohlmann, Veronica Boniotti, Giuseppe Claudio Insalaco, Riccardo Pieretti, Emanuele Regi, collettivo Arte delle Muse / **Assistance à la régie** Julien Lomet, Araceli Mossino, Giuseppe Claudio Insalaco, Vennila Vilvanathan, Benjamin Huppé, Louis-Philippe Huppé / **Producteur et co-scénariste** Dear Diary Mark Lee / **Directeur de production** Dear Diary Maria Leon Arraez / **Opérateur caméra** Dear Diary Thomas Bresard / **Post production** Dear Diary Thomas Villepoux, Maxime Beucher / **Stylisme** Dear Diary Maeva Blanchard, Juliette Launay / **Assistance de chorégraphie** Dear Diary Camille Nerry / **Danseurs Dear Diary** Maude Doublet-Viguié, David Fleury, Alexi Mondet, Lola Montaut, Charline Regnier, Mélissa Vaurin, Camille Nerry / **Administration** Laurent Forest / **Producteur créatif** Compagnie Voix Mark Lee / **Productrices associées** Compagnie Voix Linda Gabbay, Margherita Bergamo Meneghini / **Producteur associé** Digital Rise François Klein / **Produit par** Compagnie Voix

Production accompagnée en développement par Digital Rise et avec la participation de Seesaw Project.

No reality now

Vincent Dupont & Charles Ayats

THÉÂTRE IMMERSIF

No reality now est une expérience qui allie danse au plateau et réalité virtuelle. Elle nous invite dans un au-delà — inaccessible, insondable, inintelligible, comme la mort qu'elle s'aventure justement à mettre en scène. Sur la scène, une veillée funèbre est surprise par l'orage. La pluie s'intensifie, la lumière vacille. Et soudain, l'image apparaît. Vous ne rêvez pas : votre casque de réalité virtuelle vous invite à vivre une expérience parallèle... Alors que vous vous visualisez assis-e au même endroit, la copie virtuelle de la scène se distord et prend ses libertés, proposant une double lecture de la pièce. Commence alors, dans ces aller-retours, un dialogue entre ces deux visions, tel un diptyque ou une confrontation, qui élargit leurs propres champs de résonance. S'associant au designer d'expériences immersives Charles Ayats, le chorégraphe Vincent Dupont réactive avec **No reality now** une de ses précédentes pièces, *Souffles*. Partiant sur la complémentarité de la réalité virtuelle et du spectacle vivant, les deux artistes « n'augmentent » pas seulement cette création de 2010, ils en proposent deux versions simultanées, entre lesquelles les spectateurs sont libres de circuler.



© Florian Salabert

CO-PRODUCTIONS

Lieu Unique – scène nationale (Nantes) ; Théâtre Nouvelle Génération – CDN (Lyon) ; Centre National de la Danse (Pantin) ; Centre des Arts – scène conventionnée d'intérêt national (Enghien les Bains) ; CND (Angers) ; ICI-CCN, Montpellier | Occitanie Pyrénées Méditerranée ; Espace des Arts – scène nationale de Chalon-sur-Saône ; Théâtre d'Arles

CRÉATION

2023 : Biennale de la Danse / TNG – Pôle Pixel (Lyon)

AUTRES DATES

- **2023** : Espace des Arts – Festival Transdanse (Chalon-sur-Saône) ; Centre des Arts (Enghien-les-Bains) – Biennale Némio ; CND – Centre National de la Danse (Pantin) ; Lieu Unique – Festival Trajectoires (Nantes).
- **2024** : Théâtre d'Arles – Octobre Numérique (Faire Monde) en coréalisation avec CHRONIQUES - Biennale des Imaginaires Numériques
- **2025** : Hong Kong Arts Festival

SOUTIENS

Centre National du Cinéma et de l'image animée - DICRéAM, CNC - Région Provence-Alpes-Côte d'Azur - Région Île de France - Ville de Paris - ArTeC ;

Programme **CHIMÈRES** du Ministère de la Culture – DGCA, porté par le Lieu Unique scène nationale de Nantes, le Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon, l'Espace des Arts scène nationale de Chalon-sur-Saône et le CND – Centre National de la Danse.

L'État dans le cadre du projet **Scènes augmentées** financée par le dispositif #France2030 « Expérience augmentée du spectacle vivant », opéré par la Banque des territoires.

CRÉDITS

Production déléguée Dark Euphoria / Cie J'y pense souvent (...)
Conception Vincent Dupont et Charles Ayats
Conception chorégraphique et scénographique Vincent Dupont
Interprètes Elsa Dumontel, Lazare Huet, Mey Provost
Création son Vanessa Court, Maxime Fabre
Voix & coach vocale Valérie Joly
Décor Sylvain Giraudeau
Collaboration artistique Myriam Lebreton
Création costumes Éric Martin
Réalisation costumes Hélène Martin Longstaff, Didier Despin
Création lumières Yves Godin
Régie plateau Sylvain Giraudeau
Régie son Brice Kartmann
Régie lumière Iannis Japiot
Régie réseau Thibaut Le Garrec
Régie VR Anastasiia Ternova
Expérience numérique Direction artistique VR Small Creative | Florian Salabert
Technical art Small Creative | Pierre Didier
Technologue créatif Small Creative | Jean Dellac
Développeur Small Creative | Sofiane Tidhaini
Dispositif scène augmentée Small Creative
Design accessoires VR YouFactory
Prototype Développeur Guillaume Depestèle
3D artist Nicolas Brunet

Partenaires financiers : Homido / Recommerce!

MODALITÉS DE DIFFUSION

Représentation

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Fiche œuvre de No Reality Now sur le site de Dark Euphoria](#)
[Site de Charles Ayats](#)
[Site de Vincent Dupont](#)
[No reality now – Vincent Dupont & Charles Ayats \[Teaser\]](#)

Hulahoop

Collectif Scale

INSTALLATION LUMIÈRE

Hulahoop est certainement l'installation la plus poétique du collectif Scale. Elle offre un spectacle cinétique à travers lequel Scale cherche à nous faire oublier la technologie. Versatile, **Hulahoop** a la particularité de pouvoir revêtir des habits de jour ou de nuit. Lorsque l'œil du spectateur se place dans la perspective de la ligne décrite par l'installation, le spectacle prend une tout autre dimension pour devenir un ballet lumineux et envoûtant, brut et sensible. Nous assistons à une série d'éclosions de motifs géométriques orchestrés et dialoguant avec la musique. La matière danse pour cristalliser une valse poétique et aérienne.



© Collectif Scale

CRÉATION

2022 : Mapping Festival et l'OGC (Genève)

AUTRES DATES

- **2022** : Exposition Magnetic Flow (Bruxelles)
- **2023** : Festival les Illuminés (Noirmoutier-en-Île) ; Exposition Magnetic Flow (Bruxelles)
- **2024** : Festival international de lumière (Beijing) ; Prisma Festival (Aveiro, Portugal) ; Normandie impressionniste et Terre de Parole (Rouen) ; Soundstorm Festival (Riyadh, Arabie Saoudite) ; Sea you festival (Freiburg Tunisee, Allemagne) ;
- **2025** : Vilnius Light Festival (Lituanie) ; Light up festival (Leicester, Royaume-Uni) ; Festival international de Musique (Belfort) ; We are playgrounds festival (Eindhoven, Pays-Bas) ; Lichkunst festival (Hedenheim, Allemagne) ; Mairie de Montereau ; Spotlight Festival (Bucarest, Roumanie).



HulaHoop - Collectif Scale - FIMU 2025

CRÉDITS

Une installation du collectif Scale

Musiques : Rami Khalife et Grégory Sémah

MODALITÉS DE DIFFUSION

Installation

Il y a 15 ans, derrière le collectif **Scale** se cachait une bande de quatre amis passionnés désireux de sortir des sentiers habituels en mélangeant leurs savoir-faire à des heures perdues. Aujourd'hui, **Scale** a grandi et est maintenant multigénérationnel, son travail est présenté dans le monde entier, mais le collectif reste attaché à la culture du DIY et du fait maison. Ses membres se refusent à se définir individuellement comme artistes et préfèrent revendiquer la production collective d'installations d'art des nouveaux médias sous un nom unique en s'inspirant des sciences et du monde de l'art contemporain autant que de la culture pop grand public. Ensemble, ils et elles explorent les liens entre musique et visuel, lumière et architecture, divertissement et art, nature et futur, homme et machine. Au fil des années et des créations pour les scènes musicales festives ou pour les environnements muséographiques, **Scale** a développé son propre langage pour créer des œuvres technologiques, narratives, sensibles, ludiques, accessibles au plus grand nombre et avec un attachement particulier à ne jamais cesser d'innover.

POUR ALLER PLUS LOIN...

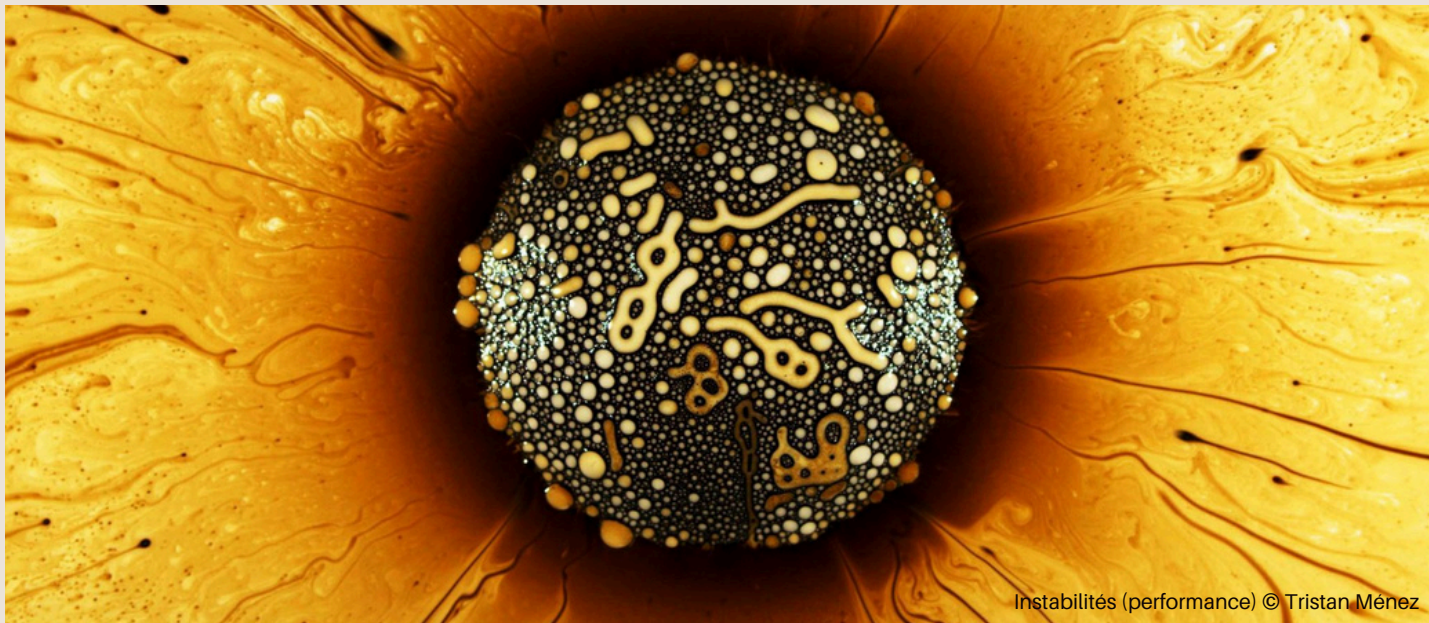
[Site du Collectif Scale](#)

Instabilités

Tristan Ménez et Benjamin Le Baron

PERFORMANCE & INSTALLATION ARTS SCIENCES

Instabilités est une œuvre hybride, entre art, sciences et outils numériques, née de la rencontre entre Tristan Ménez (plasticien) et Benjamin Le Baron (musicien). Au travers d'expérimentations sur les fluides en mouvement et leur mise en vibration, les artistes explorent les similitudes entre l'infiniment petit et l'infiniment grand. En s'inspirant de l'imaginaire scientifique et de la science-fiction, ce projet protéiforme et hypnotique présente une traduction poétique et sensible des expériences sur les vibrations de fluides en mouvement



Instabilités (performance) © Tristan Ménez

CRÉATION

2021 - Festival Maintenant, Rennes (performance)
2023 - Festival Maintenant, Rennes (installation)

AUTRES DATES

- **2024** : Planétarium Espace Mendès France (Poitiers) ; Un singe en hiver (Dijon) ; Biennale Le Mans Sonore (Le Mans).
- **2023** : Festival Maintenant (Rennes) - Installation ; La Carène - Scène de Musiques Actuelles (Brest)
- **2022** : Hexagone - Scène Nationale Arts Sciences (Grenoble) ; Festival Pilar Asap (Bruxelles) ; Festival Astropolis (Brest) ; Stereolux (Nantes) ; Festival]Interstice[(Caen), Festival d'Autres Formes (Besançon).
- **2021** : Biennale NEMO / Scène de recherche ENS Paris-Saclay (Paris) ; Festival La Science de l'art (Plessis-Paté) (performance).

PRIX

- Lauréat de l'appel à projets 2021 de Nemo, Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France, portée par Le Centquatre-Paris.
- Lauréat de l'appel à projets 2021 pour la 9ème édition du Festival La Science de l'Art, porté par le Collectif pour la culture en Essonne (CC91).

MODALITÉS DE DIFFUSION

- Représentation
- Installation

CRÉDITS

- Direction artistique & créations visuelles : Tristan Ménez
- Créations sonores & sound design : Benjamin Le Baron
- Direction technique : Thomas Bloyet
- Production : Electroni[k]

CO-PRODUCTIONS

L'Antipode, l'ASCA Beauvais, le Château Éphémère et La Carène (SMAC de Brest Métropole).

SOUTIENS

DRAC Bretagne et CNM - Centre National de la Musique.



Teaser Instabilités (performance), Tristan Ménez et Benjamin Le Baron

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Teaser Instabilités \(installation\), Tristan Ménez & Benjamin Le Baron](#)
[Présentation de l'œuvre sur le site de Electroni\[k\]](#)

Baptême

Léonore Mercier

CRÉATION SONORE IMMERSIVE

Baptême est une œuvre sonore immersive qui propose une traversée sensorielle entre ciel et mer, une « naissance inversée » où le corps passe successivement de l'air à l'eau. À travers une écriture musicale et sonore minutieuse, Léonore Mercier compose une expérience de la durée proche d'un cinéma pour l'oreille, invitant à un profond lâcher-prise.

Le récit débute par un saut depuis un avion à plus de 4 000 mètres d'altitude. Porté par les mouvements de l'air, le corps s'abandonne à une chute à la fois intense et apaisante. L'ouverture du parachute inaugure ensuite un temps suspendu, avant une rencontre délicate avec l'eau. Les deux milieux se fondent alors dans un tourbillon de bulles, ouvrant sur une immersion aquatique progressive : ralentissement du rythme cardiaque, sensation d'apesanteur, découverte d'un univers marin calme et habité. Peu à peu, une harmonie s'installe, en résonance avec notre nature profonde, jusqu'à l'appel final de la lumière et la remontée vers la surface. **Baptême** se déploie ainsi comme une expérience sensorielle complète, à la frontière entre imaginaire, documentaire sonore et exploration physiologique.



© Juliegautier.WaterTales et Guillaume Nery

DATES DE DIFFUSION

2022 : Châteauvallon Liberté (Toulon)
2024 : Biennale Le Mans Sonore

La création est également disponible en son binaural sur le site Hyperradio depuis le 31 octobre 2023.

MODALITÉS DE DIFFUSION

- Durée : 17 minutes
- Formats de diffusion :
 - Écoute binaurale (casque, streaming)
 - Diffusion immersive spatialisée (7.1.4), sous dôme sonore.

Léonore Mercier est compositrice de pièces radiophoniques et instrumentales. Ses œuvres sonores nourrissent son travail de réalisatrice et plasticienne. Elle a suivi des études de piano et de musique électro-acoustique. Au sein des beaux arts, elle débute un travail sur la correspondance sons et images qu'elle poursuit lors de sa résidence au Fresnoy. Elle est membre du collectif OTRA qui œuvre pour la création contemporaine. Ses prises de sons quotidiennes alimentent ses compositions musicales et sonores mêlant l'imaginaire et le documentaire, entre paysage sonore et cinéma pour l'oreille.

CRÉDITS

- Composition : Léonore Mercier
- Prise de son et spatialisation : Léonore Mercier et Frédéric Changenet
- Collaboration scientifique : Hervé Platel
- Production : Radio France

Baptême est une commande du département innovation de Radio France, conçue dans le cadre d'une démarche de recherche autour de l'immersion sonore, des états de détente et de l'attention corporelle. L'œuvre s'appuie sur une collaboration scientifique avec Hervé Platel, professeur de neuropsychologie à l'université de Caen-Normandie, dont les travaux portent sur la perception, la mémoire, la plasticité cérébrale et les effets de la musique sur les états cognitifs et émotionnels. Cette collaboration a nourri un cahier des charges artistique spécifique, orientant l'écriture sonore vers une expérience immersive favorisant le lâcher-prise et la sensation de bien-être.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Découvrez **Baptême** sur [Hyperradio](#)

La Germination

Joris Mathieu et Nicolas Boudier en cie de Haut et Court

SPECTACLE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

Quelle voie choisir pour rendre possible l'éclosion d'un monde plus désirable ? Une interrogation vertigineuse mise en scène dans un spectacle hybride, mêlant théâtre et réalité augmentée. Et si, autour de vous, portées par l'air du temps, flottaient des utopies en germe ? Et si ces autres mondes possibles, invisibles à l'œil nu, tentaient d'entrer dans vos esprits pour avoir une opportunité de se développer ?

Dans **La Germination**, vous participerez à une expérience collective qui vous engagera à déterminer le chemin que vous souhaitez faire emprunter à la société, l'immobilisme n'étant plus une option crédible pour la survie de l'Humanité. Munis de lunettes de réalité augmentée, vous rencontrerez des militants et militantes qui tenteront de vous convaincre de suivre leurs idéaux : trois chemins utopiques s'offriront à vous. Choisirez-vous le transhumanisme, qui mise sur l'évolution de l'Homme par sa fusion avec les technologies ? Ou le multi-spécisme, qui voit l'humain survivre par de nouvelles relations avec d'autres espèces vivantes ? Ou bien préférerez-vous le cosmopolitisme qui s'appuie sur un nouveau partage des ressources, par-delà les frontières actuelles ?



© Nicolas BOUDIER

PRODUCTION

Théâtre Nouvelle Génération - CDN (Lyon)

CO-PRODUCTIONS

Le Lieu Unique - Scène nationale de Nantes ; Le Théâtre de Saint-Nazaire - Scène nationale ; LUX - Scène nationale de Valence ; les 2 Scènes, Scène nationale de Besançon ; L'Espace des Arts - Scène nationale de Chalon-sur-Saône ; la MC2 : Maison de la Culture de Grenoble - Scène Nationale, Le Manège - Maubeuge, Scène nationale.

CRÉATION

2024 au Lieu Unique - Scène nationale de Nantes

AUTRES DATES

- **2023** : LUX - Scène nationale de Valence ; Théâtre Nouvelle Génération - CDN (Lyon) ; Espace des arts - Scène nationale de Chalon-sur-Saône.
- **2024** : Théâtre de St-Nazaire, Scène nationale ; MC:2 Grenoble, Scène nationale ; Les 2 Scènes - Scène nationale de Besançon.

SOUTIENS

Avec la participation du DICRéAM - aide au développement
Avec le soutien du Fonds de soutien à la création artistique et numérique [SCAN] de la Région Auvergne-Rhône-Alpes.

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Fiche œuvre La Germination sur le site de la Cie Haut et Court](#)
[Teaser La Germination / TNG](#)

CRÉDITS

Mise en scène et écriture Joris Mathieu **Dispositif scénique et dramaturgie** Joris Mathieu et Nicolas Boudier **Mise en espace, scénographie et création lumière** Nicolas Boudier **Interprètes** Philippe Chareyron, Vincent Hermano, Marion Talotti **Création vidéo** Siegfried Marque **Création musicale** Nicolas Thévenet **Développement réalité augmentée** Antoine Vanel assisté de Siegfried Marque **Régie du dispositif de réalité augmentée** Siegfried Marque **Construction de la scénographie** Éclectik Scéno **Chef Décoration** Claire Gringore **Décoration** Célia Guinemer **Costumière - habilleuse** Pauline Marc **Stagiaire costumes** Charlotte Rousseau **Régie générale des productions et plateau** Stephen Vernay **Équipe technique de création** Raphaël Bertholin, Théo Gagnon, Jean-Yves Petit, Mathieu Vallet, Thibault Villalta et Gaétan Wirsum **Remerciements** à Panthea, Andrea Mathieu (voix off), Alexis Chassignol - ophtalmologue, Les Lunettes des Canuts - opticien lunetier (réalisation des inserts de correction optique) Remerciements à Francis Wolff (Trois utopies contemporaines)

MODALITÉS DE DIFFUSION

Représentation
Durée : 1h45
Tout public à partir de 14 ans.
Jauge : 80

Passengers

Guillaume Marmin

INSTALLATION

Passengers propose une expérience contemplative et introspective, une capsule spatio-temporelle, suspendue entre passé et futur, qui questionne notre propre finitude. **Passengers** a pour enveloppe un container qui s'ouvre de chaque côtés et révèle une perspective cadrée sur son site d'exposition. L'intérieur kaléidoscopique reflète et multiplie l'environnement extérieur en fonction du point de vue du spectateur. Chaque visiteur est invité à traverser l'installation pour y voir son image infiniment décuplée dans un paysage de pixels mouvants. L'abstraction géométrique des compositions joue avec le mouvement physique du spectateur dans le but de créer une distanciation avec son propre corps.



CRÉATION

2020 : Villefranche Sur Saône (Hôpital Nord-Ouest)

AUTRES DATES

- **2021** : Vieux-Port, Marseille dans le cadre du parcours d'exposition Hello Darkness de Seconde Nature et Zinc ; Fondation Vasarely, Aix-en-Provence ; Angers ; Scopitone (Nantes)
- **2023** : Fête des Lumières (Lyon)

PRIX

- Lauréat de l'appel à projets 2021 de Nêmo, Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France, portée par Le Centquatre-Paris.
- Lauréat de l'appel à projets 2021 pour la 9ème édition du Festival La Science de l'Art, porté par le Collectif pour la culture en Essonne (CC91).

MODALITÉS DE DIFFUSION

Installation

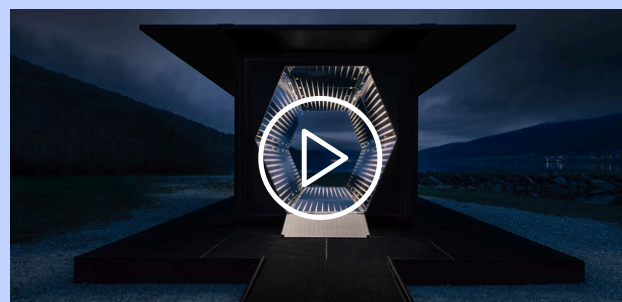
CRÉDITS

- Création : Guillaume Marmin
- Production : TETRO+A et YAM
- Création sonore : Alex Augier
- Direction technique : Mael Pinard
- Ingénierie structure : Aurélien Jeanjean
- Accompagnement technique : Xavier Seignard

CO-PRODUCTIONS

Plateforme Chroniques, soutenue par le Conseil régional de la Région Sud, la ville de Marseille et l'Institut français à Paris avec Lieux Publics, Biennale Nemo/ Centquatre-Paris, Stereolux, Fête des Lumières, Jaeger-LeCoultre.

Avec le soutien de Marfret et Komplex Kapharnaüm.



Teaser PASSENGERS x Guillaume Marmin
Fondation Vasarely.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Fisheye Immersive "L'œuvre du jour : « Passengers » de Guillaume Marmin" par Zoé Terouinard (12/12/2023)
Présentation de l'œuvre sur le site de Tetro

Ito Meikyū

Boris Labbé

INSTALLATION & EXPÉRIENCE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Ito Meikyū est une expérience de réalité virtuelle qui se développe autour de références de l'histoire de l'art et de la littérature japonaise (le Fukinuki Yatai, Le Dit du Genji, Les Notes de Chevet) et se déploie comme une grande fresque sensorielle au fort potentiel émotionnel. Une collection hétérogène de scènes dessinées, animées et sonores, est prise dans la matière numérique ; elles recréent en quelque sorte un monde subjectif (monde intérieur et extérieur) sous la forme d'un labyrinthe composé d'architectures fractales, habitées de plantes, d'objets, d'animaux, d'hommes, de femmes, de motifs et de calligraphies. L'espace virtuel déambulatoire permet d'accéder aux différentes scènes selon le hasard de nos propres choix : s'engage alors une sorte de partie de cache-cache avec l'univers au centre duquel nous sommes le regardeur-voyeur omniscient.



© Boris Labbé

DATES

- **2025** : Link Festival, Oviedo (Espagne) ; Concorso Film Festival, Pontenure (Italie) ; Beijing International Film Festival (Pékin), ACT Festival, Asia Culture Center (Gwangju) ; SXSW Festival (Londres et Austin) ; Ars Electronica, (Linz) ; Anima (Bruxelles) ; Festival d'Annecy ; Festival International du Cinéma d'Animation (Meknès) ; Festival de Cannes, Sélection Immersive ; VFX Ljubljana ; NewImages, Forum des Images (Paris) Recto VRso (Laval) ; Pavillon VR Luxembourg - VR Days ; Festival du court métrage de Clermont-Ferrand, Festival international du film documentaire - FIPADOC, Biarritz,...
- **2024** : M+ (Hong Kong), Festival Anima (Bruxelles), Stereopsia, (Bruxelles), Church of VR / VR Days (Rotterdam), Animateka International Animated Film Festival (Ljubljana), CINEMANIA (Montréal), MIA XR (Rome), Beyond the Frame (Tokyo), Festival ART*VR (Prague), Biennale Chroniques (Marseille), Drawing Lab (Paris), Venice Immersive, 81st Venice International Film Festival (Venise),...
- **2023** : NewImages, Forum des Images (Paris) [Prototype] ; MEET Digital Culture Center (Milan) [Prototype]

PRIX

- Grand Prix - Venice Immersive, 81st Venice International Film Festival, ITA.
- Award of Distinction, Ars Electronica, Linz, AUT.
- Best VR Film, Anifilm, Liberec, CZE.
- Grand Prix, NewImages, Forum des Images, Paris, FRA.
- Prix Coup de cœur du Jury, Recto VRso, Laval, FRA.
- Special Mention Award, Luxembourg city Film Festival's Immersive Pavillon, LUX.
- VR@Animateka Award, Ljubljana, SVN.

CRÉDITS

Director Boris Labbé ; **Music** Daniele Ghisi, **Production** Sacrebleu Productions (Ron Dyens), Les Films Fauves (Gilles Chaniel), Parangon ; **Productrice exécutive** Claire Maillard ; **Distribution & Exploitation** UNFRAMED COLLECTION ; **Animation 2D** Boris Labbé, Capucine Latrasse, Agathe Sollier ; **Animation calligraphies** Ryo Orikasa ; **Animation trainees** Lucia Augé, Coralie Belaygue, Virginia Berché, Liam Hines, Noémie Horta, Céleste Le Du, Alcide Morand, Elsa Moulin, Edouard Trefert, Manon Sindt Baret ; **3D modeling** Boris Labbé, Beatriz Ruthes dos Santos, Collin Gallego ; **3D animation** : Manu Batot ; **Developer** Germain Linder, Alex Nogueira ; **Developer prototype** Elie Buglione, Mattéo Delorme ; **VR consulting** Charles Ayats ; **Studio Fireflies** Jacopo Armani.

CO-PRODUCTIONS

Plateforme Chroniques, soutenue par le Conseil régional de la Région Sud, la ville de Marseille et l'Institut français à Paris avec Lieux Publics, Biennale Nemo/ Centquatre-Paris, Stereolux, Fête des Lumières, Jaeger-LeCoultre.

MODALITÉS DE DIFFUSION

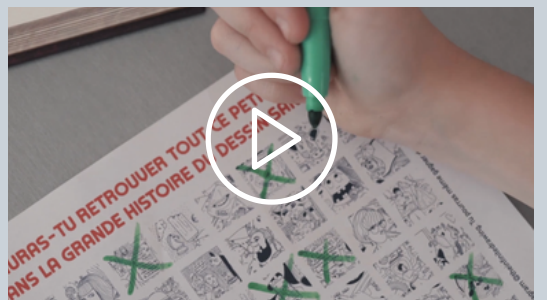
Installation et expérience en réalité virtuelle
Durée : 20 minutes.

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Site du CNC - Plongée dans l'expérience « Ito Meikyū »](#)

[Site de Boris Labbé](#)

Elly Oldman



Elly Oldman (teaser)

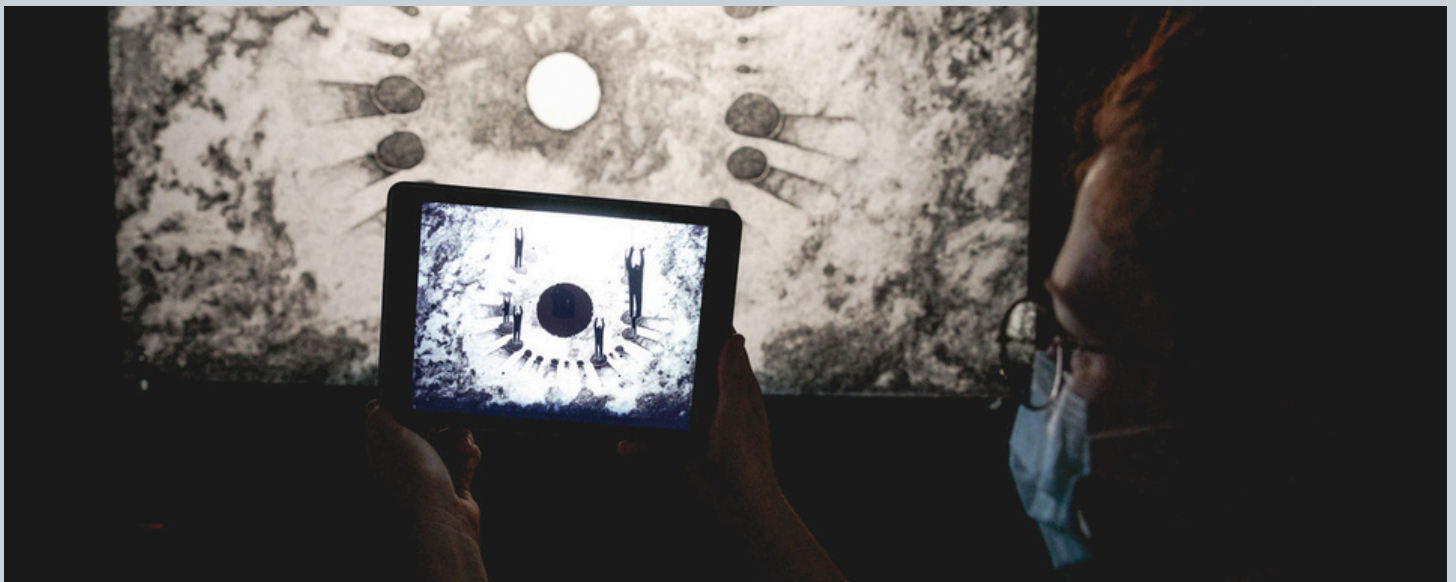
(Un)related to god

Apollo Noir et Thomas Pons

EXPOSITION & PERFORMANCE

(Un)related to God se décline entre 3 volets : exposition en réalité augmentée, objets d'édition, lives. L'exposition est disponible en version dématérialisée et peut ainsi facilement être diffusée dans le monde entier. Apollo Noir et Thomas Pons ont débuté leur collaboration autour d'un clip dédié au morceau *(Un)related to God* qui est, à l'origine, le titre de la deuxième piste du deuxième album d'Apollo Noir : *Chaos ID*. De ces premiers échanges entre musique, cinéma et illustration est née une véritable symbiose créative et une volonté d'exprimer cette collaboration comme expérience de scène évolutive.

Thomas Pons travaille à partir d'alphabets animés de personnages, de pierres et de particules dessinés image par image. Une fois mis en lien avec la musique d'Apollo Noir, ils permettent de créer une alchimie combinatoire : la Science et le Religieux s'en détachent, ouvrent sur différentes trames narratives. Comment ils cohabitent, se combattent et se nourrissent ; puis, comment ils nourrissent la société, les masses et les individus dans leurs actes au quotidien.



© Gwendal Le Flem

CRÉATION

2021 : Festival Maintenant (Rennes)

AUTRES DATES

2021 : Stereolux (Nantes)

2022 : LEV Festival (Gijón, Espagne)

2023 : Festival OZARTS (Lisieux) ; Festival Année Zéro (Bernay).

PRIX

Talents Adami art et technologie (2020)

MODALITÉS DE DIFFUSION

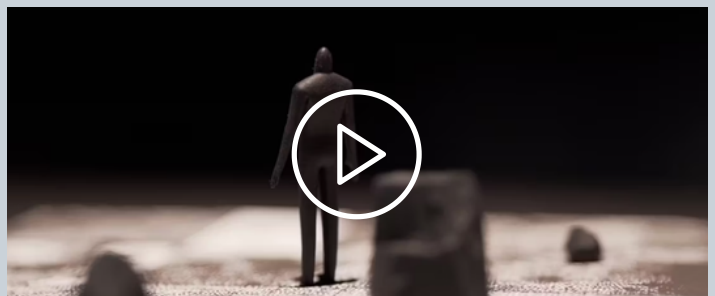
- Performance
- Exposition : série d'affiches, d'illustrations et d'animations audiovisuelles en noir et blanc originales à découvrir en réalité augmentée.

CRÉDITS

- Création : Apollo Noir et Thomas Pons
- Production : Super! en collaboration avec Electroni[k]
- Co-productions : Stereolux et Station Mir
- Diffusion de l'installation : Electroni[k]
- Diffusion de la performance : Super!

SOUTIENS

- Région Bretagne dans le cadre de l'aide à la production mutualisée.
- SHAPE, une plateforme financée par le programme Europe Créative de l'Union Européenne.



(Un)related to God, Apollo Noir & Thomas Pons (teaser)

POUR ALLER PLUS LOIN...

Rencontre avec Apollo Noir & Thomas Pons - Festival Maintenant 2021

Présentation de l'oeuvre sur le site d'Electroni[k]

Soudain toujours

Guillaume Cousin

INSTALLATION ARTS SCIENCES

Soudain toujours explore la relation entre l'évènement et la matière ou comment la physique quantique replace l'évènement au cœur de ce qui constitue le TOUT. Guillaume Cousin utilise les similitudes entre les fluides et les particules quantiques. L'eau, l'air et la lumière sont à la fois matières et ondes, et la dualité onde corpuscule est le point de départ de la physique quantique. Les fluides existent dans notre champ de perception bien qu'ils échappent majoritairement à notre conscience. Nous ne nous interrogeons pas comment ils agissent sur nous. Les observer, c'est réveiller en nous une mémoire collective, un patrimoine commun inconscient, c'est accepter de sortir de notre position de savant suprême. C'est commencer à accepter ce que peut être en nous cette matière commune que sont les particules quantiques.



© Johann Menier

CRÉATION

2021 : Festival Scopitone (Nantes)

AUTRES DATES

2022 : Festival Maintenant (Rennes) ; Festival Interstice (Caen)

2023 : Le Grand R, Scène Nationale de La Roche-Sur-Yon

2024 : Collégiale Saint-Martin (Angers)

MODALITÉS DE DIFFUSION

Installation

Guillaume Cousin

Guillaume Cousin se décrit comme un "expérimentateur-constructeur". Il vit et travaille sur la côte atlantique en Vendée. Scénographe et éclairagiste dans le spectacle vivant depuis les années 2000, il explore l'écriture de l'espace et du temps. Il est fasciné par l'incidence inconsciente qu'elle a sur nous. La compréhension de la physique quantique déclenche chez lui la nécessité de produire des œuvres en dehors de la scène.

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Teaser Soudain Toujours - Guillaume Cousin \(Stereolux\)](#)

[Site de Guillaume Cousin](#)

CRÉDITS

- Conception artistique, construction : Guillaume Cousin
- Composition sonore, conception du dispositif sonore : Clément Edouard
- Ingénieur au CSTB, conception et prototypage numérique : Sylvain Aguinaga
- Chef construction : Lucie Gerbet

PRODUCTION

Nicolas Wierinck, Archer & Weaver

CO-PRODUCTIONS

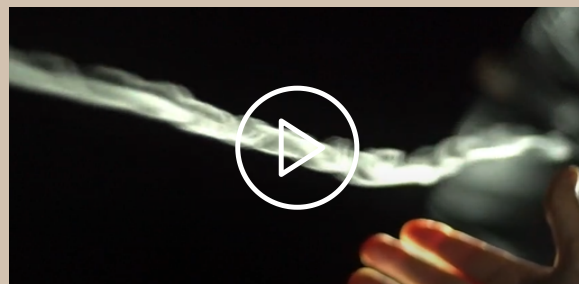
Station MIR

Electroni[k]

Stereolux

SOUTIENS

DRAC Pays de la Loire, le Département du Calvados, la Roche-sur-Yon, Longeville-sur-mer, compagnie Fabrice Lambert



[Teaser Soudain Toujours - Guillaume Cousin](#)

THE MEDIA()MESSE

Collectif Apo33

PERFORMANCE

THE MEDIA()MESSE est un groupe international d'artistes-chercheurs sur les nouveaux médias / art+hacking+diy ; 10 artistes-hackers invités de laboratoires et collectifs européens d'art et de technologie travaillent ensemble sur de nouvelles créations qui s'appuient sur les déconnexions de nos réalités médiatisées à travers les arts intermédia, le DIY (do it yourself), le DIWO (do it with others), l'activisme médiatique et la performance audiovisuelle. Ensemble, ils interprètent les médias et les réseaux sur la situation actuelle du monde et interviennent en tant que groupe de recherche sur un dispositif pour plusieurs écrans et plusieurs systèmes sonores. Comme un véritable rebond du chaos géopolitique et médiatique du monde, **THE MEDIA()MESSE** construit un contexte de transformation de l'objectivité, où notre sentiment de déconnexion repose sur la déconstruction de notre imagination et l'interprétation possible des réalités.



© Collectif Apo33

CRÉATION

2022 - Nantes pendant **Fabrique Puissance Dix** (avec Jardin C, Stereolux et Trempo).

AUTRES DATES

2022 : Ars Electronica. Linz (Autriche)
2024 : Piksel Festival. Bergen (Norvège)

MODALITÉS DE DIFFUSION

- Performance
- Ateliers/Conférences

Cette conférence-rencontre rassemble quatre laboratoires européens innovants travaillant à l'intersection des médias et des technologies ouvertes. Pendant trois jours, les participants explorent le potentiel créatif et sociétal des technologies, en mettant particulièrement l'accent sur la manière dont les outils numériques et les médias peuvent devenir des instruments de soin au sein des communautés.

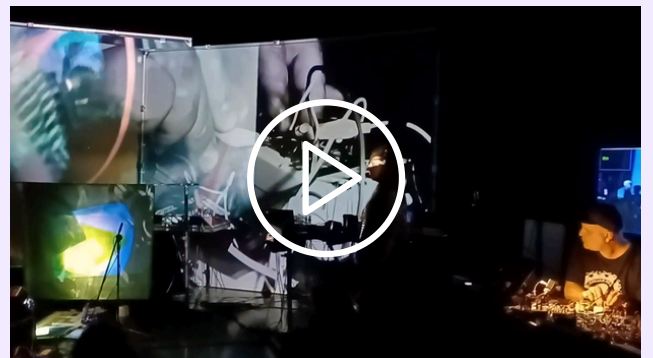
Cette conférence s'appuie sur le travail de la COST Action Toolkit of Care (TOC), CA21102, soutenue par COST (European Cooperation in Science and Technology).

COST est une agence européenne qui finance des réseaux de recherche et d'innovation, favorisant les échanges entre scientifiques pour développer leurs idées et stimuler la recherche et l'innovation.

CRÉDITS

Participants et laboratoires associés :

- Anastasia Melandin, Dimitra Kousteridou - MADLab (Media Arts & Design Research Lab, Limassol, Chypre)
- Jenny Pickett, Julien Ottavi, Romain Papion - APO33
- Tanja Brandmayr, Jan-Nahuel Jenny, Taro Klemens Knopp - Stadtwerkstatt (STWST, Linz, Autriche)
- Gisle Froyland, Maite Cajaraville - PIKSEL



MEDIA()MESSE

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Media\(\)Messe - Site de APO33](#)

[The Mediamesse Toolkit of care piksel 2024 - Youtube](#)

Eotone

Herman Kolgen et David Letellier

INSTALLATION URBAINE CINÉTIQUE, SONORE ET GÉNÉRATIVE

Eotone est une installation monumentale au cœur de l'espace public. Quatre capteurs collectent à Rennes, Nantes, Montréal et Québec, les données de force et de direction du vent. Eotone, objet connecté en temps réel, traduit et diffuse via quatre sculptures paraboliques les informations collectées pour créer une composition sonore harmonique. Les auditeurs peuvent ainsi percevoir, à travers un prisme artistique, les données de vent captées simultanément à Rennes, Nantes, Montréal et Québec.



© Idra Labrie, Marion Gotti

CO-PRODUCTIONS

Electroni[k]
Productions Recto-Verso (Québec)
Stereolux

CRÉATION

2014 - Biennale Internationale d'Art Numérique à Montréal

AUTRES DATES

Septembre 2014 - Nantes (Scopitone)
Octobre 2014 - Rennes (Maintenant)
Février 2015 - Québec (Mois Multi)

SOUTIENS

Avec le soutien du Ministère des Relations internationales, de la Francophonie et du Commerce extérieur et le Consulat général de France à Québec dans le cadre du Fonds franco-québécois pour la coopération décentralisée (FFQCD) de la Commission permanente de coopération franco-québécoise (CPCFQ), FRIMAS 2014, Conseil des arts et des lettres du Québec, Conseil des arts du Canada, Rennes Métropole, Rennes La Novosphère, DRAC Bretagne, Institut Français, Ville de Nantes, Nantes Métropole, Université de Nantes, Ville de Québec : Entente de développement culturel Ville de Québec / ministère de la Culture et des Communications, Quartier des spectacles, Délégation générale du Québec à Paris et P&T Technologies.

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Libération - «Eotone», concert aux quatre vents](#)
[Site de David Letellier](#)
[Site de Herman Kolgen](#)

CRÉDITS

- Création : Herman Kolgen et David Letellier
- Production : ACREQ, Elektra, Biennale d'art numérique de Montréal

MODALITÉS DE DIFFUSION

Installation



[Productions Recto-Verso - Herman Kolgen & David Letellier - Eotone \(2014\)](#)

B.E.A.T.A

Aesyn

INSTALLATION

À travers une réexamination de ses racines, Aesyn déterre l'histoire matriarcale du peuple scythe qui peuplait sa région natale 400 ans avant JC. Les sculptures de reines et des amazones retrouvées dans les tombeaux ont été effacées de l'Histoire. Aesyn nettoie ces histoires défigurées par le révisionnisme patriarcal dont le but est de ne laisser aucun espoir aux femmes, sans histoire ni mémoire. Avec **B.E.A.T.A** (*bionic extraterrestrial alternative time-line art*), elle reproduit en impression 3D les symboles originels retrouvés dans les tombes et associés à ces femmes. En scannant le QR Code ou la puce NFC, l'artiste vous donne accès à leur histoire. La technologie, instrumentale pour la libération des femmes, est utilisée ici pour rématérialiser l'histoire des femmes, nous donner de l'espoir.

Future will be female ou ne sera pas.



DATE DE CRÉATION

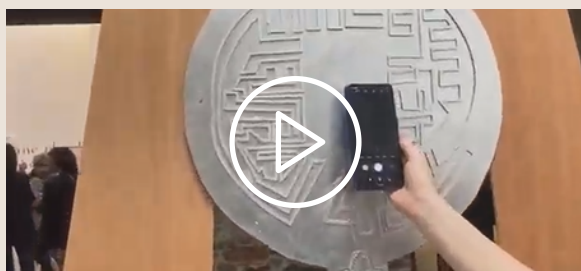
Nantes, galerie l'Atelier, exposition "Restitution", du 16 mai au 23 juin 2024

CRÉDITS

L'association Le lac à l'épaule (résidence artistique, accompagnement artistique et technique comme la scénographie, par exemple) et Ping (conseils technique pendant les Open Ateliers)

MODALITÉS DE DIFFUSION

Installation



B.E.A.T.A - Démonstration puce nfc

Aesyn

Originaire de l'Europe de l'Est, Aesyn est une jeune artiste travaillant avec la 3D, l'installation et la mode. Ses œuvres étaient présentées à Londres, Paris, Nantes et Jakarta à l'occasion des divers festivals, défilés, expositions et résidences artistiques. Elle a également publié ses editorials dans Knuckle Magazine, Hallucinogène et Miam.

Du courant féministe matérialiste, sa plus grande cause est la libération des femmes et des filles par la technologie. Cette cause anime sa pratique artistique ainsi que sa reprise d'études en informatique. Elle mêle le réel et le virtuel, la réflexion féministe et le questionnement sur le révisionnisme historique en Europe de l'Est.

POUR ALLER PLUS LOIN...

[Site de PiNG](#)
[Instagram d'Aesyn](#)