



ÉDITION 2024-2025

GUIDE DES AIDES À LA CRÉATION EN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE



HACNUM

HACNUM est le réseau national des arts hybrides et cultures numériques en France. Fondé en mars 2020, il compte en 2024 400 membres (festivals, artistes, théâtres, salles de concert, tiers-lieux, centres d'art, fablabs, lieux de résidence, studios de création numérique, clusters d'entreprises, galeries d'art, universités, journalistes...).

HACNUM a pour objet de structurer, organiser et développer les écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques sur le territoire national. Il diffuse les opportunités de financement de la création en environnement numérique et les actualités du secteur, réalise des études, traite des enjeux et problématiques partagés par ses membres à travers des rencontres professionnelles, organise des sessions d'accompagnement pour les artistes, et dispense des rencontres pair-à-pair et des formations.

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

www.hacnum.org

Soutenu
par



**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



SOMMAIRE

4	ÉDITO
5	POURQUOI UN GUIDE DES AIDES ?
6	LEXIQUE
7	RÉPERTOIRE DES AIDES
8	Note d'avertissement
9 - 11	Aides publiques
12 - 18	Résidences
19 - 20	Appels à projets spécifiques
21 - 22	Prix et bourses
23 - 29	Formations
30	CUNUCOLAB
31 - 37	QUELQUES RESSOURCES
38 - 41	ÉCORESPONSABILITÉ
42 - 43	RÉSEAU HACNUM
44	REMERCIEMENTS & CRÉDITS



Édito

La création en environnement numérique est une scène effervescente, à multiples facettes. Elle renouvelle les perspectives artistiques et critiques dans un monde en mutation. Elle intègre les technologies les plus contemporaines, des réalités mixtes à l'IA générative, en inventant des formes de rencontre toujours renouvelées entre l'art et les technologies, en construisant de nouveaux récits et imaginaires. Elle propose de nouvelles formes d'expérience de l'art en lien avec l'évolution des usages numériques de la population, marqués par l'interactivité et la participation.

Cette scène créative, de plus en plus reconnue au niveau national et international, est portée aujourd'hui par un écosystème dynamique de créateurs, de festivals, d'établissements culturels labellisés ou non, de tiers-lieux, de centres de recherche et d'aides publiques des collectivités territoriales et de l'Etat. Le secteur bouge vite, évolue dans ses modes de production et de création en lien avec les transformations technologiques et de nouveaux modèles économiques.

Une double dynamique de structuration participe à faire évoluer ce champ de la création : la construction d'écosystèmes territoriaux de la création en environnement numérique, soutenue par la Direction Générale de la Création Artistique, et la stratégie d'accélération des Industries Culturelles et Créatives portée par France 2030.

L'initiative de la Direction Générale de la Création Artistique et de cinq Directions Régionales des Affaires Culturelles (DRAC), consiste à structurer des écosystèmes régionaux pour la création en environnement numérique. Elle vise à connecter les compétences et expertises nécessaires pour soutenir ces démarches artistiques. Ces écosystèmes ont pour ambition de consolider la coopération entre les acteurs aux étapes de la production et de la diffusion, pouvant aller jusqu'à la création de plateformes dédiées. Ils ont vocation à être perméables à de nouveaux acteurs venant du monde de la recherche et des Industries Culturelles et Créatives en premier lieu. Ils favorisent des dynamiques régionales mais aussi interrégionales, comme dans le Grand-Ouest où les DRAC Pays-de-la-Loire, Bretagne et Normandie travaillent de concert sur ces enjeux, en lien étroit avec les acteurs de la création en environnement numérique. Je suis convaincu que nous traversons un moment charnière du développement de la création en environnement numérique et que ces écosystèmes doivent constituer autant de leviers pour l'accompagner dans ses ambitions et expressions plurielles.

Évoquer ce contexte aussi complexe et mouvant, c'est dire à quel point est nécessaire la mission d'information entreprise par HACNUM, le réseau national des arts hybrides et cultures numériques, grâce à ce guide des aides à la création en environnement numérique. Soutenu financièrement par la Direction Générale de la Création Artistique, et établi en collaboration avec les conseillers à la création et les référents numérique en DRAC, il donne une vision actualisée de l'accompagnement des projets de création en environnement numérique : résidences, appels à projet dédiés, prix et bourses, aides publiques, et enfin formations, qui contribuent à la grande richesse du paysage au niveau national et international. Les aides sont détaillées en fonction de la pluralité des expressions artistiques, des installations interactives au vidéomapping, des réalités mixtes aux créations sonores.

Ce guide, dans sa troisième édition, est un outil précieux pour tous les créateurs et professionnels du secteur.

Je vous invite à y puiser les ressources pour concrétiser vos futurs projets !

Christopher Miles

Directeur général de la création artistique - Ministère de la Culture



Pourquoi un guide des aides ?

Avec le soutien de la Direction Générale à la Création Artistique du Ministère de la Culture, HACNUM a réalisé en 2024 un guide des aides à la création en environnement numérique. Publié pour la première fois en 2020, il est réactualisé chaque année.

Nouveauté pour cette édition 2024, le guide rassemble de nouvelles ressources pour accompagner les professionnel·les sur les enjeux de formation continue, d'éco-responsabilité et d'accompagnement.

En premier lieu, ce guide est conçu à l'intention des artistes œuvrant avec le médium numérique, de manière ponctuelle ou régulière. Il s'adresse également à l'ensemble des professionnel·les de la culture qui accompagnent ou souhaitent accompagner ce type de créations.

Ce travail de recensement vise à apporter une visibilité aux soutiens existants en faveur de la création en environnement numérique. Par la même occasion, il apporte un éclairage spécifique sur la structuration nationale et régionale de ces dispositifs d'accompagnement et constitue le point de départ pour engager des échanges autour des enjeux et besoins de la création numérique. Ce travail se fait de concert avec les membres du réseau HACNUM en région ainsi que les DRAC qui nous apportent leur expertise de terrain sur les écosystèmes régionaux.

5

Depuis la dernière mise à jour du guide, l'apparition de nombreux nouveaux dispositifs témoigne d'un véritable besoin et d'une forte attente dans le secteur de la création en environnement numérique. Ce dynamisme reflète l'évolution rapide des pratiques artistiques et des modèles économiques, répondant aux transformations technologiques.

Votre avis compte !

Quatre ans après la publication du premier guide de la création en environnement numérique, nous souhaiterions recueillir vos avis sur cette ressource (utilité, type d'information, confort de lecture, etc). Ces retours nous permettront de repenser le guide pour ses prochaines éditions. Merci !

[Enquête](#)



Lexique

> **AIDES PUBLIQUES**

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

> **RÉSIDENCES**

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

> **PRIX**

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

> **BOURSES**

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

FORMATIONS

>

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



Répertoire des aides

AIDES PUBLIQUES

RÉSIDENCES

PRIX

BOURSES

FORMATIONS



Note d'avertissement

Le répertoire des aides rassemble des informations concernant les soutiens existants spécifiquement en faveur de la création en environnement numérique. Sont donc exclues les aides plus génériques auxquelles les artistes peuvent également candidater.

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

La partie « Formations » est classée par grande thématique d'enseignement : « Art et design », « Communication et médiation » et « Ingénierie ». Ont été mises de côté les formations spécifiques en jeux vidéos, humanités numériques et droit numérique. Une des nouveautés de l'édition 2024 est la mention (FC – Formation continue) pour les formations proposant cette forme d'études. La création en environnement numérique commence dès le début du parcours des artistes mais exige aussi un accompagnement tout au long de leur carrière.

8

Il convient de rappeler que ce guide recense les aides existantes en 2024 et début 2025. Les nouvelles aides répertoriées dans le guide depuis la première édition sont marquées par un label rouge "New".

Par ailleurs, malgré notre vigilance, ce guide ne saurait être exhaustif. HACNUM ne saurait être tenu responsable de l'absence de certaines aides.

Vous êtes un·e professionnel·les de la création en environnement numérique et vous souhaitez faire apparaître un dispositif/une résidence/une formation, vous pouvez contacter coordination@hacnum.org.



Répertoire des aides

AIDES PUBLIQUES

NATIONAL

FONDS D'AIDE À LA CRÉATION IMMERSIVE

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

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

Dates de dépôt : janvier, avril, juillet et octobre

> [site internet](#) 

FONDS D'AIDE À LA CRÉATION IMMERSIVE

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

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

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

Dates de dépôt : janvier, avril, juillet et octobre

> [site internet](#) 


FONDS D'AIDE À LA CRÉATION IMMERSIVE

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

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

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

Dates de dépôt : janvier, avril, juillet et octobre

> [site internet](#) 

FONDS IMAGES DE LA DIVERSITÉ

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

Type de soutien : Aide au développement - Oeuvres nouveaux médias

Dates de dépôt : janvier et juin

> [site internet](#) 

FONDS IMAGES DE LA DIVERSITÉ

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

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

Dates de dépôt : janvier et juin

Plafond de l'aide : 10 000€ pour les pilotes, séries audiovisuelles de 26', documentaires audiovisuels de 52' et projets nouveaux médias

20 000€ pour les longs métrages cinéma, unitaire audiovisuels de 90', séries audiovisuelles de 52'

> [site internet](#) 

FONDS IMAGES DE LA DIVERSITÉ

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

Type de soutien : Aide à la production, distribution, édition vidéographique - Oeuvres nouveaux médias

Dates de dépôt : janvier, avril et septembre

> [site internet](#) 

AIDE POUR LA CRÉATION D'UNE PRODUCTION NUMÉRIQUE COMPLÉMENTAIRE AU SPECTACLE VIVANT *NEW*

ONDA - Office national de développement artistique

Type de soutien : Aide à la création - Objet numérique qui augmente le potentiel de diffusion d'un spectacle et permet d'enrichir l'expérience du spectacle vivant sous différentes formes (capsules vidéo, web séries, jeux vidéo, toute œuvre adaptée aux nouveaux usages du numérique...).


Date de dépôt : mars et mai

> [site internet](#) 

AUVERGNE-RHÔNE-ALPES


FINANCER UNE CRÉATION EN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE, INTERACTIVE ET IMMERSIVE EN AUVERGNE-RHÔNES-ALPES

NEW


Région Auvergne-Rhône-Alpes, DRAC
Type de soutien : 1/Aide à l'écriture, à la recherche et au développement
 2/Aide à la production et à la création - création en environnement numérique, interactive et immersive
Montant de l'aide :
 R&D : jusqu'à 15 000 €, dans la limite de 50% du budget du projet présenté
 Créa : jusqu'à 45 000 €, dans la limite de 50% du budget total du projet de la production ou de la création
Dates de dépôt : session 1 : avril 2024 - session 2 : juillet-août 2024
 > [site internet](#) 

BRETAGNE

PRODUCTION INNOVATION RECHERCHE ET NOUVELLES ÉCRITURES


Région Bretagne, Bretagne Cinéma
Type de soutien : Appel à projets - Création artistique numérique
Plafond de l'aide : 20 000 € pour les projets innovation recherche et 50 000 € pour les projets en réalité virtuelle
 > [site internet](#) 

CRÉATIVITÉS CROISÉES **NEW**


Rennes Métropole
Type de soutien : Appel à projets - Création artistique numérique : structuration de la filière Industries culturelles et créatives
Plafond de l'aide : 50% du budget total et maximum 30 000€
Dates de dépôt : avril et septembre 2024
 > [site internet](#) 

CORSE

AIDE AU VIDEO ART ET AU MULTIMÉDIA EXPÉRIMENTAL


Collectivité de Corse
Type de soutien : Aide au développement - Nouveaux médias
Plafond de l'aide : 25 000€
 > [site internet](#) 

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

Collectivité de Corse
Type de soutien : Aide au développement - Nouveaux médias
Plafond de l'aide : 20 000€ dans la limite de 50% du budget
 > [site internet](#) 


HAUTS-DE-FRANCE

FONDS NOUVEAUX MÉDIAS – AIDE À L'ÉCRITURE, AU DÉVELOPPEMENT OU À LA PRODUCTION

Pictanovo/Conseil Régional des Hauts-de-France
Type de soutien : Aide à l'écriture, au développement ou à la production – Projets réalité virtuelle, réalité augmentée ou mixte, narration interactive, transmédia
Plafond de l'aide : 10 000€ pour l'écriture ou le développement, 60 000€ pour l'aide à la production
Dates de dépôt : février et octobre
 > [site internet](#) 


ILE-DE-FRANCE

FONDS NOUVEAUX MÉDIAS

Ville de Paris
Type de soutien : Aide à l'écriture et au développement
Soutien moyen : 20 000€ par projet dans la limite de 50% du budget de développement
Dates de dépôt : avril et octobre
 > [site internet](#) 

NOUVELLE AQUITAINE

CULTURES CONNECTÉES

État, DRAC Nouvelle Aquitaine, Région Nouvelle Aquitaine
Type de soutien : Soutien à la création et à la médiation - Création numérique
Plafond de l'aide : Jusqu'à 50% du budget total représenté
Dates de dépôt : avril
 > [site internet](#) 

AIDE À LA PRODUCTION NOUVEAUX MÉDIAS

Pôle Image Magelis / Département de la Charente

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

Plafond de l'aide : 100 000 €

Dates de dépôt : janvier, avril et septembre

> [site internet](#)

OCCITANIE

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

Région Occitanie

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

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

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

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

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

Dates de dépôt : juillet et décembre

> [site internet](#)

PAYS DE LA LOIRE

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

Région Pays de la Loire/CNC

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

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

Date de dépôt : janvier, mai, juillet et octobre

> [site internet](#)

PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

SOUTIEN AUX OEUVRES IMMERSIVES OU INTERACTIVES

Région Provence-Alpes-Côte d'Azur

Type de soutien : Bourse d'écriture en résidence, aide au développement, aide à la production - Oeuvres immersives ou interactives

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

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

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

Date de dépôt : avril et septembre

> [site internet](#)

MARTINIQUE

AIDE AUX OEUVRES IMMERSIVES OU INTERACTIVES

Collectivité territoriale de Martinique

Type de soutien : Aide à l'écriture, au développement et à la production - Oeuvres immersives ou interactives

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

Plafond de l'aide au développement - Oeuvres immersives ou interactives : 5 000€

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

> [site internet](#)



Répertoire des aides

RÉSIDENCES

AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

AADN

Lyon

Type de résidence : Recherche/Création/Production

Date de candidature : 2 appels à projets annuels : janvier, septembre

Durée : 3 à 5 jours

Disciplines : Arts hybrides (création immersive)

Thématique : Dans un monde de flou

> [site internet](#)

AADN & CONSORTIUM DE PLANÉTIARIUMS/ STRUCTURES CULTURELLES *NEW*

Vaulx-en-Velin / Paris / Nantes

Type de résidence : Création/Production

Date de candidature : 1 appel à projet annuel (printemps)

Durée : 19 à 20 jours

Disciplines : Création sous dômes, arts sciences et arts hybrides

> [site internet](#)

COLLECTIF COIN - DIGITAL GUETTO

Grenoble

Type de résidence : Création

Date de candidature : avril 2024

Durée : maximum 7 jours renouvelables

Date de résidence : entre le 15 avril et le 31 mai 2024

Disciplines : Art numérique

Thématique : /

> [site internet](#)

L'ATELIER ARTS SCIENCES

Meylan / Grenoble

Type de résidence : Recherche/Création/Production

Date de candidature : En tout temps

Durée : Variable

Disciplines : Art, science, culture numérique

> [site internet](#)

LA CONCIERGERIE

La Motte-Servolex

Type de résidence : Création/Production

Date de candidature : /

Durée : une semaine à un mois

Disciplines : Arts visuels, art numérique

> [site internet](#)

LES SUBS

Lyon

Type de résidence : Création

Date de candidature : N/A

Durée : N/A

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

> [site internet](#)

GRAMME CNCM *NEW*

Lyon

Type de résidence : Recherche/Répétitions/Expérimentations/Développements de dispositifs

Date de candidature : Pour les demandes de résidence de septembre à décembre 2024 : 17 mai 2024

Pour les demandes de résidence à partir de janvier 2025 : 20 septembre 2024

Date de la résidence : Après septembre 2024

Disciplines : Projet artistique de création musicale ou transdisciplinaire (avec composante musicale forte)

> [site internet](#)

VIDEOFORMES

Clermont-Ferrand

Type de résidence : Création/Production

Date de candidature : De mai à juin et de septembre à octobre

Date de la résidence : N/A

Disciplines : Arts hybrides et numériques, vidéo

> [site internet](#)

VIDEOFORMES

Clermont-Ferrand

Type de résidence : RechercheDate de candidature : 30 mai 2024Durée de la résidence : 7 semainesDisciplines : Arts hybrides et numériques, vidéo> [site internet](#)**CHÂTEAU DE GOUTELAS**

Marcoux

Type de résidence : Création/RechercheDate de candidature : /Durée : 1 à 4 semainesDisciplines : Arts visuels et numériques, musiques actuelles, spectacle vivant
Thématique : Humanisme, droit et création
Odyssee : un programme pour l'accueil d'artistes étrangers

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

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

Lyon

Type de résidence : Création/Production/RechercheDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Spectacle vivant, théâtre : écritures hybrides et singulières, de l'écriture à l'émergence de prototypes
Thématique : 3 résidences : 1 sur sollicitation, Couveuse réservée aux productions pour la jeunesse, Vivier sur 2 ans, et Chimère en partenariat avec le MCC> [site internet](#)**BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ****UNIVERSITÉ FRANCHE-COMTÉ**

Besançon

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

Bourgne

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

Rennes

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Arts visuels, art numérique> [site internet](#)**CENTRE-VAL DE LOIRE****EMAP - ANTRE-PEAUX**

Bourges

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : SeptembreDurée : 2 moisDisciplines : Arts numériques, arts médiatiques, bio-art> [site internet](#)**GRAND EST****BLIIIDA**

Metz

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

Guebwiller

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

Thionville

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

OSOSPHERE


Strasbourg

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

Reims

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

Mulhouse

Type de résidence : Recherche/Création/
ProductionDate de candidature : /Durée : 1 moisDisciplines : Arts visuels, design, vidéo,
photographie, nouvelles technologies,
commissariats> [site internet](#) **HAUTS-DE-FRANCE****ASCA**

Beauvais

Type de résidence : Création/Production/
RechercheDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Création de spectacle live AV,
ciné-concert, installations art numérique> [site internet](#) **AIRLAB - UNIVERSITÉ DE LILLE / LE
FRESNOY - STUDIO NATIONAL DES ARTS****CONTEMPORAINS** *NEW*

Lille

Type de résidence : Création/RechercheDate de candidature : 5 mai 2024Durée : 1 anDisciplines : Oeuvres plastiques, graphiques,
audiovisuelles, théâtrales, chorégraphiques,
musicales ou littérairesThématique : Résidence en laboratoire de
recherche> [site internet](#) **VIDEO MAPPING EUROPEAN CENTER**

Lille

Type de résidence : Création/Production/Date de candidature : 10 avril 2024Durée : 2 à 3 moisDates de résidence : Entre octobre 2024 et
mars 2025Disciplines : Vidéo mapping> [site internet](#) **ILE-DE-FRANCE****ART EXPLORA & CITÉ INTERNATIONALE DES
ARTS**

Paris

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Arts plastiques, performatifs,
numériques> [site internet](#) **CHÂTEAU ÉPHÉMÈRE - FABRIQUE SONORE ET
NUMÉRIQUE**

Carrières-sous-Poissy

Type de résidence : CréationDate de candidature : En tout tempsDurée : VariableDisciplines : Art numérique, art sonore,
nouvelles écritures> [site internet](#) **L'OBSERVATOIRE DE L'ESPACE**

Paris

Type de résidence : CréationDate de candidature : 14 octobre 2024

(renouvelée chaque année)

Durée : Janvier à avril/octobreDisciplines : Toutes disciplines> [site internet](#) **LA MAISON POPULAIRE**

Montreuil

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

Saint-Denis

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

Grand-Orly Seine Bièvre

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Disciplines : Image fixe, mouvement, son
numérique> [site internet](#) 

LE CENTQUATRE-PARIS

Paris

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

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

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

Malakoff

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : En tout tempsDurée : VariableDisciplines : Arts plastiques, arts visuelsThématique : Artistes et entreprises> [site internet](#)**SIANA L'IMAGINAIRE DES TECHNOLOGIES**

Evry

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

Enghien-les-Bains

Type de résidence : Associée/Création/RechercheDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Pluridisciplinarité, espace public et urbain, échanges entre générations, arts-sciences, hybridation des médias, innovation, espaces immersifs, intelligence artificielle, robotique, corps augmenté, projet transmédia...> [site internet](#)**104 ET TAIWAN CREATIVE CONTENT AGENCY (TAICCA) NEW**

Paris / Taïwan

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : 28 avril 2024Durée : 3 semainesDisciplines : Arts immersifs, XR> [site internet](#)**CHÂTEAU ÉPHÉMÈRE**Type de résidence : CréationDate de candidature : /Durée : 1 moisThématique : Arts numériques, arts sonores et nouvelles écritures> [site internet](#)**NORMANDIE****STATION MIR**

Caen

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Arts visuels, sonores et numériques> [site internet](#)**L'UNIQUE / MUSÉE DEHORS**

Caen

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : Quelques jours à 1 anDisciplines : Arts visuels, arts urbains, design, arts numériquesThématique : Lien avec des projets dans l'espace public de la ville de Caen> [site internet](#)**INSA ROUEN NORMANDIE**

Saint-Étienne-du-Rouvray

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : Selon le projetDisciplines : Arts/science, art numérique, arts visuels, danse, musique, théâtre, cinéma, photographieThématique : Cadre expérimental pour un projet nécessitant des compétences et/ou des connaissances scientifiques particulières> [site internet](#)**NOUVELLE AQUITAINE****LE BEL ORDINAIRE**

Pau

Type de résidence : CréationDate de candidature : Avril 2024 pour 2025Durée : VariableDisciplines : Arts visuels, scénographie, design, commissariat d'exposition> [site internet](#)

LIEU MULTIPLE

Poitiers

Type de résidence : CréationDate de candidature : /Durée : 1 semaine à 1 moisDisciplines : Art numériqueThématique : /> [site internet](#) **ALCA NOUVELLE-AQUITAINE / CHALET MAURIAC**

Bordeaux

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : 4 semaines pour un duo de création (de mi-juin à mi-juillet de chaque année)Disciplines : Littérature, arts numériques, arts visuels, arts sonoresThématique : Résidence d'écriture transmedia> [site internet](#) **PAYS DE LA LOIRE****STEREOLUX**

Nantes

Type de résidence : Écriture, expérimentation, créationDate de candidature : En tout tempsDurée : 1 semaine à 1 moisDisciplines : Arts numériques, hybrides musique> [site internet](#) **LAVAL VIRTUAL**

Mayenne

Type de résidence : Appel à projet festival Recto VRsoDate de candidature : /Durée : 1 semaineDisciplines : Art numérique, VR, AR, XRThématique : Expérimentation in situ> [site internet](#) **PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR****LA FRUITIÈRE NUMÉRIQUE**

Lourmarin

Type de résidence : Recherche/CréationDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Recherche et création au sens largeThématique : Réalité virtuelle> [site internet](#) **LA FOLIE NUMÉRIQUE BY FÉES D'HIVER**

Crévoux

Type de résidence : Création/Production/DiffusionDate de candidature : En tout tempsDurée : VariableDisciplines : Arts numériques, arts plastiques, arts visuels, théâtre, danse, musique, arts du cirque, design, cinémaThématique : Installations plastiques ou oeuvres de spectacle vivant liées aux arts numériques et de préférence au territoire qui les accueillent> [site internet](#) **LE GRENIER À SEL - FONDATION EDIS**

Avignon

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : /Disciplines : Arts plastiques, visuels et numériques> [site internet](#) **LAB-GAMERZ**

Aix-en-Provence

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Pratiques numériques, vidéo 3D, robotique, hologramme, immersion 3D, programmation> [site internet](#) **LE HUBLLOT**

Nice

Type de résidence : Recherche/Création/ProductionDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Danse, musique et technologie numériqueThématique : 4 résidences favorisant la circulation des oeuvres sur le territoire régional> [site internet](#) **CHRONIQUES / SECONDE NATURE / ZINC**

Aix-Marseille

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : N/ADurée : VariableDisciplines : Arts et cultures numériques> [site internet](#) 

LIEUX PUBLICS

Marseille

Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Arts visuels, design, nouvelles technologies, photographie, vidéo> [site internet](#) **IMÉRA**

Marseille

Type de résidence : Recherche/CréationDate de candidature : /Durée : VariableDisciplines : Arts visuels, art vidéo, arts numériques> [site internet](#) **GMEM**


Marseille

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

Saint-Denis / La Réunion

Type de résidence : Recherche/Création/Co-productionDate de candidature : AnnuelleDurée : VariableDisciplines : Alliance du vivant et des technologies numériquesThématique : Danse animée (projet jeune public encouragé)/Biodiversité> [site internet](#) **EUROPE****REALITIES IN TRANSITION**

V2_Lab, Rotterdam (Pays-Bas)

Type de résidence : Création / ProductionDate de candidature : 1^{er} mai 2024Date de la résidence : 26 juin au 1^{er} septembre 2024Discipline : Création XR> [site internet](#) **EMARE**Type de résidence : Création/ProductionDate de candidature : Automne 2024Durée : 2 moisDisciplines : Performance médiatique, son ou vidéo et robotique ou bio-art> [site internet](#) 

MONDE

104 ET TAIÏWAN CREATIVE CONTENT AGENCY (TAICCA) *NEW*

Paris/Taiwan

Type de résidence : Création/Production

Date de candidature : 28 avril 2024

Durée : 3 semaines

Disciplines : Arts immersifs, XR

> [site internet](#)

VILLA FORMOSE

Taipei, Taiwan

Type de résidence : Création/Production/Recherche

Disciplines : Arts immersifs, nouvelles écritures, arts vivants innovants, réalité augmentée

> [site internet](#)

VILLA ALBERTINE SAISON 2025 *NEW*

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

Type de résidence : Création/Production/Recherche

Date de candidature : 1^{er} février 2024

Durée : 1 à 3 mois

Disciplines : Art au sens large

> [site internet](#)

TE ATAATA – AMBASSADE DE FRANCE EN NOUVELLE-ZÉLANDE

Auckland

Type de résidence : Recherche interdisciplinaire art-science – technologies créatives

Disciplines : Art et design, communication, ingénierie, sciences mathématiques et informatique et technologies créatives.

Date de candidature : 31 juillet 2024

> [site internet](#)

QUANTUM STUDIO ARTS&SCIENCES

Vancouver

Dates de résidence : Du 14 octobre au 12 novembre 2024

Disciplines : Arts croisés avec les sciences quantiques

Date de candidature : 26 mai 2024

> [site internet](#)

CYBERNATE – PÔLE PIXEL

Lyon

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

Type de résidence : Recherche

Date de candidature : /

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

> [site internet](#)



Répertoire des aides

APPELS À PROJETS SPÉCIFIQUES

CRÉATION D'OEUVRES SOUS DÔME - AADN

Type d'aide : Appel à projets immersifs porté par AADN - Arts et Cultures Numériques, le Planétarium de Vaulx-en-Velin, le Planétarium de la Cité des sciences et de l'industrie (Paris), Stereolux (Nantes), le Planétarium de Nantes.

Spécificité : Résidences croisées de création sous dômes

Date de résidence : 15 mai 2024

Montant de la dotation : 8 000€ maximum

> [site internet](#)

CHRONIQUES

Marseille, Aix-en-Provence, Avignon

Type d'aide : Appel à projets création numérique

Date de candidature : En année impaire

> [site internet](#)

ENOWE - ARTAGON

Type d'aide : Fonds de production artistique
Spécificité : Production d'oeuvres d'artistes émergents

Dates de dépôt : 14 janvier 2024

Montant : Aide à la production comprise entre 2 000€ et 6 000€, accompagnement artistique et professionnel sur mesure pendant 1 an

> [site internet](#)

FÉES D'HIVER

Embrun

Type d'aide : Aide en coproduction sur les installations numériques

Date : En tout temps

Montant : Bourses allant de 2 000€ à 4 000 €

> [site internet](#)

FORUM DES IMAGES - NEWIMAGES

Paris

Type d'aide : Appel à projet pour projets numériques ou immersifs dans le cadre de la 6e édition de NewImages Festival

Spécificité : XR compétition, XR market, XR résidence

Date de dépôt : Janvier 2024

> [site internet](#)

PARCOURS D'ACCOMPAGNEMENT

PÔLETTE *NEW*

Lyon

Type d'aide : Appel à participation : accompagnement personnalisé en administration et production

Spécificité : 6 mois mentorés - rendez-vous individuels et sessions collectives Artistes en région AuRA

Date de dépôt : 30 mars 2024

> [site internet](#)

TANGO & SCAN - ACCRO

Strasbourg

Type d'aide : Appel à projets

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

Date de dépôt : Mai

Montant : 50% maximum du coût total du projet, plafonné à 20 000€

> [site internet](#)

RÉSIDENCE XR FARNESE - MEDICI - NEW

IMAGES *NEW*

Rome

Type d'aide : Résidence à l'Académie de France à Rome - Villa Médicis

Date de dépôt : 7 mars 2024

> [site internet](#)

IF EXPORT

Institut Français

Type d'aide : Accompagnement des projets en diffusion, collaboration entre équipes artistiques françaises et internationales, présence d'artistes français sur les temps forts à l'international

Dates de dépôt : Septembre à novembre

> [site internet](#)

L'OBSERVATOIRE DE L'ESPACE *NEW*

Paris

Type d'aide : Appel à projet pour la création d'une oeuvre en apesanteur

Date de dépôt : 13 mai 2024

> [site internet](#)

HANGARS NUMÉRIQUES – FESTIVAL INTERNATIONAL DE DANSE ANIMÉE (FIDA)

Saint-Denis de la Réunion

Type d'aide : Sélection internationale d'animations danses 2D, 3D, mixtes, expérimentales, scéniques, lives, interactives, AR/VR

Date de dépôt : Candidatures jusqu' à fin octobre – Festival début décembre

Montant : 200€ par sélection – 1 000€ pour le premier prix

> [site internet](#) 

AIRLAB – UNIVERSITÉ DE LILLE / STUDIO LE FRESNOY *NEW*

Tourcoing

Spécificité : AIRLab vise à favoriser la rencontre entre un•e artiste créateur•rice d'oeuvres plastiques, audiovisuelles, théâtrales, chorégraphiques, musicales ou littéraires et un laboratoire de recherche de l'Université de Lille

Date de dépôt : 5 mai 2024

> [site internet](#) 

QUAI DES SAVOIRS – FESTIVAL LUMIÈRES SUR LE QUAI

Toulouse

Type d'aide : Appel à projets arts-sciences et numériques

Dates du festival : Du 18 octobre au 3 novembre 2024

Date de dépôt : /

> [site internet](#) 

FÊTE DES LUMIÈRES

Mairie de Lyon – Lyon

Type d'aide : Aide à la conception, production, et réalisation technique d'une scénographie lumière

Date de dépôt : 22 avril 2024

> [site internet](#) 

VIDEO MAPPING – DUBLIN WINTER LIGHTS

NEW

Ville de Dublin

Type d'aide : Prix global de 60 000€

Date du festival : Décembre 2024

Date de dépôt : 14 juin 2024

> [site internet](#) 



Répertoire des aides

PRIX ET BOURSES

ART&VR GALLERY

Laval Virtual Awards

Catégorie : Projets de réalité virtuelle et augmentée

> [site internet](#)

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

Conseil Régional d'Ile-de-France

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

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

> [site internet](#)

HANGARS NUMÉRIQUES / CENTRE DE RECHERCHE EN DANSE ANIMÉE

AAP pour le Festival International de Danse Animée FIDA#

Date de dépôt : Avant fin octobre de chaque année

Disciplines : Danse et technologie numérique

Prix : 1 000€ - premier prix
200€ - oeuvre sélectionnée

> [site internet](#)

PRIX VIDÉOFORMES / CONSEIL DÉPARTEMENTAL DU PUY-DE-DÔME

VIDÉOFORMES / Conseil départemental du Puy-de-Dôme

Catégorie : Art numérique

Prix : 1 000 €

PRIX VIDÉOFORMES / UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE

VIDÉOFORMES / Université Clermont Auvergne

Catégorie : Art numérique

Prix : 1 000 €

VIDEO MAPPING AWARDS

Video Mapping Festival

Catégorie : Vidéo mapping

> [site internet](#)

PRIX VIDÉOFORMES / VILLE DE CLERMONT- FERRAND

VIDÉOFORMES / Ville de Clermont-Ferrand

Catégorie : Art numérique

Prix : 1 000 €

PRIX SVSN 2024 *NEW*

SVSN / Dark Euphoria

Catégorie : Spectacles intégrant des technologies immersives et interactives (XR, Motion Capture, Interaction en temps réel, double numérique...)

Prix : Bourse de production de 10 000€ et entre 1 à 4 semaines de résidence à Avignon

Date de dépôt : 7 avril 2024

> [site internet](#)

BOURSE RÉSIDENCE «RECTO-VERSO» *NEW*

Partenariat entre Chroniques et le CALQ (Québec)

Résidence de recherche croisée France Québec

Catégorie : Arts numériques

Prix : 5 000€

Date de dépôt : 11 avril 2024

> [site internet](#)

PRIX ART ENSEMBLE *NEW*

Fondation Gulbenkian et 104

Catégorie : Arts visuels, arts participatifs

Prix : 3 prix de 10 000€

Date de dépôt : Novembre 2023 (reconduit en automne 2024)

> [site internet](#)

PRIX ÉMERGENCES VIDÉO - PÉPINIÈRES EUROPÉENNES DE CRÉATION / VIDEOFORMES

Prix pour soutenir les jeunes talents de la création audio-visuelle et numérique d'aujourd'hui, en proposant 3 prix en direction des artistes de tout pays âgés de moins de 36 ans.

Catégorie : Art numérique, art vidéo

Prix : 1800 € (dotation globale)

Dates de dépôt : De juillet à fin octobre

> [site internet](#)

PRIX DU DIGITAL ART CLUB

Chroniques

Catégorie : Arts numériques

Prix : Bourse ou compagnonnage

**BOURSE BROUILLON D'UN RÊVE -
ÉCRITURES ET FORMES ÉMERGENTES**

SCAM - Société civile des auteurs multimédias

Catégorie : Projets d'art numérique à caractère expérimental, interactifs ou linéaires, relevant du genre documentaire

Date de dépôt : du 10 au 15 septembre

Prix : 2 500€ à 6 000€

> [site internet](#) 

PRIX SIGG FONDATION

Sigg Art Fondation

Catégorie : Intelligence artificielle

Prix : 10 000€

> [site internet](#) 

PRIX S+T+ARTS

Comission Européenne

Catégorie : Projets innovants arts, science, technologie

Date de dépôt : 11 mars 2024

Prix : 2 prix de 20 000 €

> [site internet](#) 

PRIX EMERGENCES - SCAM *NEW*

SCAM - Société civile des auteurs multimédias

Catégorie : Documentaire, oeuvre de non fiction numérique innovante et expérimentale

Date de dépôt : du 23 septembre au 13 octobre 2024

Prix : 6 000€

> [site internet](#) 



Répertoire des aides

FORMATIONS (FC : FORMATION CONTINUE)

ART ET DESIGN

BRASSART – CAMPUS D’AIX-EN-PROVENCE

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

CAMPUS FONDERIE DE L’IMAGE

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

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

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

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

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

ÉCOLE DE DESIGN NANTES ATLANTIQUE

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

ÉCOLE DE DESIGN NANTES ATLANTIQUE

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

ÉCOLE ESTIENNE

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

ÉCOLE EUROPÉENNE SUPÉRIEURE DE L’IMAGE

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

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DE CRÉATION INDUSTRIELLE – ENSCI LES ATELIERS (FC)

Paris
Domaine : Art et design
Parcours : Niveau licence et master
> [site internet](#)

ÉCOLE SUPÉRIEURE D’ART ET DE DESIGN D’AMIENS – ÉCOLE D’ANIMATION WAIDE SOMME (FC)

Amiens
Domaine : Animation 3D
Parcours : DNA et DNSEP Image Animée (films d’animation, jeux vidéo, réalité virtuelle, installations artistiques)
> [site internet](#)

ÉCOLE SUPÉRIEURE D’ART DE LORRAINE

Metz
Domaine : Art
Parcours : DNSEP option Arts mention «Dispositifs Multiples», Communication mention «Arts et langages graphiques»
> [site internet](#)

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN DE REIMS

Reims

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

Tourcoing

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

Lyon

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

Lyon

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

Lyon

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

Amiens

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

Saint-Étienne

Domaine : ArtMention : DesignParcours : DNSEP design mention Média> [site internet](#) **ÉCOLE DE DESIGN NANTES ATLANTIQUE *NEW***

Laval

Domaine : ArtMention : Numérique, design immersifParcours : DN MADE numérique> [site internet](#) **ÉCOLE DE DESIGN NANTES ATLANTIQUE *NEW***

Laval

Domaine : ArtParcours : Design et stratégie de l'innovation en mondes immersifs> [site internet](#) **ESAD**

Orléans

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

Le Havre

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

Le Havre

Domaine : DesignMention : Art Media EnvironnementParcours : DNSEP Design Graphique et Interactivité> [site internet](#) **GOBELINS – ÉCOLE DE L'IMAGE (FC)**

Paris

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

Paris, Lyon, Lille

Domaine : Design, graphisme, jeux vidéosParcours : Niveau licence et master> [site internet](#) 

INSTITUT DE L'INTERNET ET DU MULTIMÉDIA

Paris

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

Tourcoing

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

National

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

Saint-Pierre

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

Boulogne-Billancourt

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

Montpellier

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

Yzeure

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

Quimper

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

Quimper

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

Villefontaine

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

Aurillac

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

Reims

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

Drap

Mention : NumériqueParcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE)> [site internet](#)**LYCÉE ST-JOSEPH LES MARISTES**

Marseille

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

Algrange

Mention : NumériqueParcours : Diplômes nationaux des métiers d'art et du design (DN MADE) spécialité innovation sociale et solidaire> [site internet](#)**STRATE – ÉCOLE DE DESIGN – CAMPUS DE LYON (FC)**

Paris, Lyon

Domaine : ArtMention : DesignParcours : Design d'interactions - UX design (bac +5)> [site internet](#)

STUDIO M

National

Domaine : Arts appliquésMention : Design, art, game design, jeux vidéo, animation, audiovisuelParcours : Prépa, Bachelor, Mastère> [site internet](#) **UNIVERSITÉ AIX-MARSEILLE (FC)**


Marseille

Domaine : Art plastiqueMention : Création numériqueParcours : Master création numérique> [site internet](#) **UNIVERSITÉ GUSTAVE EIFFEL (FC)**

Paris

Domaine : Art, lettres et languesMention : Arts, lettres et civilisationsParcours : Master Arts Numériques et Cultures Visuelles> [site internet](#) **UNIVERSITÉ PARIS 1 – PANTHÉON SORBONNE (FC)**


Paris

Domaine : ArtsMention : Design et numériqueParcours : Master 2 Métiers du Multimédia Interactif> [site internet](#) **UNIVERSITÉ RENNES 2 (FC)**

Rennes

Domaine : Arts, Lettres, AnglesMention : Création numériqueParcours : Master Création numérique> [site internet](#) **UNIVERSITÉ DE TOULON**

Toulon

Domaine : Science humaine et socialeMention : Création numériqueParcours : Master CN – Parcours Design d'expérience et Design d'Interface> [site internet](#) **UNIVERSITÉ TOULOUSE – JEAN JAURÈS (FC)**

Toulouse

Domaine : ArtMention : Arts et technologiesParcours : Master Création Numérique> [site internet](#) **COMMUNICATION ET MÉDIATION****CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE (FC)**

Bagnolet

Domaine : CFA des métiers de la communication et de la création numériqueParcours : Master Design d'Interface Multimédia et Internet> [site internet](#) **ENSAD – ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES ARTS DÉCORATIFS**

Paris

Domaine : Arts appliquésMention : DesignParcours : Master Design graphique/multimédia> [site internet](#) **UNIVERSITÉ D'AVIGNON (FC)**

Avignon

Domaine : Sciences Humaines et SocialesMention : Culture et CommunicationParcours : Master Culture et Communication – Arts et Techniques des Publics : Festival, Cinéma, Médias et Réseaux Sociaux> [site internet](#) **UNIVERSITÉ D'AVIGNON (FC) *NEW***

Avignon

Domaine : Sciences Humaines et SocialesMention : Culture et CommunicationParcours : Master études culturelles – Transferts culturels et médiations numériques : France/Monde anglophone> [site internet](#) **UNIVERSITÉ D'AVIGNON (FC)**

Avignon

Domaine : Sciences Humaines et SocialesMention : HistoireParcours : Master Histoire – Patrimoines et Cultures Numériques> [site internet](#) **UNIVERSITÉ DE LILLE (FC)**

Lille

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

UNIVERSITÉ DE LORRAINE (FC)

Metz

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

Saint-Étienne

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

Paris

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

Famars

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

Paris

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

St-Aubin

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

Paris

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

Toulon

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

Chalon-sur-Saône

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

Laval

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

Lyon

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

Lyon

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

Reims

Domaine : ArtMention : DesignParcours : Post-Diplôme «Id-DIM : Inventivités Digitales. Designers, Ingénieurs, Managers». Formation en 1 an.> [site internet](#)**ENSAD - ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES ARTS DÉCORATIFS**

Paris

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

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ARTS ET MÉDIAS

Caen/Cherbourg

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

Orléans

Mention : Design des médiaParcours : Archéologie des médias> [site internet](#) **ESIEA – ÉCOLE D'INGÉNIEURS DU MONDE NUMÉRIQUE (FC)**

Laval

Domaine : IngénierieMention : Réalité Virtuelle et Systèmes ImmersifsParcours : Niveau licence et master> [site internet](#) **E-ART SUP – ÉCOLE DE MULTIMÉDIA, DE CRÉATION NUMÉRIQUE, DE GRAPHISME**

National

Domaine : ArtMention : DesignParcours : Master Motion, narration visuelle et animation> [site internet](#) **FLUXUS (FC)**

Metz

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

Lyon

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

Vitry et Orly

Mention : Réalisation 3D Temps RéelParcours : Master 2 Artisan de l'image (OIVM)> [site internet](#) **SCIENCE PO GRENOBLE**

Grenoble

Domaine : Culture digitale, Stratégie et production, Technologies digitales, Conception et écritureMention : Arts, Communication, Création, Cultures, Langage, Langues, Lettres, Sciences humaines, Droit, Économie, Études politiques, Gestion, Management, Informatique, Mathématiques, Sciences et technologies de l'information et de la communicationParcours : Transmédia, Stratégie digitale et nouveaux médias> [site internet](#) **UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR (FC)**

Cannes

Domaine : Arts et humanitésMention : Art, science et technologieParcours : Master Management de Jeu Vidéo, Image, Créativité (MAJIC)> [site internet](#) **UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR**

Cannes

Domaine : Art et humanitésMention : Humanités et Industries CréativesParcours : Master en Management de Projet, Innovation, Créativité (MAPIC)> [site internet](#) **UNIVERSITÉ DE LA ROCHELLE**

La Rochelle

Domaines : Arts, lettres, languesMention : Direction de projets audiovisuels et numériquesParcours : Master Audiovisuel, média numériques interactifs, jeux> [site internet](#) **UNIVERSITÉ JEAN MONNET**

Saint Etienne

Domaine : ArtMention : Création numériqueParcours : Réalisateur en arts numériques (Master 2 uniquement)> [site internet](#) **UNIVERSITÉ JEAN MONNET**

Saint Etienne

Domaine : ArtMention : Réalisateur ou Réalisatrice en informatique musicale (RIM), ou arts numériquesParcours : Master Arts Création contemporaine et nouvelles technologies> [site internet](#) 

UNIVERSITÉ PARIS 8 – VINCENNES – SAINT-DENIS (FC)

Paris

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

Paris

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

Paris

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

St-Aubin

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

Paris

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

Paris

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

Paris

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

Lille

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

Montpellier

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

Valenciennes

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

Valenciennes

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

Strasbourg

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

Toulouse

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

Toulon

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

LA CULTURE, UN MÉTIER D'AVENIR ?

>> Zoom sur le projet Cunuco Lab <<

Dans un contexte où les pratiques culturelles et les modalités de création ont été profondément transformées par le numérique, les métiers de la production, de la diffusion, de la médiation évoluent très vite. Cette évolution doit être portée et accompagnée par une **politique de structuration des filières et secteurs**, pensée avec les acteur·ices, donc soutenue par une politique de formation adéquate : diversité et granularité des formats, modalité d'accès, évaluation des compétences, gestion de compétences au long de la carrière, adaptabilité dans un contexte de transitions.

Afin de poser un diagnostic et livrer des préconisations en la matière, **TMNlab / Laboratoire Théâtres & Médiations Numériques** (chef de file), en consortium avec **HACNUM – Réseau national des arts hybrides et des cultures numériques** et avec la participation de **La Guilde des Vidéastes**, lauréat de l'Appel à Manifestation d'Intérêt Compétences et Métiers d'avenir, a mené un diagnostic depuis novembre 2022 : **Cunuco Lab, le Co-Lab des Cultures numériques Spectacle vivant / Création hybride / Webcréation**.

QUELQUES RESSOURCES À CE SUJET

30

Restitution TMNlab : Comment poursuivre nos missions dans un contexte où les évolutions et les ruptures technologiques imposent leur rythme et leur logique ?

Lundi 11 mars 2024, TMNlab et HACNUM, organisaient une journée de débats, témoignages et prospectives autour des résultats du diagnostic et des perspectives pour le secteur.

[Découvrir les échanges de la journée](#)



[ÉTUDE](#)



[SYNTHÈSE](#)



[ARTICLE
HACNUMEDIA](#)

>> **TMNlab**

Créé en 2013 par des professionnel·les du spectacle vivant, porté par une **communauté apprenante** de plus de 1000 membres, le TMNlab est depuis 10 ans un observatoire des usages et un espace d'innovation par la coopération, mais également une **association vigie** des transformations numériques.



Quelques ressources

Au sein de ce chapitre, retrouvez des ressources, outils, guides et structures pour vous accompagner dans le développement de vos projets.



DOCUMENTATION

HACNUM met régulièrement à jour son site internet avec **des ressources à destination des actrices de la création en environnement numérique**. Quelques ressources à retrouver sur le site de HACNUM :

- > [Une stratégie numérique culturelle responsable et durable | Ministère de la Culture](#)
- > [Ressources numériques de la région Centre-Val de Loire](#)
- > [Les outils et ressources sur le numérique culturel de la région Nouvelle-Aquitaine](#)
- > [Repères numériques | CHRONIQUES](#)
- > [Charte des bonnes pratiques pour l'accueil des artistes et des œuvres](#)
- > [Guides de l'art contemporain | Cnap](#)
- > [Étude-action sur les écosystèmes des arts et cultures numériques en France | HACNUM](#)
- > [Réseaux territoriaux, nationaux et internationaux des arts visuels, Pôle arts visuels](#)

Plus d'informations : <https://hacnum.org/ressources/>

NEWSLETTER, MÉDIAS ET OUTILS COLLABORATIFS

- > [HACNUMedia](#) : HACNUMedia explore les futurs souhaitables, la place et l'impact des technologies dans la création et par extension dans notre société.
- > [Newsletter mensuelle de HACNUM](#)
- > [Futur Antérieur](#)
- > [Liste Culture Multimedia](#)
- > [Fisheye Immersive](#)
- > [King Kong](#)
- > [Observatoire des politiques culturelles](#)
- > [XR Must](#)
- > [Logithèque libre | space Multimédia Gantner](#)
- > [FuturÉtic | LABOMEDIA](#)

32



DISCORD

Rejoignez le Discord – Communauté des arts hybrides et cultures numériques !

Dans le cadre de ses objectifs de renforcement des logiques de mutualisation et d'interconnaissance entre les membres du réseau, HACNUM met en place un outil d'échanges entre membres en 2024, en partenariat avec AADN !

À partir du discord Communauté créative animé par AADN et ses bénévoles, HACNUM souhaite mettre en place un outil pour débattre et échanger des savoirs et initiatives pour ainsi développer des liens, créer de la solidarité et du commun.

Plus d'informations : www.hacnum.org/discord

HACnum:

aadn

HACNUMedia

Le média qui explore les liens entre création et technologies

HACNUMedia explore les futurs souhaitables, la place et l'impact des technologies dans la création et par extension dans notre société.

HACNUMedia se veut un carrefour où les idées se confrontent, où les visions se partagent et où l'avenir se dessine.

Chaque mois, plusieurs articles sont rédigés par des journalistes professionnel·les et publiés sur ce webzine. Une newsletter bimestrielle est envoyée gratuitement aux abonné·es.

Abonnez-vous sur hacnum.org

OFFRE ÉVÉNEMENTIELLE DE HACNUMEDIA

HACNUMedia propose aux organisateurices de festivals, aux réseaux professionnels, aux entreprises ou aux collectivités des **événements clés en main pour explorer les liens existants entre création et technologies numériques** (XR, IA, mapping ou creative coding...).

Les technologies numériques ont bouleversé notre façon de vivre, d'interagir, de percevoir le monde. Les artistes, souvent avant-gardistes dans leurs pratiques, s'emparent de ces technologies pour imaginer de nouveaux récits et usages. Intelligence artificielle générative, XR ou NFT sont désormais au croisement des disciplines culturelles et au cœur de toutes les industries culturelles et créatives. Quelles sont ces nouvelles pratiques ? Quels sont les impacts sociaux, environnementaux et économiques de ces technologies ? Quels futurs souhaitables imaginer ?

HACNUMedia s'appuie sur son expertise pour proposer une offre événementielle exceptionnelle dont le but est de favoriser l'émergence d'idées novatrices et de sensibiliser aux enjeux liés à la création numérique.



Plus d'information : [Lancement des événements HACNUMedia | HACNUM](#)
Contact : adrien.cornelissen@hacnum.org

CHARTRE HACNUM

DES BONNES PRATIQUES POUR L'ACCUEIL DES ARTISTES ET DES ŒUVRES

En 2025, le réseau HACNUM annonce l'adoption officielle de sa **charte des bonnes pratiques pour l'accueil des artistes et des œuvres**. Ce document, conçu comme un outil d'innovation sociale, fixe des principes clairs pour garantir **une rémunération équitable et des conditions d'accueil dignes aux artistes et à leurs créations**.

UNE APPROCHE INÉDITE

Pensée et rédigée par deux artistes et producteurs (Thierry Fournier et Gaëtan Gromer), cette charte est le fruit d'un an de réflexions et d'échanges impliquant des artistes, producteur-trices, curateur-trices et directeur-trices de structures culturelles de toute la France. Elle répond à un besoin crucial : **encadrer et protéger la rémunération des artistes et professionnel·les indépendant·es de l'art, structurer et harmoniser les pratiques professionnelles de la création artistique en environnement numérique**.

Tout en s'inscrivant dans la lignée des travaux précédents de collectifs et syndicats en France et à l'international (Sodavi, Économie solidaire de l'art, La Buse, DCA, Carfac-Raav au Canada, Paying Artists au Royaume-Uni...), la charte HACNUM formule une proposition innovante qui associe de manière inédite des principes de rémunération, un barème réaliste qui les encadre et des conditions éthiques (droit moral, communication, inclusivité). Elle a été adoptée en assemblée générale le 20 juin 2024 à Metz.

DES PRINCIPES FORTS

Parmi les engagements phares de cette charte :

- La rémunération systématique des artistes pour leurs créations, expositions et interventions.
- La séparation des rémunérations, des frais de production et des frais de déplacement.
- La rémunération des contributions aux appels à projets dès lors qu'une production artistique est nécessaire, même pour les candidat·es non retenu·es.
- Une amélioration des conditions d'accueil et le respect des droits moraux des artistes.
- Des pratiques inclusives et non discriminatoires dans tous les domaines.

UNE NOUVELLE NORME POUR LES MEMBRES D'HACNUM

Cette charte, obligatoire pour tous les membres du réseau, s'accompagne d'un barème minimal de rémunération conçu pour simplifier son application et sécuriser les droits des artistes.

[Découvrir la charte](#)



STRUCTURES RESSOURCES

LES ORGANISMES DE GESTION COLLECTIVE

Les organismes de gestion collective (OGC) sont des sociétés civiles constituées dans le but de percevoir et de reverser, aux ayants droit adhérents, les droits d'auteur et redevances qui leurs sont dus au titre de l'exploitation de leurs œuvres. Les OGC perçoivent également des fonds de la rémunération pour copie privée dont une partie doit être affectée à des actions d'intérêt collectif.

- > [SCAM](#) - Société civile des auteurs multimédia
- > [ADAGP](#) - Société des auteurs dans les arts graphiques et plastiques
- > [SAIF](#) - Société des auteurs des arts visuels et de l'image fixe
- > [SACEM](#) - Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique

AGENCES CULTURELLES TERRITORIALES

Les agences culturelles territoriales soutiennent les artistes et acteurs culturels au niveau régional ou départemental. Les missions principales des agences culturelles territoriales sont la constitution de ressources, conseil et information, l'animation de réseaux, la formation et l'observation et les études. Elles ont pour objectif de faciliter la coopération culturelle et soutenir les politiques publiques locales.

35

> PACA

[Arsud](#) - Pluridisciplinaire

> AURA

[AURA SV](#) - Spectacle vivant

> Centre-Val-de Loire

[Ciclic](#) - Image et livre

> Nouvelle-Aquitaine

[L'A](#)

[L'OARA](#) - Spectacle vivant

[L'ALCA](#) - Livre, cinéma et audiovisuel

> Normandie

[ODIA](#) - Spectacle vivant

> Occitanie

[Occitanie en Scène](#) - Spectacle vivant

> Bretagne

[Spectacle Vivant en Bretagne](#)

> Grand Est

[Agence culturelle Grand Est](#) - Spectacle vivant

> Hauts-de-France

[ACAP](#) - Audiovisuel

> **International**
Institut français et IFdigital



IFdigital

Initié par l'[Institut français](#), IFdigital est le site dédié à la création numérique française (art numérique, expérience immersive, jeu vidéo, livre innovant, médiation et éducation culturelle, webcréation). Il vise à encourager la diffusion à l'international de ces secteurs particulièrement dynamiques et innovants des industries culturelles et créatives.

Entièrement bilingue français/anglais, il s'adresse aux professionnel·les de la culture (lieux culturels, musées, festivals, studios de production, réseau culturel français à l'étranger, etc.), aux décideur·euses, journalistes et plus largement à tous ceux qui souhaitent découvrir l'offre française et la programmer et/ou sont en recherche de partenariats et de coproduction.

Référez vos oeuvres et structures sur IFdigital !

Plus d'informations : www.institutfrancais.com

Contact : Pôle création numérique et audiovisuel – Institut français
numerique@institutfrancais.com

36

Office franco-québécois pour la jeunesse **- OFQJ**



L'OFQJ est un organisme bi-gouvernemental implanté en France et au Québec œuvrant au rapprochement des jeunesse française et québécoise (18-35 ans) par des programmes de mobilité axés sur le développement et le perfectionnement professionnels dans les secteurs économique, culturel et social, tout en favorisant les découvertes interculturelles et le maillage des réseaux.

En 2023, l'OFQJ a signé une convention avec HACNUM dans le but de coordonner leurs actions respectives et de consolider leurs synergies en faveur de la professionnalisation des jeunes actrices de la création en environnement numérique.

Plusieurs fois par an, des missions en art numérique sont organisées à destination des artistes, chercheurs, commissaires, diffuseurs, journalistes, professionnels et entrepreneurs des industries culturelles et créatives, etc., avec des programmes élaborés sur mesure mêlant visites de terrains, rencontres d'experts et participation à des événements majeurs : CHRONIQUES ; ELEKTRA, MUTEK Forum, MAPP_MTL, MTL connecte,...

Plus d'informations : www.ofqj.org

Contact : Céline Lespagnol

Chargée de projets coopération culturelle
clespagnol@ofqj.org



LES ARTICLES HACNUMEDIA À CE SUJET



[Makerland Reims : la création numérique au coeur des fablabs](#)

Un article de Lucile Colombain-Corbineau



[Quelles compétences et formations pour la création full-dome ?](#)

Un article de Adrien Cornelissen

37



[Un diagnostic pour aiguiller et accompagner le secteur culturel dans ses transitions](#)

Un article de Lucie Marinier



[Lumière sur 100 femmes du crypto-art !](#)

Un article de Adrien Cornelissen



ÉCORESPONSABILITÉ

Au sein de ce chapitre, retrouvez des outils pour vous informer, vous former, mesurer l'impact écologique de vos projets, trouver des financements pour une création numérique plus responsable.



Éco-responsabilité et création en environnement numérique

La transition environnementale du secteur culturel est aujourd'hui plus que jamais d'actualité. De l'évaluation des impacts environnementaux à la mise en place d'actions visant à les réduire, un vaste chantier s'ouvre pour que la culture s'inscrive dans **une trajectoire durable et compatible avec les enjeux environnementaux actuels et à venir**. Si ces actions peuvent amener à changer profondément les modes de création, de production et de diffusion, elles ouvrent aussi – et surtout – un autre champ des possibles pour imaginer de **nouvelles façons de penser et de faire la culture**.

De part leur relation étroite avec les technologies numériques, leur approche hybride impliquant différentes disciplines artistiques, et des modes de création, de production et de diffusion parfois spécifiques, les arts numériques occupent une position singulière au sein du secteur culturel. Il paraît donc nécessaire de développer **une approche de la question environnementale adaptée** à ses spécificités, permettant aux acteur·rices des arts numériques, qu'ils et elles soient artistes, producteur·ices ou diffuseur·euses, de s'emparer de ces enjeux.

L'objectif du groupe de travail éco-responsabilité des arts numériques de HACNUM est d'incarner et d'être force de proposition dans **l'évolution des modes d'engagement environnementaux** au niveau de la création, de la production et de la diffusion des arts numériques¹.

39



¹ Retour sur la rencontre à Scopitone organisé par le GT éco-responsabilité en septembre 2023 : Concilier Arts numériques et éco-responsabilité (HACNUM au festival Scopitone 2023)

S'INFORMER

GUIDES

- > [Labels Environnementaux | Particuliers | Agir pour la transition écologique | ADEME](#)

STRUCTURES RESSOURCES

- > [GreenIT](#)
- > [WeNR 2021 | Institut du numérique responsable](#)
- > [Les Augures](#)
- > [Le projet STARTER](#)
- > [Ecoprod](#)

SE FORMER

- > [ARVIVA](#)
- > [Appui-conseil RSE | Afdas](#)
- > [Autodiagnostic RSE | Afdas](#)
- > [Se former | ARVIVA](#)
- > [Le Référentiel Écolo | ARSUD](#)
- > [Augures Lab Numérique responsable](#)
- > [Ecoprod](#)
- > [Vers une culture low-tech : La fabrique des imaginaires par les institutions culturelles](#)

40

MESURER

- > [SEEDS - ARVIVA](#)
- > [Carbon clap](#)
- > [Calcul des émissions de carbone de tous vos trajets | ADEME](#)
- > [Calcul carbone dédiée aux studios de la XR | CEPiR](#)
- > [Calcul de l'empreinte environnementale de son site | Ecoindex](#)

FINANCER SES PROJETS

DISPOSITIFS

- > [Appel à projets France 2030 « Alternatives vertes 2 »](#)
- > [Les aides financières pour soutenir les projets de transition écologique | ADEME](#)
- > [Mieux produire, mieux diffuser | Ministère de la Culture et DRAC](#)

PRIX

- > [Prix COAL](#)
- > [Tremplins ARVIVA](#)

S'INSPIRER

- > [Quels mondes virtuels, pour quel monde réel ?](#) | The Shift Project
- > [L'art numérique passe au Low-Tech](#) | Laurent Diouf, Labo Arts & Techs Stereolux
- > [Visiophare](#) | Collectif Oyé et Croco Fumé
- > [Analyse du cycle de vie d'une oeuvre numérique](#) | Stereolux

LES ARTICLES HACNUMEDIA À CE SUJET

41



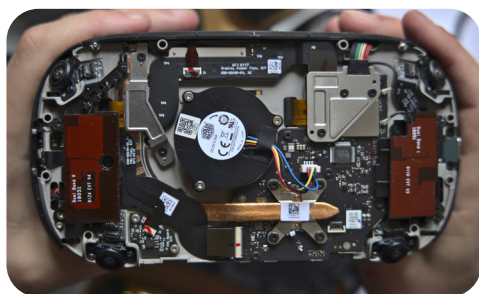
[Les écologies du numérique culturel](#) **HACNUM**

Un article de Julie Haméon



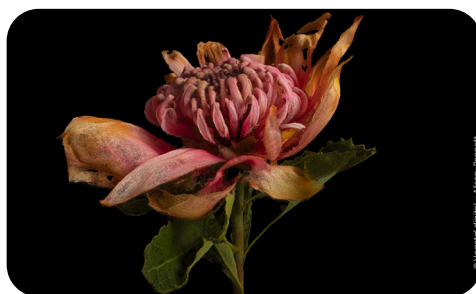
[Quel est l'impact environnemental](#) [d'une oeuvre numériques ?](#)

Un article de Chrystèle Bazin



[CEPIR : publication d'une ambitieuse](#) [étude sur le coût écologique de la XR](#)

Un article de Adrien Cornelissen



[En territoire insulaire : décélérer pour](#) [présérvér](#)

Un article de Julie Haméon



HACNUM, le réseau national des actrices de la création en environnement numérique

**DÉCOUVREZ LA LISTE DES STRUCTURES ET ARTISTES
ADHÉRENTS SUR LE SITE DE HACNUM !**



GOVERNANCE

HACNUM est doté d'un comité exécutif, organe opérationnel rassemblant **8 personnes qualifiées** qui pilotent les différentes actions menées par le réseau. La représentation de l'association est assurée par **3 co-président-es**. Le conseil d'administration, composé de **22 membres**, supervise les orientations stratégiques de HACNUM. Il est fondé sur une **représentation territoriale équilibrée** et inclut à la fois **des structures et des artistes** pour une couverture complète des enjeux du secteur.

Retrouvez la liste du comité exécutif et du conseil d'administration [ici](#).

[Agenda des événements HACNUM](#)

HACNUM EN 2023

- **150 structures adhérentes** (festivals, théâtres, tiers-lieux et fablabs, centres d'art, lieux de résidence, structures de production, clusters d'entreprises, galerie, universités, médias, etc.) et 350 artistes numériques.
- **23 rencontres professionnelles** sur des thématiques variées pour favoriser la coopération, la mise en relation et le partage d'expertise partout sur le territoire entre programmeur.ice.s, des artistes, des institutionnels pour favoriser la coopération, la mise en relation et le partage d'expertise. Sur l'ensemble du territoire national.
- **2 études territoriales** sur la création en environnement numérique, une publiée en octobre 2023 en région Bretagne, et une autre en cours en région Pays de la Loire, pour aider à définir les politiques culturelles numériques des territoires.
- **4 sessions pitch** à destination de 24 artistes partout en France pour accompagner la professionnalisation des acteurs de la création en environnement numérique.
- **3 rencontres métiers** pour favoriser l'échange pair-à-pair entre professionnels de la création en environnement numérique.
- Une communauté de **2000 personnes** qui suivent les informations du réseau à travers une newsletter mensuelle sur les actualités du secteur.

43



DEVENEZ MEMBRES

L'adhésion est ouverte à toute personne physique ou morale travaillant ou souhaitant travailler dans le champ des arts hybrides et cultures numériques en France et à l'international.

• **Adhésion personne physique : 25€**

• **Adhésion personne morale : de 25€ à 500€** en fonction du budget annuel de la structure.

L'adhésion à l'association est valable pour une année civile (soit jusqu'au 31 décembre de l'année en cours).

[Adhérer](#)



Remerciements et crédits

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

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

Merci également aux membres des groupes de travail éco-responsabilité, charte des bonnes pratiques et aux équipes de HACNUMédia.

44

RÉALISATION

Vianney Quignon, Luna Belkadi

CONCEPTION GRAPHIQUE

Manon Jousse

RELECTURE

Céline Berthoumieux

MISE EN PAGE

Clara Bertrand

