

Rapport d'activités

Regards sur 2022



ARTS
& CULTURES
NUMÉRIQUES

Sommaire



Introduction	
Rapport moral	4
AADN - Arts et Cultures Numériques	6
L'année 2022 en 1 coup d'œil	8
Soutenir la création	
En immersion collective	10
En accompagnant la structuration des équipes artistiques	15
Partager les pratiques avec tous les publics	18
Agir en faveur de l'écosystème des arts hybrides & cultures numériques	23
Faire vivre le projet AADN	32





Rapport moral

Si seulement la vie de notre association était simple ! Si seulement il suffisait de dire “c’était bien !” ou “c’était pas bien !”.

Pour une année encore, le bilan est nuancé, avec plein de beaux projets qui nous donnent envie de continuer, de nous développer, et d’aller plus loin, mais aussi des vigilances, des doutes, et des risques qui nous questionnent et nous ralentissent parfois.

L’un des éléments marquants de cette année, et qui va modifier profondément notre manière de faire pour les années à venir, c’est bien sûr la création d’un comité artistique et éditorial. C’est l’aboutissement de nos recherches sur l’horizontalité, le partage des décisions et l’équilibre associatif.

Ce comité artistique et éditorial est né de nombreuses discussions et décisions successives, qui ont suivi le départ de Pierre Amoudruz, alors directeur artistique de l’AADN. Nous nous sommes saisis de ce départ pour imaginer un nouveau mode de fonctionnement, une nouvelle approche de la direction artistique. Et si... Et si notre direction artistique était définie collectivement ? Et si des artistes, des responsables de projet et des membres du conseil d’administration se réunissaient, et proposaient un cap artistique à tenir pour nos projets ? Nous ne sommes plus dans le “si”, mais bien dans le “maintenant”, puisque l’AADN a maintenant son comité éditorial, qui propose les axes artistiques de la structure, en lien avec les projets en cours, les partenaires...

Les partenaires, parlons-en ! Au risque d’endormir celles et ceux qui savent déjà notre attachement à développer une scène métropolitaine des arts hybrides, notre engagement en 2022 porte ses fruits. Notre voix porte de plus en plus loin : le réseau national HACNUM que nous avons co-fondé avec d’autres partenaires se développe rapidement, et son poids politique ne faiblit pas.

Nous savons maintenant jouer sur plusieurs tableaux et faire entendre plusieurs voix, toutes au service de notre projet. Les responsables de projet nouent des partenariats de production/coproduction, pendant que la direction mobilise nos partenaires politiques pour nous soutenir, et que la vie associative organise une assemblée artistique.

Nous sommes sur tous les fronts, et sur chacun, nous récoltons les fruits de notre travail acharné à exister, à porter une voix.

Pôlette continue de grandir, et est maintenant identifiée comme un accompagnement de référence pour les artistes et les structures. Par Pôlette, nous atteignons notre objectif de professionnaliser la scène des arts hybrides, et nous solidifions des partenariats sur le long terme.

Et après des années de pandémie, et de fermeture des espaces publics et des lieux de partage, nous renouons avec des projets culturels de territoire. Rendus possibles notamment par Villeurbanne 2022, capitale française de la culture, avec un projet d'action culturelle en lien avec Le Phare, ces projets font partie de notre identité associative et doivent résister aux contraintes extérieures.

Mais comme annoncé plus tôt, notre bilan est nuancé. Pour la première fois en presque 10 ans, l'AADN a un budget déficitaire. Ce déficit, il s'annonçait dès le premier confinement, au printemps 2020. L'arrêt massif de notre activité laissait présager le pire. Le pire n'est peut-être pas arrivé, mais la situation n'est pas anodine pour autant. Mais les aides d'urgence ont pris fin, sans que les activités de ventes ne retrouvent leurs niveaux pré-pandémie. La gestion du LabLab pèse aussi sur nos finances, notamment sur des investissements passés sur le lieu qui ne sont pas compensés par des produits. Et enfin, des partenaires publics de longue date ont réduit leurs subventions à notre structure.

Mais l'AADN a aussi, et surtout, les ressources pour continuer d'avancer dans la durée. Ces ressources sont d'abord financières, grâce à nos fonds propres, qui permettent d'amortir le choc à court terme. Ce n'est pas anodin puisque cela représente notre capacité à prévoir, à mettre de côté, bref, à gérer la structure sur le long terme.

Ces ressources sont aussi humaines : c'est l'engagement quotidien de l'équipe salariée qui fait tenir notre association. Et il ne s'agit pas de dire ces mots à la légère ! Nos premières estimations pour l'année 2022 étaient sombres et c'est notre capacité à agir, à collaborer, et à rebondir qui a réduit le choc.

Alors, l'AADN, naufrage en perspective ? Pas du tout, ces lignes ne cherchent pas à présager un naufrage. Nous avons une situation économique fragile, comme depuis nos débuts finalement, et nous pouvons surtout être collectivement fier.e.s de notre capacité à tenir la barre.

Tenir la barre, garder le cap, regarder notre boussole de valeurs, les métaphores maritimes s'empilent pour parler de notre capacité à faire vivre notre association. Au-delà des figures poétiques qui parlent de notre association comme d'un vaisseau sur la mer houleuse des arts hybrides, il y a notre équipe.

Notre équipe salariée qui, concrètement, au quotidien, produit, projette, rêve, conçoit, met en œuvre et fait vivre notre association. "Tenir le cap", ce sont des réunions de pilotage, de planification, de projection sur les années à venir. "Regarder notre boussole", ce sont les questionnements réguliers sur nos choix artistiques, éditoriaux, éthiques, sur ce que nous faisons. "Tenir la barre", c'est représenter notre structure face à nos partenaires, se défendre quand nécessaire et continuer de défendre ce en quoi nous croyons.

Aucune métaphore ne rend honneur au travail effectué par cette équipe, qui travaille dans un environnement difficile. Comment continuer quand notre société ne reconnaît pas à nos structures culturelles leur place de créateur.rice.s, de faiseur.se.s de rêve ? Les remerciements ne suffiront pas, et en 2023, l'AADN prendra le temps d'imaginer, collectivement encore, un mode de travail adapté aux besoins de celles et ceux qui le fournissent.

Alors, que pouvons-nous nous souhaiter pour 2023 ? "Plein de projets financés, des salarié.e.s heureux.se et serein.e.s et un bilan positif en fin d'année ?" Oui effectivement, mais sans tomber dans la rêverie, nous nous souhaitons de récolter les fruits de notre travail. Que nos partenaires nous soutiennent à la hauteur de notre travail. Que nos projets trouvent leur public. Que nos œuvres fassent rêver, agir, bouger. Que notre structure se stabilise, pour qu'enfin, le rapport moral 2023 puisse écrire : "tout va bien, c'était super".



Fabriquer et partager un art émergent et éveillé né de la rencontre entre arts, sciences et technologies.

L'AADN est une assemblée qui œuvre pour la diversité de la création artistique en régime numérique. Ensemble, nous dénichons de nouvelles écritures nées de l'hybridation des disciplines, des genres et des univers, aux croisements des arts, des sciences et des nouvelles technologies.

Nous interpellons nos artistes en tant que créateur-trices, en capacité d'activer les imaginaires et redonner du pouvoir d'agir à l'ère du numérique, mais aussi en tant que passeur-euses enclin-es à œuvrer pour une éducation artistique culturelle, scientifique et terrestre.

L'AADN mobilise l'ensemble des moyens humains, artistiques, techniques, administratifs et financiers nécessaires à la création d'œuvres ou au montage de projets culturels, artistiques et pédagogiques.



Défricher nos futurs désirables & expérimenter ensemble des mondes alternatifs

Dans ce champ artistique bouillonnant, l'AADN explore les **imaginaires d'un futur responsable et respectueux**.

À travers ses projets artistiques et culturels, la structure questionne la place de l'humain vis-à-vis des nouvelles technologies pour réduire la frontière entre utopie et dystopie.

L'AADN s'intéresse à des œuvres qui éveillent une vigilance poétique, une prise de conscience sensible et ouvre le chemin d'une 3ème voie, raisonnée entre technophilie et technocritique.

Alterfutura, événements en immersion collective

Production & diffusion d'œuvres

Résidences d'expérimentation & de création

Action culturelle & projets de territoire

Ateliers découverte & workshops



CULTIVER L'ÉMANCIPATION - S'AFFRANCHIR DES SYSTÈMES DE DOMINATION

Les systèmes et imaginaires de domination sont sources d'inégalité et de violences. Il demeure primordial de soutenir les imaginaires de résistance, les voix et les voies perturbatrices des systèmes d'oppression : participer à leur visibilité, les écouter, les relayer ...

Loin du pessimisme et de la morosité actuelle, l'AADN s'intéresse à un futur réjouissant. Entre préservation de l'espoir et quête de solutions, nos œuvres s'attachent à l'écriture d'un avenir où tout n'est pas qu'obscurité. À l'écriture d'un présent où nous agissons pour nous aventurer vers des futurs choisis.

Deux espaces d'expression pour vivre une expérience collective

Si nous révélons toute la diversité de ces cultures et leurs esthétiques sur le territoire métropolitain, notre ligne artistique se concentre sur deux espaces d'expression, en écho à nos valeurs d'ouverture, d'accessibilité et de coopération : les **expériences en immersion collective** et les **espaces publics**.

Le "faire-ensemble" est toujours au cœur de la conception de nos projets, notamment à travers nos créations participatives.

LabLab, lieu de recherche & de création

Assemblées Artistiques, rencontres & pratiques pour la communauté créative

Plateformes de discussions

Polette, bureau de production & accompagnement

Réseaux professionnels

Une maison ressource pour la scène locale des arts et cultures numériques

Pour l'AADN, il s'agit d'aménager des espaces de coopération, de partage, d'échanges au sein et au bénéfice de la scène des arts et cultures numériques. Nous concevons ici des outils qui répondent aux besoins des créateur-trices tout en leur proposant d'adopter une posture de contributeur-trices.

Qu'il s'agisse de mise en réseau, d'action de formation, d'accompagnement administratif, de portage de projets artistiques, de parcours de conseil sur mesure, de mise à disposition d'espace de travail... l'AADN s'est outillée pour répondre de façon personnalisée aux enjeux des créateur-trices et porteurs de projets en arts numériques.

Notre démarche s'inscrit dans une volonté d'agir pour une meilleure structuration de la filière, qui permettra une montée en puissance de l'ensemble de l'écosystème au profit de la création artistique.



Quand réalité virtuelle rime avec immersion collective

Expériences immersives

PLONGER ENSEMBLE DANS L'IMAGE

Bien loin de l'immersion individualisante des casques de réalité virtuelle, nous travaillons la dimension collective de ces œuvres. Dans des salles de projections à 360° (planétariums, dômes, "cubes immersifs"), nous accompagnons les nouvelles écritures du son et de l'image quelque part entre concert, cinéma, arts vivants et visuels. Inventant des relations étonnantes à l'espace, les artistes partagent ici avec leur public des expériences sensorielles inédites.

1. Le dispositif "cube immersif" ou "cave" est un espace scénique avec projection vidéo sur 4 faces.



Quand les artistes numériques incarnent la relation aux territoires

Espaces publics

SE RÉAPPROPRIER LES TERRITOIRES POUR ALLER VERS TOUS LES PUBLICS

Nous militons pour des espaces publics ouverts. Avec l'essor d'internet et des réalités virtuelles, nous défendons des auteur-trices qui pensent les porosités réel-virtuel dans cet espace devenu mixte : numérique, culturel et physique à la fois. Nous développons une capacité artistique et technologique à intervenir au dehors, à aller vers les publics, à faire culture avec les habitant-es d'espaces urbains, paysagers ou ruraux. Il s'agit d'infuser des territoires, de dénicher des interstices où la culture et la poésie n'ont pas pour habitude d'être invitées.

QU'EST-CE QU'UNE SCÈNE ?

Elle désigne l'ensemble des personnes morales ou physiques qui contribuent à la vivacité de l'écosystème numérique créatif local (lieux culturels ou d'innovation, entreprises, laboratoires, associations, mais surtout des artistes, des makers, des ingénieur-ses, des étudiant-es ou futur-es professionnel-les).

L'année 2022 en un coup d'œil



Le Phare - Pierre Amoudruz, David Guerra, Victor Roux, dans le cadre de Villeurbanne2022, Capitale française de la culture
© Valentin Bisschop

+ de **2364** participant·es
53 événements publics
+ de **53 000**
spectateur·trices

Comité artistique – une ouverture de la direction artistique de l'AADN à d'autres artistes dans une logique collaborative et contributive.

En 2022, après 16 ans au sein de la structure, Pierre Amoudruz quitte la direction artistique de l'AADN pour devenir artiste indépendant. Suite à son départ, l'AADN déploie sa gouvernance horizontale aux décisions artistiques et éditoriales pour teinter et thématiser la saison, sélectionner les équipes artistiques et veiller à la cohérence de la programmation.

Au sein d'un comité artistique et éditorial, les salariées permanentes de l'AADN s'entourent de 5 personnes :

- Les représentant·es du conseil d'administration

Dans une logique de diversité des profils du comité et afin de veiller au respect des valeurs de l'association, des représentant·es du Conseil d'Administration intègrent le comité artistique et éditorial par le biais d'une élection sans candidat.

- Les conseiller·ères artistiques et éditoriaux

Pour accompagner la vision artistique et éditoriale, nous associons 2 artistes qui s'inscrivent dans le champ des arts hybrides et numériques, en écho à notre ligne artistique et en résonance avec nos valeurs.

Engagé·e dans un domaine complémentaire à la création hybride et numérique (sciences sociales, journalisme, etc.), une troisième personnalité enrichit le comité pour apporter sa vision à la saison.

Une présence accrue sur le territoire avec des événements grand public forts et fédérateurs.

En 2022 nous avons plaisir à prendre part et organiser des événements pour aller à la rencontre du grand public.

VILLEURBANNE - CAPITALE FRANÇAISE DE LA CULTURE

Tout au long de l'année, nous déployons des projets de territoire au long court qui aboutissent lors de la diffusion du Phare pendant 3 jours Place Lazare-Goujon.

FESTIVAL LES IRRÉELS

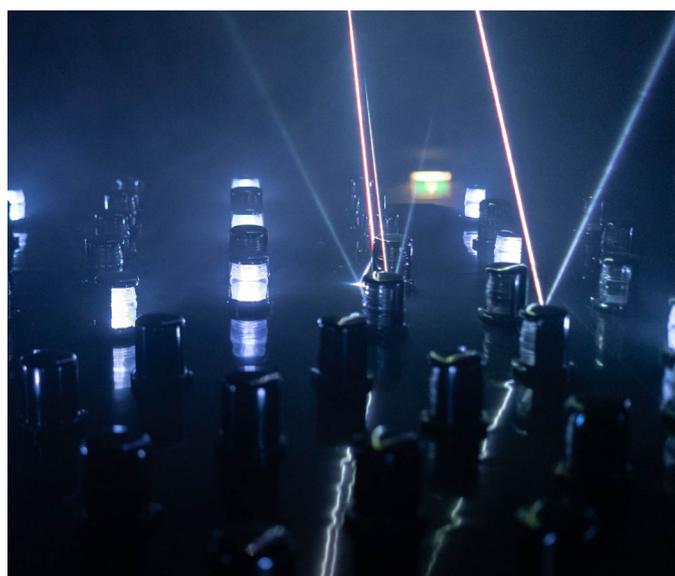
Programmation de performance immersive, live audiovisuel sous dôme et rencontre professionnelle pour échanger et donner à voir la création immersive sous toutes ses formes pendant 2 journées.

FÊTE DES LUMIÈRES DE LYON

Nous participons à cet événement majeur avec cinq projets produits et accompagnés. Notre service en administration et production "Pôlette" offre la chance à des artistes lyonnais et internationaux d'être programmé-es dans le cadre de ce festival : en 2022, ce sont 4 créations que nous accompagnons avec Pôlette !



Le Phare - Pierre Amoudruz, David Guerra, Victor Roux, dans le cadre de Villeurbanne2022, Capitale française de la culture
© Valentin Bisschop



Octo - Emilien Guesnard ©Noémie Vilain Perini
Création portée par Pôlette à la Fête des Lumières 2021

Contribution active à la vitalité et au développement de la scène métropolitaine.

Depuis 2018, l'AADN déploie une offre à 360° pour répondre à l'ensemble des besoins des artistes de la métropole lyonnaise. Avec des actions concrètes et adaptées nous accompagnons l'évolution de la scène métropolitaine des arts hybrides et numériques : rencontres, découvertes, montée en compétences artistiques, techniques et administratives...

En 2022, l'AADN fédère une communauté de plus de 400 membres et notre plateforme d'échanges en ligne est devenue une référence au niveau national.

Les 19 temps de rencontres de la communauté ont rassemblé 167 participant-es.

55 personnes ont pu bénéficier des services Pôlette. Ils et elles ont ainsi pu se former, être accompagné-es dans le développement de leurs projets, mais aussi diffuser leurs œuvres et mettre en œuvre des projets de médiation et création.

Soutenir la
création
en immersion
collective

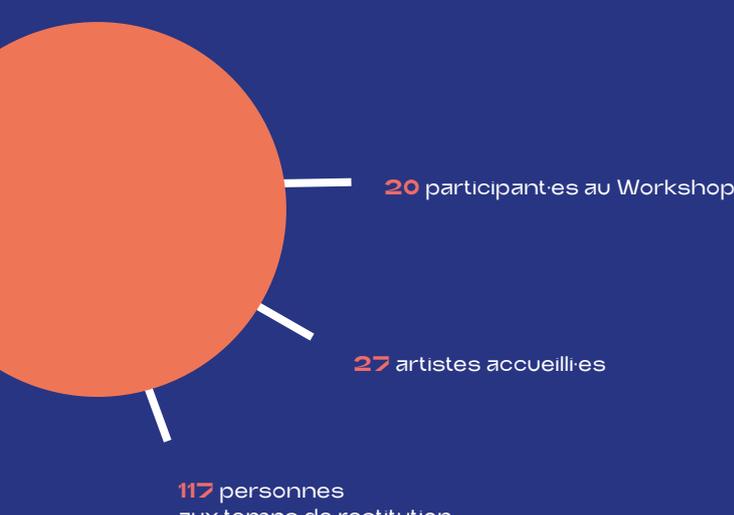


FAVORISER LA RECHERCHE & L'EXPÉRIMENTATION

Workshop création immersive : 5^{ème} édition de l'unique formation à la création artistique fulldome en France.

Pendant 3 jours d'expérimentation et d'explorations artistiques sous dôme, 22 artistes et technicien·nes de la France entière, et même d'un peu plus loin, ont pu bénéficier de l'expertise de nos intervenants. Comme chaque année, les équipes ont dévoilé leurs expérimentations lors d'une restitution publique toujours plus impressionnante, aussi bien techniquement qu'artistiquement.

Unique proposition de formation dédiée à la création sous dôme en France, cet événement impulse souvent de nouvelles équipes et/ou de futures créations !



20 participant·es au Workshop

27 artistes accueillies

117 personnes
aux temps de restitution

Programme SAT Campus : perfectionner la formation des intervenant·es et favoriser la circulation des savoirs entre le Canada & la France

Pour contribuer à la montée en compétences de l'ensemble de l'écosystème, nous faisons appels aux formations de nos pairs Canadiens : la Société des Arts Technologiques, reconnue pour son avant-gardisme en matière d'immersion sous dôme.

Grâce au soutien de l'Institut Français, la Métropole & la Ville de Lyon, nous offrons la possibilité à l'artiste Flore Morfin d'accéder à la formation de perfectionnement en spatialisation sonore de la SAT Campus. Lors du prochain workshop de création immersive, elle interviendra pour faire part de son expertise et partager ses pratiques.

Vers un dispositif complet d'accueils en résidences de création immersive au LabLab

Depuis plusieurs années, pour répondre à la demande croissante d'avoir accès à un lieu de création, nous mettons le LabLab à disposition des équipes artistiques, sans engagement financier de leur part. Cela a permis à de nombreux artistes émergent·es ou en phase de R&D, de bénéficier d'un lieu équipé, d'une maison ressource où se croisent les compétences.

Malgré un investissement conséquent, nous nous heurtons à la limite d'un accueil sans accompagnement technique ni cadre artistique.

Pour toujours mieux soutenir les acteurs de la création numérique, nous souhaitons faire évoluer les MADLab (Mise à disposition du LabLab) vers un dispositif complet d'accueil en résidences de création et d'expérimentation. En 2022, nous publions notre premier appel à projets afin de sélectionner les équipes accueillies en résidence sur le premier trimestre 2023.

Partenaires

Planétarium et Ville de Vaulx-en-Velin, Marché Gare, SAT (Montréal), Institut Français, Métropole & Ville de Lyon

PRODUIRE LES ŒUVRES

Sous dôme immersif & en espace public, un art inclusif, engagé & éco-vigilant.

“Expériences immersives” le réseau de co-production d'œuvres immersives sous dômes, piloté par l'AADN

Pour donner les moyens aux équipes artistiques de créer sous dômes, nous pérennisons notre réseau de co-production Franco-Canadien.

Accumulant chaque année reconnaissance et légitimité, cette mise en réseau permet aux artistes de bénéficier de conditions optimales de production et de diffusion. Elle offre une visibilité accrue pour les œuvres et de nouvelles expériences pour les publics.

En 2022, nous accompagnons la création **Overview** de Jeanne Morel et Paul Marlier et démarrons la production de **Conte d'un futur commun** de Louis Clément.

#Drift- A la dérive

Un spectacle arts/sciences sur l'Univers pour et par des enfants, Frédéric Deslias - Le Clair Obscur.

En 2022, nous co-produisons l'œuvre en accueillant le dôme gonflable du Clair Obscur pour une étape de création au LabLab - Pôle Pixel - Villeurbanne.

462 spectateur·trices aux sorties de résidence
9600 visiteur·ses à la Fondation Bullukian
2ème place aux Trophées des Lumières de France 3
93 journées de créations

Conte d'un futur commun

Voyage participatif vers un futur désirable

Louis Clément, Delphine Descombin, Maxime Hurdequint, Yovan Girard & Maxime Touroute

Ce conte immersif et participatif veut créer un espace propice pour aborder les thématiques sociétales qui aujourd'hui nous préoccupent. Le but est que chaque spectateur·trice sorte animé d'un désir d'activisme et doté d'outils pour modifier profondément son rapport à l'avenir.

Si ce spectacle est écrit en première intention pour les planétariums et lieux de diffusion en 360°, nous travaillons également à une adaptation pour des établissements culturels plus traditionnels en projetant sur 3 écrans (en frontal et en latéral). En parallèle de la création, nous concevons un programme d'action culturelle qui porte une réflexion sur nos futures sociétés (urbanisme, démocratie, rapport au travail) et les usages technologiques (fresque augmentée, initiation au mapping).



PRODUCTION AADN - Arts et Cultures Numériques CO-PRODUCTION Planétarium de la Cité des sciences et de l'industrie, Ville & Planétarium de Vaulx-en-Velin, Planétarium de Nantes & Stereolux, Association Antipodes, Centre des arts d'Enghien-les-Bains et PAH Cluny Tournus SOUTIENS Centre national du cinéma et de l'image animée, SACEM

Partenaires

Planétarium & Ville de Vaulx-en-Velin, Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie - Paris, Planétarium de Nantes, Stereolux - Nantes, Société des Arts Technologiques [SAT] - Montréal.

Soi-même à la Fête des Lumières

Une invitation à explorer d'autres manières d'être au monde et de se rencontrer

Pierre Amoudruz, Odalie - Sophie Griffon, Emilie Harache, Laurène Picard, Nicolas Guichard, Frederic Borrutzu, jeunes du SESSAD Les Passementiers et leurs encadrant-es

Soi-Même est une installation audiovisuelle participative, conçue en collaboration avec de jeunes artistes résidant sur l'agglomération lyonnaise. Une dizaine de jeunes du SESSAD Les Passementiers prennent part au processus de création de l'œuvre durant tout l'automne 2022 : les participant-es ébauchent des contenus qui leur ressemblent, des portraits poétiques tressés de leurs jeux de corps, de leurs collections d'images pixellisées ou savamment griffonnées, de leurs écritures et propositions musicales.

L'œuvre est présentée à la Fondation Bullukian dans le cadre de la Fête des Lumières de Lyon et attire 9600 spectateur-trices. Des liens très forts se sont tissés au cours de cette création participative, et les jeunes participant-es se sont sentis suffisamment en confiance pour venir danser en live dans le jardin de la Fondation Bullukian.



PRODUCTION AADN - Arts & Cultures Numériques, Lyon PARTENAIRES Fête des Lumières de Lyon, Centre Hospitalier le Vinatier, SESSAD Les Passementiers, Imind, Fondation Bullukian, Ville de Villeurbanne, Clovis location, Ecole Boisard, Taxi émeraude, Studio Malak

DIFFUSER NOS ŒUVRES des créations hybrides qui allient arts visuels & performatifs



Le Phare ©Valentin Bischoff

12 diffusions
12 836 spectateur-trices

Partenaires

Festival Pleïades Saint Etienne (42), Bibliothèque départementale de Marseille (13), Villeurbanne2022, Capitale française de la culture (69), Planétarium de Vaulx-en-Velin (69), Ville de Lomme (59), Festival Pixel Art Concarneau (29), Fête des Lumières de la Ville de Lyon (69).

Notre catalogue de diffusion reflète l'hybridité de nos champs d'action : spectacle vivant, installations interactives sonores et visuelles, créations en espace public, performances audiovisuelles en format frontal ou à 360°.

Nous nous adressons à tous les publics à travers des propositions ambitieuses et sensibles destinées aussi bien à émerveiller qu'à susciter une vision critique et citoyenne autour des enjeux sociétaux.

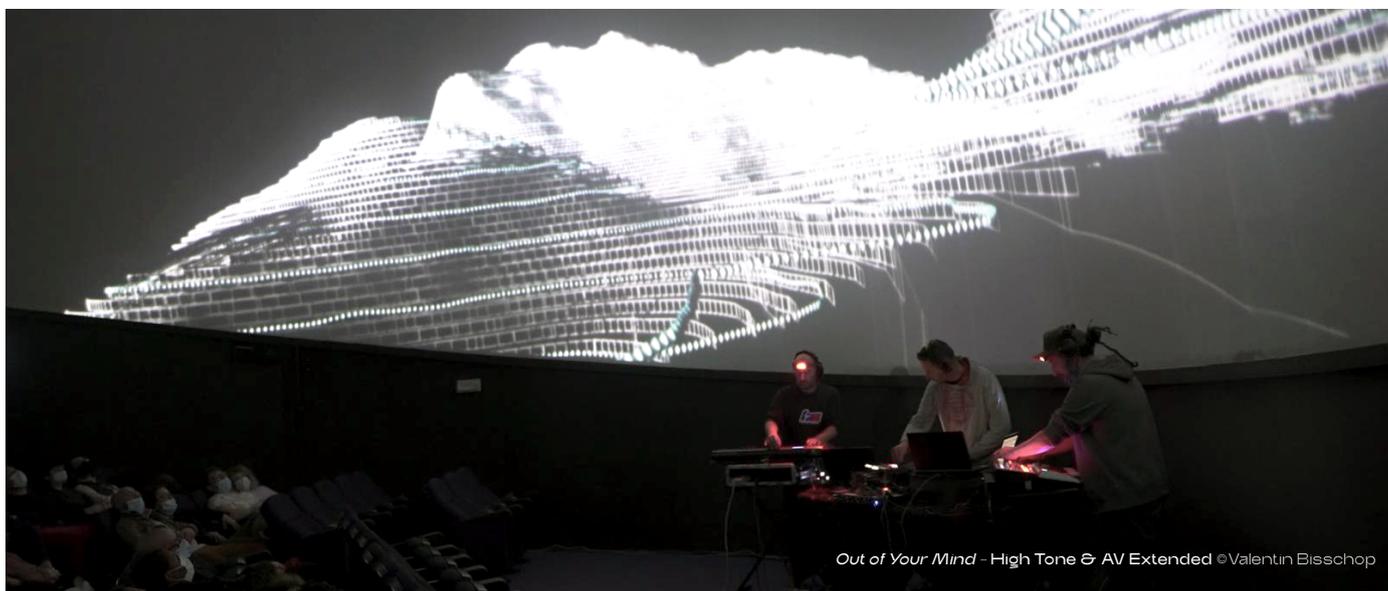
En 2022, notre activité de diffusion ne retrouve pas sa vitalité pré-crise sanitaire.

Nous pouvons cependant compter sur des partenariats qui s'inscrivent dans la durée sur le territoire métropolitain et régional. Nous travaillons en lien étroit avec des lieux et événements partenaires, issus ou non du champ des arts hybrides et numériques, représentant des collectivités territoriales aussi bien que des organismes privés.

En parallèle des diffusions, nous mettons en œuvre, dès que cela est possible, des actions culturelles au long court avec l'équipe artistique afin de proposer d'autres rapports à l'œuvre et de nouvelles expériences aux publics.

ODYSSÉE

Des temps forts à 360°
pour donner à voir notre horizon de la création
artistique immersive



Out of Your Mind - High Tone & AV Extended © Valentin Bisschop

Initier tous les publics à la création sous dôme, entre arts, sciences & technologies

Pour cette 5ème édition d'Odysée, l'AADN et le Planétarium de Vaulx-en-Velin invitent les plus petit·es comme les plus grand·es à s'initier aux arts hybrides & numériques. Autour de la thématique "l'humain sensoriel", plus de 1 000 habitant·es de la Métropole ont participé à cet événement gratuit mêlant ateliers découverte, projections et performances live sous le dôme.

En 2022, nous faisons le pari d'une programmation pointue et audacieuse : l'artiste Line Katcho atterrit du Canada pour révéler les rapports de force et les émotions qui en découlent ; le film *-22.7°C. The Full Dome Experience* de Dirty Monitor & Molecule embarque les publics pour une odyssée sensorielle vers le Grand Nord ; le court-métrage *Etat Six*, co-production AADN, lève le rideau sur les sensations d'un état méconnu du sommeil.

Partenaires

ODYSSÉE est un événement porté par l'AADN - Arts & Cultures Numériques, la Ville & le Planétarium de Vaulx-en-Velin, dans le cadre du festival "Tous Numériques".

Avec le soutien de la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, pôle action culturelle et territoriale, l'Institut Français et la Métropole de Lyon.

1036 participant·es
& spectateur·trices

Projections et performances sous le dôme

- *-22.7°C. The Full Dome Experience* de Dirty Monitor & Molecule
- *État Six* du collectif NAME.
- *Insurrection (Lame de fond)* de Line Katcho – Performance suivie d'un bord plateau

Ateliers découverte

- "Fresque d'un futur commun" - Créez une œuvre hybride mêlant art plastique et projection avec Louis Clément
- "Déplace le son" - Immergez-vous dans une expérience de spatialisation binaurale avec Pierre-Adrien Théo
- "Sensation perturbation" - Atelier d'électronique : et si nos sensations tactiles pouvaient animer des œuvres visuelles et sonores ? avec Christelle Méchain

Soutenir la
création
en
accompagnant
la structuration
des équipes
artistiques

Pôlette

BUREAU DE PRODUCTION

Produire et diffuser ses œuvres en bénéficiant d'un support juridique et administratif professionnel.

Depuis 2019 Pôlette accompagne un pool d'équipes artistiques qui s'agrandit d'année en année et avec lesquelles un réel compagnonnage se met en place dans la durée.

Relais pour les structures et artistes indépendant-es, Pôlette fournit les outils indispensables à la création (veille juridique et sociale, contractualisation, gestion budgétaire et comptable, paies, dossiers de subvention...). Ainsi, Pôlette permet aux artistes de se concentrer sur l'artistique et l'innovation - particulièrement cruciale dans les arts et cultures numériques.

Pôlette poursuit et développe ses prestations récurrentes et ponctuelles

En 2022, 15 équipes artistiques soit plus de 40 personnes ont bénéficié des services du bureau de production de Pôlette.

Les artistes chez Pôlette

Laurence Moletta, Marianne Plasse, Jakob Kvist, Théoriz Studio, Marc Sicard, Benjamin Nesme, Valentin Durif, Malika Messaoudi, Caroline Bernard, Emilien Guesnard, Cédric Beron, Johan Corrèze, Valentine Antheaume, Quentin Charnay, César Chaussignand, Louis Clément, Maxime Touroute, Maxime Hurdequin, Bruno Germain, Malo Lacroix, Myriam Laurencin, Romain Preuss, Mathurin Prunayre, Clément Rignault, Eric Maronnier, Jérémie Hazael-Massieux, Thibault Thelleire, François Weber, Angélique Cormier, Pierre-Adrien Théo, Colin Purguy, Benoit Giffard, Thomy SADATCHY, Compagnie Corps au bord Natacha Paquignon, Compagnie Acte Annick Charlot, Crossed Lab.

25 équipes artistiques

**55 personnes
bénéficiaires**

**30 projets
qui ont vu le jour**

**4 projets
pour la Fête des
Lumières**

Pôlette a ainsi permis à 30 projets de voir le jour en 2022 (68 projets depuis sa création) :

- Diffusion d'œuvres au national et à l'international : Light Festival à Vilnius Lituanie, Umbra Festival en Espagne, Festival Lux à Genève, Lumi Festival à Bonfacio, Institut Français Birmanie, Institut Français Afrique du Sud, Micro Folie Allones, Le Cube Cachan...
- Présentation d'œuvres lors de la Fête des Lumières de Lyon - 4 projets accompagnés
- Résidence de création participative dans le cadre du PETR de Montluçon
- Création d'un parcours sonore insolite à Thizy-les-Bourgs
- Programmation d'une soirée avec un parcours nocturne dans l'Allier
- Mais aussi des interventions auprès de scolaires, des performances et live audiovisuel...

PARCOURS D'ACCOMPAGNEMENT

Accompagner, former et conseiller les créateurs.trices pour leur donner les moyens de créer

Choisies notamment pour la maturité de leur projet, les équipes accompagnées étaient fortes d'une ou plusieurs expériences dans la création et la diffusion d'un projet artistique. Pourtant, chacune était à un stade d'évolution différent. Cette pluralité de parcours, d'expériences et d'esthétiques, très représentative de la diversité de la filière arts numériques, a contribué à la richesse des échanges entre équipes.

“Cet accompagnement nous a permis d'y voir plus clair et d'être plus confiants dans notre développement.”

1 RENDEZ-VOUS DE DIAGNOSTIC

Nous définissons les objectifs personnalisés de l'accompagnement en cohérence avec l'état d'avancement des projets.

2 ATTRIBUTION D'UNE MENTOR RÉFÉRENT·E

Choisi·e selon leurs objectifs et leurs enjeux, un·e mentor·e suivra l'équipe durant toute la durée de l'accompagnement.

ENV. 6 MOIS

PARCOURS D'ACCOMPAGNEMENT



Partenaires

Parmi les différents dispositifs de la métropole, AADN et plus particulièrement Pôlette est celui dédié aux artistes hybrides et numériques. À ce titre, nous prenons part au groupe de travail coordonné et animé par la Métropole de Lyon, en compagnie de l'AFDAS, Auvergne-Rhône-Alpes Spectacle Vivant, Azelar, Grand Bureau, Hôtel71, Périscope, Pôle Emploi Scènes et Images, Pôle PIXEL, Rhône-Alpes Développement Initiatives, Solid'Arte.

Partager
les pratiques
avec tous les
publics

DE L'INITIATION À LA CRÉATION PARTICIPATIVE

Des modalités d'interventions protéiformes pour toucher tous les publics.

Un programme de médiation global et ambitieux autour de la diffusion du *Phare* à Villeurbanne

En lien avec la diffusion du *Phare*, dans le cadre de Villeurbanne 2022, Capitale française de la culture, nous avons conçu et mis en œuvre un parcours d'éducation artistique et culturelle global pour faire découvrir, créer ensemble et donner à voir.

L'équipe artistique du *Phare* est intervenue auprès des élèves de l'école Anatole France de Villeurbanne pour explorer avec elles et eux leurs imaginaires aquatiques, l'opportunité d'ouvrir une réflexion poétique, écologique et sensible avec les enfants. Ce fût aussi une façon de porter leur parole dans l'espace public : leur donner l'opportunité d'avoir leur mot à dire dans nos choix d'avenir !

Autour d'un travail d'inspiration, d'écriture-dessinée et de prise de son, l'équipe a pu aborder avec les élèves la thématique de la montée des eaux et leur vision de l'écologie. Chaque élève a pu apporter sa participation à la création d'une œuvre collaborative visuelle, sonore et plastique qui a donné lieu à une restitution au sein des murs de l'école : une classe immergée. Aux commandes du gouvernail, les élèves ont également pris part au spectacle immersif *Le Phare* sur la Place Lazare-Goujon, devant l'Hôtel de Ville de Villeurbanne.



Une résidence en milieu scolaire en résonance sur son territoire

Partir, voyager, recommencer... Les élèves de l'école René Descartes ont travaillé autour de cette thématique durant le premier semestre 2022.

Accompagné-es par les artistes Lola Penicaud, Thibault Cohade et Pierre Turlotte, ils et elles ont pris part à l'idéation, l'écriture, la mise en image et en mot, la prise de son, d'une fresque animée sur la thématique du départ et du renouveau. Les élèves accompagnés des artistes ont ainsi augmenté une histoire et donné vie à des formes jusqu'alors inanimées. Cette fresque, œuvre collaborative, visuelle, sonore et plastique se trouve à la croisée de la technique du mapping et des arts plastiques. Elle est animée par la lumière et la projection, mais également par des sons, pour faire vivre les mains et les voix des participant-es.

La fresque a été présentée au sein de l'école puis exposée pendant 2 semaines au sein de la médiathèque du Tonkin, l'occasion de déployer une semaine d'atelier à destination des jeunes du centre social du Tonkin durant les vacances scolaires.

350 participant·es
1 105 spectateur·trices
aux restitutions
339h d'interventions

Partenaires

Ville de Villeurbanne, Ecole élémentaire Anatole France, Ecole Elementaire René Descartes CA3B (Grand Bourg) - 30 partenaires dans la Bresse, Studio Panama

Un partenariat fort et une confiance renouvelée avec les maisons d'arrêts de Villefranche-sur-Saône et Corbas

Le projet se concentre sur la vision du monde de demain et sur les portraits et témoignages des participants. Autour de discussions, de temps d'élaboration de textes, d'enregistrements sonores et de projection de portraits, les participants ont dessiné leur futur. Par le prisme de l'écologie, nous avons souhaité dessiner le monde de demain et les imaginaires qui en découlent. Comment imagine-t-on le monde dans un futur plus ou moins lointain ? Quelles sont les émotions que nous évoquent l'avenir ? L'eau est une matière essentielle à notre survie, comment la voit-on dans le monde actuel ? Partant de la parole et des témoignages comme matière principale, l'équipe artistique a guidé le groupe dans la réalisation d'un conte sonore habillé d'images et de musique créées lors des ateliers.



Flottaison, Frédéric Deslias par Quentin Chevrier (2020)

3 résidences
~ 20 participant·es
3 évènements publics

20 participants
2 restitutions
~ 45 détenu·es spectateur·trices

Flottaison, installation en bois flotté et smartphones restituant la parole du fleuve portée par les habitant·es

Ce projet s'est développé autour de l'univers artistique et des recherches menées pendant la création du Phare.

Flottaison est un arbre à paroles, un tronc de bois flotté qui se serait, au fil des remous, imbibé de la mémoire de l'eau ou chargé de l'esprit du fleuve. Il tente ainsi de donner la parole à Rhône, ce colosse dompté "au service de la nation", qui semble vouloir s'éveiller à nouveau et sortir de ses gonds comme pour répondre à l'appel terrestre de la montée des eaux. Pour cela, l'installation croise les paroles d'une 20aines d'habitante·s, voisin·es inondé·es, passionné·es, navigateur·ices... des tous·tes petit·es et des plus âgé·es qui co-habitent avec ou en lui depuis des années.

Des ateliers d'écriture et de captations vidéo ont été menés pendant trois périodes de résidences sur les différents territoires, puis une résidence a été consacrée à la création de l'installation avec intégration des portraits sonores et visuels des participant·es. L'installation est présentée dans le cadre de Code Source. Un événement porté par Bipolar autour de la culture du risque inondation à Vions, Valserhône et Seyssel, donnant à voir installations, créations sonores, films...

Partenaires

Maison d'arrêt de Villefranche-sur-Saône et de Corbas SPIP - Ministère de la Justice, Dispositif Culture et Justice, DRAC et Région Auvergne-Rhône-Alpes.

Bipolar dans le cadre du projet Code Source

ATELIERS DÉCOUVERTE

La diffusion des pratiques numériques créatives sur les territoires, vers une atténuation des fractures numériques et culturelles.

En juin 2022, nous proposons de nouveaux formats d'interventions, ces évolutions régulières de notre catalogue d'ateliers répondent à plusieurs enjeux :

- S'adapter aux évolutions sociétales et technologiques ainsi qu'aux attentes de nos partenaires et publics - par exemple les ateliers « Smartfilm » et « Paintmapping ».
- Aller vers de nouveaux publics - par exemple l'atelier « Chaudoudoux accessible » à partir de 3 ans.
- Coopérer avec de nouveaux artistes du territoire, découvrir leurs univers artistiques et leur permettre de travailler en réseau.

1597 participant·es
110h d'ateliers
5 nouvelles propositions
9 nouvelles et nouveaux intervenant·es

Smartfilm

Reveler son univers artistique en réalisant un film collaboratif

L'atelier propose à 6 binômes de créer une installation collective, composée des smartphones des participant·es. Ils et elles commencent par produire images et sons afin de les monter et mixer sur leurs propres smartphones. Enfin, l'atelier se finalise par un montage collectif à plusieurs écrans et haut-parleurs assemblés sur une structure.

À partir de 8 ans
6 à 16h d'interventions



© Valentin Bieschop

Donne vie à l'univers de

Donner vie à un imaginaire collectif à travers un univers virtuel et interactif !

Les participant·es imaginent et créent un monde virtuel rempli d'art et de poésie. En interaction avec leurs mouvements, les participant·es donnent vie à leurs illustrations issues d'un univers à leur image !

À partir de 6 ans
À partir de 6h d'interventions



© Valentin Bieschop

Partenaires

Planétarium de Vaulx-en-Velin (69), Théâtre de Compiègne (60), GRAME Lyon (69), Mairie d'Hennebont (56), Bibliothèque Rive de Gier (42), Les Abattoirs (SMAC) Bourgoin Jallieu (38).



Agir
en faveur de
l'écosystème
des arts
hybrides
&
cultures
numériques



Assemblée Artistique ©AADN - Arts et Cultures Numériques

ASSEMBLÉES ARTISTIQUES

167 participant·es
19 événements soit
 ~ **4 fois plus** qu'en 2021

Les ateliers pair·e à pair·e évoluent en Assemblées Artistiques, une programmation foisonnante et de plus en plus qualifiée

Répondant aux besoins de la communauté, opportunités de montée en compétences et de mise en réseau, ces temps de rencontres permettent d'outiller et de former les artistes de la Scène métropolitaine des arts numériques. Organisées pour la communauté créative, les Assemblées Artistiques donnent à explorer des pratiques artistiques numériques. On y aborde des nouvelles technologies, des logiciels et des outils de création, des savoir-faire, ou encore de nouvelles approches.

Dans une logique de rencontre et de formation entre pairs, chaque cycle d'Assemblées Artistiques aborde désormais une thématique, décomposée en trois rendez-vous :

- atelier d'expérimentation du logiciel et/ou découverte de la technique
- réflexion et débats
- mise en réseau avec événements festifs, pitch et découverte de projets offrant un espace d'échanges pour la communauté créative.

En 2022, pas loin de 20 rencontres ont été proposées aux équipes artistiques, aux étudiant·es, aux amateur·rices et aux curieux·ses des arts numériques : tant de rendez-vous pour rencontrer ses pair·es, se former et s'outiller !

- Le son binaural** avec le collectif Sliding Words & l'association GMVL
- Introduction à la modélisation 3D** avec l'artiste 3D Thibault Godet
- Du loisir à la professionnalisation dans les arts numériques**
- Photogrammétrie** avec Paul Ambrosino Cie Alma Alta
- Composition à l'image** avec le compositeur de musiques de films Thibault Cohade
- Matières et spatialisation sonore** avec l'artiste sonore PJ Pargas
- Événement "Les Retrouvailles"** en partenariat avec la webradio ODC.live
- Sobriété numérique** avec HESPUL et la Cie Corps Au Bord
- Spatialisation sonore avec le logiciel Auditif** avec l'artiste sonore Serafino Di Rosario
- Diffuser des créations numériques** avec les chargé·es de diffusion Cyrielle Tissandier (AADN), Caroline Bernard (Module) et Thomy Sadatchy (Visuaal)
- Carte blanche à Pôlette** présentation des projets accompagnés par Pôlette
- Éthique, arts & sciences** (4 sessions) avec Théoriz et Alex Andrix
- Mapping immersif collaboratif** avec Pauline Millet

SERVEUR DISCORD

« COMMUNAUTÉ CRÉATIVE »

La plateforme nationale de messagerie en ligne pour l'écosystème des arts hybrides & cultures numériques

Ouvert à toutes et à tous, notre Discord "communauté créative" offre la possibilité aux artistes, créateur-trices, porteurs de projets, producteurs... de :

- faire circuler des appels à projets, des offres d'emploi, des actualités dans le champ des arts hybrides et numériques
- échanger des solutions sur des problèmes techniques (par logiciel ou par discipline)
- demander des prêts de matériel
- formaliser ses besoins et proposer des thématiques pour les Assemblées Artistiques
- garder contact et approfondir les échanges après les Assemblées Artistiques

Échangez avec la communauté artistique numérique !

Rejoignez notre serveur Discord :
<http://www.discord.gg/84meAMF>

Soutenue par le Réseau HACNUM, réseau national des arts hybrides et cultures numériques, cette plateforme de rencontres et d'échanges continue de manifester l'intérêt et le besoin croissant des porteurs de projets : aujourd'hui, nous comptons près de 400 membres !

MODULES EN ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Des interventions pédagogiques pour ouvrir d'autres perspectives aux étudiant·es



Aux côtés d'artistes et professionnel·les expérimenté·es nous transmettons pendant plusieurs jours nos savoir-faire aux étudiant·es en formation initiale.

Imaginé·es en complicité avec les artistes intervenant·es de la scène métropolitaine, ces dispositifs pédagogiques que nous inventons sont à la fois ludiques, innovants et créatifs.

Ces temps de formations sont aussi des espaces de rencontres et d'échanges permettant aux futur·es professionnel·les du secteur de s'inscrire dans un réseau en intégrant la communauté créative de l'AADN.

En 2022, nous tissons des partenariats avec plusieurs établissements et réalisons une intervention avec l'ENM de Villeurbanne.



Neon x PPC © AADN - Arts et Cultures Numériques

LABLAB

Fabrique d'expérimentations numériques

Le LabLab, un lieu au croisement des créations artistiques numériques sur la Métropole

Moins d'un an après son inauguration, les bureaux permanents du LabLab affichent complets. Reflet du fourmillement créatif du lieu, le LabLab accueille fièrement plusieurs structures et compagnies artistiques au rayonnement régional et international : Théoriz Studio & Augmenta, Ninkasi, R-Cube, Compagnie Corps Au Bord Natacha Paquignon, AEV Prod, Pierre Amoudruz, Nicolas Guichard & Cédric Michel.

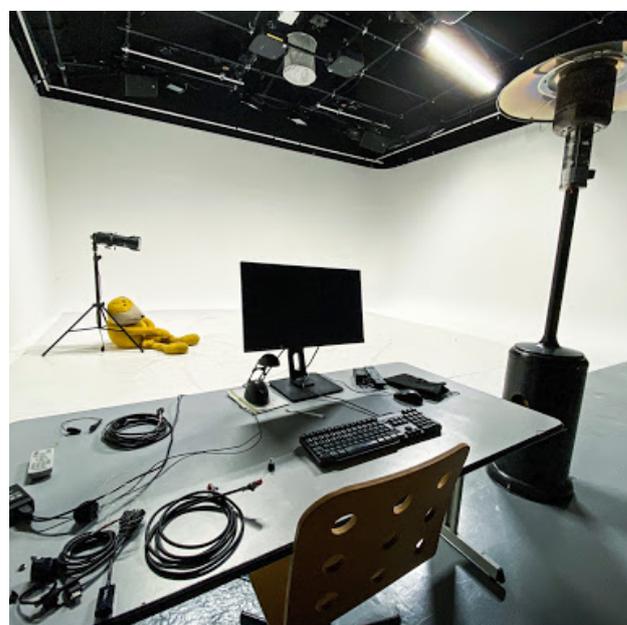
Pour les acteurs culturels et créatifs, un accès à des locaux adaptés et équipés, au sein d'un écosystème bouillonnant à moindre coût.

Intégrer le LabLab prodigue aux structures l'assurance de bénéficier d'espaces de travail équipés, d'un studio immersif aux technologies de pointe, et d'une synergie professionnelle sans subir la spéculation immobilière. Véritable carrefour de rencontres et de circulation de savoirs pour les acteurs des arts hybrides et cultures numériques, le LabLab se positionne comme un lieu incontournable de la création artistique sur le territoire.

Le LabLab, un formidable outil pour dynamiser la création sous toutes ses formes

Cette fabrique d'expérimentations numériques est pensée pour prototyper, hacker, rechercher, dans un esprit d'ouverture et d'intérêt général. En 2022, le studio immersif a accueilli pas loin de 130 jours de création : résidences artistiques, tournage de clips, recherche & développement...

400m² dédiés à la création artistique numérique
16 résident·es permanent·es
15 équipes accueillies soit **75** personnes
70 jours de création



Studio immersif LabLab ©AADN

Partenaires

Théoriz Studio et l'ensemble des résident·es permanent·es Métropole de Lyon, Région Auvergne-Rhône-Alpes



Rencontre HACNUM au Pôle Pixel
© Margot Raymond

RÉSEAUX

Connecter la scène locale aux enjeux nationaux à travers les réseaux professionnels

1. **HACNUM** - Créé le 12 mars 2020, le Réseau national des arts hybrides et cultures numériques – est une association loi 1901 dont l'objet est de **structurer, organiser et développer les écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques en France.**

Le réseau fédère près de 200 acteurs représentatifs de ces secteurs : centres d'art, tiers-lieux, festivals, bureaux de production, théâtres, fablabs, médiathèques, artistes... pour **défendre les intérêts croisés de ces professionnel·les.**

Amélie Fesquet-Saniel représente l'AADN au sein du bureau de l'association. Justine Babina prend part à la conception d'un Think Tank destiné à faire valoir la parole des acteurs de la création numérique dans toute leur diversité.

2. **Auvergne-Rhône-Alpes Spectacle Vivant** - devenue Agence en 2018, l'association est un pôle d'accompagnement, d'échanges et de ressources pour les acteur·trices du spectacle vivant de la région Auvergne-Rhône-Alpes. Nadine Makris représente l'AADN au sein du Conseil d'administration.

3. Réseau **TRAS** - Transversale des Réseaux Arts Sciences - qui poursuit son développement vers les partenariats européens et ses réflexions autour de l'écologie et du terrestre. En plus des rencontres de réseau, nous participons aux groupes de travail "europe" et "œuvres/production/création/diffusion".

Réseau HACNUM

200 structures & artistes adhérent·es

Auvergne-Rhône-Alpes Spectacle Vivant

328 adhérent·es
100 actions menées sur le territoire
1175 inscrites

Réseau TRAS

20 structures adhérentes

4. Les expertises de l'équipe salariée sont régulièrement sollicitées pour **intervenir** à l'occasion de **rencontres, tables rondes sur des thématiques variées** :

- **Les Bienheureuses Rencontres** - Journées professionnelles dédiées à la création des arts hybrides numériques en Auvergne-Rhône-Alpes - organisées par le Pôle Pixel - au sein desquelles l'AADN intervient de plusieurs manières : présentation de Pôlette, jury pour des pitches de projets et animation d'une table ronde « Stratégie de diffusion des œuvres participatives ». À *Clermont-Ferrand en mars, Saint-Etienne en avril, Grenoble en mai.*
- **Forum de la création numérique organisé par PXN** dans le cadre d'Entreprendre dans la culture de Paris. Intervention sur une table ronde : "La diffusion des œuvres à 360°". À *Paris en juin.*

Découvrez les ressources de nos réseaux !

Guide des aides à la création en environnement numérique

<https://hacnum.org/ressource/guide-hacnum-des-aides-a-la-creation-en-environnement-numerique-2022-2023/>

CARTOGRAPHIE



Diffusions

- 1 *Prélude* - Bibliothèque des Bouches-du-Rhône - Marseille (13)
- 2 *Les Hommes Debout* - Lomme (59), Concarneau (29)
- 3 *Le Phare* - Capitale française de la culture dans le cadre des festivals «Vivez l'été» et «Les IRréels» - Villeurbanne (69) - Festival Pleiades - Saint Etienne (42)
- 4 *Flottaisons* - Festival «Code Source» avec Bipolar - Seyssel, Vions, Valserhône (01)
- 5 *Soi-Même* - Fête des Lumières - Lyon (69)

Résidences AADN

- 5 *Flottaisons* - Festival «Code Source» avec Bipolar - Seyssel (01), Chautagne (73), LabLab - Villeurbanne (69)
- 6 *Overview* - Art in Space - Planétarium de Nantes (44), Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie - Paris (75)
- 7 *Le Phare* - LabLab - Villeurbanne (69)
- 8 *Conte d'un Futur Commun* - LabLab - Villeurbanne (69), Chevagny (71), Planétarium de Vaulx-en-Velin (69), Centre des Arts d'Enghien-les-Bains (95)
- 9 *Soi-Même* - SESSAD Les Passementiers, LabLab - Villeurbanne (69), Studio des Hérideaux - Lyon (69)
- 10 *#Drift, à la dérive* - Pôle Pixel - Villeurbanne (69)

Ateliers & projets de territoire

- 11 *Classe Immersée* - École Anatole France et École René Descartes (Restitution) - Villeurbanne (69)
- 12 *Fresque* - Paint Mapping - École René Descartes - Médiathèque du Tonkin (Restitution) - Villeurbanne (69)
- 13 *Le Phare* - Atelier Faisceau Pointé sur le Monde de Demain - Maison d'arrêt de Corbas et de Villefranche-sur-Saône (69)
- 14 *Herbier Augmenté* - Atelier mapping Verdure & cie - Les Abattoirs - Bourgoin-Jallieu (38) - Compiègne (60)
- 15 *Atelier Cratère d'Impact & Atelier Écoute de la Vitesse de la Lumière* - Oufs d'astro - Planétarium de Vaulx-en-Velin (69)
- 16 *Atelier Paint Mapping* - Centre Social du Tonkin - Villeurbanne (69)
- 17 *Atelier Smartfilm* - Rive-de-Gier (42)
- 18 *Atelier Conte et Mapping* - Hennebont (56)

Autres accueils au LabLab

MADLab - Ensemble Alkymia
Tournage de clip - Kunta
Assemblée Générale TRAS
Tournage de clip - Oneste - Nicolas Désilles
Jeu Vidéo - Jouhandeaud
Tournage de clip - 3 Citrons
Travail immersion - La Vouivre

Actions accompagnées par Pôlette

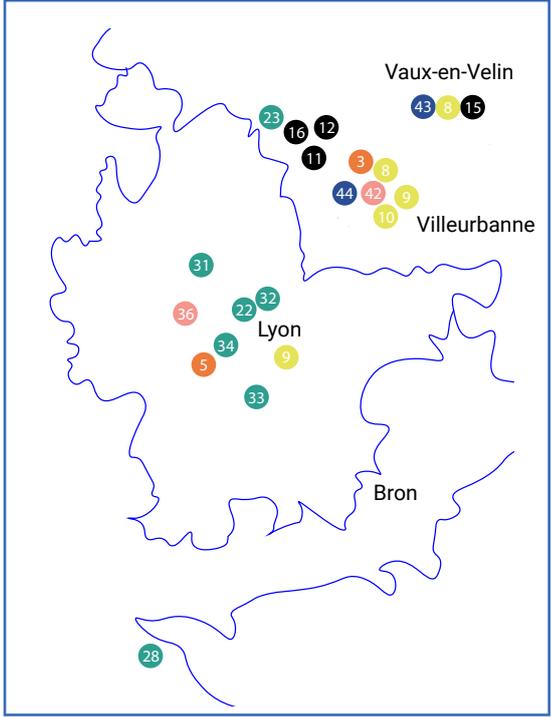
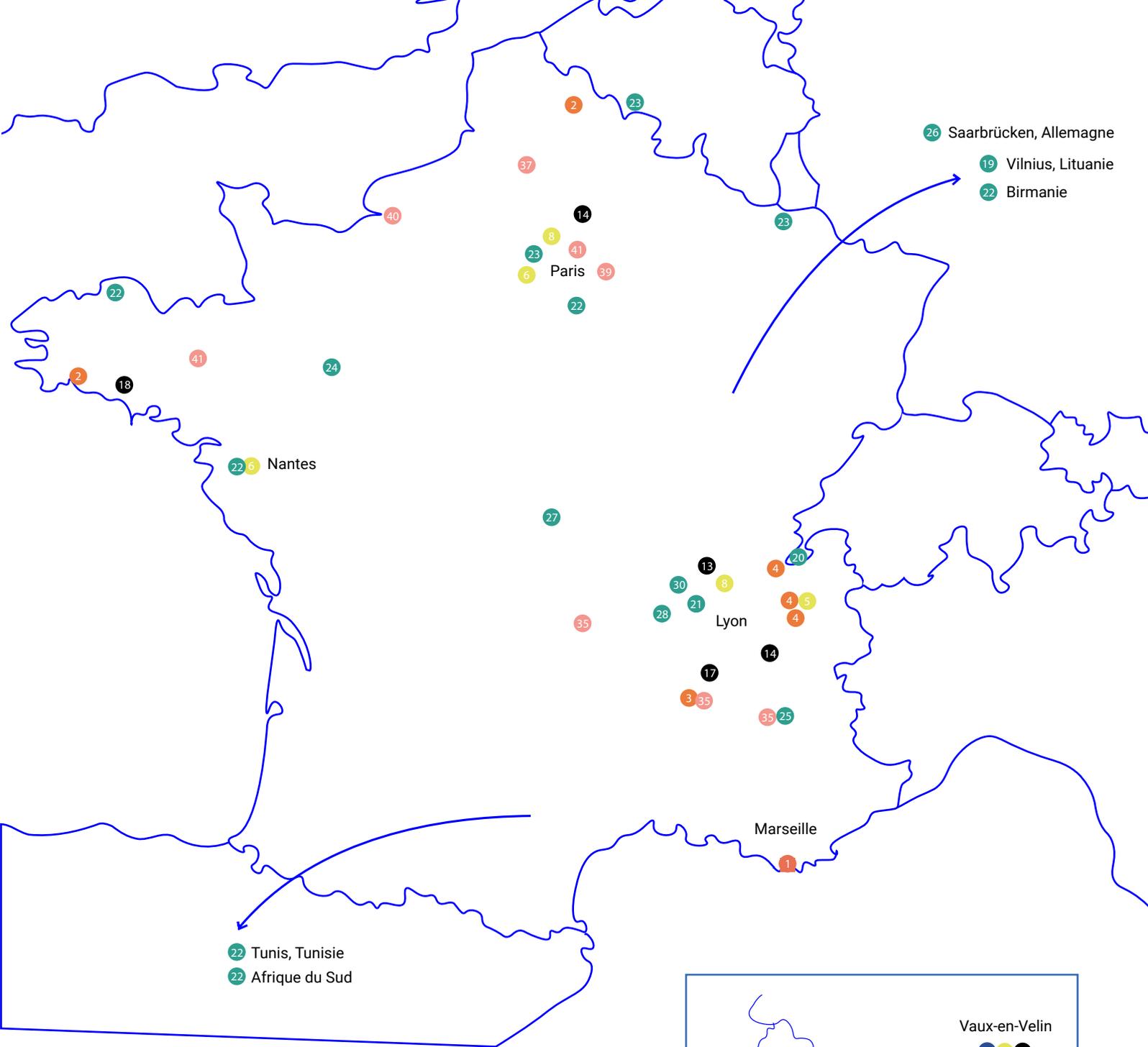
- 19 *Point Zéro* - Johan Corréze - Vilnius Light Festival - Vilnius (Lituanie)
- 20 *Octo* - Emilien Guesnard - Festival Lux - Genève (Suisse)
- 21 *TRACES* - Laurence Moletta - Résidence de territoire - Thizy et Thizy-les-Bourgs (69)
- 22 *The Live Drawing Project* - Le Cube - Cachan (92) - Fête de Noël - Nantes (44) - Institut Français (Tunisie, Afrique du Sud, Birmanie) - Groupe Hospitalier Saint-Luc Saint-Joseph - Lyon (69) - Festival Festi Lumi - Bonifacio (20) - Cité des Télécoms - Pleumeur-Bodou (22)
- 23 *Live Vjing* - Malo Lacroix - Warehouse - L'Exil - Courbevoie (92) - Transbordeur - Villeurbanne (69) - Dour Festival - Dour (Belgique) - L'Arche - Villerupt (54)
- 24 *L(s)* - Pierre-Adrien Théo - Micro Folies - Allonnes (76)
- 25 *Energia* - Pierre-Adrien Theo - Maison Bergès - Villard-Bonnot (38)
- 26 *Machines à rien* - Valentin Durif - Experimance - Saarbrücken (Allemagne)
- 27 *12 Images Seconde* - Malika Messaoudi - Montluçon (03)
- 28 *Plume au Bec* - Laurence Moletta - Roanne (42)
- 29 *Au Creux de la Nuit* - Laurence Moletta - Semaine des Paysages - Montluçon (03)
- 30 *De fil en aiguille* - Laurence Moletta - Cours-la-Ville (69)
- 31 *Inside Out* - Jakob Kvist - Fête des Lumières - Lyon (69)
- 32 *Pulse* - Emilien Guesnard - Fête des Lumières - Lyon (69)
- 33 *Cachés dans la ville* - Théoriz Studio - Fête des Lumières - Lyon (69)
- 34 *Cymopolée* - Luminariste - Fête des Lumières - Lyon (69)

Réseaux Pro

- 35 *Les Bienheureuses Rencontres* - Clermont-Ferrand (63), Grenoble (38), Saint-Etienne (42)
- 36 *Assemblée Générale - Auvergne-Rhône-Alpes Spectacle Vivant* - Lyon (69)
- 37 *Assemblée Générale - HACNUM Safran Numériques* - Amiens (80)
- 38 Formation HACNUM à destination des agents du Ministère de la Culture
- 39 *Forum de la création numérique* - Paris (75)
- 40 *Rencontre HACNUM «Chargés de communication»* - Festival Exhibit! au Tétris - Le Havre (76)
- 41 *Séminaires Think Tank HACNUM* - Festival Maintenant - Rennes (35), Centquatre - Paris (75)
- 42 *Visite des artistes lauréats des résidences franco-irlandaises «Cybernat»* - Pôle Pixel x Cultureworks - LabLab - Villeurbanne (69)

Temps forts

- 43 *Odysée V* - Planétarium de Vaulx-en-Velin (69)
- 44 *Les IRréels* - Pôle Pixel - Villeurbanne (69)



Assemblées Artistiques

- Networking
- Initiation au son binaural - Sliding Words - Villa Gillet
- Spatialisation du son sur Auditif - Serafino di Rosaria & Romain Darracq
- Introduction à la modélisation 3D sur Blender - Thibault Godet
- Arts numériques et vie professionnelle
- Photogrammétrie - Paul Ambrosino
- Initiation à la composition à l'image - Thibault Cohade
- Matière et spatialisation sonore - PJ Pargas
- Sobriété numérique - Luc Granier et Cie Corps au Bord
- Auditif, spatialisation du son - Serafino Di Rosario
- Diffusion - Cyrielle Tissandier, Thomy Sadatchy, Caroline Bernard
- Apéro de rentrée
- ARTS/SCIENCES - Utsutsu - Theoriz Studio
- ARTS/SCIENCES - Physique, VR & art algorithmique - Alex Andrix
- ARTS/SCIENCES - Danse, biologie & robotique - Veronika Akopova & Florian Goralsky
- ARTS/SCIENCES - Éthique, art & techno-science - Vincent Bergeron
- MAPPING - Altérer le réel en impliquant les publics - Louis Clément
- MAPPING - Jam session immersive et vjing collaboratif - Pauline Millet

JANVIER

- Fresque - Paint Mapping - Ecole R. Descartes - Villeurbanne (69)
- *Classe Immergée* - Ecole Anatole France - Villeurbanne (69)
- *Flottaisons* - *Code Source* - Bipolar - Seyssel (01)
- Octo - Emilien Guesnard - Festival Lux - Genève (Suisse)
- TRACES - Laurence Moletta - Résidence de territoire - Thizy et Thizy-les-Bourgs (69)
- *Point Zéro* - Johan Corrèze - Vilnius Light Festival - Vilnius (Lituanie)

FÉVRIER

- Fresque - Paint Mapping - Ecole R. Descartes - Villeurbanne (69)
- *Classe Immergée* - Ecole Anatole France - Villeurbanne (69)
- Ensemble Alkymia - MADLab
- P2P Networking Son binaural - Sliding Words - Villa Gillet | Serafino di Rosaria & Romain Darracq
- Live Vjing - Malo Lacroix - Warehouse - L'Exil - Courbevoie (92)
- *The Live Drawing Project* - Fête de Noël - Nantes (44) - Le Cube - Cachan (92)

MARS

- *Le Phare* - Atelier Faisceau Pointé sur le Monde de Demain - Maison d'arrêt de Corbas (69)
- *Herbier Augmenté* - Atelier mapping verdure & cie - Les Abattoirs - Bourgoin-Jallieu (38)
- Fresque - Paint Mapping - Ecole R. Descartes - Villeurbanne (69)
- *Classe Immergée* - Ecole Anatole France - Villeurbanne (69)
- *Prélude* - Bibliothèque des Bouches-du-Rhône - Marseille (13)
- *Overview* - Art in Space - Planétarium de Nantes (44)
- *Flottaisons* - Code Source - Bipolar - Seyssel (01) - Champagne (73)
- Assemblée Générale - HACNUM Safra Numériques - Amiens (80)
- Assemblée Générale - Auvergne-Rhône-Alpes Spectacle Vivant - Lyon (69)
- Les Bienheureuses Rencontres - Clermont-Ferrand (63)
- P2P Initiation Blender - Vie professionnelle & arts numériques - Photographie | Paul Ambrosino
- Octo - Emilien Guesnard - Festival Lux - Genève (Suisse)
- TRACES - Laurence Moletta - Résidence de territoire - Thizy et Thizy-les-Bourgs (69)
- *Point Zéro* - Johan Corrèze - Vilnius Light Festival - Vilnius (Lituanie)

AVRIL

- Fresque - Paint Mapping - Ecole R. Descartes - Villeurbanne (69)
- *Classe Immergée* - Ecole Anatole France - Villeurbanne (69)
- Ateliers «Cratère d'Impact» & Atelier «Écoute la Vitesse de la Lumière» - Oufs d'astro - Planétarium de Vaux-en-Velin (69)
- *Prélude* - Bibliothèque des Bouches-du-Rhône - Marseille (13)
- *Flottaisons* - LabLab - Villeurbanne (69)
- Jouhandeaud - Jeu Vidéo
- *Pluralité (Live)* - Oneste / Nicolas Désilles - Tournage de clip
- Live Vjing - Malo Lacroix - Transbordeur - Villeurbanne (69)
- *L(s)* - Pierre-Adrien Théo - Micro Folies - Allonnes (76)
- P2P Composition à l'image - Thibault Cohade

MAI

- Atelier Herbier Augmenté - Compiègne (60)
- *Classe Immergée* - EAC Anatole France - Villeurbanne (69)
- Fresque - Paint Mapping - EAC Descartes - Villeurbanne (69)
- *Prélude* - Bibliothèque des Bouches-du-Rhône - Marseille (13)
- *Le Phare* - LabLab - Villeurbanne (69)
- Les Bienheureuses Rencontres - Grenoble (38)
- *The Live Drawing Project* - Institut Français - Tunis (Tunis)
- P2P Expérimentation sonore

JUIN

- Atelier immersion binaurale, Faîtes du son - Sound and Music Computing 2022 avec le GRAME, Saint-Etienne (42)
- *Herbier Augmenté* - Atelier mapping verdure & cie - Les Abattoirs - Bourgoin-Jallieu (38)
- *Classe Immergée* - Restitution - Ecole R. Descartes - Villeurbanne (69)
- Fresque - Restitution Paint Mapping - Ecole R. Descartes - Villeurbanne (69) - Médiathèque du Tonkin (69)
- *Prélude* - Bibliothèque des Bouches-du-Rhône - Marseille (13)
- *Le Phare* - LabLab - Villeurbanne (69)
- *Flottaisons* - LabLab - Villeurbanne (69)
- *Conte d'un Futur Commun* - LabLab - Villeurbanne (69)
- Forum de la création numérique - Paris (75)
- The Live Drawing Project - Groupe Hospitalier Saint-Luc Saint-Joseph - Lyon (69)
- P2P Sobriété numérique - Luc Granier - Cie Corps au Bord | Auditif, spatialisation du son - Serafino Di Rosario | Diffusion - Cyrielle Tissandier, Thomy Sadatchy - Caroline Bernard

- P2P Carte blanche Pôlette
- *Machines à rien* - Valentin Durif - Expérimentance - Saarbrücken (Allemagne)
- *Energia* - Pierre-Adrien Theo - Maison Bergès - Villard-Bonnnot (38)
- *Live Vjing* - Malo Lacroix - Dour Festival - Dour (Belgique)
- *The Live Drawing Project* - Groupe Hospitalier Saint-Luc Saint-Joseph - Lyon (69) - Festival Festi Lumi - Bonifacio (20)
- *Atelier Paint Mapping* - Centre Social du Tonkin - Villeurbanne (69)
- *Le Phare* - Atelier venue des enfants - Villeurbanne (69)
- *Le Phare* - Atelier Faisceau Pointé sur le Monde de Demain - Maison d'arrêt de Villefranche-sur-Saône (69)
- *Flotaisons dans le cadre Code* - Source avec Bipolar - Seyssel (01)
- *Le Phare* - Capitale française de la culture dans le cadre des festivals Vivez l'été et les IRréels - Villeurbanne (69)
- *Prélude* - Bibliothèque des Bouches-du-Rhône - Marseille (13)
- *Le Phare* - LabLab - Villeurbanne (69)
- *Flotaisons* - LabLab - Villeurbanne (69)
- *Rencontre HACNUM «chargés-es de communication»* - Festival Exhibiti au Tétris - Le Havre (76)
- *The Live Drawing Project* - Cité des Télécoms - Pleumeur-Bodou (22)
- *Festival Les IRréels*
- *Les Hommes Debout* - Homme (59)
- *Conte d'un Futur Commun* - Chevagny (71)
- *3 Citrons* - Tournage de clip
- *Live Vjing* - Malo Lacroix - L'Arche - Villerupt (54)
- *Assemblée Artistique Apéro de rentrée*
- *Soi-Même* - SESSAD Les Passementiers - Villeurbanne (69)
- *Conte d'un Futur Commun* - Planétarium de Vaulx-en-Velin (69)
- *Overview* - Art in Space - Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie - Paris (75)
- *Rencontre HACNUM* - Laurence Moletta - Cours-la-Ville (69)
- *Au Creux de la Nuit* - Laurence Moletta - Semaine des Paysages - Montluçon (03)
- *The Live Drawing Project* - Institut Français - Afrique du Sud
- *Live Vjing* - Malo Lacroix - Warehouse - Courbevoie (92)
- *Plume au Bec* - Laurence Moletta - Roanne (42)
- *12 Images Seconde* - Malika Messaoudi - Montluçon (03)
- *Assemblée Artistique ARTS/SCIENCES* - Utsutsu - Theoriz | Physique, VR & art algorithmique - Alex Andrix | Danse, biologie & robotique - Veronika Akopova & Florian Goralsky
- *Atelier Smartfilm* - Rive-de-Gier (42)
- *Soi-Même* - SESSAD Les Passementiers - Villeurbanne (69) - LabLab - Villeurbanne
- *Conte d'un Futur Commun* - Centre des Arts d'Enghien-les-Bains (95)
- *Overview* - Art in Space - Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie - Paris (75)
- *Séminaire Think Tank HACNUM* - Paris (75)
- *Visite de Cybermate* - LabLab Villeurbanne (69)
- *Cympolée* - Luminariste - Fête des Lumières - Lyon (69)
- *Cachés dans la ville* - Théoriz Studio - Fête des Lumières - Lyon
- *Pulse* - Emilien Guesnard - Fête des Lumières - Lyon (69)
- *Inside Out* - Jakob Kvist - Fête des Lumières - Lyon (69)
- *De Fil en Aiguille* - Laurence Moletta - Cours-la-Ville (69)
- *Assemblée Artistique MAPPING* - Jam session immersive et vjing collaboratif - Pauline Millet
- *Odyssée V*
- *Les Hommes Debout* - Festival Pixel Art - Concarneau (29)
- *Soi-Même* - Fête des Lumières - Lyon (69)
- *#Drift, à la dérive* - Pôle Pixel - Villeurbanne (69)
- *Soi-Même* - LabLab - Villeurbanne (69)
- *Séminaire Think Tank HACNUM - Festival Maintenant* - Rennes (35)
- *La Vouivre* - Travail immersion
- *Assemblée Artistique ARTS/SCIENCES* - Éthique, art & techno-science - Vincent Bergeron
- *MAPPING* - Altérer le réel en impliquant les publics - Louis Clément
- *Atelier Conte et Mapping* - Hennebont (56)
- *Le Phare* - Festival Pleiades - Saint Etienne (42)
- *Soi-Même* - SESSAD Les Passementiers - Villeurbanne (69) - LabLab - Villeurbanne (69) - Studio des Hérédiaux - Lyon (69)

Autres accueils au LabLab

Ateliers & projets de territoires Temps forts

Diffusions Residences AADN

Actions accompagnées par Pôlette Réseaux pro Assemblées Artistiques

Faire vivre
le projet
AADN

ÉQUIPE & RESSOURCES HUMAINES

Welcome back !

En mai 2022, suite au départ de Quentin Duforeau, nous accueillons Amélie Godart en tant que chargée d'actions culturelles.

Amélie a déjà eu une première expérience à l'AADN lors d'une mission de "Soutien aux ateliers de médiation" en service civique. Elle revient donc avec une grande connaissance de la structure, ses enjeux et les missions : un réel savoir-faire qui sont autant d'atouts pour la structure. C'est un sincère plaisir de la retrouver pour une durée indéterminée au sein de l'équipe.



Séminaire AADN mars 2023 ©AADN

7 salarié·es permanent·es
7 volontaires en service civique
56 intermittent·es
10 artistes auteur·trices
20 bénévoles

Une gouvernance solide qui permet de faire évoluer sereinement les missions de directions.

Depuis 2017, nous avons fait évoluer notre gouvernance vers un modèle horizontal et collaboratif fondé sur des notions de sociocratie et holocratie pour faire place à l'autonomie et au pouvoir d'agir de chacun·e. Cette organisation, dont la charpente solide offre l'agilité du mouvement, nous a permis d'accompagner sereinement le départ de Pierre Amoudruz à la direction artistique de l'AADN depuis plus de 15 ans. Les missions de direction artistique ont été confiées à un comité artistique et éditorial (cf p.8) et Amélie Fesquet-Saniel, auparavant co-directrice en est maintenant la directrice. Elle a pour missions d'accompagner, soutenir l'équipe et les projets tout en étant garante de la tenue du cap fixé collectivement.

Des jeunes en missions de services civiques – des forces vives et de belles rencontres !

Nous avons la chance d'accueillir régulièrement des jeunes en service civique pour des missions de 8 mois. Ils et elles vont œuvrer à nos côtés pour la mise en place d'actions et projets d'intérêt général qui n'auraient pu voir le jour sans leur participation. C'est aussi une expérience humaine riche et enthousiasmante. Il est important de les remercier.

Et même s'il est toujours difficile de voir des personnes quitter l'équipe, nous sommes ravi·es que plusieurs d'entre elles et eux soient aujourd'hui salariées de la structure ou membre du conseil d'administration. En 2022, nous avons eu le plaisir de cheminer avec Léo, Tristan, Salomé, Marjolaine, Giulia, Tom et Clément.

MODÈLE ÉCONOMIQUE

Budget global **676 k€**
Résultat **-12 k€**

Un budget global toujours en augmentation mais un exercice déficitaire.

L'année 2022 s'annonçait complexe dès son démarrage avec la fin des aides COVID, cumulée à une reprise fragile des activités de ventes d'œuvres et de prestations de service. Après une forte activité en 2021 due à des décalages de production, l'année 2022 reflète une période de conception de projets, notamment les projets de territoire Vision°360.

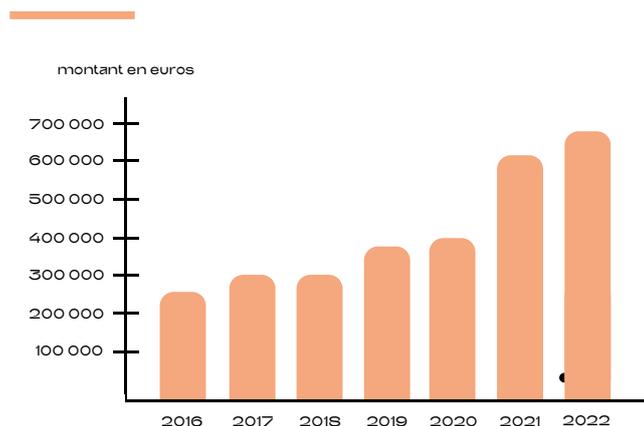
Si nous avons tout de même réussi à limiter le déficit prévisionnel en activant de nouveaux projets et en contraignant au maximum les charges, le résultat est impacté par :

D'importants investissements ces dernières années dont l'amortissement pèse particulièrement cette année.

Baisse du soutien de certains partenaires historiques de l'AADN : Région (-15%) & Ville de Lyon (-37%)

Le fond associatif permet d'absorber de déficit exceptionnel, mais le développement continu de la structure nécessite de mettre en œuvre une réflexion plus globale sur le modèle économique et la rentabilité de nos activités.

Évolution du budget global



85% de recettes liées aux projets.

Nous sommes toujours en 2022 sur un ratio de plus de 50% de recettes propres et 50% de soutiens publics.

Si cette diversification avait pour but de nous permettre une certaine indépendance, nous évoluons sur des marchés fragiles avec des taux de rentabilité très faibles.

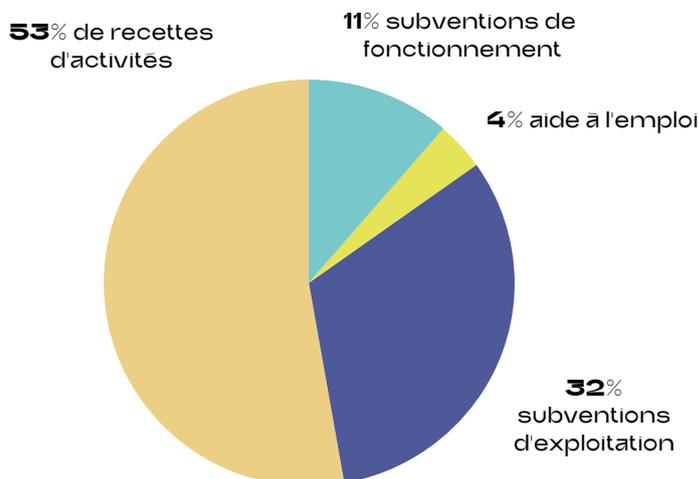
Les recettes d'activités permettent (parfois pas totalement) de couvrir les frais d'exploitation, mais ne sont pas suffisamment génératrices de revenus pour être investies dans les projets plus fragiles et le fonctionnement / développement de la structure.

Les soutiens publics étant essentiellement des aides aux projets, nous avons au final 85% de recettes liées aux projets.

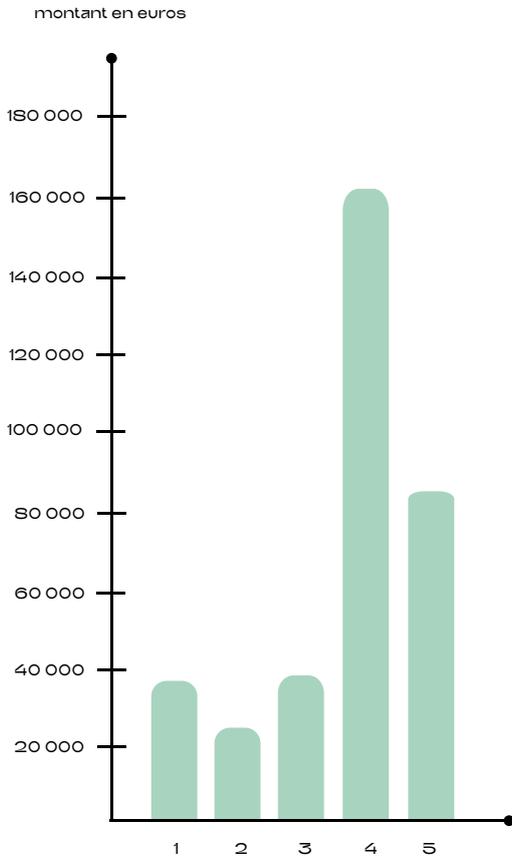
Des recettes de fonctionnement qui ne suivent pas le développement de la structure et ne représentent que 15% du budget global.

Ce modèle fragilise la structure, cela ne nous garantit pas un socle solide pour œuvrer sur nos missions d'intérêt général (soutien à la création et à l'émergence, animation de communauté, actions vers tous les publics...) et assurer le bon développement de la structure et de ses activités.

Répartition des produits 2022



Focus sur les recettes d'activités



Répartition des recettes d'activité

- 1 Diffusion d'œuvres
- 2 Ventes ateliers et prestations diverses
- 3 Refacturation loyers
- 4 Pôle prestation administrative
- 5 Parcours et co-production

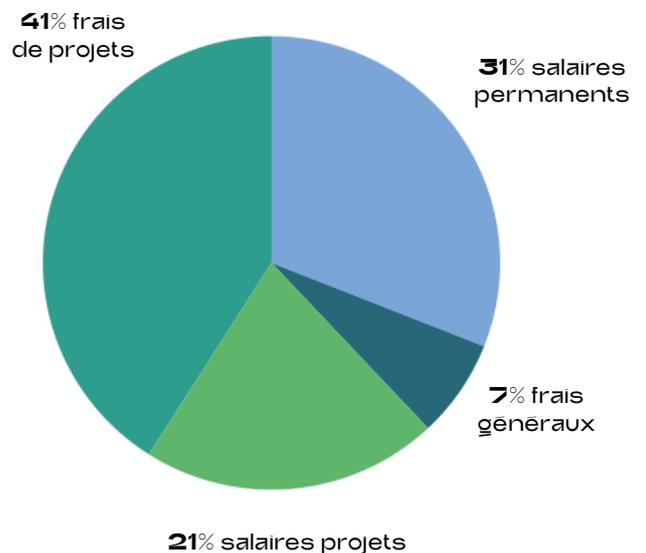
Une maîtrise rigoureuse des frais généraux qui permet de limiter les impacts d'une baisse de financement, mais qui ne laisse aucune marge de manœuvre.

Les frais généraux sont en grande partie compensés par la mutualisation des espaces de travail, après retraitement des refacturations de loyer, les frais généraux s'élèvent à 44k€ soit 9% du budget global.

Une masse salariale permanente contenue mais qui fait peser un risque fort de turn-over.

196k€ de masse salariale permanente en 2022 contre 180k€ en 2021. L'augmentation relative s'explique par la création d'un poste en communication courant 2021 qui a donc davantage impacté l'exercice 2022.

Répartition des charges 2022



ENSEMBLE



L'ÉQUIPE

Celles et ceux qui font le projet au quotidien

Amélie FESQUET-SANIEL

DIRECTION
direction@aadn.org

Amélie GODART

ACTION CULTURELLE
mediation@aadn.org

Clément BAUDON

APPUI À LA PROMOTION
DES ACTIVITÉS
support.comm@aadn.org

Cyrielle TISSANDIER

PRODUCTION & DIFFUSION
diffusion@aadn.org

Justine BABINA

COMMUNICATION &
RELATIONS PUBLIQUES
communication@aadn.org

Sabine LAFFAY RECRUTEMENT EN COURS

ADMINISTRATION &
RÉFÉRENTE POLETTE

Nadine MAKRIS

ACCOMPAGNEMENT À LA
CRÉATION
creation@aadn.org

Tom GRANDGEORGE

SOUTIEN AUX ATELIERS
DE MÉDIATION
ateliers@aadn.org

LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

Celles et ceux qui conseillent et orientent, en toute responsabilité

Cédric PELLISSIER

BUREAU

Christelle MECHAIN

GROUPE DE TRAVAIL DE LA
VIE ASSOCIATIVE

Jean-Baptiste BULOT

BUREAU

Laure PELAT

BUREAU

Natacha Paquignon

COMITÉ ARTISTIQUE ET
ÉDITORIAL

Pauline MILLET

GROUPE DE TRAVAIL DE LA
VIE ASSOCIATIVE

Pauline PATOUX

BUREAU

Pierre BRINI

BUREAU

Salomé BEAUREZ-ROY

BUREAU

Sonia NIKITIN

BUREAU

Thibault VERDA

PRÉSIDENTE & GROUPE
DE TRAVAIL DE LA VIE
ASSOCIATIVE

Valentin BISSCHOP

COMITÉ ARTISTIQUE ET
ÉDITORIAL & GROUPE
DE TRAVAIL DE LA VIE
ASSOCIATIVE

LES CONSEILLERS ET CONSEILLÈRE ARTISTIQUES ET ÉDITORIAUX

Celles et ceux qui enrichissent la vision artistique

Antoine VANEL -

BlindspOt
ARTISTE DIGITAL

Rocio BERENGUER

AUTEURE ET
METTEUSE EN SCÈNE

Paul BRINIO

AUTEUR

LES AUTRES MEMBRES DU GROUPE DE TRAVAIL DE LA VIE ASSOCIATIVE (GTVA)

Celles et ceux qui activent et animent la Communauté Créative

Chantal CAPELLI

Kévin RYCKELYNCK

Milo CLEMENT

Nicolas DESILLES

Pierre DUCHESNE -

BÉNÉTEAU

Vincent BERGERON

LES TECHNICIEN·NES

Celles et ceux qui œuvrent sur les projets artistiques et culturels

Nicolas DOUCHET
Alexandre GEORGE
Bruno GERMAIN
Benoît GIFFARD
Nicolas GUICHARD
Damien JARRASSE
Stanislas LENFANT -
SALSMANN
Baptiste MARTIN
Laurene PICARD
Mathurin PRUNAYRE
Emmanuel SABROUX
Arnaud SIMIDOFF

LES CHARGÉES DE PRODUCTION

Celles qui viennent renforcer les projets Polette

Valentine ANTHEAUME
Caroline BERNARD
Louise SEBES

LES ARTISTES

Paul AMBROSINO | Alma Alta
Pierre AMOUDRUZ
Nathan BELFER
Jérémy BELLOT | AV Extended
Jean-Baptiste BULOT
Alex BOURGEOIS
Louis CLEMENT
Thibault COHADE
Romain CONSTANT | CT4C
Angélique CORMIER
Johan CORREZE
Delphine DESCOMBIN
Frédéric DESLIAS
Lional DUMAS | High Tone

Jacques-André DUPONT
Valentin DURIF
Cecile FISERA
Yovan GIRARD
Anne GODEFERT
Sophie GRIFFON | Odalie
David GUERRA
Emilien GUESNARD
Xavier GRESSE
Emilie HARACHE
Esteban HELL-
GONZALES
Maxime HURDEQUINT
Malo LACROIX
Nicolas LESPAGNOL -
RIZZI | LEZZI
Christelle MECHAIN
Malika MESSAOUDI
Pauline MILLET
Laurence MOLETTA
Yannick MORÉTEAU | WSK
Benjamin NESME |
Luminariste
Fabrice ORESTA | High
Tone
Julien ORESTA | High Tone
Lola PENICAUD
Dominique PETER | High
Tone
Nicolas RICHARD
Clément RIGNAULT |
Gangie
Victor ROUX | Grimme
Sébastien SCHNABEL | AV
Extended
Marc SICARD | Luminariste
Nathanaël TARDIF
Pierre-Adrien THEO
Pierre TURLOTTE | WSK
Maxime TOUROUTE
Pia VIDAL

ET TOU·TES
LES AUTRES
PARTENAIRES, AMI·ES
& BÉNÉVOLES...

LES PARTENAIRES

Coopérer sur la Métropole lyonnaise pour faire rayonner l'ensemble de l'écosystème et répondre aux besoins territoriaux



LES RÉSIDENT·ES DU LABLAB

LES ACTEURS DES DISPOSITIFS D'ACCOMPAGNEMENT DE LA MÉTROPOLE



Auvergne-Rhône-Alpes Spectacle Vivant, Azelar, Pôle PIXEL, Rhône-Alpes Développement Initiatives

Connecter la scène locale aux enjeux nationaux à travers les réseaux professionnels

HACnum:

Réseau national des arts hybrides et cultures numériques



Transversale des Réseaux Arts-Sciences

ALVERGNERHÔNEALPES
SPECTACLE
VIVANT

Agence Auvergne Rhône-Alpes Spectacle Vivant

Nos soutiens

Soutenu par
MINISTÈRE DE LA CULTURE
Liberté Égalité Fraternité

FDVA
FONDS POUR LE DÉVELOPPEMENT DE LA VIE ASSOCIATIVE

FONJEP
Fonds de financement de la jeunesse et de l'innovation produttiva

SERVICE CIVIQUE
Le service pour l'État et les associations

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

GRANDLYON
la métropole

INSTITUT FRANÇAIS + ONLYLYON
LA MÉTROPOLE

VILLE DE
LYON

vaub-com-velin
MÉTROPOLE DE LYON

vi||eurbanne

Couverture *Conte d'un futur commun* - Louis Clément, Delphine Descombin, Maxime Hurdequint, Yovan Girard & Maxime Touroute - Résidence au Planétarium de la Cité des sciences & de l'industrie ©A.Robin-EPPDC

Rédaction Amélie Fesquet-Saniel & Justine Babina

Relecture Amélie Godart, Cyrielle Tissandier & Nadine Makris

Mise en page Justine Babina & Clément Baudon

Impression Corep Raspail

AADN - Arts et Cultures Numériques

www.aadn.org

contact@aadn.org

09 50 21 85 21

2 rue d'Arménie 69003 Lyon



ARTS
& CULTURES
NUMÉRIQUES

Soutenu
par



FDVA
FONDS POUR LE
DEVELOPPEMENT
DE LA VIE
ASSOCIATIVE

FONJEP
Fonds de soutien
à l'entreprise et à l'écologie sociales

**SERVICE
CIVIQUE**
du service national

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

GRANDLYON
la métropole

INSTITUT
FRANCKS + ONLYLYON
LABORATOIRE

VILLE DE
LYON

vau**x**en**velin**

vi**ll**eurbanne