

RAPPORT D'ACTIVITÉS

Regards sur 2024

AADN, Arts Hybrides & Numériques



RAPPORT MORAL

Quel témoignage aujourd'hui pour raconter hier ?

En 2024, l'AADN a continué de faire reconnaître son activité dans le champ des arts hybrides et numériques à la rencontre de publics nombreux et diversifiés, sur des échelles de territoires multiples.

L'AADN a pérennisé des dispositifs récemment créés, qui s'ancrent désormais au cœur de son activité, dont le comité artistique et éditorial et des résidences au LabLab, et a renforcé ses partenariats en concrétisant des dynamiques de coopérations initiées depuis longtemps, à l'image du projet européen Chromosphère. À divers endroits de ses missions et dans sa pluri-activité, l'AADN est identifiée comme « la seule à faire ce qu'elle fait ». Cela s'ébruite et positionne l'association comme actrice incontournable du secteur, dans ses actions d'accompagnement, de diffusion et de formation.

Plus que jamais, l'AADN est un lieu ressources et une maison des artistes, avec Pôlette également, qui vit grâce à une équipe ô combien investie.

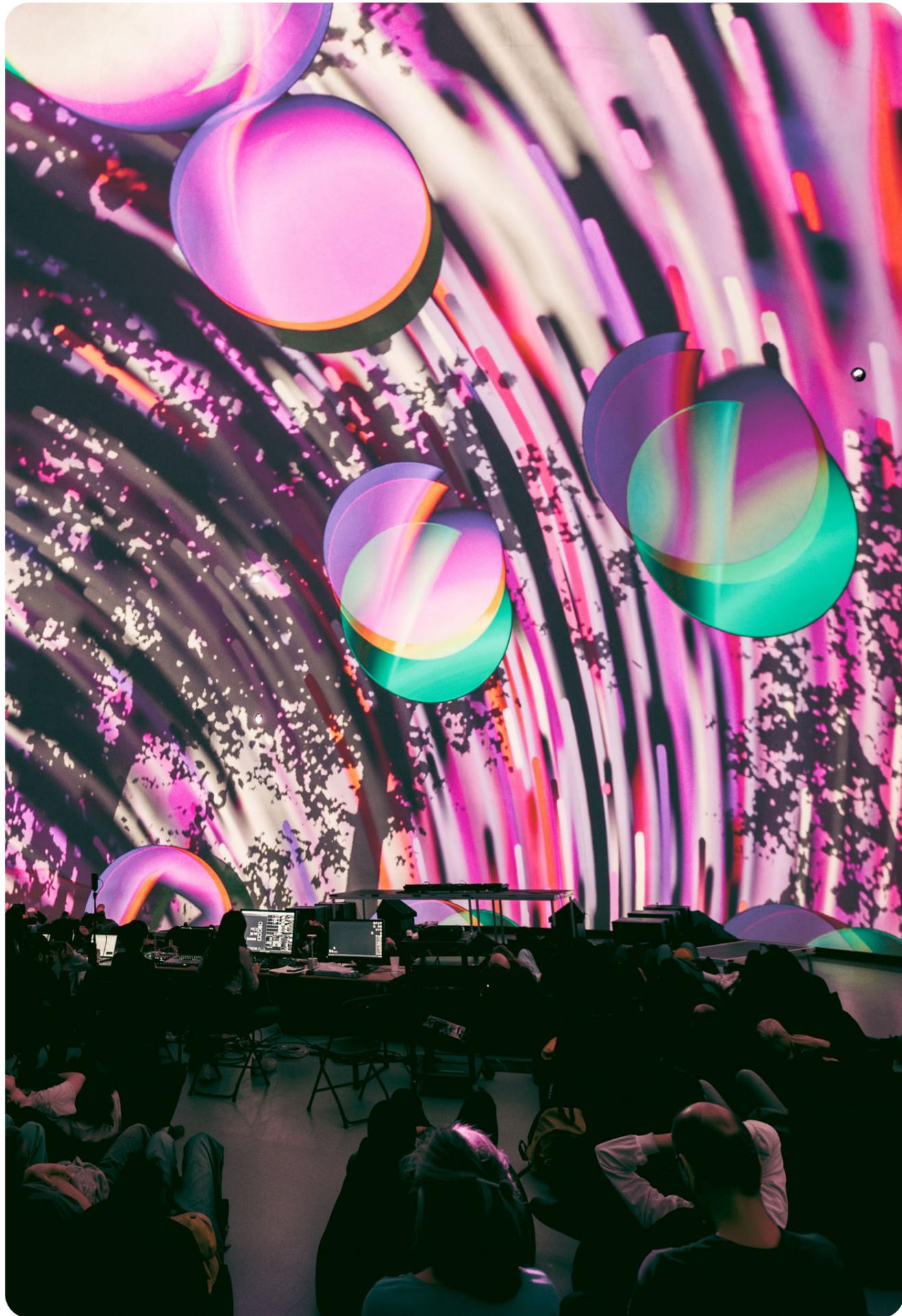
Une équipe que nous remercions et dont nous saluons le travail, l'engagement et la capacité à s'adapter et à se ré-inventer. 2024 fut une année en équilibre avec à nouveau des départs et des arrivées ainsi que des réorganisations internes. Nous sommes reconnaissant-es envers celles et ceux dont qui ont décidé de poursuivre leurs cheminements professionnels vers d'autres horizons et sommes ravi-es d'avoir accueilli de nouvelles personnes qui nous accompagnent désormais de leurs compétences et énergies.

Toutes et tous ont réalisé un travail reconnu pour sa qualité et sa générosité dans l'accueil, le partage et l'échange au sein d'espaces physiques en les murs au LabLab et hors les murs, dans l'espace public (à l'occasion de la fête des Lumières par exemple), dans des lieux partenaires (notamment le réseau des planétariums), dans des écoles ou encore des maisons d'arrêt, mais aussi dans des espaces virtuels telle la plateforme Discord de l'AADN qui s'est déployée en 2024 pour devenir la Communauté des arts hybrides et cultures numériques, en partenariat avec HACNUM.

Les missions de l'AADN ne pourraient être mises en œuvre sans son équipe, sans son conseil d'administration, sans tou-tes les artistes qui travaillent à ses côtés, et sans les partenaires institutionnels et financeurs, que nous remercions pour leur soutien, essentiel à notre activité aujourd'hui dans le futur. Si l'AADN poursuit ses efforts pour développer ses recettes d'activités, celles-ci demeurent insuffisantes pour soutenir le développement de la structure tel que nous l'envisageons. Il est primordial que nos partenaires renouvellent et renforcent leur accompagnement financier avec des aides au fonctionnement de l'association afin que nous poursuivions notre engagement au service de l'intérêt général.

C'est ensemble, en joignant toutes ces forces et ces ressources que nous pouvons remettre en écriture notre héritage et donner vie à l'univers de demain.

Pauline Patoux
Présidente de l'AADN



P. 06	AADN – Arts hybrides & cultures numériques
P. 08	Soutenir la création immersive
P. 16	Soutenir la création locale & structurer la filière
P. 22	À la rencontre des publics
P. 26	Faire vivre le projet AADN
P. 28	Bilan financier
P. 30	Partenaires
P.32	Équipes

AADN

CRÉATION IMMERSIVE EN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE : UNE MAISON RESSOURCE POUR TOUTES ET TOUS !

Depuis 20 ans, l'AADN - Assemblée Artistique des Diversités Numériques - est une maison ressource pour les arts hybrides et numériques : théâtre, danse, installations, live audiovisuels... augmentés par les technologies !

L'AADN soutient plus particulièrement la création immersive, mène des actions culturelles et anime une communauté créative tout en proposant une programmation d'événements atypiques. Co-fondatrice du LabLab, lieu de création immersive à Villeurbanne, l'AADN offre aux artistes des espaces d'écriture de nouveaux récits, d'exploration artistique et d'expérimentation technologique.

Dans le champ des arts hybrides et cultures numériques, l'AADN aide les artistes à se professionnaliser et à se structurer en proposant "Pôlette", son pôle d'accompagnement et de conseil. Grâce à son bureau de production et son parcours d'accompagnement, Pôlette offre les outils adaptés aux besoins des artistes pour produire et diffuser leurs œuvres.

Défricher nos futurs désirables et expérimenter ensemble des mondes alternatifs

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 technologies. L'AADN s'intéresse à des œuvres qui éveillent une vigilance poétique, une prise de conscience sensible et ouvre le chemin d'une 3e voie, raisonnée entre technophilie et technocritique. La structure s'engage auprès de créations capables d'activer les imaginaires et redonner du pouvoir d'agir.

Focus sur...

En 2024 -2026 - "Dans un monde de flou"

Trop de flou ? Pas assez ? C'est ambivalent, le flou. Ça fait un peu peur. Avec le développement hyperbolique de nos systèmes technologiques, les frontières du réel se brouillent, ouvrant la porte aux manipulations, aux fantasmes du complot. Des systèmes boîtes noires tellement complexes qu'on ne sait pas trop ce qu'ils font. Le deep fake et les fake news. Les transhumanistes et les extropianistes... même les contours du corps ne sont plus très nets. Pourtant c'est là, dans cet espace-temps frontière, que tout est encore possible. C'est peut-être à cet endroit que se situe la possibilité d'une résistance à l'obsession de la mesure, du contrôle, de la prédiction, de l'optimisation, de l'efficacité. De l'uniformisation et de l'industrialisation. De l'accélération. Dans les erreurs, le bug, l'incertitude, s'ouvrent des espaces imaginaires à mettre en scène. Et aussi une nouvelle forme de relation entre l'humain et la machine. Un dialogue qui devient possible parce que l'autre est indisponible, parce qu'on ne peut pas prévoir ses réponses. Parce qu'au lieu de chercher à éviter ses failles, ou de les enfouir sous le tapis, on les accepte comme celles d'un alter-ego. D'un partenaire, qui certes n'a pas d'affect, mais auquel nous pouvons confronter notre sensibilité, avec lequel nous pouvons raconter nos histoires. Et si cet espace de flou nous permettait de nous connaître un peu mieux en tant qu'êtres humains ?

Natacha Paquignon,
conseillère artistique et
éditoriale de l'AADN

SOUTIEN
À LA CRÉATION



ACCOMPAGNEMENT



DIFFUSION



COMMUNAUTÉ



ACTION
CULTURELLE



ÉVÈNEMENT



Immersion collective : plonger ensemble dans l'image

Si nous révélons toute la diversité des cultures numériques et leurs esthétiques sur le territoire régional, notre ligne artistique se concentre sur une forme en écho à nos valeurs d'ouverture, d'accessibilité et de coopération :

la création en immersion collective.

Bien loin de l'immersion individualisante des casques de réalité virtuelle, nous travaillons la dimension collective de ces œuvres. Dans des salles de projection 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.

L'AADN est ouverte, curieuse

Le "faire-ensemble" est au cœur de la conception de nos projets : création participative, circulation de savoirs, mutualisation et mise à disposition de matériel, de savoir-faire et de ressources. Nous défendons des modèles de solidarité et d'entraide face à une société qui les délite. Nous travaillons toujours à nous rendre accessibles : concevoir nos projets en considérant l'autre, transmettre pour donner les clés de compréhension, aller vers tous les publics, faire culture avec les habitant-es et encourager la réappropriation d'espaces publics, artistiques et culturels.

Un comité artistique et éditorial pour éclairer la vision et partager les prises de décisions artistiques

Au sein d'un comité artistique et éditorial, les salarié-es de l'AADN s'entourent de personnalités invitées et de membres du Conseil d'Administration pour écrire et incarner l'éditorialisation de la saison.

CONSEILLER-ES

Rocio Berenguer - Directrice artistique, auteure & metteuse en scène | Cie PULSO (Paris)

Blindspot alias Antoine Vanel - Artiste digital (Lyon)

Paul Brinio - Auteur & journaliste (Lyon)

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Natacha Paquignon - danseuse et chorégraphe de la Cie Corps Au Bord (Lyon - Villeurbanne)

Valentin Bisschop - Vidéaste & professeur référent en audiovisuel (Lyon)

Le comité assure des missions de : veille de thématiques en cohérence avec la ligne artistique, éditorialisation et programmation de nos temps forts dédiés à la création immersive (Les Labos Immersifs et Alterfutura), détection et sélection des équipes accueillies en résidence et produites.



SOUTENIR LA CRÉATION EN IMMERSION COLLECTIVE

CRÉATION ARTISTIQUE SOUS DÔME

Les pionniers de la création immersive dédiée au dôme en France

Depuis 2018, nous coordonnons un réseau de co-production dédié à l'accompagnement des créations artistiques en environnement immersif sous dôme. Celui-ci associe des partenaires issus de cultures artistiques pluridisciplinaires en vue de mettre en commun des compétences et moyens au service d'un projet de création art-sciences. Notre consortium est constitué du Planétarium & la Ville de Vaulx-en-Velin, du Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie (Paris), Stereolux et du Planétarium de Nantes. Chaque partenaire du réseau prend part à la sélection annuelle d'une équipe pour ensuite l'accueillir en résidence, coproduire et diffuser la création.

Au-delà de ce cadre d'accompagnement, il s'agit aussi de créer des collaborations artistiques et scientifiques entre les artistes et les différents lieux partenaires, se traduisant par exemple par des mises en lien avec des chercheurs.euses.

Depuis le lancement de ce dispositif, ce sont 7 créations qui ont vu le jour. Nous bénéficions aujourd'hui d'un rayonnement et d'une légitimité à l'échelle métropolitaine, nationale et internationale sur le sujet de la création artistique en environnement immersif.

Tisser des partenariats pour renforcer les moyens de production des équipes

Cet accompagnement soutenu permet d'assurer la réalisation des projets dans des conditions optimales : un appui à la production, 4 semaines de résidences et un apport en coproduction de 7000€.

Par ailleurs, il offre une visibilité accrue pour les œuvres et de nouvelles expériences pour les publics, par la mise en place de sorties de résidence et avec la diffusion de la création dans les lieux partenaires.

Des temps forts qui donnent une visibilité aux projets

- ALTERFUTURA au Planétarium de Vaulx-en-Velin
- FESTIVAL SOUS DÔME au Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris
- PROGRAMMATION STEREOLOUX X PLANÉTARIUM DE NANTES (Scopitone ou festival)

Chiffres clés

Candidatures issues de 12 pays, témoignant d'un rayonnement international important

Focus sur...

FERMI PARADOX

Expérience immersive sous dôme

Le projet Fermi paradox se présente comme une fuite en avant vers de nouvelles exoplanètes, une exploration à travers des voyages subatomique. Ce nouvel opus s'appuie sur le paradoxe de Fermi. Il s'agit d'un concept dans la science et la philosophie qui cherche à répondre à une question simple : «Si l'univers est si grand, pourquoi n'avons-nous pas encore rencontré d'autres formes de vie extraterrestres ?» L'une des hypothèses les plus sombres et sur laquelle nous appuyons notre récit est la suivante : les civilisations intelligentes s'autodétruisent avant d'avoir la chance de communiquer avec d'autres formes de vie.

EQUIPE ARTISTIQUE : Jesus Baptista et Amadeo Savio

COPRODUCTIONS ET PARTENAIRES : AADN - Arts hybrides & cultures numériques, Planétarium et Ville de Vaulx-en-Velin, Planétarium de la Cité des sciences et de l'industrie de Paris, Planétarium de Nantes, Stereolux - Nantes, Le Fresnoy, Société des Arts Technologiques-Montréal

LES RÉSIDENCES DE CRÉATION IMMERSIVE AU LABLAB

Le LabLab : un lieu ressource unique et innovant dédié aux artistes et à la filière

- Accueil d'artistes en résidence de création dans le cube immersif
- Organisation de temps forts : networking, sorties de résidences, rencontres professionnelles
- Mise en réseau entre artistes et technicien.nes
- Pépinière créative abritant une vingtaine de résident.es permanent.es

Une pluralité d'équipes et de disciplines bénéficient de notre dispositif de soutien à la création. Depuis 2023, nous déployons un programme d'accueil en résidence au sein de notre cube immersif.

Nous attachons une grande importance au fait de donner les moyens aux créateur-trices de développer de nouvelles écritures artistiques. Dans notre secteur soumis autant à l'innovation qu'à l'obsolescence technologique, la création passe par d'importantes phases de recherche pendant lesquelles il s'agit de dompter les technologies, les maîtriser pour mieux les utiliser au service d'un propos artistique et souvent, se laisser influencer en retour. Cette phase indispensable à la maturité des œuvres peut parfois faire défaut, n'étant ni financée, ni accompagnée.

Nous répondons à ce besoin d'expérimentation, avec un ambitieux programme d'accueil en résidence au LabLab. À l'intérieur de cet espace unique et entièrement équipé - composé d'un cube immersif, d'un atelier de fabrication prototypage et d'un espace de vie - nous donnons aux artistes et technicien.nes les moyens de développer de nouvelles écritures artistiques.

Les équipes accueillies reflètent de nombreuses disciplines, représentant l'essence même des arts hybrides : danse, théâtre, installation interactive, réalité augmentée, réalité virtuelle...

Les équipes bénéficient de :

- Mise à disposition du studio immersif : 5 jours par résidence, avec la possibilité en fonction des besoins et des moyens d'associer une seconde période de résidence
- Accueil technique : pour prendre l'outil en main et l'utiliser au maximum de ses capacités technologique, présentation et conseils sur les outils et logiciels disponibles, mise en place des espaces de travail
- Accès aux différents espaces : atelier de fabrication, salle de créativité, espaces de vie
- Dispositif d'accompagnement à 360° pour chaque équipe

Au-delà des espaces de résidence, nous mettons notre expertise au service des équipes que nous accompagnons.

- Accompagnement à la production : appui aux demandes de financement, mise en lien avec des partenaires identifiés, conseil sur la production et la diffusion
- Organisation d'une sortie de résidence convoquant un public hétérogène : artistes, programmateur-rices, partenaires culturels et plus largement l'ensemble de la communauté créative.

Engouement autour des appels à projets : plus de 60 candidatures !

Ce fonctionnement par appel à projets offre désormais la possibilité à tou-tes les artistes d'accéder au lieu : plus de 70% des candidat-es n'étaient pas déjà connu-es de l'AADN, 62% sont des artistes émergent-es et 52% sont des artistes "transfuges", c'est-à-dire issu-es d'autres disciplines artistiques que les arts numériques.

3 créations transdisciplinaires, porteuses de sens autour de la thématique du "Flou" ont ainsi été sélectionnées par le comité artistique et éditorial de l'AADN.

Chiffres clés

100 candidatures
aux 2 appels à projets
40 journées de créations
100 spectateur-rices aux
sorties de résidences

Partenaires

Soutien de la **DRAC**
Auvergne-Rhône-Alpes



TOXXIC

TOXXIC – sélectionnée en 24, accueillie en résidence en 25.
Charlie est une jeune danseuse qui peine à se faire une place dans le monde. Pour palier aux difficultés du réel, elle investit pleinement une plateforme sociale virtuelle et commence à gagner de l'argent en incarnant grâce à la motion capture des avatars dédiés à la réalisation de fantasmes. Les utilisateur-rices qu'elle rencontre dans cet espace font appel à ses talents pour obtenir ce qu'ils désirent : être touché pour la première fois, voir le Christ, retrouver son enfant disparu. La traversée de toutes ces existences simulées va venir bouleverser sa vie et ses relations dans le monde réel.

Distribution : Écriture et m.e.s : Antoine Briot & Jennifer Gold, Regard extérieur : Clarisse Delile & Pierre Maillard, Création vidéo : Antoine Briot (+ guests), Création lumière : Manon Lauriol, Création sonore : Mateo Provost (+ guests), Créative codeur : Antoine Vanel, Création costume : Chloé Courcelle
Avec Jennifer Gold & un-e performer VR

Co-producteurs et partenaires : Chambre 12, AADN – Arts & Cultures Numériques, Les Subs, Le CENTQUATRE, Scènes Augmentées, La Région Auvergne-Rhône-Alpes



C'EST LA FIN

C'EST LA FIN s'appuie sur différents récits anciens et modernes, mythologiques et hypothèses scientifiques sur la question de la fin du monde pour créer une performance live audio/vidéo dans l'espace public et en salle. Sans faire l'économie d'un certain humour et d'images insolites, le spectacle interrogera nos peurs, nos croyances, notre relation intime à la notion de "fin" sur plusieurs échelles : la fin de notre existence individuelle, ou la fin de ce que nous avons toujours connu, en écho au concept de "solastalgie", la nostalgie de paysages ou d'endroits familiers maintenant disparus... Il questionnera la place de l'être humain, son impact sur la Terre que l'on appelle parfois "l'Anthropocène", mais sa quasi-insignifiance à l'échelle de l'univers, un espace-temps si difficile à appréhender, qui aura aussi certainement une fin ?

Distribution : Clément Fessy : vidéo, musique, co-mise en scène
Pierrick Monnereau : composition, musique, co-mise en scène
Camilie Régnier-Villard : écriture, dramaturgie, co-mise en scène

Co-producteurs & partenaires : Accueil et/ou coproduction : La Fabrique Andrézieux-Bouthéon (42), La Comète, Le Fil SMAC (42), AADN (69), Théâtre de Bellac (87), Figures Libres (41) / Soutiens : DGCA "programme de soutien à la création mutualisée en musiques actuelles", Département de la Loire, Ville de Saint Étienne



FOCUS ON HOPE

FOCUS ON HOPE

Création musicale et chorégraphique hybride, avec une scénographie en vidéo mapping immersif, elle raconte l'histoire de Mo, enfermée chez elle dans ses idées noires matérialisées dans un palais de la mémoire. Aux actualités sombres s'ajoutent ses souvenirs d'enfance, nets mais hors de portée, dans un patio vitré. Alors qu'elle est sur le point d'étouffer, elle monte dans un grenier où se trouve un vieux télescope. La musique dehors l'appelle ; un souffle d'espoir l'envahit. Alors qu'elle commence à danser, le sol se détruit sous elle. En lévitation dans la nuit, elle atterrit pour créer un jour nouveau, rempli d'un espoir combatif et nourri de ses actions pour rendre le monde meilleur.

Distribution : Réalisation, Direction artistique : Sarah Le Gigan, Compositeur : Gabriel LeReverend, Chorégraphe : Méliah Peron, Direction artistiques, Motion Designer 2D/3D : Doralice Macaire, Danseuse interprète : Leslie Hoang, Direction photo : Elsa Walter-Chevallier, Artiste 3D : Pierre Dussaule, Ingénieur son : John Christian Cardenas

Co-producteurs et partenaires : AADN – Arts & Cultures Numériques, Rencontres audiovisuelles



LATENCY

Si derrière ce léger retard, qui révèle l'intelligence de la machine, se cachait un espace temporel où tout peut se passer ? Si la latence était la condition d'une possible relation entre humain-es et machine ? Dans *Latency*, deux danseuses et une intelligence artificielle créent petit à petit les conditions d'un véritable dialogue.

L'IA veut avoir un corps, apprendre à danser, à créer son propre vocabulaire chorégraphique. Sa matière, ce sont les images de danse fournies par les danseuses, qui se filment tout au long de la pièce, et des images filmées par le public dans un espace d'accueil avant son entrée dans la salle de spectacle.

Distribution : Co-auteurs : Natacha Paquignon, chorégraphe, Quentin Bozon, artiste numérique – designer interactif, Maxime Touroute, ingénieur et artiste numérique, Chorégraphe : Natacha Paquignon, Développement du système informatique : Maxime Touroute, Compositeur, création sonore : Simon Jurine, Création du dispositif, création visuelle : Quentin Bozon, Danseuses : Laure-Anne Deltort, Natacha Paquignon

Co-producteurs et partenaires : Compagnie Corps Au Bord, Partenaires de création Reveality, LabLab /Co-production, Le Hublot (Nice), Hangars Numériques (Saint-Denis, La Réunion), Partenaire de production AADN (Lyon)
Avec le soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée



LES LABOS IMMERSIFS, UN WORKSHOP AUGMENTÉ POUR UNE 6^E ÉDITION TOUJOURS AUSSI ATTRACTIVE POUR LA COMMUNAUTÉ

Une thématique : Regards biaisés, art délibéré

Dans l'art, souvent sans le savoir, nous nous servons des biais cognitifs pour les expériences proposées au public. Comment utiliser les biais cognitifs, les stéréotypes et les préjugés dans les expériences esthétiques proposées par le monde de l'art ? Comment les utiliser sans être utilisés ? Comment s'émanciper de celles qui nous manipulent au quotidien ?

4 jours de création collective sous dôme

Pendant 4 journées, sous le dôme du Planétarium de Vaulx-en-Velin, une vingtaine de participant-es sont invité-es à créer, expérimenter et découvrir des expériences en environnement immersif mêlant spatialisation sonore, projections à 360° et nouveaux récits. Ils et elles bénéficient des expertises des mentors pour monter en compétences en écriture, son et vidéo afin de développer de nouvelles écritures immersives.

Le workshop s'intègre au sein des Labos Immersifs → les participant-es prennent part aux Rencontres des Labos, leur permettant de se former au-delà de l'outil technologique et de développer leur réseau professionnel.

- Talk inspirant avec Camille Lakhli, docteure en sciences cognitives
- Performance de *Imaginarium* par Ari Dykier, artiste sonore et visuel polonais
- "Fulldome Out" : présentation des projets réalisés par les participant-es

Partenaires

Planétarium de Vaulx-en-Velin, Ville de Vaulx-en-Velin, Société des Arts Technologiques [SAT] Montréal, Institut Camille Jordan, Université Claude Bernard - Lyon 1, Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC), Institut français, Ville et Métropole de Lyon

Chiffres clés

21 artistes formé-es à la création sous dôme : visuels, nouveaux récits, spatialisation sonore
3 mentors
120 spectateur-rices au Fulldome out
Depuis 2018 : Organisation de 7 workshops ayant formé un total de 170 créateur-rices

RENCONTRES PROFESSIONNELLES

STRUCTURER LA FILIÈRE POUR LA COMMUNAUTÉ

Nous déployons nos rencontres professionnelles dans le cadre d'événements préexistants. Leur éditorialisation se considère toujours en phase avec le public attendu.

LES LABOS IMMERSIFS

Il s'agit d'un temps qui convie d'une part les artistes ayant effectué le sprint créatif sous dôme, et sur lequel nous orientons la communication spécifiquement à l'endroit de notre communauté créative. Sur cette édition, nous avons le souhait de travailler et d'échanger sur les enjeux de narration au sein des créations en environnement immersif.

- Une Table Ronde : Comment construire le récit d'une œuvre immersive ?
 Avec : Delphine Descombin (conteuse et co-auteurice de *Conte d'un Futur Commun*), Louis Clément (directeur artistique de *Conte d'un Futur Commun*), Nicolas Soloy (metteur en scène et directeur artistique de la compagnie Les Anthropologues)
 Modéré par : Adrien Cornelissen auteur & journaliste spécialiste en création numérique

- Un Atelier : Manifeste de l'écriture narrative

- Restitution détaillée de la journée disponible [en ligne](#) sur le site de HACNUM

- 60 participant-es aux rencontres : artistes, programmeur-ices, collectivités et partenaires publics, réseau des arts numériques et des musiques actuelles

- 6 intervenant-es : artistes, représentant-es de lieux et de structures

Pour tous-tes :

- Prendre part au débat autour de sujets qui irriguent chacune des professions, et prendre des décisions à la lumière des réalités de chacun-e.

Chiffres clés

120 participant-es aux rencontres : artistes, programmeur-ices, collectivités et partenaires publics, réseau des arts numériques et des musiques actuelles
15 intervenant-es : artistes, représentant-es de lieux et de structures

Enjeux et impacts

Pour les artistes :
 Développer son réseau, rencontrer ses futurs partenaires : de création et d'accompagnement, s'informer et partager les enjeux de la filière, pitcher son projet artistique à un public de professionnel-les

Pour la filière :
 Partage de ressources et des éléments de bilan auprès des partenaires publics et privés en vue de faire remonter les besoins des créateur-ices. Croisement des réseaux nationaux et internationaux

CHROMOSPHERE

Festival itinérant financé par Europe Creative associant programmation artistique : présentations du projet avec les partenaires européens et les enjeux d'éco-responsabilité. La cible étant assez hétérogène (artistes, lieux, financeurs, partenaires européens, ...) , nous avons déployé une programmation riche, en lien avec les différents partenaires de l'événement : approches de médiation, présentation de collaborations innovantes existantes, pitch de projets artistes / structures, ... un programme à 360.

- "Immersion collective" : une journée de rencontres professionnelles avec le soutien du CNC, en partenariat avec les Bienheureuses Rencontres
- Tables Rondes dédiées aux enjeux de la création immersive
- Présentation des conférences immersives déployées par le CNRS et le Planétarium de Vaulx-en-velin en partenariat avec RSA Cosmos
- Présentation du projet européen Chromosphère
- Symposium autour des arts numériques et de leur impact environnemental
- Sessions Pitch artistes / pros , en partenariat avec HACNUM et les Bienheureuses rencontres

#1 Table Ronde :

Nouvelles approches de médiation

La médiation est cruciale pour accompagner les spectateur-rices dans des univers où l'espace réel et l'espace virtuel se confondent. En fonction du type d'expérience, des équipements ou du lieu de diffusion, les modalités changent. La médiation doit également s'adapter aux expériences collectives, en embarquant collégialement les spectateur-rices. En intégrant la médiation dans la trame narrative de leurs oeuvres, plusieurs artistes bousculent les codes et l'expérience collective. Alors quel rôle joue la médiation dans ces immersions collectives ?

Intervenant-es : Natacha Paquignon, Pierre Amoudruz, Emilie-Anna Maillet

#2 Table Ronde :

Collaborer, expérimenter, diffuser

L'immersion collective repose avant tout sur la capacité qu'ont les structures à innover et à faire preuve de jeu collectif. Ces collaborations permettent par exemple de diffuser des oeuvres immersives auprès de nouveaux circuits de diffusion, localement et internationalement. Ou de défricher de nouvelles pratiques essentielles à la structuration économique du secteur, comme l'enjeu de la portabilité des oeuvres (par exemple, une oeuvre VR adaptée en format mapping). Comment favoriser l'émergence de ces collaborations ?

Intervenant-es : Cyrielle Tissandier (AADN / Chromosphère), Antoine Roland (Correspondances Digitales), Emilie-Anna Maillet

Pour les lieux :

S'ouvrir à de nouvelles esthétiques, proposer de nouveaux formats à leurs publics, développer l'accompagnement de projets hybrides

SOUTENIR LA CRÉATION LOCALE & STRUCTURER LA FILIÈRE

DES TEMPS POUR FAVORISER LA MONTÉE EN COMPÉTENCES, LE PARTAGE D'EXPÉRIENCES ET LA MISE EN RÉSEAU

STRUCTURER LA FILIÈRE

En 2024, les Assemblées Artistiques prennent différents types de formats ancrés dans les besoins des artistes et le rythme de la structure : rencontre avec la Fête des Lumières, masterclass en ligne autour de l'éco-responsabilité dans les arts numériques, mais également débats lors des sorties de résidence ou encore temps de networking dans le cadre d'événements d'envergure !

Dans le cadre de Pôlette, programme d'accompagnement porté par l'AADN, une Assemblée Artistique a été consacrée à la stratégie partenariale dans la production et la diffusion d'œuvres. Animée par Cyrielle Tissandier, responsable de production, cette rencontre a offert aux artistes des outils concrets pour identifier, solliciter et mobiliser des partenaires adaptés à leurs projets. À partir d'expériences croisées, les participant-es ont pu renforcer leur compréhension de l'écosystème culturel.

Tout au long de l'année, les sorties de résidence organisées au LabLab ont constitué des moments-clés pour la communauté. Ces rendez-vous permettent d'entrer dans l'intimité des processus de création immersive, d'échanger avec les équipes artistiques en résidence, et de croiser les regards entre pairs, professionnel-les, partenaires et publics intéressés.

En parallèle, des temps de networking ont été systématiquement intégrés à plusieurs événements de l'AADN – qu'il s'agisse des Labos Immersifs, d'Alterfutur ou de restitutions publiques – favorisant ainsi la circulation des idées, la visibilité des projets et la création de nouveaux liens professionnels. Ces temps informels mais facilités ont permis à de nombreux-ses acteur-ices de la scène artistique et culturelle de se rencontrer et de poser les bases de futures collaborations.

DISCORD

POUR LA COMMUNAUTÉ

STRUCTURER LA FILIÈRE

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

Après un rafraîchissement, notre plateforme Discord change d'envergure et se transforme en "Communauté des arts hybrides et cultures numériques", en coopération avec le Réseau HACNUM, réseau national des arts hybrides et cultures numériques ! Ce changement marque une reconnaissance nationale pour notre plateforme et témoigne de l'importance croissante de cet outil pour répondre aux besoins spécifiques des artistes et des structures.

Ouvert à toutes et à tous, le Discord offre la possibilité aux artistes, créateur-trices, porteur-euses de projets, producteur-rices... de :

- Faire circuler des appels à projets, des offres d'emploi, des actualités
- Echanger des solutions sur des problèmes techniques (par logiciel ou par discipline)
- Mutualiser ou demander des prêts de matériel
- Formaliser ses besoins et proposer des thématiques à traiter lors d'événements de l'AADN
- Garder contact et approfondir les échanges après les événements de l'AADN

En 2024, nous travaillons en collaboration avec HACNUM à l'amélioration de l'ergonomie, la mobilisation de nouveaux-elles modérateur-ices et l'écriture d'une programmation d'événements récurrents en ligne.

Chiffres clés

Plus de **300 participant-es** aux événements dédiés à la communauté

NOS AUTRES INTERVENTIONS PROFESSIONNELLES

POUR LA COMMUNAUTÉ

STRUCTURER LA FILIÈRE

L'AADN est régulièrement invitée à mettre à contribution ses expertises à l'occasion de rencontres, tables rondes, accompagnements de projets étudiants...

MARS

Cybernate
Résidence de recherche en art numérique autour de projets immersifs, hybrides et virtuels.
Accompagnement de quatre artistes irlandais
Collaboration entre la France et l'Irlande portée par Galway Culture Company.
Produite par Culture Works, en partenariat avec Pôle Pixel, le réseau HACNUM, CREW, l'Ambassade de France en Irlande et avec le soutien financier dédié de l'Arts Council.

AVRIL

Bienheureuses Rencontres, Pôle PIXEL
Exalt Festival, Projet étudiant par les élèves de MADE IN Lyon
Conseil à l'équipe sur la coordination de l'événement, déploiement d'un atelier de mapping à destination du public, mise à disposition de matériel
CODAACC 2^{ème} journée sur l'EAC
Atelier : Comment monter un projet EAC ?

MAI

YNOV Campus
Présentation AADN et parcours professionnel

JUIN

Table-ronde sur les enjeux de la transition numérique et du développement des publics pour les secteurs culturels et créatifs

À l'hôtel de Région à Lyon dans le cadre de la journée « quelles opportunités pour les secteurs culturels et créatifs en Europe ? »
Présentation du projet Chromosphère

Lobster - FOCUS : Typologie de projets européens et problématiques de coopération
Présentation du projet Chromosphère

OCTOBRE

RICCI - Rencontres de l'Interconnaissance et de la Culture de l'Immersif
Présentation du réseau de co-production en Planétariums

MINALOGIC : Mission Régionale Digital Media en Octobre - Workshop Commission Européenne/Région AuRA (Bruxelles)

DÉCEMBRE

Bienheureuses Rencontres
Sessions pitchs "arts immersifs"

Pôlette

BUREAU DE PRODUCTION POUR LA COMMUNAUTÉ STRUCTURER LA FILIÈRE

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

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.

En 2024, Pôlette a permis à plus d'une dizaine de projets de se concrétiser (plus de 100 depuis sa création).

Avec par exemple :

→ Diffusion d'œuvres : Festival Lumières à Saint-Gervais, Safra'Numériques à Amiens, Mons en Lumières à Mons en Belgique, Univers Numériques à Ugine, Festival DNA à Grenoble

- Un projet de création participative soutenu par le PETR de Montluçon dans l'Allier (03)
- Intervention en milieu hospitalier soutenue par le dispositif In Situ de la SACEM
- Festival Nuit Blanche à Paris

Une présence renouvelée à la Fête des lumières de Lyon

Forte de son expérience, Pôlette est bien identifiée par les artistes mais aussi par l'équipe de la Fête des lumières pour accompagner la mise en œuvre de projets programmés pendant l'événement. Cette année Pôlette a produit une œuvre et co-produit le projet Boum des Lumières qui s'est tenu au Parc Blandan.

LES PROMOS PÔLETTE : UN PARCOURS D'ACCOMPAGNEMENT SUR MESURE

POUR LA COMMUNAUTÉ STRUCTURER LA FILIÈRE

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

5 équipes sur les 18 ayant répondues à l'AAP ont été sélectionnées pour intégrer la Promo#4 du parcours d'accompagnement de Pôlette et ainsi bénéficier d'un mentorat pendant 6 mois. Choies 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.

Les rendez-vous individuels sont dessinés sur mesure au regard des besoins et objectifs de l'artiste / équipe. Bien plus qu'un temps d'outillage, le rapport entre les artistes et les référent.es relève davantage d'un suivi personnalisé. Chaque session donne lieu à des actions à déployer en vue du prochain rendez-vous, amorçant une rupture avec l'isolement qui peut être celui de l'artiste.

Les modules collectifs en 2024 :

- Pitcher son projet
- Cartographier son réseau, s'inscrire dans un écosystème
- La recherche de financements
- Concevoir son dossier artistique
- Développer sa stratégie de diffusion
- Présentation de projets de la Fête des Lumières de Lyon

En 2024, nous avons eu le plaisir d'accompagner Emma Terno, Aloïs Leclot, Simon Leroux, Christelle Méchain et Fabien Gonzalez.

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



APPEL À CANDIDATURES
PUIS SÉLECTION DES ÉQUIPES

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
Choisir 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

3

RENDEZ-VOUS DE SUIVI INDIVIDUELS

3H tous les mois, avec le mentor attribué.

5 MODULES DE FORMATION THÉMATIQUES

En collectif, avec les autres équipes de la promotion.

RENCONTRES AVEC DES EXPERT-ES

Selon les besoins du projet.

ÉVÉNEMENTS RÉSEAUTAGE

Pour rencontrer leurs pairs, développer leur réseau et échanger sur leurs pratiques.

LES PLUS

- UN CENTRE DE RESSOURCES ET DE VEILLE
- UN ACCÈS À DES ESPACES DE TRAVAIL ET DE CRÉATION
- le LabLab - Fabrique d'expérimentations numériques à Villeurbanne

4

BILAN & PLAN D'ACTION POST-ACCOMPAGNEMENT

S'assurer de la réussite des objectifs
Orienter vers les bons services (nos offres ou partenaires)
Faire évoluer notre dispositif

Partenaires

Métropole de Lyon et l'ensemble des partenaires de la CODAACC

Chiffres clés

10 équipes accompagnées
+ de 60 personnes bénéficiaires
15 projets qui ont vu le jour
2 projets pour la Fête des lumières de Lyon

LAB LAB

FABRIQUE D'EXPÉRIMENTATION NUMÉRIQUE

RÉSEAUX

POUR LA COMMUNAUTÉ | STRUCTURER LA FILIÈRE

Un lieu ressource pour la création hybride et numérique en Région Auvergne-Rhône-Alpes

Le LabLab offre 400m² d'espace de recherche et de création pour de nouvelles expériences audiovisuelles, immersives et interactives. Cet espace d'expérimentation favorise les échanges entre les créateur-trices des arts hybrides et numériques, mêlant les technologies aux interrogations de demain. Reflet du fourmillement créatif du lieu, le LabLab accueille fièrement de nombreux-ses artistes et compagnies au rayonnement régional et international.

Du matériel et des technologies de pointe

Grâce au soutien de la Région Auvergne-Rhône-Alpes, de la Métropole de Lyon, des marques Epson, Vioso, Smode & Notch, ainsi qu'à la mutualisation de ses résident-es, le LabLab dispose de matériel de pointe au sein d'un studio immersif entièrement équipé pour la "virtual production" et d'un atelier de fabrication et de prototypage (imprimante 3D, découpe laser...). Le studio est également doté des dernières technologies, notamment du dispositif de tracking des mouvements Augmenta®, développé par Théoriz Studio.

Un carrefour de compétences pour les arts hybrides et cultures numériques

Au-delà des possibilités offertes par son équipement, le LabLab est également un espace de rencontre et de fourmillement artistique. Sous le signe du partage nous stimulons les logiques de mutualisation, d'échanges et d'entraide. Le LabLab accueille chaque année une cinquantaine de projets d'équipes extérieures, et il est habité au quotidien par une trentaine de résidents permanents - permettant l'accès à une grande diversité de compétences au service de la création.

Un espace d'accueil pour des événements

Espace chaleureux et tout-équipé, le LabLab offre un lieu inédit sur la Région pour différents types d'événements professionnels. Tout au long de l'année, différents publics (étudiant-es, professionnel-les de la culture, grand public, curieux-ses...) sont invités pour des : ateliers, formations, sorties de résidence, rencontres professionnelles, visites...

Lablabers

Ninkasi Musik Lab Accompagnement, résidences et diffusion
Cédric Michel Photographe
Augmenta® Technologie Tracking Immersive
French Film Production Production & Réalisation audiovisuelle
le hoop Nicolas Guichard électronique et construction
Pierre Amoudruz Artiste indépendant
Cie Corps Au Bord | Natacha Paquignon Cie de danse et de réalité augmentée
Alex Andrix Artiste indépendant
R-Cube Ingénierie événementielle

Co-fondateurs

AADN - Arts Hybrides & Cultures Numériques
Théoriz Studio - Bridging art & Technology

Partenaires

Les LabLabers, Epson, Augmenta, Vioso, Smode
Région Auvergne-Rhône-Alpes, Métropole de Lyon

Chiffres clés

33 jours d'utilisation du cube immersif
16% d'augmentation par rapport
à l'année précédente



CONNECTER LA SCÈNE LOCALE AUX ENJEUX NATIONAUX

STRUCTURER LA FILIÈRE

CODAACC : Coopérer sur la Métropole Lyonnaise pour faire monter en compétences l'ensemble de l'écosystème culturel et répondre aux besoins territoriaux

Au sein de la Métropole, l'AADN avec Pôlette s'implique dans la CODAACC - COordination Des Acteurs de l'Accompagnement Culturel et Créatifs pour renforcer et améliorer l'offre d'accompagnement culturel sur le territoire.

Chiffres clés

Animation de deux journées professionnelles destinées aux artistes sur le développement de projets d'action culturelle

Partenaires

AC//RA Art Contemporain en AURA, AFDAS, Auvergne-Rhône-Alpes Spectacle Vivant, Azelar, Grand Bureau, Hôtel71, Lobster/Périscope, Pôle Emploi Scènes et Images, Pôle PIXEL, Rhône-Alpes Développement Initiatives, Solid'Arte

Membre fondatrice du Réseau HACNUM, l'AADN fait également partie du comité éditorial du HACNUMEDIA !

HACNUMédia se veut un espace de rencontres et d'échanges, un carrefour où les idées se confrontent, où les visions se partagent et où l'avenir se dessine. HACNUMédia est prêt à relever le défi et à être l'écho des acteurs et des actrices qui transforment les frontières de l'art et de la création grâce au numérique. Il aspire à inciter la réflexion et à favoriser l'émergence d'idées novatrices.

Objectif : produire des contenus, notamment des études, afin d'élaborer des propositions, le plus souvent dans le domaine des politiques publiques ou auprès de décideur-euses.

Ce média touche un large public d'artistes, établissements culturels, collectivités, institutions, autres réseaux professionnels...

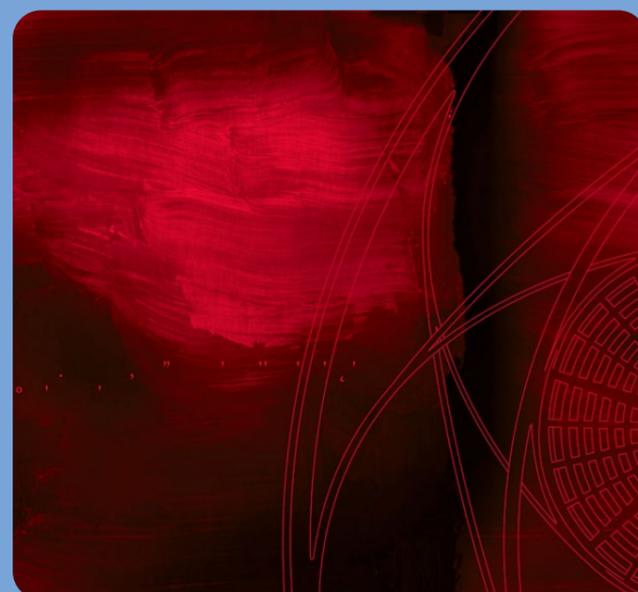
À LA RENCONTRE DES PUBLICS

Alterfutura se déploie pour une édition inédite en partenariat avec le festival Chromosphere !

Financé par Europe Creative, le festival Chromosphere a investi le Planétarium pendant 4 jours, nous permettant de donner une toute autre dimension à notre événement habituel.

Du 4 au 7 décembre 2024, la programmation était très riche et invitait le public à (re)découvrir :

- une vingtaine de courts-métrages internationaux projetés à 360° sous le dôme : Maxime Dangles & Dylan Cote, Le Clair Obscur, Sébastien Labrunie, Sandrine Deumier & more !
- des lives A/V immersifs avec Flore & Yannick Moréteau (WSK), Fabasstone & Aku Fen / High Tone...
- un son entièrement spatialisé pour une immersion totale dans la musique
- des ateliers d'initiation aux arts numériques
- des workshops et rencontres professionnelles pour les amateur-rices plus averti-es, entre réseaux locaux, nationaux et européens



Chiffres clés

1000 participant-es
1 journée de rencontres professionnelles
100 projections
20 courts-métrages internationaux
4 séances de projection dédiée aux enfants
3 ateliers d'initiation

Partenaires

EU Creative Europe, CNC – Centre National du Cinéma et de l'image animée, DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, Région Auvergne-Rhône-Alpes, Métropole de Lyon, Ville de Vaulx-en-Velin, Ville de Lyon, Planétarium de Vaulx-en-Velin, Athens Digital Art Festival, Patchlab Digital Art Festival, Flyer New Media, Photon, Fönix, Art Mirror, [SAT] Société des Arts Technologiques, Réseau HACNUM, PR.A.L.I.N.E & Pôle PIXEL, GRAME – Centre national de création musicale, CNRS, Fête des Lumières

LES 20 ANS DE LA VOLTE

Les éditions LA VOLTE se sont associées à la librairie La Virevolte, l'AADN, Le Shrubbery, la Maison de l'Environnement et la Villa Gillet pour fêter le 5 octobre 20 ans de développement d'imaginaires désirables à la Villa Gillet.

Cette journée mêlant rencontres littéraires et scientifiques, temps forts artistiques, dédicaces, ateliers et jeux de rôle s'est articulée autour de deux thèmes chers à chacun de nos partenaires : l'eutopie et la ville de demain.

Au programme : conversations, lectures performées, concerts et ateliers.

L'AADN a œuvré à la co-construction de cette journée et a proposé un atelier de video-mapping à destination des participant-es avec les artistes Louis Clément et Yoann Degrémont.

PROJET DE TERRITOIRE

3 salles immersives réalisées sur le territoire avec ses habitant-es

Clap de fin pour *Donne vie à l'univers de*

En 2023, nous avons amorcé une résidence artistique de 18 mois au sein du quartier Grandclément à Villeurbanne, autour de l'œuvre participative *Donne vie à l'univers de*, imaginée par Nathan Belfer et Corentin Asproni.

Porté par un collectif de 6 artistes intervenant-es, ce projet ambitieux a fédéré les habitant-es de Villeurbanne autour de la création d'une fresque vidéo-projetée interactive.

Conçue comme un véritable processus de co-création, cette fresque prend forme au fil d'ateliers où les participant-es s'engagent pleinement dans toutes les étapes de création : choix des mouvements, direction artistique, production graphique, création sonore et bruitages. Après une première restitution en 2023, le projet est finalement restitué en juin 2024.

SUCCESS STORY

Le projet a suscité l'intérêt du rectorat via la DAAC, avec une présentation au niveau national pour représenter l'Académie de Lyon.

Chiffres clés

125 heures d'ateliers
210 participant-es âgés de 3 à 97 ans
1 restitution avec toutes les participantes
6 artistes intervenants

Partenaires

Mairie de Villeurbanne Direction des affaires culturelles. Structures villeurbannaises : Villa d'Hestia, Collège Jean Jaurès, Ecole Berthelot, Résidence d'autonomie Marx Dormoy, Association IRSAM, Collège Gilbert Chabroux

Décines-Charpieu

Les projets d'actions culturelles offrent aux jeunes l'opportunité de développer un éventail de compétences, allant au-delà de la simple création artistique. À Décines, notre intervention s'est orientée autour des imaginaires aquatiques, un thème poétique et engagé qui invite à réfléchir à notre rapport au vivant et à la planète. Ce projet a été l'occasion pour les élèves de CE1 de l'école Jean-Jaurès, accompagné-es de leur enseignante Mme Monnet, d'expérimenter un processus de création complet, mêlant écriture, dessin et prise de son.

Encadrés par les artistes Pierre Amoudruz, Victor Roux et David Guerra, les enfants ont été invités à découvrir les coulisses de la création numérique immersive, tout en développant leur capacité à s'exprimer, à imaginer, et à porter un regard sensible sur le monde.

La restitution finale a pris la forme d'une exposition immersive à la Médiathèque Joséphine Baker, permettant aux familles et habitant-es du territoire de découvrir ces univers sensibles et inventifs.

Partenaires : Ministère de la Culture, Ville de Décines-Charpieu

Témoignages de demain à Villefranche et Corbas

Comment imagine-t-on le monde dans un futur plus ou moins lointain ? Quelles sont les émotions que nous évoquent l'avenir ? Quels dysfonctionnements identifions-nous au sein de nos sociétés actuelles ? Telles sont les questions que se sont posées les participant-es lors de la création de Témoignages de demain.

Œuvre numérique réalisée en partenariat avec les Maisons d'arrêt de Corbas et de Villefranche, Témoignages de demain est un conte sonore habillé d'images et de musique, issu d'une réflexion sociale, sanitaire et écologique.

Composé de quatre temps, le projet a permis aux participant-es d'accéder à des pratiques d'écriture de récit, de la prise de son et d'image, du montage sonore et vidéo et un travail de réflexion autour de la réception pour la restitution du projet. Les participant-es ont pu travailler à l'interprétation de leur récit, à la prise de vue et à la création d'effets visuels.

Ici, le message passe par le son en plus de l'image. En projetant des portraits géants sur les murs, on donne une nouvelle forme au récit. L'accent étant mis sur la figure de la conteur-euse, les participant-es encapsulent leur discours et le portent avec une création dédiée. La voix est un pilier, mais l'univers sonore et musical devient indispensable pour traiter du sujet. Accompagné-es par les musiciens, les participant-es ont créé une œuvre sonore originale permettant de mettre en musique leur récit.



INITIER AVEC LES ATELIERS DÉCOUVERTE

En 2024, un ancrage renouvelé sur le territoire

Tout au long de l'année 2024, l'AADN a renforcé son ancrage territorial à travers une série d'ateliers d'initiation à la création numérique, pensés pour être accessibles, ludiques et stimulants.

Mais au-delà de la découverte d'outils, c'est bien le processus créatif lui-même que nous avons choisi de mettre au cœur de ces temps de médiation, en valorisant l'expérimentation, l'autonomie et l'imaginaire.

Focus sur...

DRAWBOT

Construire un robot qui dessine pour s'initier à l'électronique et l'art génératif

A partir de 8 ans

En deux temps ou trois mouvements, chaque participant-e construit et personnalise son propre robot ! Muni-es d'une tasse, d'un petit moteur et de quelques feutres, les participant-es peuvent s'initier à l'électronique. Une fois les robots assemblés, ils effectuent une chorégraphie collective et tracent sur une feuille blanche un visuel choisi en amont... À emporter chez soi une fois terminé !

GLITCH MUSIQUE

Composer un morceau de musique électronique de A à Z pour stimuler sa créativité

A partir de 10 ans

De la captation sonore au mixage, les participant-es créent une musique à partir de sons environnants qu'ils enregistrent, sélectionnent et manipulent, jusqu'à les rendre méconnaissables. Les participant-es peuvent ensuite s'échanger leurs sons pour composer d'autres musiques, avec lesquelles ils repartent. Une initiation conviviale à l'expérimentation, stimulant une créativité collective.



Chiffres clés

Plus de 140h d'ateliers réalisées
735 participant-es

Partenaires

CDA Enghien-les-Bains, Festival Contes Givrés à Montceau-les-Mines, Ville d'Hennebont, Comédie de Genève

Chiffres clés

6 diffusions
2000 spectateur·rices

Partenaires

Festival Sous Dôme / Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie Paris, Stereolux et le Planétarium de Nantes, la Comédie de Genève, Festi Lumi à Bonifacio, Les Gêmeaux Scène Nationale, Planétarium et Ville de Vaulx-en-Velin, Maison du Peuple - Théâtre de Pierre-Bénite, Institut Français - Métropole et Ville de Lyon



DIFFUSER NOS ŒUVRES

Des propositions artistiques immersives et accessibles qui suscitent l'intérêt des publics

Notre catalogue de diffusion reflète l'hybridité de notre identité : spectacle vivant, installations interactives sonores et visuelles, créations in-situ, performances audiovisuelles en format frontal ou à 360°.

Diffusion de *Conte d'un Futur commun*, un projet d'écriture hybride destiné à tous les publics

Création pluridisciplinaire rassemblant sur scène une conteuse, un musicien et de la vidéo participative, c'est un véritable cas d'école pour les projets fulldome.

En 2024, le spectacle poursuit sa diffusion, arpentant aussi bien les dômes de Planétariums que les scènes de théâtre. Le travail scénographique, en s'adaptant aux contraintes techniques des lieux, permet de toucher davantage de publics en conservant

l'expérience immersive. Le projet rencontre un grand succès auprès du public, notamment sur des événements dédiés aux familles tels que "Enfin dimanche" à la Comédie de Genève ou lors du Festival Sous Dôme au Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris.

Autour du spectacle, on retrouve plusieurs possibilités pour aller plus loin : ateliers d'actions culturelles, masterclass sur les technologies employées et exposition des croquis d'illustration.

Le Phare et *Les Hommes Debout*, deux installations dédiées à l'espace public et la création participative

En juillet, *Le Phare* se déployait à Festi Lumi à Bonifacio, terre d'infusion de cette création qui met au cœur de son processus notre relation à l'eau. Pendant 4 jours, les habitants et visiteurs de Bonifacio ont pu découvrir cette installation monumentale. En Ile de France, ce sont *les Hommes Debout* qui ont rencontré les habitant-es de Sceaux dans le cadre d'une programmation des Gêmeaux en partenariat avec le Plus Petit Cirque du Monde.

FAIRE VIVRE LE PROJET AADN

UNE ORGANISATION AGILE POUR ENVISAGER L'AVENIR

Une année riche en rebondissements RH qui ouvre la perspective d'une réorganisation future

Le départ programmé d'Amélie Fesquet-Saniel, directrice présente de longue date dans la structure, conjugué à l'absence de longue durée de son successeur fragilise l'organisation et complique le travail de passation et de suivi des dossiers tout au long de l'année.

Dès lors, l'année 2024 a dû s'envisager avec une organisation RH resserrée autour des quatre salariées permanentes qui dépassent leurs fonctions pour répondre aux besoins et faire face aux urgences, la chargée d'administration quittant finalement son poste en octobre, avant le départ définitif du directeur qui interviendra en fin d'année.

C'est dans ce contexte que l'AADN poursuit ses réflexions autour de la pérennisation de membres de l'équipe et transforme le turn over conséquent en opportunité de réorganisation. S'interrogent alors autant la place de chacun.e en poste mais aussi les fonctions, dont la direction et l'administration à pourvoir, avec comme objectifs croisés stabilité et structuration.

DES REGARDS EXTÉRIEURS POUR RENFORCER L'ÉQUIPE PERMANENTE

Poursuite et développement du comité artistique et éditorial

En 2024 nous poursuivons le travail entamé en 2023 avec notre comité artistique et éditorial, qui regroupe des regards externes, experts artistiques ou techniques, et assure des missions de : veille de thématiques en cohérence avec la ligne artistique, éditorialisation et programmation de nos temps forts dédiés à la création immersive (les Labos immersifs et Alterfutura), sélection des équipes accueillies en résidence et coproduites.

Les échanges riches et précieux viennent nourrir nos réflexions et nous inspirent dans la mise en œuvre de nos activités et axes de développement.

Des fonctions support en externe

Afin de pérenniser et consolider certaines collaborations, le choix est fait d'externaliser certaines fonctions support, essentielles au bon fonctionnement de la structure et des activités qu'elle porte mais néanmoins fluctuantes dans leur volume au cours de l'année.

C'est le cas d'une mission d'accueil technique au LabLab lissée et permanente permettant un meilleur suivi des équipes artistiques accueillies et un réel soutien à leur travail de recherche et création. Il en va de même pour les missions de graphisme, rendant plus cohérente l'identité visuelle globale des différents supports de l'AADN et améliorant ainsi sa visibilité comme son identification.

Un groupe de travail pour renouveler nos propositions d'atelier – L'atelier des médiateur·rices

Toujours en s'appuyant sur des méthodologies contributives, nous ouvrons la programmation de notre catalogue d'ateliers à des artistes de la communauté créative. Nous les accompagnons sur la conception et le prototypage de nouvelles propositions d'atelier répondant à l'éditorialisation de la saison. Les membres du groupe de travail rejoignent ainsi le pool d'artistes intervenants de l'AADN.

Chiffres clés

6 salariées permanentes - 5 ETP
2 contrats d'apprentissage successifs
3 missions de service civique de 8 mois
13 membres du CA dont 7 personnes au bureau
3 artistes et expert associé-es au comité artistique et éditorial
43 intermittent-es artistes et technicien·nes / 3 604 h de travail
20 artistes auteur-es ou indépendant-es

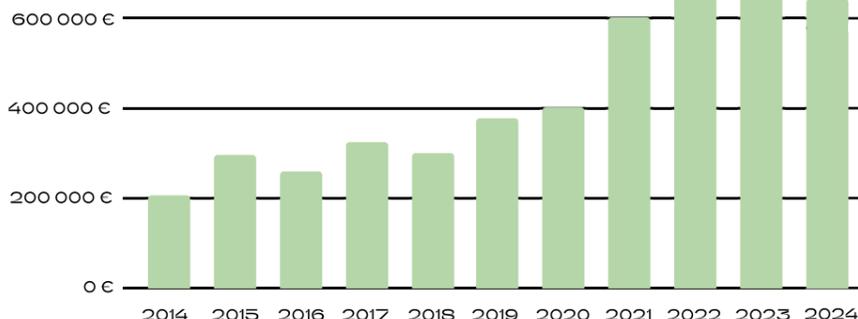


BILAN FINANCIER

Budget global AADN

Budget global
625 K€

Résultat
-14 206€



MAINTENIR NOS ACTIVITÉS MALGRÉ UN ÉQUILIBRE BUDGÉTAIRE FRAGILE

En 2024, nous maintenons un programme d'activités ambitieux avec la poursuite de projets structurants lancés en 2023 tels que les Labos immersifs et le dispositif de résidence au LabLab.

Nous parvenons à les développer en cumulant encore sur cet exercice d'importants investissements réalisés ces dernières années (26 000€), grâce au soutien réaffirmé de la Région, de la DRAC et de la Métropole de Lyon conjointement à un effort constant sur nos charges.

DES PRODUITS DÉPENDANTS AUX VARIATIONS DE L'ACTIVITÉ

75% de recettes liées aux projets

Cette année, nos recettes d'activités directes représentent 38% de notre budget (45% en 23). Cependant, les subventions publiques étant essentiellement des aides aux projets, 75% de nos recettes sont liées aux projets de l'année (82% en 2023).

Cette diversification a bien pour but de nous assurer une certaine indépendance, mais nous évoluons sur des marchés fragiles avec des taux de rentabilité très faibles.

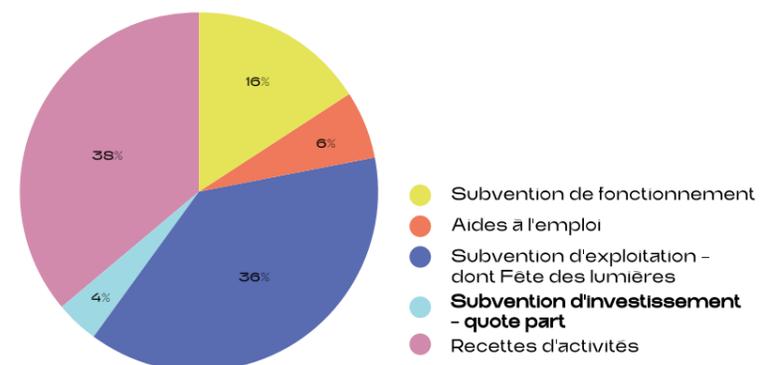
Les recettes d'activités permettent de couvrir les frais

Fort de son fonds associatif qui permet d'absorber les -légers- déficits successifs (15 000€/an en moyenne les deux dernières années, 2,5% du budget annuel), l'AADN se doit d'approfondir la réflexion entamée autour d'un modèle économique plus innovant qui permettrait de s'exonérer des logiques de rentabilité économique de ses différentes activités, et de garantir le développement attendu d'activités à fort investissement humain : l'attention portée aux équipes et à la création artistique, le temps de travail dédié, l'importance de la recherche et la résidence.

d'exploitation, mais ne sont pas suffisamment génératrices de revenus pour être investies dans les projets plus fragiles, ni dans le fonctionnement de la structure et encore moins son développement.

Nos initiatives visant à animer la filière, à soutenir l'émergence de nouveaux talents et plus largement nos actions de création ne peuvent pas s'inscrire uniquement dans des logiques de marché et dépendent fortement du soutien continu de nos partenaires publics.

Typologie des ressources 2024



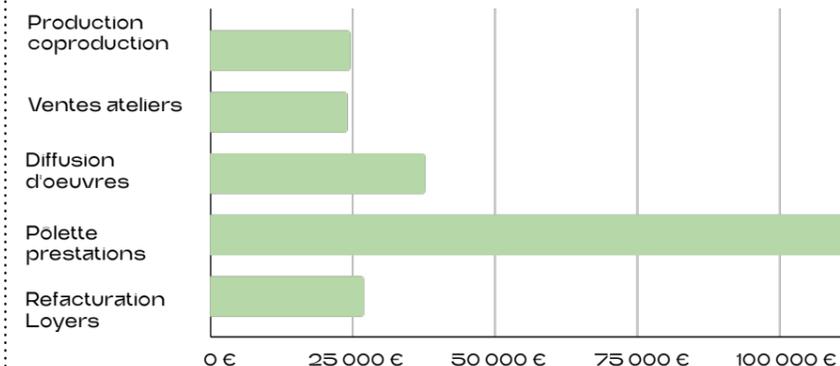
L'importance des aides au fonctionnement pour assurer la croissance

La nature de nos activités d'intérêt général, telles que le soutien à la création et à l'émergence, l'animation de la communauté et nos initiatives destinées à diversifier l'offre culturelle proposée à tous les publics, conjuguée au lent développement des prestations et activités génératrices de revenus, rendent la pérennisation des aides de fonctionnement essentielles afin de garantir notre capacité à planifier l'avenir et à développer notre structure.

Focus sur...

Les recettes d'activités

En 2024, les recettes d'activités proviennent majoritairement des prestations Pòlette, constituées essentiellement du portage des projets Fête de Lumières. Les activités de diffusion (38k€ + 400%) et de ventes d'ateliers (24k€ + 8%) sont en nette augmentation mais le volume global des recettes d'activités, en recul de 20% par rapport à 2023, reste insuffisant et ne permet toujours pas de soutenir convenablement le développement de la structure.



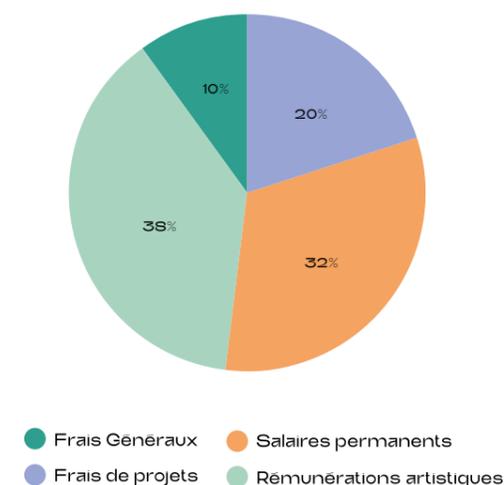
UNE GESTION RIGoureuse ET UNE PRIORITÉ AU SOUTIEN À LA CRÉATION

Le soutien accordé par l'AADN à la création et l'accompagnement des nombreux projets artistiques se traduit par des dépenses consacrées aux rémunérations artistiques (40% - incluant les salaires des intermittents, les droits d'auteurs et les cessions de droits d'exploitation) et aux frais de projet (21% - locations, matériels, déplacements), démontrant ainsi notre capacité à générer de l'activité et des revenus pour de nombreux artistes.

Concernant la gestion des coûts, les frais généraux sont largement compensés par la mutualisation des espaces de travail. Après déduction des loyers refacturés, ils représentent 37k€, soit seulement 6% du budget global. La masse salariale permanente (33% des dépenses en 2024) est maintenue à un niveau stable sur les 3 dernières années (autour de 190/195k€), mais elle bénéficie de l'appui des aides à l'emploi, par nature temporaires, qui fragilisent son maintien à un tel niveau, dans une économie globale aux équilibres précaires.

Face au constat du turn over élevé dans l'équipe, et afin d'encourager la stabilité et la pérennisation des postes, doit se poursuivre le travail engagé sur l'augmentation du salaire moyen, la montée en compétence et l'implication des salariés dans la stratégie de développement de la structure.

Typologie des charges 2024



PARTENAIRES

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS & SOUTIENS



RÉSEAUX

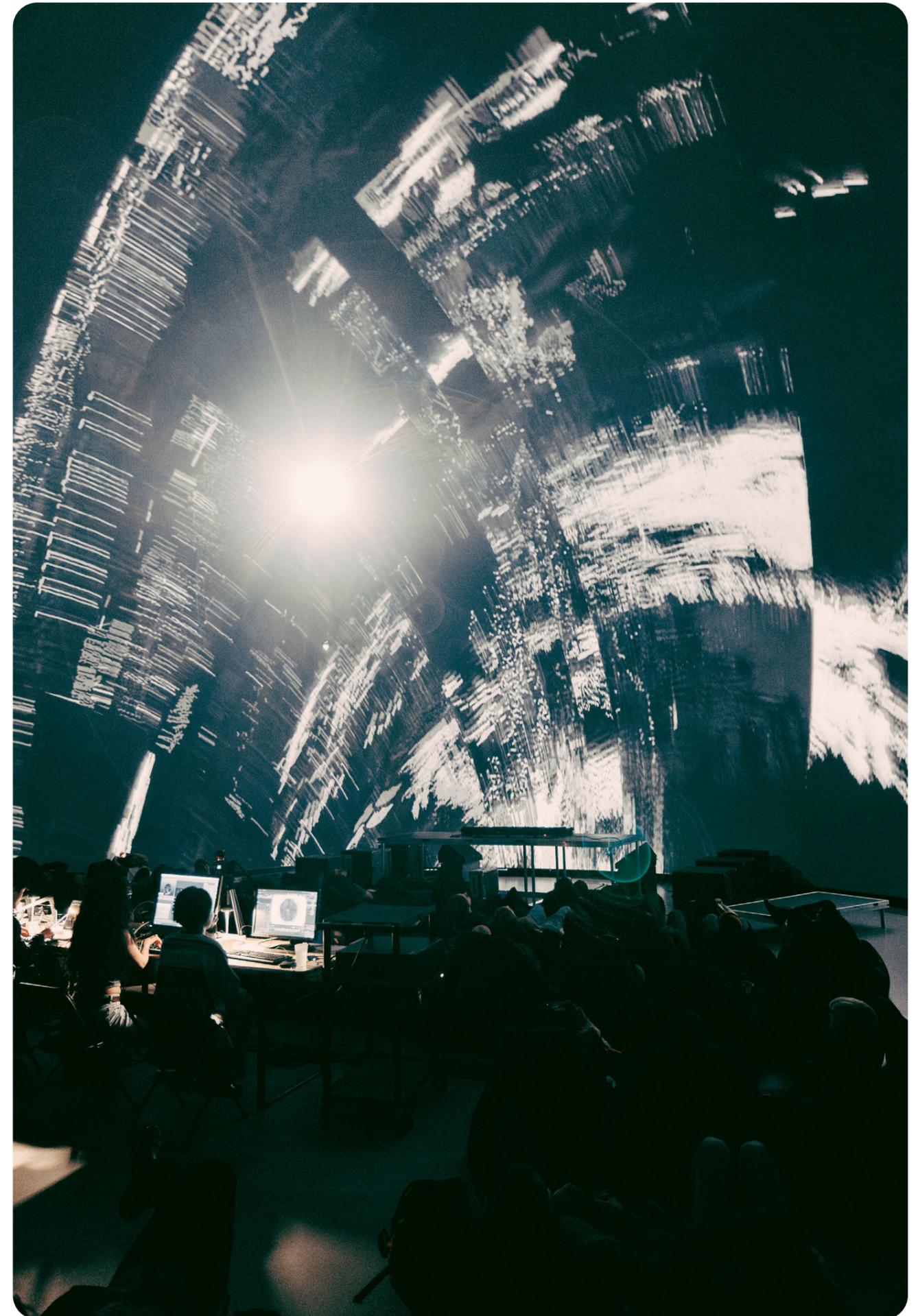


PARTENAIRES CULTURELS



PARTENAIRES MÉDICO-SOCIO-ÉDUCATIFS

Collège Laurent Mourguet d'Ecully, Collège Maurice Leroux de Villeurbanne, IME Jean-Jacques Rousseau de Vénissieux, Fondation OVE, Villa d'Hestia, Collège Jean Jaurès, Ecole Berthelot, Résidence d'autonomie Marx Dormoy, Association SPES, Association IRSAM, Collège Gilbert Chabroux.



ÉQUIPE & CONTACTS

L'ÉQUIPE

Celles et ceux qui font vivre le projet au quotidien

Amélie GODART
ACTION CULTURELLE
mediation@aadn.org

Rémi Jacquot
ADMINISTRATION
administration@aadn.org

Cyrielle TISSANDIER
PRODUCTION &
DIFFUSION
diffusion@aadn.org

Justine BABINA
COMMUNICATION
communication@aadn.org

Émilie GUIZOUARN
SOUTIEN EN
ADMINISTRATION &
PRODUCTION
assistant.admin@aadn.org

Pauline MILLET
RÉGIE TECHNIQUE

Caroline BERNARD
COORDINATION
DU PARCOURS
D'ACCOMPAGNEMENT
POLETTE

Nisrine PAILLART
GRAPHISME

LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

Celles et ceux qui conseillent et orientent, en toute responsabilité

Anthony RICCI
BUREAU

Carlos Adrian SERNA

Cédric PELLISSIER
BUREAU

Christelle MECHAIN

Salomé BEAUREZ-ROY
BUREAU

Natacha PAQUIGNON
COMITÉ ARTISTIQUE ET
ÉDITORIAL

Pauline MILLET
BUREAU

Pauline PATOUX
PRÉSIDENTE

Pierre DUCHESNE
BUREAU

Quentin DUFOREAU
BUREAU

Sonia NIKITIN
BUREAU

Thibault VERDA
TRÉSORIER

Valentin BISSCHOP
COMITÉ ARTISTIQUE ET
ÉDITORIAL

LES CONSEILLERS ET CONSEILLÈRES ARTISTIQUE ET ÉDITORIAUX·ALES

Celles et ceux qui enrichissent la vision artistique

**Antoine VANEL -
BlindspOt**
ARTISTE DIGITAL

Rocio BERENQUER
AUTEURE ET
METTEUSE EN SCÈNE

Paul BRINIO
AUTEUR

Crédits photos

P.04,SAT, Les Labos Immersifs © Ash KG (subtletherapy.com), P.09, *Fermi Paradox*, © Jesus Baptista et Amadeo Savio / P.10, *The Origin of Things* © Jérémie Griffaud / P.12 *TOXXIC*, Antoine Briot et Jennifer Gold © Antoine Briot et Jennifer Gold, *C'est la fin* © Clément Fessy, Pierrick Monnereau, Camille Régnier-Villard / P.13 *Focus on Hope* © Sarah Le Gigan / *Latency*, Corps Au Bord Natacha Paguignon © Ugo Mary / P.14 AADN Planétarium de Vaux-en-Velin © Mourad Bncr / P.19 *Derrère l'écran* - Odalie © Clément_Merle / P.21 VISION°360 AADN Marché Gare © Valentin Bisschop / P.22 Rêves Voltes Villa Gillet © La Volte / P.23 *Donne vie à l'univers de...* © AADN / P.24 Drawbot, Glitch Musique © Valentin Bisschop, P.25 *Conte d'un futur commun* - Louis Clément CDA © Valentin Bisschop / P.27 Alterfutura x Chromosphere AADN © Planetarium de Vaux-en-Velin / P.31 SAT, Les Labos Immersifs © Ash KG (subtletherapy.com)

Couverture SAT, Les Labos Immersifs © Ash KG (subtletherapy.com)

Rédaction Justine Babina, Cyrielle Tissandier, Amélie Godart, Rémi Jacquot

Relecture Rémi Jacquot, Émilie Guizouarn

Mise en page Nisrine Paillart

Impression CCS IMPRIM' Lyon

AADN – Arts et Cultures Numériques

www.aadn.org

contact@aadn.org

09 50 21 85 21

36 rue Émile Decorps, 69100, Villeurbanne



ARTS
& CULTURES
NUMÉRIQUES