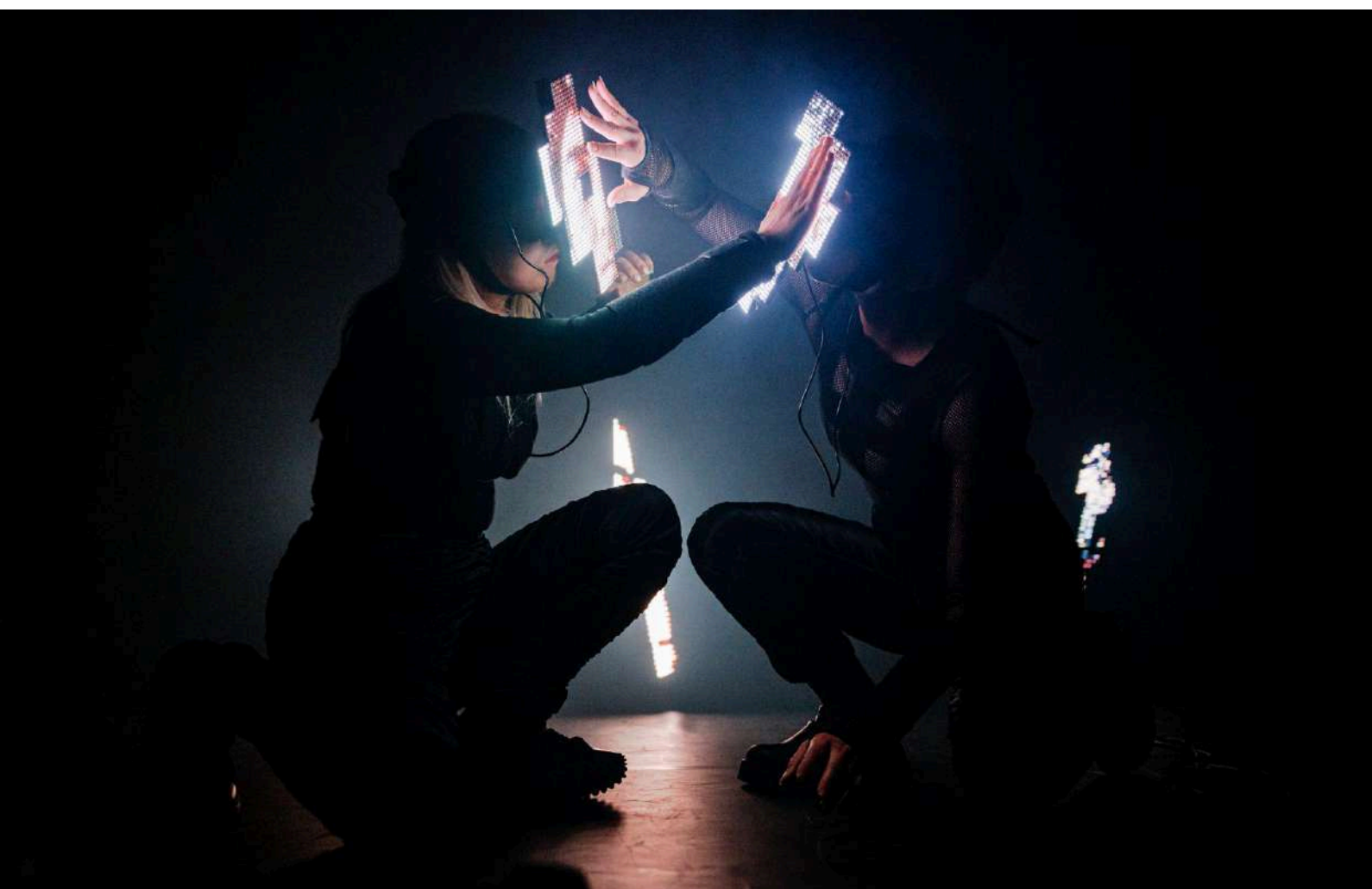


RAPPORT D'ACTIVITÉS 2024



Second Self, Myriam Bleau & Nien-Tzu Weng - Festival Maintenant 2024 © Gwendal Le Flem

ASSOCIATION ELECTRONI[K]

SOMMAIRE

INTRODUCTION	_03
DIFFUSER LES ŒUVRES & LES PROJETS	_05
SOUTENIR LA CRÉATION & LA PRODUCTION	_15
ACTION CULTURELLE	_25
STRUCTURATION DE L'ÉCOSYSTÈME	_36
RESPONSABILITÉ SOCIÉTALE & ENGAGEMENTS	_47
COMMUNICATION	_52

INTRODUCTION

2024 a été une année déterminante pour Electroni[k] qui a été désignée par le Ministère de la Culture comme **Pôle Régional pour la Création Artistique en Environnement Numérique**.

Cette nomination vient reconnaître près de 25 ans d'engagement aux côtés des artistes et des publics pour repousser les frontières de l'art, étendre le domaine de la création, et explorer les cultures du 21^{ème} siècle et les hybridations entre arts, technologies et société.

Electroni[k] se voit conforter dans ce qui fait le cœur de son activité depuis son origine : soutenir la production et la diffusion de créations en environnement numérique. L'association fédère et structure d'année en année un écosystème d'acteur·ices toujours plus large et volontaire.

Avec **plus de 450 actions menées** pour **près de 100 000 personnes concernées**, Electroni[k] démontre à nouveau sa capacité à déployer un projet cohérent, ambitieux et généreux sur différentes échelles territoriales.

Comme vous le découvrirez dans ce rapport d'activités, ces actions ont bénéficié à un **public large et diversifié** et ont été réalisées avec un grand nombre de partenaires. Parmi les éléments marquants de 2024, on peut notamment citer :

- **1 édition du festival *Maintenant*** qui, une fois de plus, a été l'occasion de montrer la **vitalité et la richesse de la création artistique** et la **diversité des actions menées tout au long de l'année**, avec au programme : installations, performances, concerts, rencontres professionnelles, ateliers & workshop, formation ;
- **1 activité de formation** qui se déploie désormais en **formations individuelles** en plus des propositions pour les groupes constitués déjà existantes ;
- **2 nouvelles œuvres** ont rejoint le catalogue de diffusion : le *Train Fantôme* de **Macula Nigra & Simon Poligné**, et *Oímpicos -Sports Augmentés* d'**Aurélien Jeanney** ;
- **3 résidences d'artistes** sur le département d'Ille-et-Vilaine qui ont touché près de 4 000 personnes : *Sensorama* avec **Bérengère Amiot**, *Le grand détournement* avec **Sacha Gattino** et *t/Terre crue* avec **Bérengère Amiot & Aymeric Georget** ;
- **5 créations accompagnées** : *Mindsco*, une création partagée entre **Guillaumit** et **12 jeunes artistes d'Asie centrale**, la finalisation de l'installation *Instabilités* de **Tristan Ménez & Benjamin Le Baron**, la poursuite de la nouvelle création interactive *BlockSmog* de **Guillaumit**, le lancement de la création de *La Planète d'Au-Dessus de la Terre* par **Elly Oldman** et la sortie du 14^{ème} épisode d'*Ensemble podcast* avec **Maya Shenfeld** ;
- **1 nouvelle coopération européenne** avec le lancement de *Transition To 8* : un projet innovant qui intègre sciences sociales, technologies et art contemporain pour sensibiliser à l'impact de la pollution de l'air

Pour mettre en œuvre toutes ces actions, Electroni[k] a pu, cette année encore, compter sur l'engagement de ses équipes salariées et bénévoles, ainsi que sur la confiance et le soutien de ses nombreux partenaires.

Qu'ils et elles en soient ici sincèrement et chaleureusement remerciés.

EN 2024, ELECTRONI[K] C'EST :

464

ACTIONS MENÉES

97 498

PERSONNES CONCERNÉES

DIFFUSION DES ŒUVRES

Installations, performances, ateliers, podcasts

218 actions de diffusion

86 875 personnes concernées



SOUTIEN À LA CRÉATION

Production déléguée, accompagnement artistique

5 créations soutenues

8 artistes accompagnés



ACTION CULTURELLE

Droits culturels, éducation artistique & culturelle

179 actions menées

4 243 personnes impliquées

408 heures d'intervention



STRUCTURATION DE L'ÉCOSYSTÈME

Formations, rencontres pro, conférences, workshops

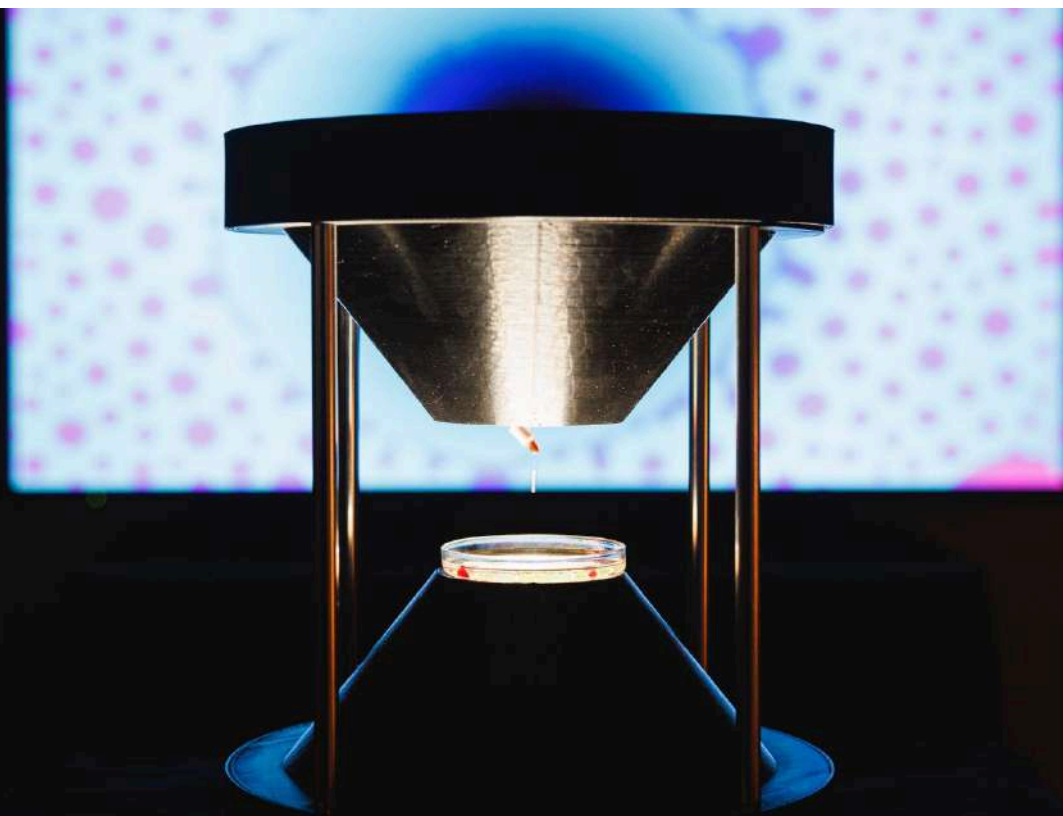
60 actions menées

6 780 personnes concernées

884 heures d'intervention



1 - DIFFUSER LES ŒUVRES & LES PROJETS



> L'ANNÉE DU PÔLE DIFFUSION :

Axé autour de la **création contemporaine**, des croisements entre **arts, sciences & technologies**, des **mutations esthétiques**, et des **hybridations disciplinaires**, le champ artistique investi par Electroni[k] est vaste, parfois complexe à appréhender, mais infiniment riche et captivant.

Tout au long de l'année et plus singulièrement au moment de *Maintenant*, Electroni[k] s'efforce de donner à voir la vitalité de la création contemporaine. La diffusion d'œuvres met à l'honneur les communautés artistiques qui façonnent notre époque en cherchant à appréhender les **enjeux sociétaux à l'ère numérique** d'un monde ultra connecté.

Si les dimensions sensibles et poétiques restent le point d'ancrage des créations présentées, ces dernières s'inscrivent toujours dans une approche résolument contemporaine. Elles embrassent les développements et mutations technologiques et sociétales, et articulent :

- les musiques électroniques, électroacoustiques & contemporaines ;
- les arts visuels & graphiques ;
- les installations plastiques ou sonores ;
- le contact entre spectacle vivant & nouvelles technologies.

C'est autour de ces croisements qu'Electroni[k] déploie son activité de diffusion artistique. Celle-ci se réalise dans un aller-retour, un double mouvement entre :

- la **programmation d'artistes locaux, nationaux et internationaux** sur notre territoire, pour nourrir nos imaginaires de leurs regards (principalement à l'occasion de *Maintenant*, mais également à travers la (co-)production d'autres événements) ;
- la **circulation d'œuvres et de projets** à l'échelle régionale, nationale et internationale, afin de partager au plus grand nombre les imaginaires qui s'inventent ici.

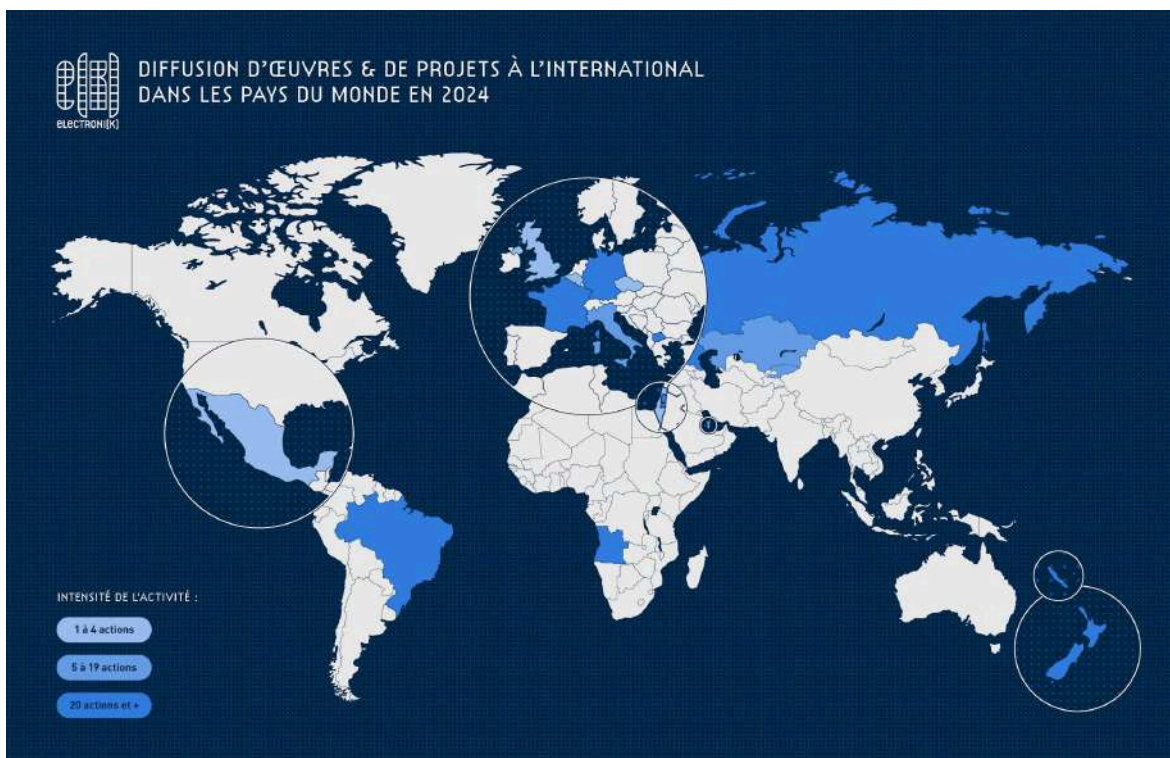
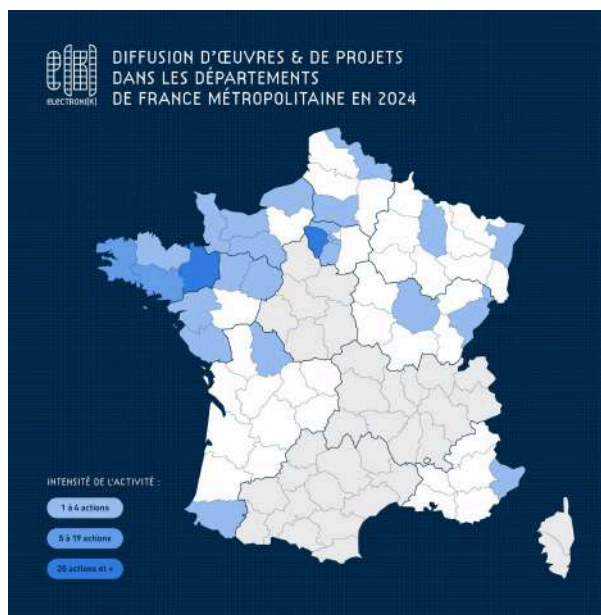
> EN QUELQUES CHIFFRES :

- **216 actions** de diffusion menées en 2024 dont :
 - Festival *Maintenant* : 27
 - Circulation des œuvres et des projets : 84
 - Co-production d'évènements : 105
- **86 875 personnes concernées** par ces actions dont :
 - Rennes Métropole : 13 475
 - France (hors Bretagne) : 30 096
 - Ille-et-Vilaine (hors Rennes Métropole) : 2 400
 - International (hors France) : 24 574
 - Région Bretagne (hors Département 35) : 13 834
 - Diffusion web (podcast) : 2 496

> EN QUELQUES CARTES :

En 2024, l'activité de diffusion d'Electroni[k] s'est consolidée avec une attention particulière portée au choix des actions. L'association maintient ainsi son développement à l'international tout en renforçant son ancrage local :

- à l'international, l'activité de circulation des œuvres se déploie sur les 5 continents et développe de nouveaux partenariats (Asie Centrale, Angola, Allemagne, Macédoine),
- à l'échelle nationale (hors Grand Ouest), le ciblage des actions a été renforcée pour une meilleure efficacité,
- l'implantation locale est intensifiée, avec une augmentation du volume d'actions menées dans le Grand Ouest.



1.1 - FESTIVAL MAINTENANT

2024, une édition du festival *Maintenant* riche de **découvertes, d'expériences et d'expérimentations** avec des publics toujours au rendez-vous. Pour cette année, le festival a proposé une programmation de 6 jours sur la métropole rennaise.

Cultiver la vie sous toutes ses formes et explorer nos relations au monde. S'essayer à de nouvelles approches qui dépassent les frontières disciplinaires, tout en rappelant que la technique n'est qu'un outil et non une finalité. Autant de défis que le festival a choisi de relever cette année, avec une identité visuelle signée Markos Kay, interrogeant déjà la relation complexe entre l'humain, la machine et un environnement en perpétuel mouvement. Fidèle à son esprit, cette édition a offert une **programmation artistique curieuse, audacieuse et festive**.

Ainsi, nous nous sommes efforcé d'insuffler cette énergie dans les différentes propositions du festival et d'imaginer, une pluralité de rendez-vous pour que chacun et chacune puisse trouver une porte d'entrée vers des **propositions artistiques souvent inattendues et aventureuses**.

Parmi celles-ci, des formats variés, **parcours d'installations** et **Ambiances électroniques** au Théâtre du Vieux St-Étienne, cœur du festival, une nouvelle fois revisité et métamorphosé. Découvrir de nouvelles facettes, modifier les perceptions et les espaces.

Le festival s'est également attaché à proposer des **expériences dans l'espace public**. Un tardigrade géant flottant sur la place du Parlement de Bretagne - fresque interactive colorée qui invite à la découverte, à la recherche et à l'émerveillement. Un parcours d'exposition à retrouver également aux Champs Libres et au Tambour de l'Université de Rennes 2 laissant la place à la **création d'artistes locaux aux croisées entre arts & sciences**.

Comme chaque année, l'équipe avait également concocté des rendez-vous atypiques : des expériences envoûtantes de Goupile en médiathèque, de Li Yilei au Musée des beaux-arts en passant par des expériences nouvelles avec Mira-Ida van der Veen et sa chorale de ballons sonores et lumineux au CCNRB. Nous avons également pu nous questionner sur le reflet de soi-même, sa présence numérique, sur l'intelligence artificielle - aujourd'hui présente partout à travers des performances mais également des conférences et des workshops.

Avec près de **13 000 personnes** accueillies sur 6 jours, le festival *Maintenant* 2024 a su rencontrer et discuter avec des publics curieux.



La programmation 2024

Concerts & performances :

Azuur
Chippy Nonstop
Coeur2fonte
Deli Girl
Digé M0m0
DJ LM\$
formika.
Gamut (live AV)
Goupile
Jacques (live AV)
Joanna OJ
Just MC
Li Yilei
Myra-Ida van der Veen
Myriam Bleau & Nien-Tzu
Weng

Noémi Büchi (live AV)
Nuanss
Pizza Noise Mafia
René Danger
SABB
Talita Otovic
Tatyana Jane
Tina Tuner
Why the Eye
Zoë Mc Pherson
¥Ø\$UK€ ¥UK1MAT\$U

Expositions & installations :

Guillaumit
Markos Kay
Nicolas Bazoge
Peder Bjurman

Simon Lazarus, Clara Rigaud
& S8jfou
Thomas Garnier
Tristan Ménez & Benjamin Le
Baron

Conférences / pitch projet :

Anne-Burlot Thomas
Anne Legal
Bérengère Amiot
Franck Bauchard
Manon Decharles
Samuel Arnoux
Sophie Remoué
Stéphane Pourquier-Jacquín

Identité visuelle :

Markos Kay



Slow Walker, Peder Bjurman - Festival Maintenant 2024 © Gwendal Le Flem

Les + de l'édition 2024

> DES CRÉATIONS ACCOMPAGNÉES PAR ELECTRONI[K] :

Chaque année, le festival *Maintenant* présente les créations accompagnées par Electroni[k]. Aboutissement d'un long travail artistique, ces créations sont le résultat du savoir-faire de l'association en matière de production et de partenariat. En 2024, les projets suivants ont été présentés :

- [Identité visuelle 2024](#) par Markos Kay
- [Instabilités](#) (installation) de Benjamin Le Baron & Tristan Ménez
- [Mindsco](#) de Guillaumit

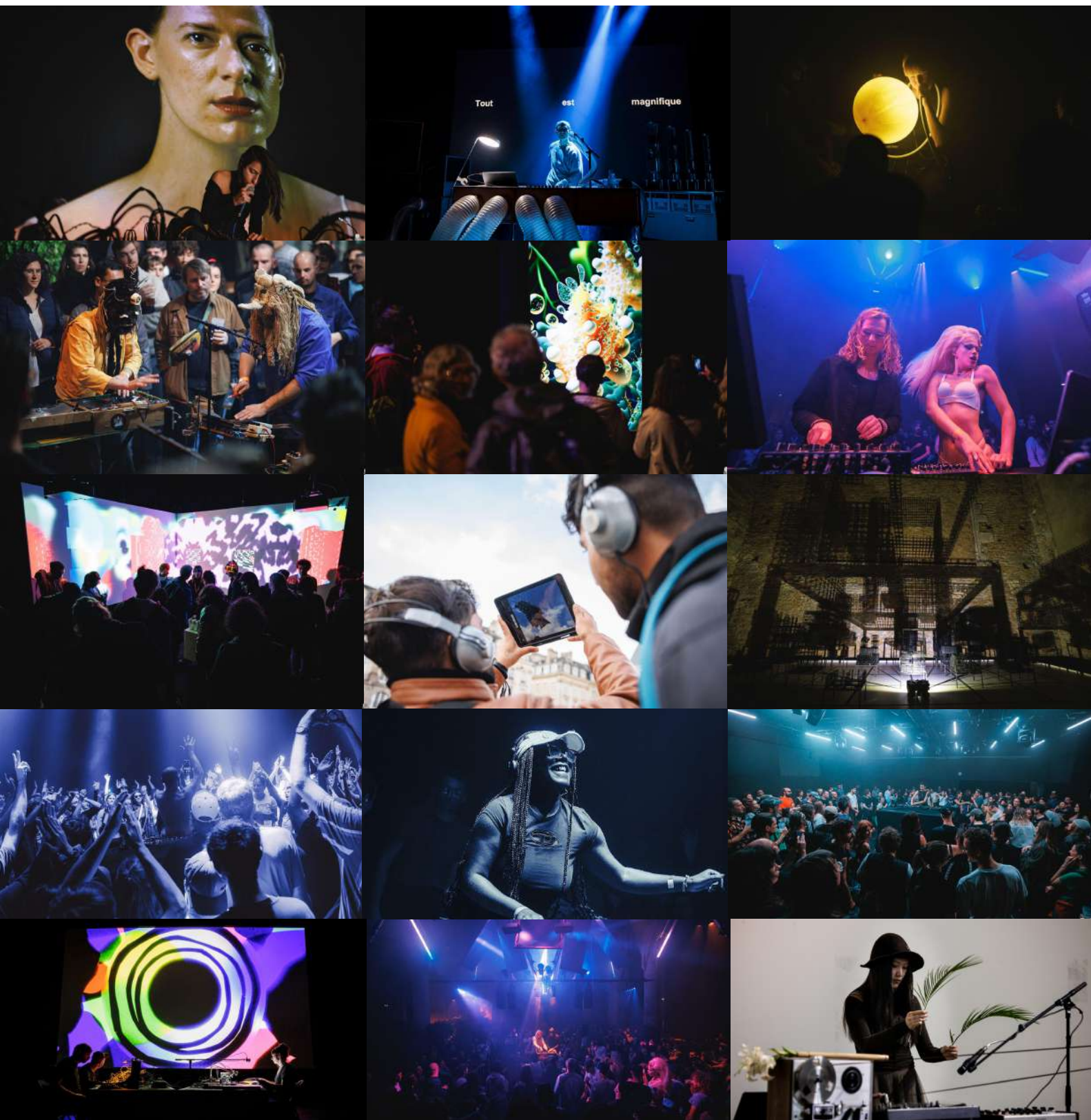
> UN FESTIVAL POUR TOUS LES GOÛTS :

- **Réalités augmentées dans l'espace public** : avec *Slow Walker* place du Parlement de Bretagne et *Mindsco* au Jardin Saint-Georges ;
- **Expériences audiovisuelles XL** : avec la performance *Does It Still Matter* de Noémi Büchi, *Vidéochose* de Jacques et *Panorama* de Gamut ;
- **Performances atypiques** : pour découvrir la création contemporaine d'aujourd'hui, se laisser surprendre par des instruments détournés, des ballons lumineux, des concerts envoûtants, des technologies détournées ;
- **Ambiances électroniques** : le Théâtre du Vieux Saint-Étienne transformé en dancefloor à la tombée de la nuit pour découvrir l'effervescence d'artistes novateurs et défricheurs.



Ambiance électronique, SABB - Festival *Maintenant* 2024 © Gwendal Le Flem

Maintenant 2024 en images



© Gwendal Le Flem, Léa Legallais & Marc d'Alter1fo

1.2 - CIRCULATION DES ŒUVRES ET DES PROJETS

Depuis plusieurs années, Electroni[k] consolide son activité de bureau de diffusion à l'image de l'ensemble de son projet associatif, en défendant la **double dimension artistique et culturelle**.

L'association assure ainsi la diffusion d'expositions, installations, performances, concerts, et d'**œuvres hybrides croisant ces différents formats**. Les projets artistiques accompagnés par le bureau de diffusion proposent ou mêlent plusieurs approches : œuvres interactives, participatives, cinétiques, Arts/Sciences...

Pour **renforcer les liens avec les publics** dans le domaine de la création en environnement numérique, Electroni[k] propose également des ateliers de pratique et des actions de médiation autour des œuvres en circulation.

La **diversité des projets** accompagnés par le bureau de diffusion traduit la volonté de l'association de s'adresser à des publics variés (jeune public et tout public) pour **permettre au plus grand nombre d'accéder à ces propositions**. Cette diversité de propositions artistiques continue de se déployer dans un **réseau étendu de partenaires** : festivals dédiés et temps forts pluridisciplinaires, scènes conventionnées et théâtres, centres culturels, scènes de musiques actuelles, centres de culture scientifique, réseaux de lecture publique, communautés de communes, Micro-Folies, Instituts Français... À travers ce vaste réseau, Electroni[k] s'implante à **différentes échelles territoriales**, du très local à l'international, et touche une très grande pluralité de publics.

Le bureau de diffusion a en outre poursuivi les réflexions sur son **impact environnemental**. La circulation dématérialisée des projets à l'international a été encouragée dans des logiques de **tournées** et de **réemploi** des éléments imprimés. À l'échelle plus locale, les déplacements ont été réfléchis pour mutualiser le transport des œuvres et des personnes, et les déplacements des personnes sans matériel ont été effectués exclusivement en trains. Le bureau de diffusion a enfin renforcé son ancrage territorial, avec un volume d'actions en forte hausse sur le Grand Ouest.

À travers son activité, le bureau de diffusion confirme en 2024 son **rôle essentiel dans l'accompagnement des artistes**, dans la reconnaissance de leur pratique, de leurs créations, de leur statut, et dans la **consolidation de leur carrière**. L'association nourrit ainsi des liens forts avec les artistes accompagnés depuis plusieurs années, tout en maintenant une veille permettant à terme l'intégration de nouveaux projets au catalogue de diffusion.

Si l'année 2024 marque donc une croissance de l'activité de diffusion, l'association demeure consciente du rôle central que joue le contexte économique et culturel dans son développement. Le bureau de diffusion reste donc attentif à l'évolution de cet environnement, afin de préserver son agilité en anticipant certains aléas.

> EN QUELQUES CHIFFRES :

- **84 actions de diffusion** :
 - 53 installations & expositions
 - 5 performances & concerts
 - 3 sessions d'ateliers d'artistes, de médiations & de rencontres
 - 25 diffusions (radios & web) des créations *Ensemble podcast*
- **+ de 1 300 jours** cumulés d'exposition pour **+ de 70 000 personnes touchées** par l'ensemble des projets

> DIFFUSION PAR PROJET EN DÉTAIL :

Expositions & installations : 53

- *Livelyyy* de **Guillaumit** : 4
- *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin* d'**Elly Oldman** : 13
- *Cache-Cache Ville* d'**Agathe Demois & Vincent Godeau** : 4
- *Pulse* de **Tristan Ménez** : 1
- *Instabilités* de **Tristan Ménez & Benjamin Le Baron** : 1
- *(Un)related to God* d'**Apollo Noir & Thomas Pons** : 1
- *Bloom Games*, d'**Alisa Andrasek & José Sanchez** : 10
- *Piafs !* de **Maison Tangible & Erratum** : 5
- *Olímpicos* d'**Aurélien Jeanney** : 2
- *Urbanimal* d'**Aurélien Jeanney** : 5
- *Pézize* de **Dynamorphe** : 1
- *L'Orée des Rêves* de **Waii-Waii** : 3
- *Train Fantôme* de **Maculon Poligra** : 3

Concerts & performances : 5

- Live *Instabilités* de **Tristan Ménez & Benjamin Le Baron** : 3
- Live *(Un)related to God* d'**Apollo Noir & Thomas Pons** : 1
- *La Combinatoire à Combines* de **Sacha Gattino** : 1

Ateliers & médiation de pratiques artistiques : 3

- Médiation *Cache-Cache Ville* d'**Agathe Demois & Vincent Godeau** : 1
- *Masques Augmentés*, par **Guillaumit** : 1
- *Travelling box*, par **Maculon Poligra** : 1

Podcasts (diffusions radio) : 25

- Ensemble 001 - **Crystallmess** : 2
- Ensemble 002 - **Maria Teriaeva** : 2
- Ensemble 003 - **Rojin Sharafi** : 2
- Ensemble 004 - **upsammy** : 1
- Ensemble 005 - **KMRU** : 1
- Ensemble 006 - **Simo Cell** : 1
- Ensemble 007 - **Morita Vargas** : 1
- Ensemble 008 - **Jiska Huizing & Rudi Valdersnes** : 1
- Ensemble 009 - **Sofie Birch** : 1
- Ensemble 010 - **Marina Herlop** : 1
- Ensemble 011 - **Aho Ssan** : 2
- Ensemble 012 - **Emmanuelle Parrenin** : 2
- Ensemble 013 - **Noémie Büchi** : 1
- Ensemble 014 - **Maya Shenfeld** : 7

1.3 - CO-PRODUCTION D'ÉVÉNEMENTS

Reconnue pour son expertise artistique, culturelle et organisationnelle, Electroni[k] est régulièrement sollicitée pour s'associer aux événements et manifestations du territoire. En 2024, Electroni[k] s'est engagée dans de nombreux projets et événements afin de faire vivre et faire découvrir la création contemporaine hybride et numérique.

> LE PENTATHLON DES ARTS :

À l'occasion des Jeux Olympiques de 2024, le Château de Versailles s'inspire de la discipline du Pentathlon et en propose une version tournée vers les domaines artistiques. Tout au long de l'année et à l'occasion de la journée de l'olympisme, 5 disciplines sont mises en avant, dont les arts hybrides et numériques. Le Château de Versailles a alors fait appel à l'association Electroni[k] pour représenter cette discipline durant le *Pentathlon des Arts 2023 et 2024*.

Au programme : **concerts aux casques** avec le musicien **Pal Parallax**, la création d'une **broderie collaborative** basée sur les motifs des salles Empire avec l'artiste **Agathe Mercat**, et des ateliers mêlant patrimoine et nouvelles technologies, autour la **réalité augmentée**, la **création sonore** ou encore l'**intelligence artificielle**. Ce sont au total **105 actions** pour une fréquentation globale de **4005 participant-es** sur ces journées proposées par Electroni[k] en février et en juin 2024.



Pentathlon des Arts 2024, Atelier réalité augmentée - Château de Versailles © Lia Goarand

2 - SOUTENIR LA CRÉATION & LA PRODUCTION



MindSCO, Guillaumit - Festival Maintenant 2024 © Gwendal Le Flem

> L'ANNÉE 2024 DU PÔLE CRÉATION :

Attentive aux enjeux contemporains et aux mutations à l'œuvre dans la société, Electroni[k] s'engage depuis plus de 20 ans aux côtés des artistes explorateur·rices, dans leurs tentatives sans cesse renouvelées de repousser les frontières de l'art et d'étendre le domaine de la création.

Pleinement ancré·es dans leur époque, ils et elles puisent dans les langages, les technologies, les avancées scientifiques, techniques ou culturelles pour proposer aux publics de nouvelles expériences sensibles, et dessiner les contours d'une **création artistique en environnement numérique**. Le caractère souvent pluridisciplinaire, hybride, génératif, interactif ou immersif de ces créations pose souvent des enjeux nouveaux dans leur phase de production et nécessite des compétences et des ressources adaptées.

Electroni[k] accompagne ces projets sous de multiples formes. L'association a acquis une solide expérience et a démontré sa capacité à soutenir tout type de création à l'échelle du territoire comme des projets d'envergure internationale.

L'un des principaux axes de travail de l'année 2024 a été de poursuivre les efforts engagés depuis 2021 dans la **formalisation et la structuration de cette activité d'accompagnement et de soutien à la création** :

- en renforçant notre tissu de partenaires et coproducteur·rices ;
- en inscrivant plus formellement une méthodologie et des outils de travail au service des artistes et des projets ;
- en posant les premières bases d'un projet d'accompagnement à différentes entrées, permettant de répondre au mieux au besoin des artistes et en adéquation avec les moyens disponibles de l'association.

> EN QUELQUES CHIFFRES :

- **5 créations accompagnées** dont :
 - 4 installations :
 - *Mindsco*, fresque en réalité augmentée créé par **Guillaumit** et **12 artistes d'Asie centrale**,
 - La finalisation d'*Instabilités* (installation) de **Tristan Ménez & Benjamin Le Baron**,
 - *Train Fantôme* de **Maculon Poligra**,
 - *BlockSmog* de **Guillaumit** ;
 - 1 création sonore (*Ensemble Podcast*) : **Maya Shenfeld**.
- La structuration de **2 nouveaux dispositifs de soutien à la création** :
 - « *Transition To 8 : European societies in flux* » : un projet innovant qui intègre sciences sociales, technologies et art contemporain pour sensibiliser à l'impact de la pollution de l'air sur les populations européenne,
 - *Ambivalences* : un programme de coproduction interrégionale pour mieux soutenir la création en environnement numérique en Bretagne, Normandie et Pays de la Loire.

> EN QUELQUES CARTES :

L'activité d'accompagnement et de production artistique se déploie en 2024 à différentes échelles territoriales via :

- la coopération renforcée à l'échelle du **Grand Ouest** avec le partenariat historique développé entre **Stereolux** (Pays-de-La-Loire), **Station Mir & Oblique/s** (Normandie) et **Electroni[k]** (Bretagne). Les échanges nourris entre les partenaires, les DRAC concernés et la DGCA ont abouti en 2024 au lancement d'un programme interrégional de soutien à la création en environnement numérique.
- la renouvellement de partenariats avec des acteurs locaux et nationaux avec notamment l'**Antipode** à Rennes et le festival **Tek'Art** à Marmande ;
- le développement de coopérations européennes et internationales avec des partenariats en Slovaquie et en Grèce, ainsi qu'un projet de création partagée entre Guillaumit et des artistes d'Asie centrale porté par l'**Institut Français de Russie**.



2.1 - *Mindsco* de Guillaumit et 12 artistes d'Asie Centrale

Après un appel à participation lancé avec l'Institut Français en juin 2023, 12 artistes âgé-es de 18 à 28 ans et vivant dans 3 pays d'Asie Centrale (Kazakhstan, Kirghizstan, Ouzbékistan) et en Russie ont été sélectionné-es pour participer avec l'artiste Guillaumit à la création de l'œuvre multiculturelle et interactive : *Mindsco*.

L'objectif de cette création partagée est de favoriser un échange international autour de l'expression de l'identité culturelle des personnes constituant ce groupe. La création s'appuie ainsi sur des récits individuels, mais aussi sur ce qui fait mémoire commune pour les habitant-es de cette région du monde. La création finale est, à la manière de *Livelyyy*, une fresque monumentale en réalité augmentée.

De l'inspiration à la réalisation : Entre octobre et avril 2024, les participant-es ont rencontré Guillaumit, réfléchi à des mots-clés et complété le carnet de dessins fournis par l'artiste. Guillaumit est ensuite venu puiser des éléments graphiques pour les décliner et les intégrer à la fresque finale.

► La création de *Mindsco*, c'est :

- 77 candidatures reçues pour l'appel à participation
- 12 artistes retenus pour participer à la création
- 4 temps d'échanges entre Guillaumit et les artistes présentation de la démarche de l'artiste et de ses travaux, des étapes de travail pour le projet et premières récoltes de propositions, remise du cahier d'inspiration, échanges et retours sur les propositions de chaque artiste, sélection collective...
- présentation de la fresque à Almaty (Kazakhstan) et Bishkek (Kirghizistan) en présence de l'artiste de quelques participantes, ainsi que dans les Instituts Français de Saint-Petersbourg et Moscou (Russie)



Mindsco, Guillaumit et 12 artiste d'Asie Centrale

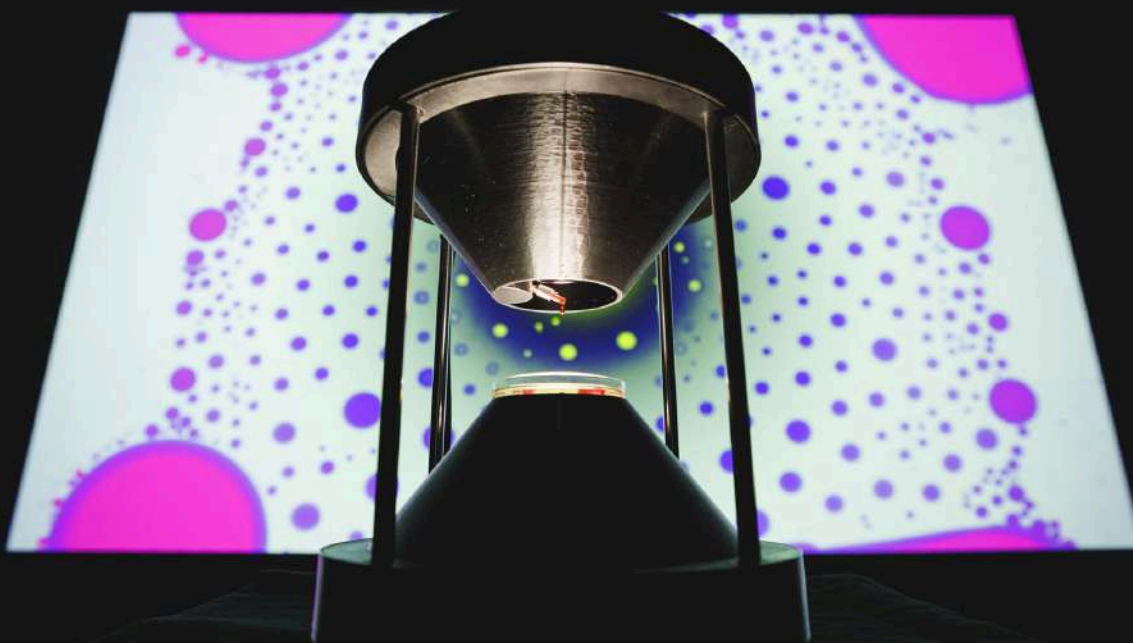
2.2 - *INSTABILITÉS* (installation) de Tristan Ménez & Benjamin Le Baron

Instabilités (installation) crée une traduction poétique et sensible d'une expérience scientifique, explore les similitudes entre les mouvements de l'infiniment petit et de l'infiniment grand et propose une expérience contemplative et immersive.

L'œuvre explore la fragmentation de Marangoni, découverte en 1865 par le physicien italien Carlo Marangoni. Ce phénomène physico-chimique se produit lorsque deux substances différentes, qui ne peuvent se mélanger, sont mises en contact l'une avec l'autre. Les forces et les tensions superficielles des deux fluides s'opposent alors pour tendre vers un équilibre. L'installation invite à contempler un tableau cinématique et sonore, à observer les mouvements et les interactions des fluides captés et traités par un programme déclenchant des sons et de la musique en temps réel.

Cette installation découle de la performance *Instabilités* présentée sur le festival *Maintenant* en 2021.

2024 a vu l'aboutissement du processus de création entamé en 2021. Suite à la présentation d'une première version de l'installation *Instabilités* lors du festival *Maintenant* 2023, des ajustements et améliorations ont été apportés au dispositif.



Instabilités (installation), Tristan Ménez & Benjamin Le Baron - Festival *Maintenant* 2023 © Gwendal Le Flem

Produit par **Electroni[k]**, en coproduction avec **l'Antipode**, **l'ASCA Beauvais**, le **Château Ephémère** et **La Carène** (SMAC de Brest Métropole), avec le soutien de la DRAC Bretagne et du CNM – Centre National de la Musique.

2.3 - *Le Train Fantôme* de Maculon Poligra

Issu de la rencontre entre les plasticiens et scénographes Macula Nigra et Simon Poligné, *Train Fantôme* est une installation lumineuse en 3 dimensions. Regorgeant de surprises visuelles, cette maquette aux multiples jeux de couleurs, impressions et lumières, nous renvoie dans une fête foraine foisonnante.

La touche low tech et sensible de la pièce, couplée à la flamboyance esthétique et poétique de sa mise en scène, nous transporte dans un univers fantasmagorique où circule ce train fantôme miniature. Tant inspirée par le diorama de Daguerre que par l'univers forain de cette célèbre attraction éponyme, l'installation convie les spectateur-ices à contempler ce théâtre optique abondant, fantastique et mouvant, sous lumière UV.

Plongé-e dans l'obscurité, face à cet univers éclatant, chacun-e est tenté-e de filmer ce fascinant microcosme. La physicalité de cette fête foraine miniature ainsi captée convoque alors une perception nouvelle, oscillant entre réel et artificiel, illusion et réalité.

Après une première version de la création réalisée en 2023 et présentée durant le festival *Maintenant* en octobre 2023, de nouveaux temps de travail menés en 2024 ont permis de consolider le dispositif et d'améliorer son conditionnement afin de faciliter sa diffusion.



Train Fantôme, Maculon Poligra - Festival *Maintenant* 2023 © Gwendal Le Flem

Train Fantôme est une création conçue lors de la résidence de recherche *Superflux* (Bazouges-La-Pérouse, 35) et présentée par *Electroni[k]*.

2.4 - BLOCKSMOG de Guillaumit

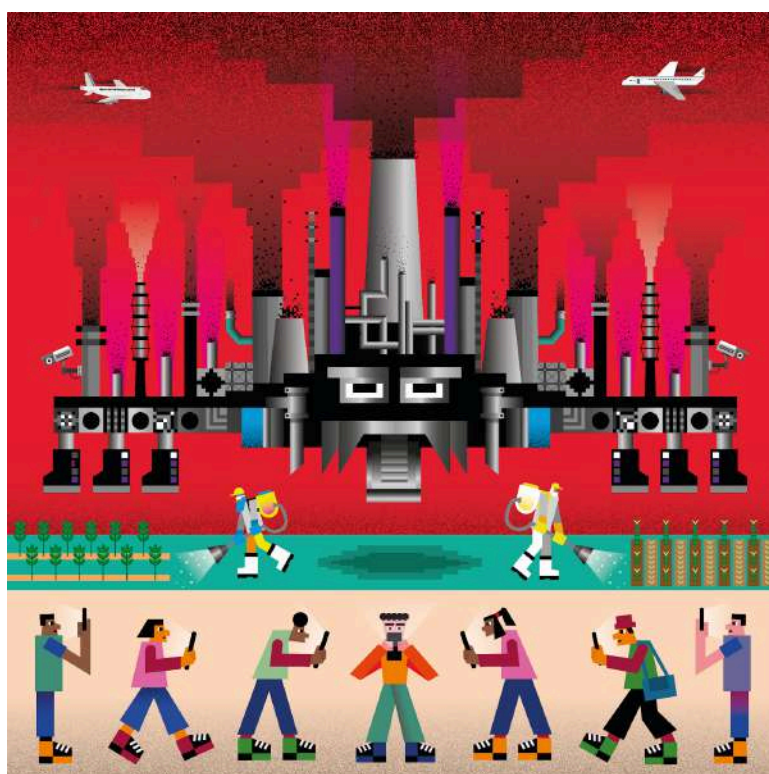
Dans ses créations à l'univers géométrique et coloré, Guillaumit décroïssonne dessin, animation 2D, 3D et jeux vidéo, et traite, avec humour et absurdité, de sujets contemporains. Pour *BlockSmog*, il imagine une exposition interactive autour de la thématique de la pollution de l'air, alliant arts graphiques et réalité augmentée. Cette œuvre s'adresse au jeune et tout public, et se présente sous la forme d'un triptyque graphique et interactif, pouvant être exposé en extérieur, en intérieur, ou même en ligne via un site dédié.

L'œuvre se compose de 3 mini-jeux en réalité augmentée, accessibles par une application mobile, et associés à la progression narrative de chacune des fresques. Chaque jeu permet d'aborder un aspect spécifique de la pollution de l'air de manière ludique et engageante :

- **Générer** et personnaliser un avatar, influencé par les données locales de pollution, afin de sensibiliser à son impact sur l'environnement du lieu de vie..
- **Déconstruire** les causes de la pollution, en attaquant les principales sources d'émissions, telles que l'industrie et les transports.
- **Cultiver** un environnement sain, en incitant les participant-es à planter des arbres et à prendre soin de la nature.

À travers ces mini-jeux, *BlockSmog* propose une expérience immersive et éducative qui sensibilise aux enjeux de la pollution de l'air. En intégrant art, science et technologie, l'œuvre devient ainsi une plateforme interactive et ludique. Elle sensibilise aux sources de pollution et encourage les actions individuelles et collectives pour protéger notre écosystème fragile.

Après une étape d'étude de faisabilité et de recherche de premiers partenaires menée en 2023, 2024 a été jalonnée d'étapes importantes dans le processus de création de cette œuvre : Création visuelle de la fresque finale en 3 parties ; Illustrations des personnages avec indications d'animations ; réalisation de la bible graphique (décors, accessoires, armes...) ; prototypage du traitement de données sur la qualité de l'air ; démarrage de la production des jeux vidéos : développement Unity, RA & web ; game design / game feel ; graphismes 2D/3D



2.5 - Transition To 8

“**Transition To 8: European societies in flux**” (TT8) est un projet innovant d’une durée de deux ans, du 1er décembre 2024 au 30 novembre 2026, mis en œuvre dans le cadre du programme Europe Créative de l’Union Européenne. Il intègre les sciences sociales, la technologie et l’art contemporain par le biais d’activités culturelles participatives, dans le but de sensibiliser et de mobiliser de larges groupes de personnes sur les effets de la pollution de l’air et ses dimensions sociales. Il s’appuie sur le rôle majeur que joue l’art dans la société, en utilisant la créativité pour promouvoir l’action climatique conformément au « Green Deal » de l’UE et pour faire progresser un dialogue interculturel repensé sur les effets de la pollution de l’air.

Porté par **MENTOR** (Grèce), **Electroni[k]** (France), **MOTA** (Slovénie) et **Today Art Initiative** (Arménie), **Transition To 8** propose une approche unique pour engager les Européen·nes face aux enjeux environnementaux urgents.

► **Transition to 8 en 2024 :**

- En **juillet 2024**, le programme Europe Créative a confirmé son soutien au projet *Transition to 8*
- D’**août à novembre 2024**, plusieurs réunions en ligne et temps de travail ont permis aux partenaires de préparer sa mise en route opérationnelle.
- En **décembre 2024**, le projet a été officiellement lancé en Grèce, les 10 et 11 décembre, lors de rencontres organisées par MENTOR. Ce rassemblement a permis à l’ensemble des partenaires d’échanger en personne et de poser les bases concrètes du travail à venir, notamment sur les premières activités et communications 2025 : l’appel à artistes, le recrutement de l’équipe scientifique et les activités locales d’engagement de communauté.



Image d’illustration Eunoé de Clarice Calvo-Pinsolle & identité *Transition to 8* © MENTOR & Gwendal Le Flem

2.6 - Ambivalences : mieux soutenir la création en environnement numérique en Bretagne, Normandie et Pays de la Loire

Comme évoqué en introduction de ce rapport, l'année 2024 a été marquée par la désignation d'Electroni[k] en tant que Pôle Régional pour la Création en Environnement Numérique. Parmi les nouveaux axes de projets qui découlent de cette désignation se trouve *Ambivalences*, un programme de coopération interrégionale de soutien à la création artistique et sa diffusion porté conjointement par les trois pôles régionaux Bretagne, Normandie et Pays de la Loire de création en environnement numérique

Ce programme vise à soutenir les démarches artistiques faisant appel à de nouvelles formes d'écritures, renouvelant ou hybridant les disciplines et esthétiques, et questionnant les outils et les usages numériques.

Les objectifs stratégiques du programme *Ambivalences* incluent un meilleur accompagnement des artistes, la structuration d'un écosystème interrégional de coproducteurs, l'accompagnement de la création émergente et la promotion des coopérations entre opérateurs culturels.

Pour ce faire, ce programme se structure en deux volets : un appel à projets à destination des artistes professionnel·e·s et un programme de professionnalisation à destination des artistes émergent·e·s. Répondant à des objectifs stratégiques distincts, ces deux démarches auront des modalités opérationnelles différentes et seront mises en œuvre en 2025.

AMBIVALENCOES

Création artistique en environnement numérique
Bretagne Normandie Pays de la Loire

Appel à projets
Soutien à la production

AMBIVALENCOES

Création artistique en environnement numérique
Bretagne Normandie Pays de la Loire

Accompagnement
des artistes émergent·e·s

Charte graphique du programme *Ambivalences* et de ses déclinaisons pour chaque volet

2.7 - ENSEMBLE PODCAST

La série de podcasts *ensemble* a été imaginée en 2020 pour faire émerger de nouveaux récits et futurs possibles, et créer un espace où les artistes peuvent exprimer autre chose de ce qu'ils et elles vivent aujourd'hui, à travers des créations sonores et personnelles d'une heure. Une collection de créations qui nous invite à l'écoute et au partage, qui contribue à la construction d'un référentiel commun et nourrit de nouveaux imaginaires collectifs.

► Ensemble Podcast en 2024, c'est :

- 1 nouveau podcast créé par **Maya Shenfeld**
- 1 nouvelle radio partenaire à Prague (République Tchèque) : **Radio Punctum**
- Une réduction de la fréquence de production, de diffusion et des écoutes des podcasts, qui amène à un questionnement sur la capacité de l'association à continuer et à faire repartir cette série en 2025, et sur le comment renouer avec/fidéliser le réseau de radio avec peu de sorties annuelles.

LES CRÉATIONS SONORES ENSEMBLE PODCAST *chiffres totaux (+ dont chiffres spécifiques 2024)*



Crystallmess (FR)

- Écoutes en ligne : 485 (2024 = +11)
- Dif. radios partenaires : 16 (2024 = +1)



Maria Teriaeva (RU)

- Écoutes en ligne : 1172 (2024 = +15)
- Dif. radios partenaires : 14 (2024 = +1)



Rojin Sharafi (IR/AT)

- Écoutes en ligne : 1254 (2024 = +8)
- Dif. radios partenaires : 16 (2024 = +1)



upsammy (NL)

- Écoutes en ligne : 2064 (2024 = +12)
- Dif. radios partenaires : 13 (+0)



KMRU (KE/DE)

- Écoutes en ligne : 1448 (2024 = +27)
- Dif. radios partenaires : 12 (+0)



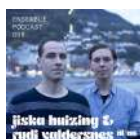
Simo Cell (FR)

- Écoutes en ligne : 512 (2024 = +6)
- Dif. radios partenaires : 11 (+0)



Morita Vargas (AR)

- Écoutes en ligne : 1041 (2024 = +8)
- Dif. radios partenaires : 12 (+0)



J. Huizing & R. Valdernes (NL/NO)

- Écoutes en ligne : 760 (2024 = +1)
- Dif. radios partenaires : 13 (+0)



Sofie Birch (DK)

- Écoutes en ligne : 1172 (2024 = +32)
- Dif. radios partenaires : 12 (+0)



Marina Herlop (ES)

- Écoutes en ligne : 2195 (2024 = +43)
- Dif. radios partenaires : 12 (+0)



Aho Ssan (FR)

- Écoutes en ligne : 1702 (2024 = +15)
- Dif. radios partenaires : 12 (2024 = +1)



Emmanuelle Parrenin (FR)

- Écoutes en ligne : 2061 (2024 = +18)
- Dif. radios partenaires : 9 (2024 = +1)



Noémi Büchi (CH)

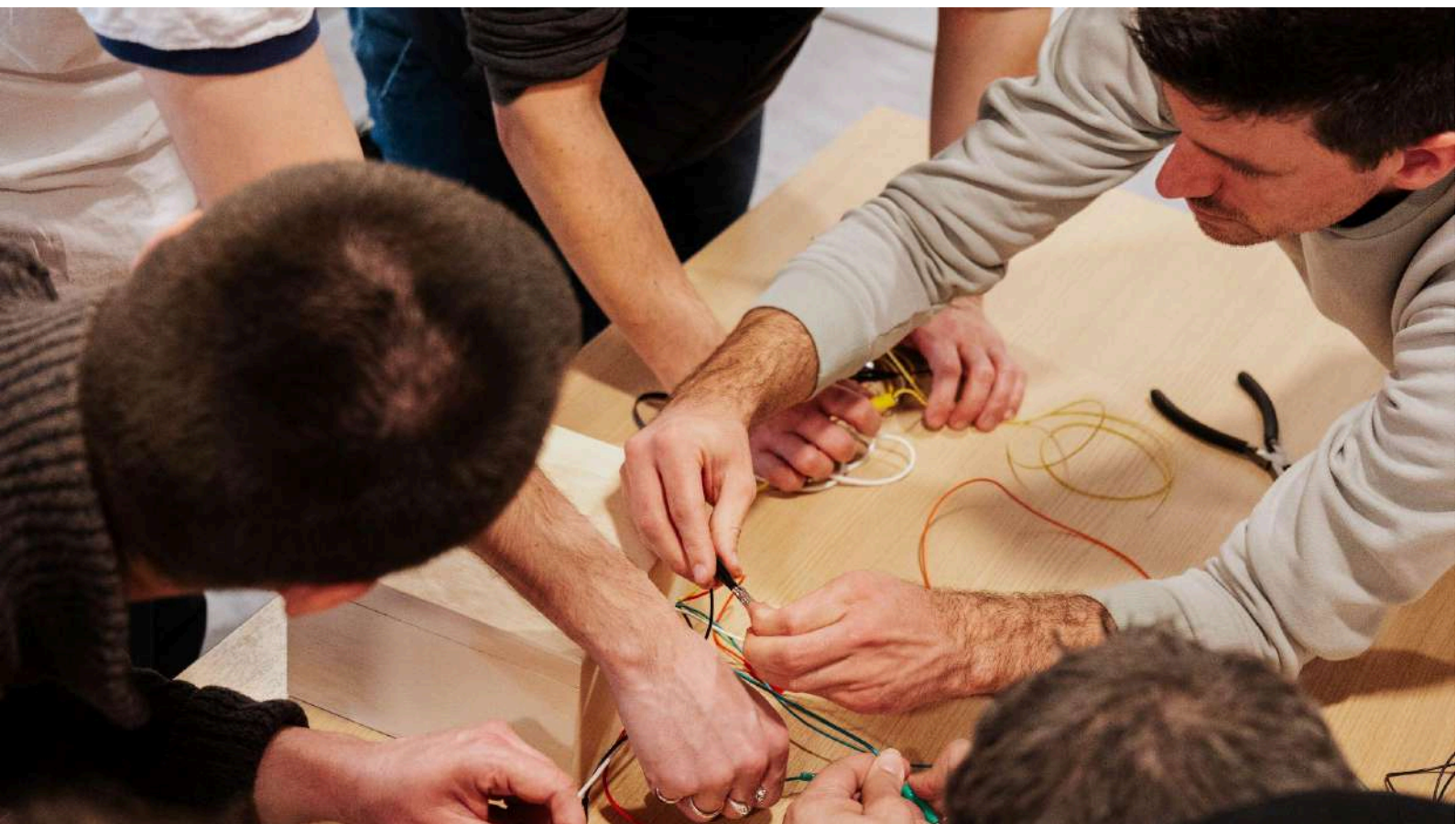
- Écoutes en ligne : 1929 (2024 = +29)
- Dif. radios partenaires : 8 (+0)



Maya Shenfeld (DE)

- Écoutes en ligne : 71 (2024 = +71)
- Dif. radios partenaires : 6 (2024 = +6)

3 - ACTION CULTURELLE



Le Tapis Son, SAVS Vitré © Lorriane Torlasco

> L'ANNÉE DU PÔLE ACTION CULTURELLE :

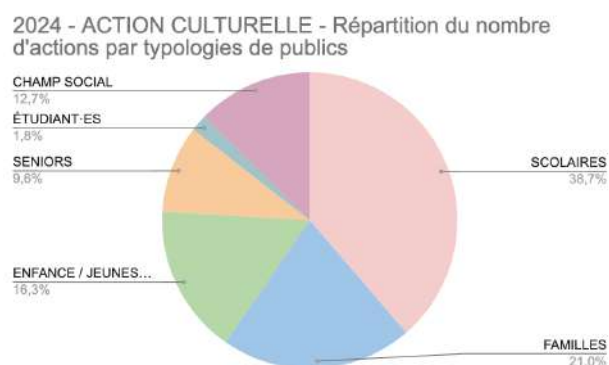
Sensibiliser et créer des moments de partage, faire découvrir les **cultures émergentes et les pratiques innovantes**, font partie intégrante du projet de l'association. Electroni[k] développe ainsi différents programmes d'actions culturelles tout au long de l'année, avec une grande variété de publics. Coordonnés avec les partenaires de territoire, ces projets visent à explorer de nouvelles approches entre publics et artistes en reconnaissant le **droit à l'art et la culture pour tous-ttes**. Participant au pouvoir d'agir de chacun-e, il s'agit de tendre vers un plus grand accès aux droits culturels des personnes impliquées et de développer les usages des technologies numériques dans un rapport critique et émancipateur.

Dans cet objectif, **à la croisée de la médiation culturelle et de la médiation numérique**, l'association structure son projet d'action culturelle autour de :

- **Résidences Electroni[k]**
- **Pixels**
- **Balises**
- **Familles Electroni[k]**
- **Parcours Sensibles**
- **Parcours de médiation**

> EN QUELQUES CHIFFRES :

- **408 heures** d'intervention pour **179 actions** (médiations, ateliers, parcours, résidence...) dont :
 - 138 heures dans Rennes Métropole
 - 183,5 heures en Ille-et-Vilaine (hors Rennes Métropole)
 - 41 heures en Région Bretagne (hors Département 35)
 - 45,5 heures hors de Bretagne
- **4 243 personnes impliquées** dont
 - publics scolaires : 1641
 - enfants et jeunes (hors temps scolaires) : 692
 - publics seniors : 407
 - publics familles (actions intergénérationnelles) : 889
 - étudiant-es : 77
 - publics du champ social / médico-social : 537



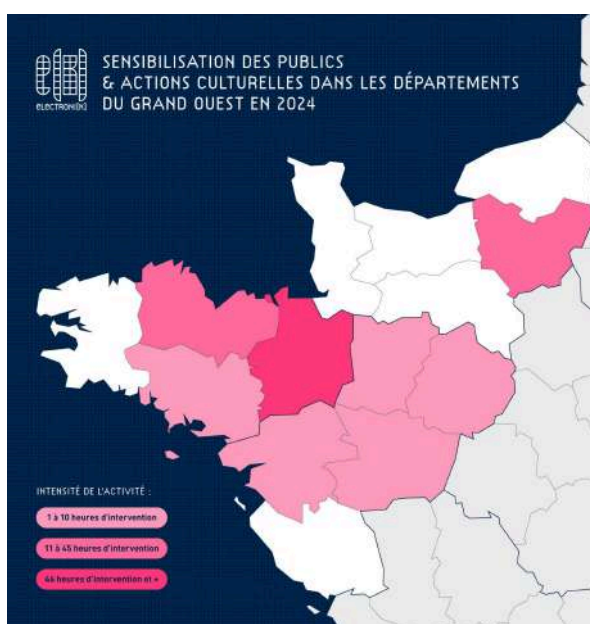
> EN QUELQUES FAITS MARQUANTS :

- un grand nombre de projets menés avec notamment :
3 résidences territoriales, 4 cycles *Pixels*, 6 parcours d'ateliers *Balises* (dont *Vecteurs*, un nouveau cadre d'action structurant pour ce dispositif), de nouveaux ateliers pour *Familles Electroni[k]* (*Chuchumuchu*, *Lucioles*), 2 *Parcours Sensibles* (dont le lancement d'un nouveau projet avec le SAVS de Vitré) ;
- des actions menées dans la durée, dans une démarche projet, permettant une plus grande appropriation de celles-ci par les publics engagés ;
- des nouveaux territoires investis, notamment en zone rurale et semi-rurale (Vitré Communauté, Lassy, Landujan) ;
- un renforcement des actions avec les publics du champ social

> EN QUELQUES CARTES :

Electroni[k] porte une **attention particulière à l'inscription territoriale** des actions culturelles :

- des actions portées dans des **contextes géographiques variés** : urbain, semi-rural ou rural ;
- des **actions culturelles de proximité** privilégiées, co-construites en lien avec les acteurs locaux, avant tout menées en région Bretagne et en particulier en Ille-et-Vilaine ;
- un travail continu à **l'échelle intercommunale** avec des projets menés sur Rennes Métropole, Vitré Communauté, Liffré-Cormier Communauté ;
- une veille à la répartition de son action sur des **territoires plus éloignés des offres culturelles**, à l'instar de Redon Agglomération ;
- à l'échelle de la métropole rennaise, un développement des actions dans la **troisième couronne** avec notamment les communes de Laillé ou encore Saint-Sulpice-la-Forêt ;
- à Rennes, une forte inscription de l'association dans le quartier du **Blosne** et un développement des activités dans le quartier **Cleunay-La Courrouze**.



3.1 - RÉSIDENCES ELECTRONI[K]

> INSCRIRE UN TRAVAIL ARTISTIQUE DANS LA DURÉE SUR UN TERRITOIRE DE VIE

Electroni[k] et des artistes accompagnés résident de façon prolongée au sein de structures, de quartiers, de communes ou encore d'intercommunalités afin d'expérimenter et créer autour de pratiques artistiques avec les personnes qui vivent sur ces territoires. Pensées et coordonnées avec des structures œuvrant dans les champs culturels, éducatifs, médicaux ou encore sociaux, ces résidences visent à explorer de nouvelles manières d'impliquer les personnes et leurs cultures au sein de projets communs.

► **En 2024, 677 personnes ont été impliquées dans des actions de résidence territoriale :**

En 2024, ce sont **3 résidences** qui ont été menées sur le département d'Ille et Vilaine. Chacune de ces résidences a été l'occasion pour les personnes concernées de participer à un projet collectif autour de la création numérique. De la création sonore avec **Sacha Gattino** (*Le Grand détournement*) à la réalisation d'objets interactifs en terre crue avec Bérengère Amiot et Aymeric Georget (*t/Tette crue*), les résidences ont permis d'explorer différents champs artistiques.

3.1.1 - Résidence de quartier : *Le Grand détournement* - Le Blosne, Rennes, avec Sacha Gattino

Sur l'année scolaire 2023-2024, deux classes du Collège Les Hautes-Ourmes à Rennes ont travaillé, avec l'artiste Sacha Gattino, une création donnant à entendre et à voir une collection d'instruments imaginée et conçue par les élèves. Basée sur les principes du détournement, cette réalisation articule mise en musique d'objets du quotidien, écriture musicale, sonorisation et exploration de l'image scénique.

Le Grand détournement a bénéficié du soutien de la DRAC Bretagne et du Département d'Ille-et-Vilaine. Cette résidence a été conduite en partenariat avec divers acteurs du territoire tels que le Conservatoire de Rennes.



Résidence *Le grand détournement* au Collège Les Hautes Ourmes avec Sacha Gattino

3.1.2 - Résidence en milieu scolaire : *t/Terre crue* - Saint-Aubin-du-Cormier, avec Bérengère Amiot et Aymeric Georget

Que dirait la planète Terre si elle pouvait parler ? C'est la question qu'ont explorée les élèves du Lycée de La Lande de la Rencontre à St-Aubin-du-Cormier. Accompagnés par les designers Bérengère Amiot et Aymeric Georget, les lycéen·nes ont (re)donné la parole à la planète Terre en adoptant sa perception du monde. Les récits imaginés ont été mis en voix et incarnés par de petits objets en terre crue dans des films en stop motion.

Le Grand détournement a bénéficié du soutien de la DRAC Bretagne, de la Région Bretagne et du lycée de la Lande de la Rencontre. Cette résidence a été conduite en partenariat avec divers acteurs du territoire tels que le Conservatoire de Rennes.

3.1.3 - Résidence de territoire : *Sensorama* - Montfort Communauté, avec Bérengère Amiot

Comment raconter un paysage ? Plus qu'un décor, le paysage rend compte de l'histoire d'un territoire et relie intimement ses habitant·es. Pour révéler les imaginaires géographiques et le paysage onirique de Montfort-Communauté, la designer Bérengère Amiot a pu résider pendant 6 mois dans le réseau des bibliothèques Avéla. À travers des ateliers accessibles à tou·tes, il s'agissait de collecter du contenu pour créer une œuvre partagée. Le projet Sensorama a abouti à la création d'un objet évolutif à la frontière entre l'œuvre et l'outil pédagogique.

Sensorama a bénéficié du soutien du Département d'Ille-et-Vilaine et de Montfort Communauté.



Résidence *Sensorama* avec Bérengère Amiot sur le territoire de Montfort Communauté © Gwendal Le Flem

3.2 - PIXELS

> ŒUVRER CONTRE LA FRACTURE NUMÉRIQUE TOUCHANT LES SENIORS

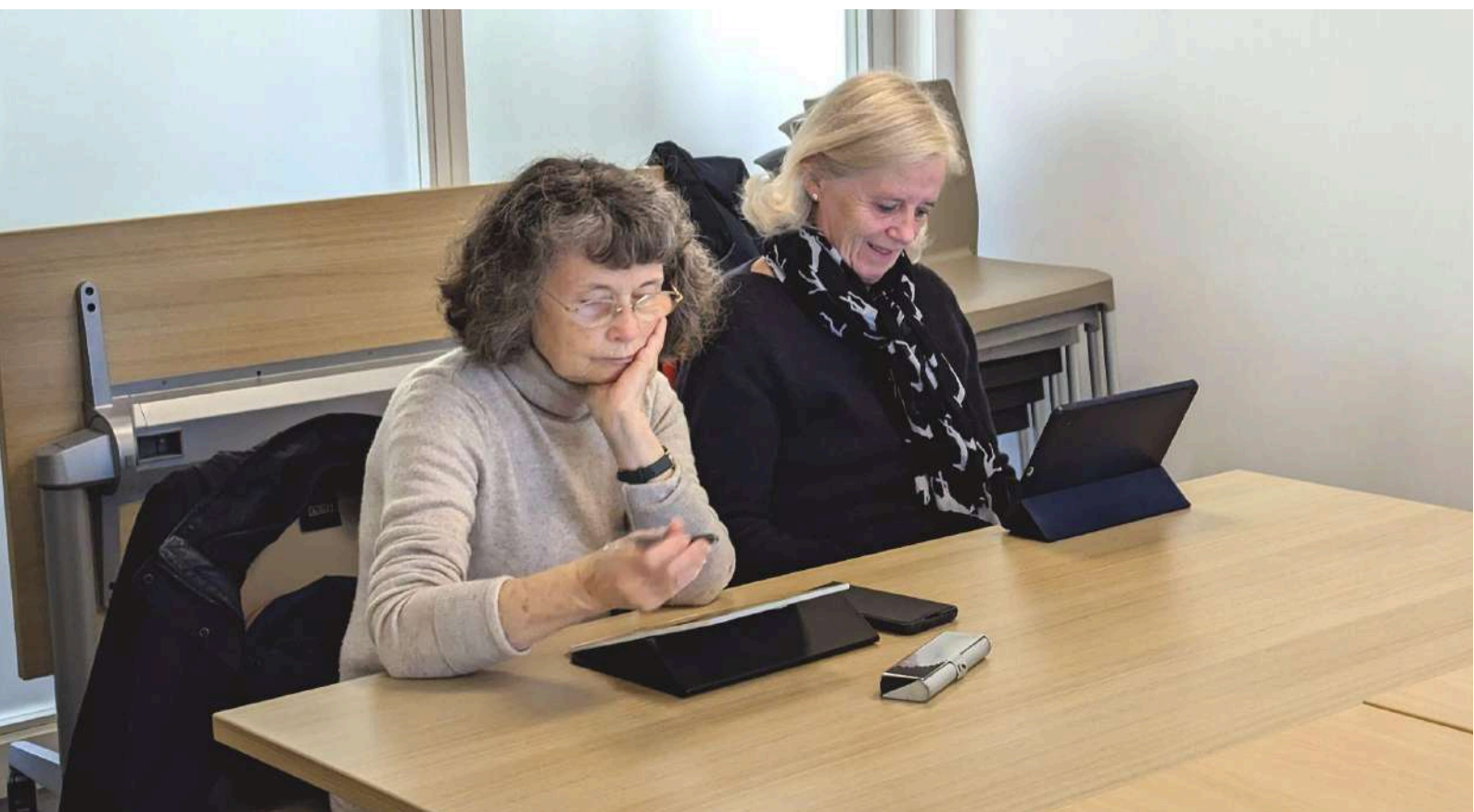
Electroni[k] s'engage afin de lutter contre l'isolement des seniors et favoriser leur accès et usages du numérique. À travers *Pixels*, il s'agit de proposer des cycles d'ateliers dans une approche ludique et créative afin d'acquérir des savoir-faire et compétences dans l'utilisation de l'outil tablette et d'Internet. Ces ateliers sont proposés sur différents territoires d'Ille-et-Vilaine en partenariat avec les CLICs et des structures relais tels que les foyers de vie, les communes, les EPN ou les bibliothèques.

► En 2024, 407 seniors ont pris part aux cycles *Pixels* :

En 2024, 4 cycles d'ateliers *Pixels* ont été menés dans les communes suivantes : Landujan, Lassy, Rennes, Taillis, En partenariat avec le CLIC des Portes de Bretagne, le Clic des 4 Rivières, le Clic de Rennes, le Clic du Pays de Brocéliande et le Jeu de Paume à Rennes.

► Des liens toujours plus grands avec les ressources présentes sur les territoires :

En 2024, l'inscription des cycles *Pixels* sur les territoires a été d'autant plus travaillée. Ces ateliers ont été le résultat de partenariats approfondis entre Electroni[k], les CLICs et les communes investies, et se sont également appuyés sur les ressources numériques de proximité que sont les bibliothèques ou encore les EPN.



Cycle d'ateliers *Pixels* à Rennes © Electroni[k]

3.3 - BALISES

> ENCOURAGER L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE DANS LES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES

L'association accorde une importance particulière à l'Éducation Artistique et Culturelle qui, dans un principe d'égalité des chances, contribue à l'émancipation des élèves en tant que citoyen-nes, à travers le développement de leur sensibilité, créativité et esprit critique. Pensés et coordonnés avec des structures scolaires, périscolaires et extrascolaires, ces projets visent à favoriser une expérience collective et un vécu commun en réunissant élèves, artistes, enseignant-es et structures locales autour de ces pratiques. Au-delà des résidences en milieu scolaire, les actions pédagogiques interviennent de manière plus ponctuelle et permettent des premières expérimentations et découvertes.

► En 2024, 698 élèves ont été impliqués dans des actions du dispositif *Balises* :

- le projet *Petits papiers augmentés*, création d'un memory animalier en réalité augmentée, en partenariat avec le festival NOOB/Théâtre l'éclat à Pont-Audemer avec les écoles de Selles et Toutainville (CM1-CM2)
- le *Prix Ados créateurs*, une revisite en réalité augmentée des couvertures de livres sélectionnés dans le cadre d'un prix littéraire, avec le collège de Merdrignac dans les Côtes d'Armor ;
- des parcours d'ateliers de découverte de la réalité augmentée avec le Lycée Sainte-Geneviève à Rennes, le lycée Sainte-Jeanne d'Arc à Vitré,
- Une présentation de l'installation *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin* au Grand Logis à Bruz pour le collège Pierre Brossolette à Bruz.

► Pour la seconde année du partenariat **avec la direction Education Jeunesse et Sports dans le cadre du Plan Numérique Éducatif Départemental**, trois collèges breilliens ont été initiés aux arts hybrides et numériques grâce à **Vecteurs**, cycle de découverte : le collège Cleunay (classe UPE2A), Le Landry (4ème) ainsi que Sainte-Jeanne d'Arc à Vitré (6ème).



Atelier Vecteurs dans une classe de 4e du collège Le Landry à Rennes © Gwendal Le Flem

3.4 - FAMILLES ELECTRONI[K]

> RENFORCER LES LIENS INTERGÉNÉRATIONNELS À TRAVERS L'ART ET LA CULTURE

Convaincue que la dimension familiale est une porte d'entrée favorable à l'exploration de formes artistiques nouvelles, l'association propose des parcours de découverte et de pratique qui s'adressent aux familles, sur les temps de loisirs.

► En 2024, 1 917 adultes et enfants ont pris part à des parcours d'ateliers de pratique, d'écoute et de découverte autour de *Familles Electroni[k]* :

Electroni[k] et ses partenaires ont pu proposer 39 parcours d'ateliers et d'expositions dans le Grand Ouest. Ces propositions ont été co-construites avec les partenaires suivants :

- **Ille-et-Vilaine** : accueil de loisirs de l'école Simone Veil, le centre social Carrefour 18, le Crabe Rouge et la Maison des Squares à Rennes, l'association Rue des arts à Moulins et le festival Délirance à Saint-Jouan-des-Guérets.
- **Côtes d'Armor** : le réseau des médiathèques de la Baie de Saint-Brieuc, les médiathèques de Lamballe, de Rostrenen et de Loudéac.
- **Morbihan** : le réseau des médiathèques du Golfe avec les bibliothèques de Surzur, Theix-Noyalo et Vannes ; et la bibliothèque de Locminé
- **Loire-Atlantique** : la médiathèque de Vertou
- **Maine-et-Loire** : La médiathèque de Segré-en-Anjou-Bleu
- **Mayenne** : La médiathèque de Saint-Berthevin
- **Sarthe** : Le musée de Tessé au Mans

► En 2024, 1 nouvel atelier a été mis en place par l'association ainsi que des déclinaisons d'anciens ateliers sur la thématique *Arts et Sports* :

- **Chuchumuchu** : Fabrication de capteur sonore avec Bérengère Amiot
- **IA Quoi ? - Spécial sport** : Création de sports fictifs grâce à l'Intelligence Artificielle. ;
- **Sports Augmentés** : Animation en réalité augmentée d'affiches ou accessoires de sport.



Atelier Voyage Numérique, Domaine de Kerguéhennec © Gwendal Le Flem

3.5 - PARCOURS SENSIBLES

> FAVORISER LES DROITS CULTURELS DES PERSONNES EN SITUATION D'EXCLUSION

Le dispositif *Parcours Sensibles* est pensé afin de contribuer à l'inclusion de personnes en situation de grande précarité dans la vie de la cité. Mené en partenariat avec des acteurs du champ social et médico-social, le dispositif *Parcours Sensibles* donne lieu à des parcours de découverte et de pratique au cours desquels l'inclusion, la participation et le choix sont maîtres-mots. Ce cadre d'expérimentation et d'implication offre la possibilité de bâtir son propre *parcours sensible* à travers des propositions artistiques et culturelles.

► En 2024, 113 personnes ont pu vivre leur parcours sensible :

Différents types d'actions ont ainsi été menés : parcours d'ateliers de création, médiations sur le festival *Maintenant*, concerts, etc. Ces propositions ont été mises en place avec les partenaires suivants : le chantier d'insertion Ille-et-Développement, le SAVS - Adapei de Vitré, le centre de réadaptation Escale - Thébaudais (Rennes), l'IME Le Baudrier de Saint-Sulpice la Forêt, l'ITEP Les Rochers de Châteaubourg, le Centre Pénitentiaire des Femmes.

► **La poursuite d'un projet de 2 ans avec le SAVS - Adapei de Vitré :**

Sur l'année 2023-2024, Electroni[k] a mené un projet avec les usager·ères du Service d'Accompagnement à la Vie Sociale (SAVS) Vitré. À raison, d'un atelier par mois, 6 personnes en situation de handicap du SAVS Vitré ont créé un objet connecté, ludique et sensoriel : Le Tapis Sons.

Ce projet a permis aux usager·ères de l'établissement de développer et de s'approprier leurs sens et plus particulièrement les sons et leur voix. Le projet a été mené en partenariat avec la Maison des cultures du Monde et la médiathèque Le Quai des Arts (Vitré).



Le Tapis Sons avec le SAVS Vitré © Lorriane Torlasco

► **La mise en place d'un document de présentation du festival Maintenant en Facile à Lire et à Comprendre :**

Pour la première fois, l'association a mis en place un document de présentation du festival en FALC. En effet, des documents en communication simplifiée avaient déjà été présentés mais en 2024, un groupe de lecteur du SAS-ADAPEI de Vitré ont permis de faire de ce document un outil certifié FALC.

3.6 - PARCOURS DE MÉDIATION

> POUR UNE DÉCOUVERTE DES ARTS NUMÉRIQUES ET HYBRIDES

Chaque année, Electroni[k] accueille des groupes sur le festival *Maintenant* pour des parcours de médiation. Écoles, collèges, lycées, universités, maison de quartier, association, centre pénitentiaire, ITEP, IME, SAVS... investissent le festival sur un temps adapté à leurs envies, projets et publics. Ces parcours alternent temps d'observation, de manipulation et d'expérimentation autour de certaines œuvres de la programmation. Il s'agit de créer un espace propice à l'échange, au sein duquel chacun·e peut s'exprimer, poser des questions, partager ses sensations et perceptions : prendre part.

► **En 2024, 726 personnes ont été accueillies en parcours de médiation sur le festival *Maintenant*** : Un travail spécifique a été réalisé quant à la diversification des approches de médiation sur ces parcours. Différents temps, outils et ateliers ont été pensés afin d'engager un rapport de médiation basé avant tout sur l'échange : l'utilisation d'une malle sensible pour découvrir les œuvres, la création de jeux pour explorer les œuvres présentées, la mise en place de parcours adaptés, des rencontres avec des professionnel·les, etc.

Une grande variété de publics a été accompagnée sur des parcours de médiation pour cette édition : des structures jeunesse, du champ social, de l'enseignement supérieur, des établissements d'enseignement primaire, secondaire et professionnel.



Visite de l'installation *DIYauto Orchestra* par un groupe d'étudiants en GRETA. © Gwendal Le Flem

4 - STRUCTURATION DE L'ÉCOSYSTÈME



Rencontre Passeurs de Culture 2024 - MJC La Paillette © Gwendal Le Flem

> L'ANNÉE DU PÔLE STRUCTURATION DE L'ÉCOSYSTÈME :

Au-delà des actions directes menées à destination des artistes et des publics, le projet porté par Electroni[k] vise à **structurer l'écosystème des arts hybrides et des cultures numériques** à différentes échelles territoriales.

Hybride par essence, ce secteur se caractérise par la pluridisciplinarité des formes artistiques convoquées (musiques, arts visuels et sonores, architecture, cinéma, théâtre, danse...) et le recours aux technologies et/ou à la science pour inventer de nouveaux langages artistiques.

Les acteurs qui le composent sont par conséquent issus d'**horizons disciplinaires variés** et interviennent dans des **champs de l'action publique distincts** : la culture (création artistique, lecture publique, médiation numérique...), l'économie (industries créatives, innovation, start-up...) ou encore l'enseignement supérieur et la recherche.

À la croisée des usages et des attentes des publics comme des artistes, Electroni[k] agit en interaction avec cet archipel d'acteurs. Afin de **démocratiser un autre usage du numérique**, plus sensible et créatif, l'association œuvre à la consolidation de cet écosystème en s'efforçant de développer une approche structurante. Celle-ci passe par la **production de connaissances** et de contenus didactiques, la **transmission de savoirs et de savoir-faire**, le **travail de réseaux** et la **co-construction des politiques publiques**.

À cette fin, Electroni[k] déploie son action à travers une diversité d'activités :

- **Formations professionnelles**
- **Passeurs de Culture**
- **Mouvements**
- **Campus Electroni[k]**
- **Conférences Ambivalences**
- **Rencontres professionnelles**
- **Réseaux**

> EN QUELQUES CHIFFRES :

- **60 actions réalisées**
- **884 heures d'intervention**
- **6 780 personnes concernées :**
 - Rennes Métropole : 1693
 - Ille-et-Vilaine (hors Rennes Métropole) : 4 942
 - Région Bretagne (hors Département 35) : 62
 - France (hors Bretagne) : 83

> EN QUELQUES CARTES :

En 2024, Electroni[k] à continuer à déployer son activité de structuration de l'écosystème de la création hybride et des cultures numériques en multipliant les interventions à l'échelle nationale auprès de différents réseaux d'acteurs :

- les réseaux de lecture publique d'Ille & Vilaine dans le cadre du dispositif *Mouvements*
- les professionnels de la culture et du champ social à travers de *Passeurs de Culture*
- les bénéficiaires de formations professionnelles sur l'ensemble du territoire national
- les interventions dans les évènements et rencontres portées par les membres du réseau Hacnum



4.1 - FORMATIONS PROFESSIONNELLES

Depuis 2013, Electroni[k] conçoit et mène des parcours arts et technologies avec une grande variété de partenaires. Au-delà d'une intervention limitée dans le temps, l'enjeu pour l'association a toujours été **d'accompagner les professionnel·les vers une plus grande autonomie dans la mise en œuvre de projets culturels et numériques** (ateliers, concerts, performances) au sein de leur structure.

Pour prolonger et amplifier cette dynamique, Electroni[k] s'est constituée en tant qu'organisme de formation en proposant une offre de formations conçues au plus près des attentes et des besoins identifiés.

Le travail de terrain de l'association permet alors d'adapter continuellement ses formations aux besoins exprimés par les professionnel·le·s et de proposer des outils et ressources renouvelées, pour faire face à l'évolution constante des propositions numériques.

Intervenant notamment dans le champ de la lecture publique, Electroni[k] accompagne les professionnel·les à intégrer les outils numériques dans leurs pratiques professionnelles en tant que support de médiation avec leurs publics.

Des formations en équipe sont proposées à destination d'un groupe constitué, et sont organisées au sein de la structure commanditaire. Dans ce cadre, l'association développe un catalogue de formations intra offrant une diversité d'approches :

LE LIVRE	<i>Lecture 2.0 : découvrir et proposer de nouvelles expériences de lecture</i>
	<i>Écriture créative : concevoir des histoires interactives</i>
L'IMAGE	<i>Stop motion : s'initier à l'animation image par image et animer des ateliers pluridisciplinaires</i>
	<i>Réalité augmentée : découvrir la réalité augmentée et apprendre à mener des ateliers autour de cette technique</i>
LE SON	<i>Création sonore : proposer des ateliers de création sonore innovants</i>
	<i>Fresque sonore : créer un visuel collaboratif et interactif sans code ni programmation</i>
	<i>Lectures amplifiées : créer une ambiance sonore pour accompagner la lecture d'albums</i>
LE JEU VIDÉO	<i>Jeux vidéo : mettre en place des projets fédérateurs autour des jeux vidéo</i>
LA FABRICATION NUMÉRIQUE	<i>Design interactif : animer des ateliers simples autour de la création d'objets interactifs sans programmation</i>
	<i>Fabrication numérique : apprendre à fabriquer un compteur d'entrée pour sa bibliothèque</i>
LES PUBLICS	<i>Accessibilité numérique : accompagner les publics éloignés du numérique dans les usages de la tablette et la compréhension d'Internet</i>
	<i>Création et médiation numérique : créer et animer un atelier numérique</i>

Fin 2023, l'activité de formation a obtenu la certification Qualiopi. Elle a permis à l'association de rendre les formations accessibles aux individuel.les. Ces formations inter sont ouvertes à toutes et à tous, et ont lieu à Rennes. Elles permettent aux stagiaires une prise en charge via leur OPCO et forment à la manipulation d'outils numériques de manière créative par le biais de techniques telles que la création sonore ou la réalité augmentée.

► **8 formations intra (pour un groupe) dispensées en 2024**

- Formation/Action *Réalité Augmentée*, avec le Réseau des Bibliothèques de Brocéliande Communauté et la Médiathèque Départementale d'Ille-et-Vilaine (35)
- Formation/action *Jeux vidéo*, avec le Réseau des Bibliothèques de Brocéliande Communauté et la Médiathèque Départementale d'Ille-et-Vilaine (35)
- Formation/action *Design interactif*, avec le Réseau des Bibliothèques de Brocéliande Communauté et la Médiathèque Départementale d'Ille-et-Vilaine (35)
- Formation/action *Création sonore*, avec le réseau des bibliothèques de Brocéliande Communauté et la Médiathèque Départementale d'Ille-et-Vilaine (35)
- Formation *Accessibilité numérique*, avec la Bibliothèque Départementale des Côtes d'Armor (22)
- Formation *Intelligence Artificielle*, avec la Médiathèque de Saint-Brieuc (22)
- Formation *Lecture 2.0*, avec la Bibliothèque Départementale de Saône-et-Loire (71)
- Formation *Jeux Vidéo*, avec la Bibliothèque Départementale de Saône-et-Loire (71)

► **3 formations inter (pour un public individuel) dispensées en 2024**

- Formation *Réalité Augmentée*, à la Maison des Associations de Rennes (35)
- Formation *Accessibilité numérique*, à la Maison des Associations de Rennes (35)
- Formation *Création sonore*, à la Maison des Associations de Rennes (35)

► **Un élargissement de notre activité de formation :**

L'année 2024 a permis de poursuivre le travail de structuration de l'activité de formation. Après l'obtention de la certification Qualiopi, démarche qualité, l'association a élargi ses publics bénéficiaires aux professionnel.les du spectacle vivant, du patrimoine, de la musique, des arts visuels et des jeux vidéo.

4.2 - PASSEURS DE CULTURE

> PÔLE DE RESSOURCES POUR LES PROFESSIONNEL·LES DU CHAMP SOCIAL & DE L'ANIMATION

L'accès à la vie culturelle et l'implication des personnes dans des projets artistiques sont soumis à de nombreux freins, en particulier pour les publics les plus fragilisés. Partant du constat qu'il est parfois nécessaire de faire intervenir un tiers, un « passeur », la **Ville de Rennes**, la **DRAC Bretagne**, la **DSDEN 35** et le **Département d'Ille-et-Vilaine** s'associent pour créer *Passeurs de Culture*, un pôle de ressources dont la coordination est assurée par Electroni[k].

Les objectifs visés par ce pôle de ressources sont :

- concourir au développement conjoint d'une politique concertée de rapprochement des champs professionnels de la culture, de l'action sociale et de l'animation ;
- identifier le levier que le parcours culturel peut constituer dans la dynamique d'insertion des personnes et la dynamique éducative ;
- amener les personnes qui travaillent dans le champ social, le secteur de l'animation et de la culture à la co-construction de projets.

► **Les actions *Passeurs de Culture* en 2024, ce sont :**

- 5 rencontres de l'instance de suivi et 6 réunions d'instances techniques ;
 - 1 nouveau cycle de formation territorialisée sur le Montfort Communauté et Saint-Méen Montauban Communauté avec l'Avant Scène, l'École de Musique du Pays de Brocéliande, le Fonds Régional d'Art Contemporain/l'Aparté, le pôle socio-culturel de Quédillac ;
 - 1 cycle de formation à destination des professionnel·le-s du champ social en lien avec l'Ecomusée, l'Orchestre National de Bretagne, Les Tombées de la Nuit, Le Carré d'Art.
- 1 cycle de formation à destination des professionnel·le-s de la jeunesse en lien avec l'Opéra de Rennes, La Paillette, l'Association Française du Cinéma d'Animation et le Musée de Bretagne
- 1 rencontre annuelle ayant réuni 75 personnes à La Paillette.



Rencontre annuelle *Passeurs de Culture* 2024 © Gwendal Le Flem

4.3 - MOUVEMENTS

> PARCOURS NUMÉRIQUES SUR L'ENSEMBLE DU DÉPARTEMENT D'ILLE-ET-VILAINE

Depuis 2013, Electroni[k] mène un travail conjoint avec la **Médiathèque Départementale d'Ille-et-Vilaine** afin d'accompagner les bibliothèques d'Ille-et-Vilaine dans leurs transformations numériques. Résidences, formations, parcours d'ateliers, installations : à travers ces *Mouvements*, c'est tout un réseau qui se développe autour de propositions innovantes et qui se forme à la médiation numérique.

Pendant les premières années de ce dispositif, l'action d'Electroni[k] a principalement eu pour vocation d'encapaciter les professionnel·les de la lecture publique dans la mise en œuvre d'ateliers numériques afin de les autonomiser dans leurs pratiques. Après 6 années d'actions, cet objectif a été atteint et la très grande majorité des médiathèques met aujourd'hui régulièrement en place des actions autour de la question du numérique.

Ainsi, la mission d'Electroni[k] a évolué peu à peu vers une action plus ciblée envers les professionnel·les des bibliothèques et médiathèques, afin de travailler à l'accompagnement à la mise en œuvre de projets d'actions culturelles et artistiques autour des enjeux numériques. *Mouvements* a vocation à passer **d'une constellation d'actions ponctuelles sur l'ensemble du département à une action plus pérenne et plus ciblée autour d'un réseau d'acteur·rices** œuvrant sur un même territoire.

Sur l'année 2024, ce sont **17 jours** de présence d'Electroni[k] dans les bibliothèques d'Ille-et-Vilaine.

Enfin, Electroni[k] a renforcé sa posture d'accompagnement de professionnel·les de la lecture publique et notamment des réseaux, avec :

- des parcours d'ateliers variés avec différents partenaires : les bibliothèques de Cesson-Sévigné, Erbrée, La Chapelle Bouëxic, Montfort-Sur-Meu, Monterfil, Noyal-sur-Vilaine, Saint-Aubin-D'Aubigné, Servon-Sur-Vilaine et Val d'Anast.
- une circulation d'expositions et de concerts aux casques à travers le Département en partenariat avec : les médiathèques de Châteaubourg, Cesson-Sévigné, Noyal-Sur-Vilaine, Val d'Anast, Vern-sur-Seiche, Vitré et le réseau des Médiathèque de Brocéliande (Maxent, Monterfil, Treffendel et Saint-Thurial).
- un rôle de conseil auprès du comité applithécaire de la Médiathèque Départementale d'Ille-et-Vilaine .

En plus de ces actions, Electroni[k] a mené la **Résidence de territoire *Sensorama*** sur le territoire de Montfort Communauté, avec l'artiste Bérengère Amiot.



4.4 - CAMPUS ELECTRONI[K]

> IMPLIQUER LES ÉTUDIANT·E·S DANS LA VIE CULTURELLE & DÉVELOPPER LEURS PRATIQUES ARTISTIQUES

Electroni[k] contribue à la transmission des savoirs et des savoirs-faire à travers l'organisation de workshops permettant aux artistes de partager leurs pratiques artistiques, mais également à travers des interventions dans des cursus de formations supérieures ou lors de rencontres professionnelles. Principalement destinées à un public étudiant, ces actions visent à favoriser leur implication dans la vie culturelle, à développer leurs pratiques artistiques, à valoriser leurs compétences et à favoriser leur entrée dans la vie professionnelle.

► Un travail approfondi avec l'école LISAA en 2024, avec notamment :

- un workshop d'une semaine co-organisé autour de la thématique "Les bonnes affaires" avec 8 groupes d'étudiant.es de 1ère année en prépa arts appliqués, ponctué par une restitution à la fin de la semaine au théâtre de la Parcheminerie. Des artistes ont été associés au projet : Agathe Mercat et Vincent de Malherbe de Palytronica afin d'alimenter la proposition des élèves. Les membres de l'association ont animé des ateliers sur les thématiques : Touch Board, Intelligence Artificielle et Réalité augmentée.

► Les interventions dans des cursus de formations menées en 2024 :

- Intervention Master Epic "Médiation et création" - Université de Rennes 2
- Atelier découverte des arts hybrides et création numérique pour le cycle Web et Digital de l'école My Digital School à Rennes.

► Une collaboration sur un atelier avec l'école de LISAA en 2025 :

- Workshop prévu sur la thématique "Les choses" - animation d'un atelier par un membre de l'association ou par un artiste associé



Workshop *Les Bonnes affaires* avec les étudiant-es de LISAA Rennes © Gwendal Le Flem

4.5 - RENCONTRES PROFESSIONNELLES

La place particulière qu'occupe Electroni[k] dans le champ des arts hybrides et des cultures numériques en Bretagne, nous encourage à avoir un **rôle de moteur et d'activateur de notre écosystème** en région et hors région afin de favoriser l'interconnaissance, le partage des savoirs et des compétences, et la porosité entre artistes, producteur·rices, diffuseurs, financeurs et institutionnel·les. Ce rôle a d'ailleurs été affirmé en 2024 par la reconnaissance d'Electroni[k] en tant que pôle régional pour la création en environnement numérique et se voit confier une mission-ressource pour accompagner l'acculturation et l'évolution des pratiques professionnelles du secteur culturel aux nouveaux usages numériques.

Ainsi, les rencontres professionnelles de l'édition 2024 du festival Maintenant ont été centrées sur la question de la médiation culturelle dans le champ de la création en environnement numérique. Le programme a été conçu avec nos différents partenaires à l'échelle locale et nationale (INSEAC, TMNLab, HACNUM...) pour alterner des temps de réflexion critique sur ces enjeux, des temps de mise en pratiques et des temps de rencontre et d'interconnaissance entre professionnel·les.

Au-delà de cette journée, Electroni[k] s'est investie sur d'autres temps professionnels en 2024.

► Participations aux rencontres professionnelles et interventions en 2024 :

- Rencontres professionnelles du festival Longueur d'Ondes - 9 février à Brest
- Restitution du diagnostic CunucoLab - 11 mars à Paris
- Rencontres professionnelles du festival Tek'Art - 13 mars à Marmande
- Rencontres pro du festival Zéro1 - 27 mars à La Rochelle
- Rencontres pro du festival Interstices - 15 mai à Caen
- Rencontres pro RICCI au festival Constellations - 19 & 20 juin à Metz
- Rencontres pro du festival Scopitone - 19 septembre à Nantes
- Rencontres pro du festival Maintenant - 9 octobre à Rennes
- Rencontres pro du festival Crossroad - 5 novembre à Roubaix
- Rencontres pro de la biennale Chroniques - 7-9 novembre à Marseille & Aix-en-Provence



Rencontres professionnelles - Festival Maintenant 2024 © Gwendal Le Flem

4.6 - RÉSEAUX

Electroni[k] s'implique de manière active dans différents réseaux et espaces de travail collectif à différents échelons territoriaux. Afin de partager et d'enrichir ses manières de faire et de les confronter à d'autres points de vue, l'association s'appuie sur les ressources produites collectivement. Elle conforte et consolide également ses actions en participant aux réflexions collectives concernant les enjeux sectoriels.

► Le Collectif des festivals :



Rassemblant 33 festivals bretons signataires de la [Charte des festivals engagés](#), le Collectif des festivals a pour mission de favoriser la mise en commun des expériences et d'accompagner les organisateurs de festivals dans leurs démarches de responsabilité sociale et environnementale.

En 2024, Electroni[k] s'est impliqué au sein du Collectif des festivals via :

- l'élection d'une représentante de l'association au sein du conseil d'administration du Collectif ;
- la participation à différents temps d'échanges et de partage d'informations ;
- la mise à disposition et la mutualisation de matériel et d'équipements.

► Le Conseil Culturel de Bretagne :



Le Conseil culturel de Bretagne est une assemblée consultative attachée à la Région. Créée en 2009 et unique en France, cette instance se compose de 70 membres représentant la diversité artistique, culturelle et patrimoniale de Bretagne. Placé auprès du Conseil régional, le Conseil culturel est consulté sur toutes les questions relatives à l'identité culturelle de la Bretagne et à son rayonnement. Il peut également se saisir de toute question entrant dans ces domaines aux fins d'études et de recommandations. Electroni[k] siège depuis 2018 au sein de cette instance.

En 2024, Electroni[k] s'est impliqué au sein du Conseil Culturel de Bretagne via le renouvellement de son mandat et la participation aux différents travaux.

► HACNUM :



Fédérant près de 400 acteur·rices de la filière des arts hybrides et des cultures numériques à l'échelle nationale, ce réseau des arts hybrides et cultures numériques s'engage dans une dynamique de travail collaboratif et transversal, en faveur d'une société numérique distribuée et raisonnée.

En 2024, Electroni[k] s'est impliqué au sein du réseau HACNUM via la participation active à la gouvernance de ce réseau à travers sa co-présidence et la participation aux différents temps de rencontres et de vie du réseau.

► **SMA (Syndicat des Musiques Actuelles) :**



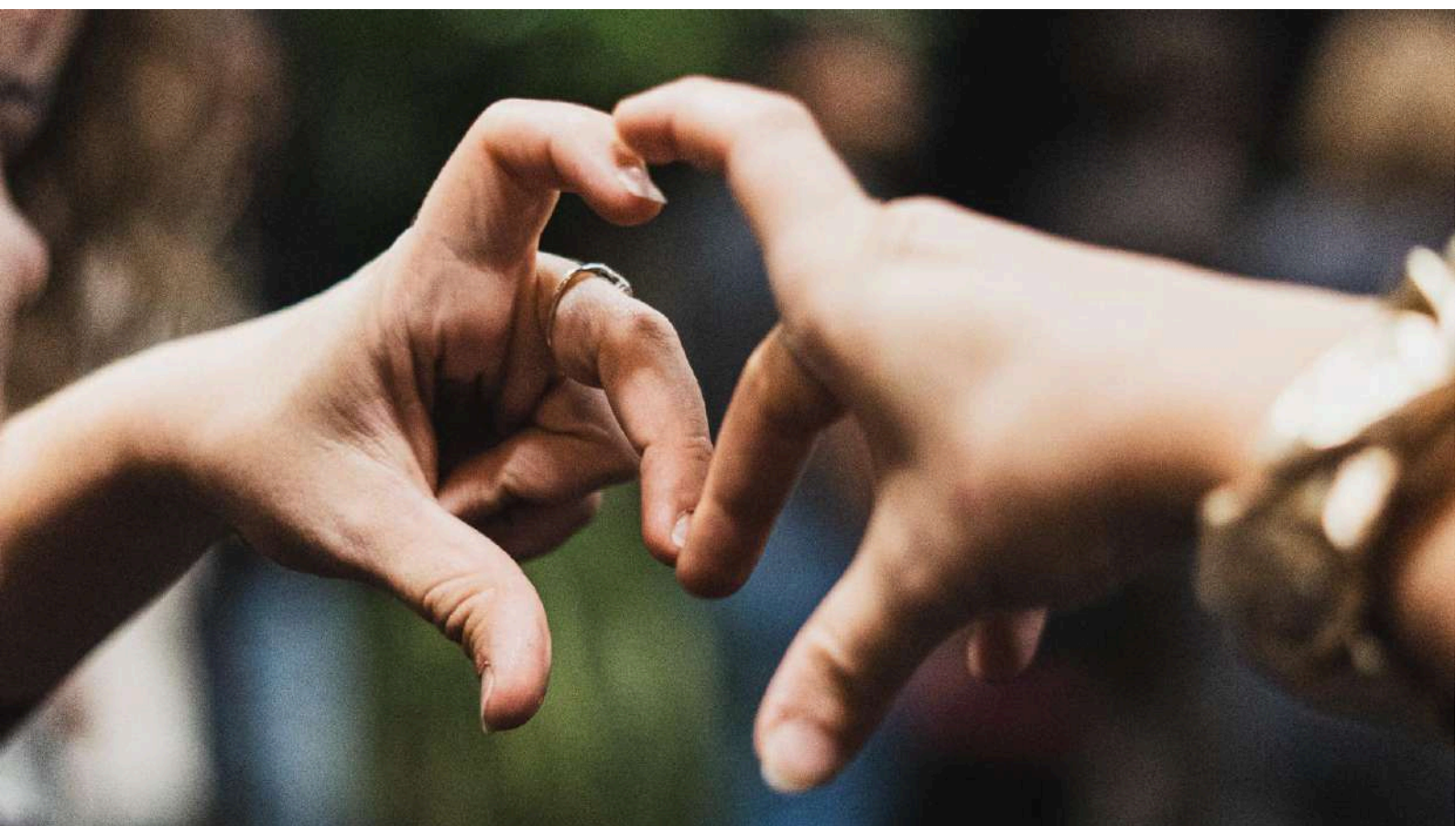
Le SMA est une organisation d'employeurs aujourd'hui composée de plus de 450 structures de la filière des musiques actuelles. Il a pour rôle de renseigner et conseiller ses membres en matière juridique, sociale et fiscale et les représente dans les instances paritaires professionnelles.

► **Supermab / FormaCulture :**



SUPERMAB est l'espace de coopération pour les musiques actuelles en Bretagne. La formation fut le thème du 1er groupe de travail mis en place par SUPERMAB. Au printemps 2023 il s'élargit et accueille désormais les actrices de la formation sur l'ensemble du champ culturel. Il s'est aussi donné un nom : FormaCulture. Electroni[k] est l'une des 25 structures impliquées dans ce groupe de travail.

5 - RESPONSABILITÉ SOCIÉTALE & ENGAGEMENTS



Festival *Maintenant* 2023 © Gwendal Le Flem

En tant qu'acteur culturel, Electroni[k] est souvent à l'initiative de nombreux projets. À ce titre, l'association interagit avec une grande variété de parties prenantes, qu'il s'agisse des artistes, du public, de l'équipe salariée et bénévole, des prestataires ou des fournisseurs, qu'elle mobilise et coordonne.

Cette position particulière implique une responsabilité forte ainsi qu'une éthique dans la conception et la mise en œuvre des projets, afin de contribuer à un écosystème harmonieux et durable. Cela s'étend à toutes les échelles d'interaction : du plus local (au sein même de notre organisation) au plus global (l'impact de nos actions sur la société dans son ensemble).

Conscients de ces enjeux, nous nous efforçons de concilier réflexion et action, en agissant de manière vertueuse pour limiter au maximum les effets négatifs de notre projet. Bien que des efforts supplémentaires soient nécessaires, plusieurs initiatives ont été mises en place en 2024, touchant les dimensions sociales, sociétales et environnementales de nos actions.

5.1 - DIMENSION SOCIALE

► **Accompagner la croissance d'activité et pérenniser les emplois**

Afin de renforcer nos pôles de diffusion des œuvres et d'accompagnement à la création artistique, nous avons créé deux postes en contrat d'apprentissage. Ces postes visent à soutenir plus efficacement ces axes stratégiques.

Le premier poste, d'attaché·e à la diffusion, permet de mieux coordonner et suivre les demandes entrantes, et les aspects logistiques de la diffusion des œuvres. Le second, centré sur l'accompagnement à la création, a pour objectif d'accompagner le processus de création en étant aux côtés des artistes dans les différentes étapes de leur projet (préparation des résidences, conventionnement avec les partenaires, élaboration de dossiers et documents...)

Ces créations de postes ont permis de répondre à des besoins immédiats tout en contribuant à la formation de jeunes professionnel.le.s dans le secteur culturel, enrichissant ainsi nos pratiques et notre impact.

Le caractère précaire de certains contrats d'intervenants (CDD courts notamment), ainsi que le développement de l'activité du pôle action culturelle, ont également débouché sur une embauche à plus long terme de Louise Riaucourt, au poste d'attaché à l'action culturelle.

En 2024, nous avons également accueilli deux volontaires en service civique au sein du pôle d'action culturelle, une volontaire au pôle production, ainsi qu'une stagiaire qui a eu l'opportunité de découvrir les différentes facettes de l'organisation du festival Maintenant.

► **Assurer la continuité des activités**

L'année 2024 a également été marquée par une période de congé maternité et congé sans solde.

Pour faire face à ces absences, des solutions de remplacement et/ou d'aménagement de l'activité ont été mises en place afin de garantir la continuité des actions tout en veillant à ne pas déséquilibrer les autres membres de l'équipe.

Myriam Henrion a d'abord remplacé Marie Trabelsi pendant son congé parental, puis a prolongé son engagement au sein de l'équipe après le départ de Marie à l'été.

Thomas Rémillieux a temporairement remplacé Cécile Reigneaud qui a souhaité bénéficier d'un congé sans solde pour saisir une opportunité professionnelle temporaire à Tours.

► **Départ**

L'année 2024 est également marquée par le départ de Marie Trabelsi, chargée d'action culturelle et de formation, après quatre années en poste permanent au sein de l'association.

► **Fédérer autour du projet associatif**

Forte de plus de 20 ans d'existence, Electroni[k] a pu compter sur l'engagement de nombreux bénévoles et sur le soutien d'adhérent·es fidèles à son projet associatif.

Plusieurs événements permettent de rassembler et de fédérer autour de nos valeurs et de nos propositions artistiques. Le festival *Maintenant* en est l'exemple le plus marquant, mais l'assemblée générale et la 3e édition de l'E[k]péro sont également des moments privilégiés où les équipes permanentes, intermittentes et bénévoles se retrouvent pour partager des instants conviviaux et échanger.

L'année 2024 marque aussi le début d'un chantier important pour renforcer la gouvernance de l'association. En lien avec l'équipe, les membres du Conseil d'administration ont lancé une refonte du modèle de gouvernance afin de clarifier les rôles des administrateur·trices et de renforcer les liens entre toutes les parties prenantes.

5.2 - DIMENSION SOCIÉTALE

► **Égalité femmes-hommes :**

Suite à l'engagement pris par le conseil d'administration en 2021, Electroni[k] a poursuivi ses actions en faveur d'une plus grande égalité femmes-hommes au sein de son projet.

Une attention particulière est portée à la présence d'artistes femmes et minorisé·e·s de genre au sein des différentes programmations de l'association, mais également dans le cadre de l'accompagnement à la création et lors des résidences en milieu scolaires.

Avec 50% d'artistes femmes, 5% d'artistes non-binaires et 45% d'hommes, l'édition 2024 du festival ne fait pas exception.

► **Lutte contre les violences sexistes et sexuelles :**

Electroni[k] a poursuivi en 2024 son engagement contre les violences sexistes et sexuelles à travers :

- l'inscription de cet engagement au respect et à la lutte contre les VSS dans l'ensemble des documents contractuels de l'association ;
- le renforcement du protocole de lutte contre les VHSS dans le cadre du festival *Maintenant* : visibiliser les référent·e·s VHSS via des gilets violet, créer une adresse mail de signalement et réaménager et inscrire la "safe zone" sur le plan du festival ;
- une communication spécifique à destination des publics et des équipes lors du festival *Maintenant* en lien avec les partenaires du festival.

► Accessibilité :

De par son objet associatif d'intérêt général qu'elle porte, Electroni[k] a pour mission de rendre la création en environnement numérique accessible au plus grand nombre.

En complément du travail réalisé avec des structures spécialisées dans l'accueil de personnes en situation de handicap (telles que l'ADAPEI de Vitré et l'IME Le Baudrier), ainsi que des actions de communication et d'accueil pour ces publics mises en place lors du festival, plusieurs initiatives lancées en 2024 ont contribué à progresser vers cet objectif :

- rédaction d'un programme Facile A Lire et à Comprendre (FALC), en coopération avec un groupe de relecteur-ices du SAVS de l'ADAPEI de Vitré, et imprimé par les services de la Ville de Rennes;
- travail sur les outils de médiation, afin de les rendre plus accessibles aux publics allophones;
- mise en place de temps d'échanges dédiés à l'accessibilité des œuvres et performances présentées pendant le festival *Maintenant*, entre les équipes de production, d'action culturelle, de communication et la direction technique.

Enfin, l'association poursuit avec détermination son souhait de rendre ses propositions artistiques accessibles aux plus grands nombres en privilégiant la gratuité de toutes les activités proposées dans le cadre du festival *Maintenant*, dont l'association assure seule l'organisation.



Ateliers - Festival *Maintenant* 2024 © Gwendal Le Flem

5.3 - DIMENSION ENVIRONNEMENTALE

► Un engagement quotidien :

L'intégration du pôle ESS des Halles en Commun participe, depuis 2022, à la mise en place, dans le quotidien de l'équipe, de pratiques durables. À celles-ci s'ajoutent, entre autres:

- la mise à disposition de matériel dormant à l'année, auprès de structures des Halles en Commun ou du territoire : système son, mobilier, luminaire, etc ;
- la mutualisation d'espaces et de consommables au sein des Halles en Commun ;
- un renouvellement du mobilier et du matériel informatique réfléchi en fonction des réels besoins, et en priorité via le réemploi de matériel déjà existant.

► Un engagement inscrit dans les activités de l'association :

Electroni[k] renforce et poursuit chaque année l'attention portée à la réduction de l'empreinte carbone de ses différentes activités :

- Dans la conception et la mise en place du festival *Maintenant* :
 - une programmation pensée dans des équipements préexistants ou ne nécessitant pas de mobiliser d'importantes sources d'énergie ;
 - des propositions artistiques conçues pour des petites jauges de spectateur·rices ;
 - des déplacements d'artistes principalement en train, puis sur place en transport en commun ;
 - des fournisseurs locaux pour limiter le transport (matériel technique), mais aussi pour favoriser la consommation des produits locaux, bios et peu voire non carnés (catering et bar) ;
 - la réutilisation de matériaux pour la signalétique,
 - le choix de ne créer aucun produit dérivé spécifique à l'édition 2024, et d'écouler les stocks de merchandising des éditions précédentes, à prix raisonnables.
- Dans le cadre de la diffusion d'œuvres à l'année :
 - la poursuite du déploiement significatif du catalogue d'œuvres dont l'envoi peut être dématérialisé, et dont la diffusion ne mobilise ainsi pas de transport (ex : *La Grande Histoire du Dessin sans Fin, Livelyyy*) ;
 - le déplacement des artistes en train ou bien la mise en place de rencontres par visioconférence.
- Lors de la création et l'animation des ateliers de médiation culturelle :
 - la plupart des outils de médiation sont créés au sein de l'équipe d'action culturelle, ou à l'aide des ressourceries locales. Les achats et matériaux sont ainsi mieux maîtrisés et plus raisonnés ;
 - l'équipe d'action culturelle ainsi que les médiateur·rices et intervenant·es privilégient le train et le car pour les déplacements. Le choix a été fait de réduire le rayon d'intervention, afin de limiter les déplacements éloignés, tant pour des raisons économiques qu'écologiques.

6 - COMMUNICATION



Programmes festival Maintenant 2024 © Electroni[k]

> L'ACTIVITÉ DE COMMUNICATION :

L'activité de communication d'Electroni[k] est un levier pour faire rayonner les actions de l'association et engager les publics et les parties prenantes au projet. À cet effet, l'association investit différents outils de communication, plus particulièrement numériques, avec son site internet, l'envoi de newsletters et une présence forte et soignée sur les réseaux sociaux. Les supports de communication print et les relations médias sont plus particulièrement utilisés dans le cadre des événements publics, en 2024 avec le festival Maintenant.

En 2024, Maintenant a également finalisé sa mue graphique pour adopter une identité modulable et déclinable dans le temps, avec le travail de Pierre Picouveau qui a produit une charte graphique pour accompagner le logo créé par KIBLIND en 2023.

L'association a également entamé une réflexion en interne autour de son identité et de son positionnement, dans l'objectif de la refonte de son site Internet, pour mieux refléter l'évolution du projet associatif et servir l'ensemble des activités. Ce chantier se finalisera en 2025, avec la sortie d'un nouveau site Internet et l'accompagnement d'Adrien Cornelissen pour la production d'une plateforme de marque, de textes de présentation, de chartes rédactionnelle et iconographique.

► **En 2024, près de 700 000 personnes ont été touchées par les actions de communication de l'association. Cela représente 2 fois plus de personnes qu'en 2023. Cette forte hausse est essentiellement dûe au rayonnement des publications Instagram sur le compte de Maintenant. À elles seules, elles ont touché pas moins de 300 000 personnes.**

6.1 - SITES INTERNET

Les sites Internet sont les principales vitrines de des actions de l'association, notamment avec electroni-k.org et maintenant-festival.fr. Par ces biais, les activités d'Electroni[k] touchent près de **25 000 personnes**. Les $\frac{3}{4}$ des personnes qui visitent les sites sont intéressées par le festival et plus particulièrement sa programmation. C'est un événement moteur qui rayonne aussi sur le site Electroni[k] avec une augmentation des visites sur la période du festival.

► Fréquentation au global sur les sites de l'association et du festival :

- **24 400** visites traçables (40 600 en estimant les visites silencieuses)*
- Le site maintenant-festival.fr concentre 70% des visites contre 30% sur electroni-k.org
- En moyenne, chaque visiteur consulte 5 pages et reste 2 minutes sur le site Internet.

**sachant que 40% des personnes refusent les cookies et ne sont donc pas comptabilisées, une estimation est faite entre parenthèse en ajoutant ces 40% de "visites silencieuses" aux visites traçables*

► Contenus les plus consultés :

- les **pages les plus visitées** sur electroni-k.org :
 1. Installations & performances
 2. Formations
 3. Ateliers

- les **articles les plus consultés** sur electronik.org sont dans l'ordre :
 1. "Electroni[k] devient pôle régional "
 2. "Cartographies et bilan 2023 "
 3. "Micro-Folie soutient pour accueillir des œuvres interactives "

- les **pages les plus visitées** sur maintenant-festival.fr :
 1. Programme
 2. Slow Walker
 3. Billetterie

- les **articles les plus consultés** sur maintenant-festival.fr sont dans l'ordre :
 1. "Toute la programmation"
 2. "Programmation formats & nouveaux noms "
 3. "Slow Walker · Rencontre à l'EESAB"

► Conclusions :

- le site electronik.org est particulièrement identifié sur les activités de diffusion (œuvres & ateliers) et de formations
- pour les articles les visiteurs sont plus intéressés par les sujets autour de l'association
- les contenus relatifs aux artistes génèrent de nombreuses visites organiques

6.2 - NEWSLETTERS

En global, **14 500 newsletters** ont été ouvertes sur l'année 2024. **4 400** personnes ont ouvert au moins une newsletter sur l'année.

► Typologies des newsletters :

- Les newsletters adressées à une cible **grand public**, transmettent des informations générales sur l'association, les projets en cours et la programmation du festival *Maintenant*.
 - **base francophone**
 - **base anglophone**
- Les newsletters, signée Electroni[k], adressées à la **cible professionnelle** se divisent selon 2 focus d'activités :
 - **la diffusion des œuvres**
 - **la formation.**
- Les newsletters, signées *Maintenant*, adressées à la **cible professionnelle** se divisent selon 2 cibles spécifiques :
 - **les professionnel·les de la culture**
 - **les médias** (nouvelle base déployée en 2024).

► Statistiques :

Globalement de très bons taux de délivrabilité (94%), d'ouverture (40%) et de clics (5%), et des taux de désinscription faibles (0,33%) : les campagnes délivrées intéressent les destinataires.

6.3 - RÉSEAUX SOCIAUX

En global, la communication sur les réseaux sociaux de l'association Electroni[k] et du festival *Maintenant* a touché près de **630 000 personnes**. Les publications fortes du festival (Identité visuelle, Programmation, Vidéo teaser et Vidéo Best Of) engagent davantage les publics.

	Electroni[k]	Maintenant
Facebook	- 23 (-0,20%)	+ 87 (+0,66%)
Instagram	+ 93 (+1,38%)	+ 1 425 (+66,59%)
Twitter	- 236 (-4,74%)	- 156 (-5,86%)
LinkedIn	+ 237 (+7,48%)	+ 167 (+16,47%)
TOTAL	+ 1 594 abonné-es	

► Nombre de personnes atteintes sur Facebook :

- 22 600 personnes atteintes avec les publications Facebook Electroni-k + 1 000 réactions aux publications (4% des personnes atteintes réagissent)
- 114 600 personnes atteintes avec les publications Facebook *Maintenant Festival* + 2 500 réactions aux publications (2% des personnes atteintes réagissent)

La portée des publications sur la page Electroni[k] a baissé par rapport à 2023, en lien avec la perte de vitesse globale du réseau. Sur la page *Maintenant*, la portée a augmenté de **13%**, et le taux d'engagement a légèrement progressé (**+0,24 point**). Cependant, 50% de cette portée est due à des publications sponsorisées.

► Nombre de personnes atteintes sur Instagram :

- 34 300 personnes atteintes avec les publications Instagram *elektronik_association* + 703 réactions aux publications EK (2% des personnes atteintes réagissent)
- 344 200 personnes atteintes avec les publications Instagram *maintenant_festival* + 7 400 réactions aux publications (2% des personnes atteintes réagissent)

Instagram est le réseau prioritaire de *Maintenant* et Electroni[k].

Sur Electroni[k], bien que la portée ait augmenté de **+50,7%**, le taux d'engagement a fortement chuté (de 10% à 2%). Cela peut indiquer un changement dans l'algorithme, un contenu moins engageant, ou un public plus large mais moins impliqué.

Sur *Maintenant*, la portée a explosé (**+885%**), mais l'engagement a chuté (de **13,18% à 2%**). L'augmentation de la visibilité est probablement due à un mix de contenu viral (réalisation de réels), de collaborations avec les artistes programmé-es sur le festival et de publications sponsorisées.

► **Nombre de personnes atteintes sur LinkedIn :**

- **48 525 personnes** atteintes avec les publications **LinkedIn sur Electroni[k] Association** + 932 interactions (1,97% des personnes atteintes réagissent)
- **64 290 personnes** atteintes avec les publications **LinkedIn sur Maintenant Festival** + 417 réactions (0,6% des personnes atteintes réagissent)

La portée des publications a fortement augmenté sur Maintenant, cela principalement dû au lancement de publications sponsorisées sur la page (Olimpicos et Pôle Régional).

Pour Electroni[k], c'est le réseau le plus dynamique en termes de gain d'abonné-es. On note aussi, une augmentation de la portée de **+65%** et engagement stable voire légèrement en hausse (**+0,03 point**). Cela indique une croissance maîtrisée et une audience qui reste relativement engagée malgré l'élargissement de la visibilité.

6.4 - REVUE DE PRESSE

► **50 articles ont traité du festival Maintenant**

Le festival est la partie émergée de l'iceberg de l'ensemble des activités pour le grand public. Son rayonnement implique des relations médias plus conséquentes que sur le reste des activités. Un plus grand nombre d'articles cette année, avec :

- une bonne couverture via WIK, Kostar, Canal B et TVR, partenaires locaux de longue date :
- une belle mobilisation de journalistes sur la visite presse avec 12 personnes dont 2 médias parisiens
- un nouveau partenariat évident et positif avec Fisheye Immersif
- un suivi en local et via des médias web : Etapes:, Alter 1fo, 36 degré...

► **39 articles ont traité des activités d'Electroni[k]**

Les activités d'Electroni[k] sont essentiellement tournées vers d'autres structures, que ce soit pour la diffusion d'œuvres et d'ateliers, la réalisation de formation ou la coproduction d'événements. De ce fait, les relations presse en direction des publics sont essentiellement portées par les lieux d'accueil ce qui rend difficile la comptabilisation des retombées.

En action culturelle, la posture d'Electroni[k] en coordination de projets, permet de mettre en œuvre des relations presse. En collaboration avec les parties prenantes au projet, l'association transmet des communiqués et organise des points presse avec la PQR (Presse Quotidienne et Régionale). Cette stratégie se révèle particulièrement pertinente pour les projets avec un ancrage territorial fort.

MERCI À NOS PARTENAIRES

Un grand merci à toutes celles et tous ceux qui ont participé à la mise en œuvre du projet d'Electroni[k] en 2024 et un grand merci en particulier à nos partenaires qui nous accompagnent tout au long de l'année :

