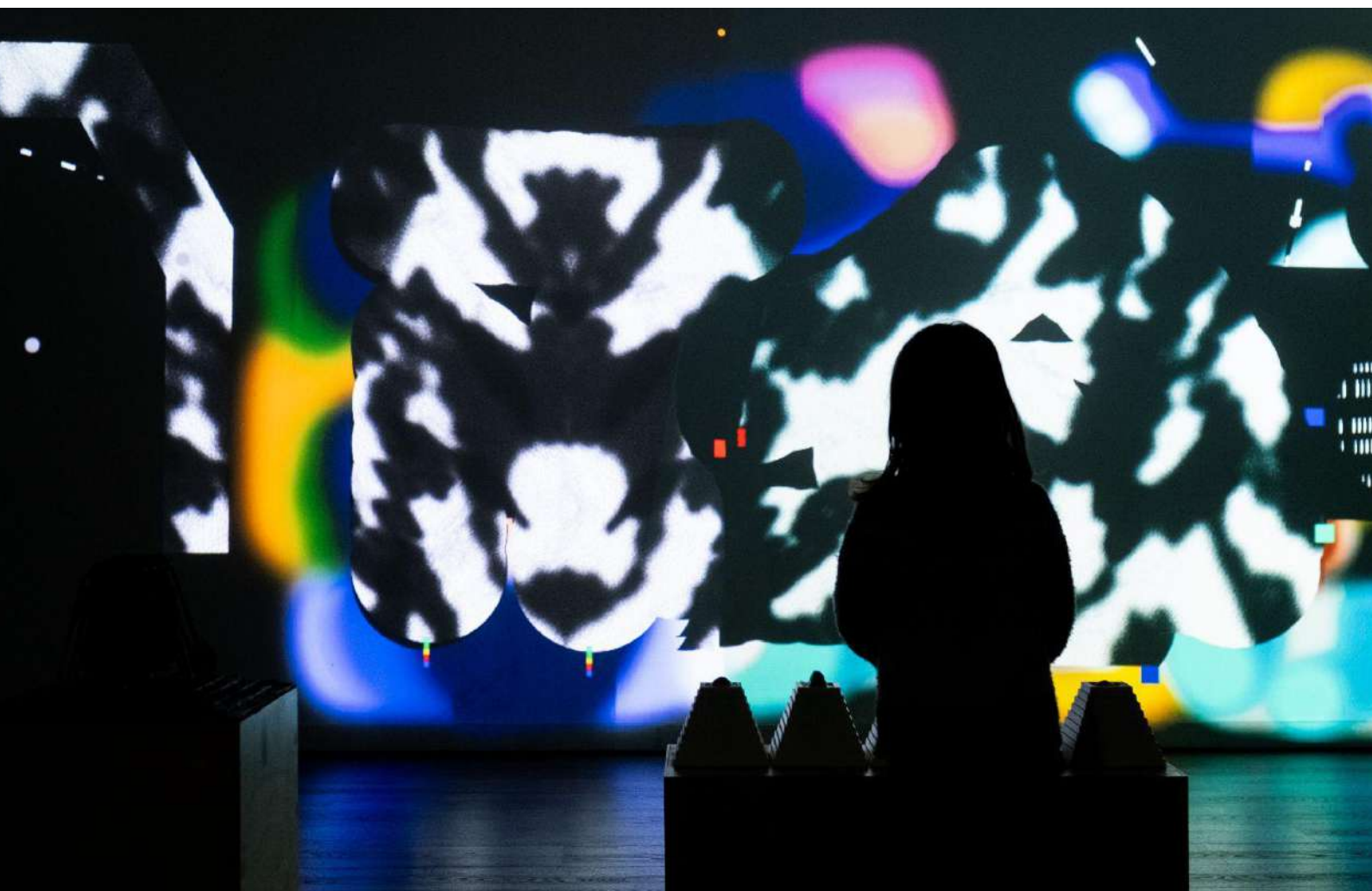


RAPPORT D'ACTIVITÉS 2025



Diyauto Orchestre, Simon Lazarus & s8jfou - Saison Maintenant 2025 à Auray © Alwena Le Gall

ASSOCIATION ELECTRONI[K]

SOMMAIRE

INTRODUCTION	_02
DIFFUSER LES ŒUVRES & LES PROJETS	_05
SOUTENIR LA CRÉATION & LA PRODUCTION	_11
ACTION CULTURELLE	_20
STRUCTURATION DE L'ÉCOSYSTÈME	_29
RESPONSABILITÉ SOCIÉTALE & ENGAGEMENTS	_44
COMMUNICATION	_52
ÉQUIPE	_58

INTRODUCTION

2025 est la première année de mise en œuvre du projet d'Electroni[k] comme Pôle Régional pour la création artistique en environnement numérique.

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

2025 est aussi une année marquée par un contexte budgétaire contraint inédit

La dégradation de la situation financière des collectivités territoriales n'a pas été sans impact sur l'activité de l'association et a notamment eu des effets en chaîne sur nos activités de diffusion, formation et d'action culturelle.

Malgré tout, en 2025 l'association a su maintenir une année riche en projets, s'adaptant au contexte et se réinventant autour de ses nouvelles prérogatives

Avec plus de **301 actions** menées pour plus de **63 000 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'activité, 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 2025, on peut notamment citer :

- La première **saison Maintenant en région**
- Le passage du **festival Maintenant en biennale**
- Le lancement des **formations inter** (pour les individuel·les) et la parution d'un tout premier catalogue de formation
- La mise en œuvre d'une **nouvelle résidence mission** de 2 ans avec le territoire de Montfort Communauté et l'artiste Elly Oldman
- L'intégration de **deux nouvelles œuvres au catalogue de diffusion** et l'édition d'un catalogue papier
- Le lancement d'**Ambivalences**, nouvelle plateforme de co-production interrégionale permettant l'accompagnement de créations d'artistes professionnel·les et émergent·es
- La mise en place d'une **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 remercié·es.

ELECTRONI[K], PÔLE RÉGIONAL POUR LA CRÉATION EN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

À l'heure où de profondes transformations sont à l'œuvre dans les usages culturels, le Ministère de la Culture, dans le cadre de sa *stratégie numérique culturelle*, se dote d'un cadre d'analyse, de réflexion et d'action pour accompagner l'ensemble de l'écosystème dans sa transition numérique.

Dans le champ de la création, les **spécificités de la création en environnement numérique** - hybridité et transdisciplinarité, modalités de production et de diffusion (temps long, petite jauge...) - génèrent des difficultés pour les équipes artistiques qui peinent à trouver les moyens financiers, humains et matériels nécessaires, notamment lors des phases d'écriture et d'expérimentation. Par ailleurs, la diffusion de ces créations soulève souvent des enjeux nouveaux en termes technique et/ou de médiation et nécessitent des ressources matérielles et des compétences spécifiques pour les structures qui les accueillent.

Pour accompagner ces évolutions, des **pôles ressources** sont expérimentés sur certains **territoires pilotes** avec pour objectif d'accompagner la structuration d'écosystèmes régionaux pour mieux soutenir la production et la diffusion de ces formes artistiques.¹

En Bretagne, **l'animation de ce pôle ressource est confié à Electroni[k]** qui le déploie depuis 2025 à trois échelles territoriales :

- **à l'échelle régionale** : en assurant un rôle ressource et fédérateur visant à structurer un écosystème d'acteurs impliqués dans la production et la diffusion des œuvres
- **à l'échelle interrégionale** : en renforçant les coopérations déjà existantes avec les acteurs ligériens et normands, constituant ainsi une plateforme interrégionale de production et de diffusion autour du programme *Ambivalences*
- **à l'échelle nationale** : par l'animation d'une fonction ressource à destination des professionnel·les sur les enjeux d'action culturelle en environnement numérique

Ce rapport d'activité 2025 est à découvrir à l'aune de ce cadre d'action.

Fin 2025, dans le cadre du festival Interstices à Caen, s'est tenue la première **Rencontre nationale des pôles régionaux de la création artistique en environnement numérique**. Co-organisé par la DGCA et le Réseau HACNUM, cet événement a réuni représentant·es des pouvoirs publics, professionnel·les et artistes autour des enjeux des écosystèmes régionaux et des nouvelles perspectives liées à l'IA dans la création artistique.

1

<https://hacnumedia.org/les-poles-regionaux-une-etape-majeure-dans-la-structuration-des-ecosystemes-numeriques/>

EN 2025, ELECTRONI[K] C'EST :

301

ACTIONS MENÉES

63302

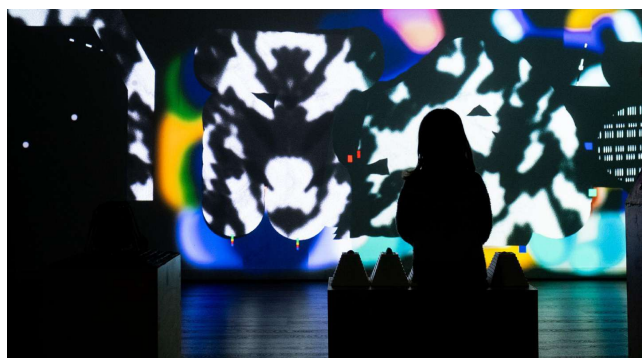
PERSONNES CONCERNÉES

DIFFUSION DES ŒUVRES

Installations, performances, ateliers, podcasts

100 actions de diffusion

57 893 personnes concernées



SOUTIEN À LA CRÉATION

Production déléguée, accompagnement artistique

9 créations soutenues

27 artistes accompagnés



ACTION CULTURELLE

Droits culturels, éducation artistique & culturelle

170 actions menées

4 434 personnes impliquées

626 heures d'intervention



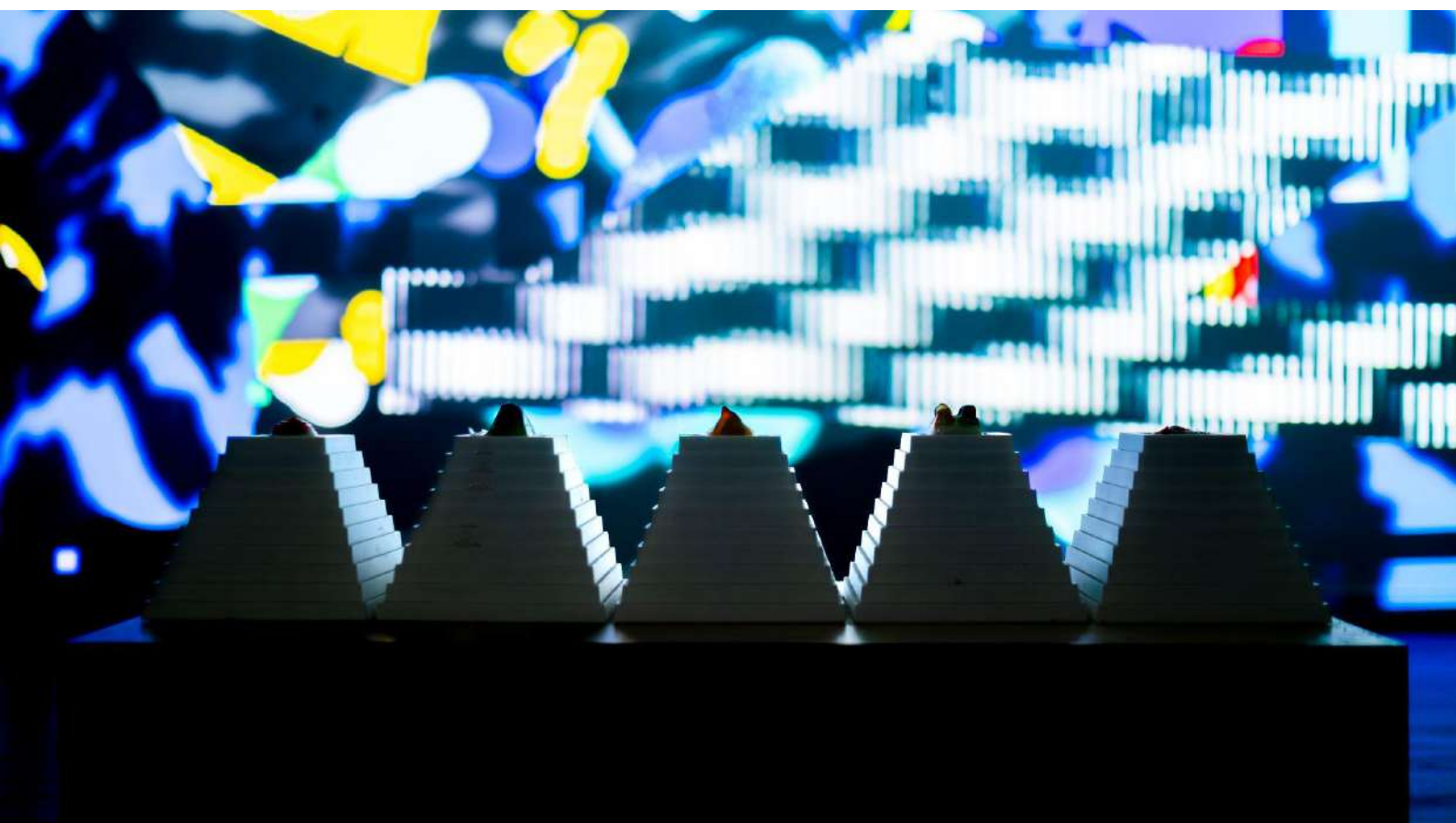
STRUCTURATION DE L'ÉCOSYSTÈME

Formations, rencontres pro, conférences, workshops

38 actions menées

1455 personnes concernées

1 - DIFFUSER LES ŒUVRES & LES PROJETS



Diyauto Orchestra, Simon Lazarus & s8jfou - Saison Maintenant 2025 à Auray © Alwena Le Gall

> 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 particulièrement au moment du festival et de la saison *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 l'ensemble de la région Bretagne notre territoire, pour nourrir nos imaginaires de leurs regards à l'occasion de la saison *Maintenant*
- 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 :

- **100 actions** de diffusion menées en 2025 dont :
 - *Maintenant* la saison : 27
 - Circulation des œuvres et des projets : 73
- **57 893 personnes concernées** par ces actions dont
 - Ille-et-Vilaine : 1430
 - Région Bretagne (hors Département 35) : 18 103
 - France (hors Bretagne) : 27 540
 - International (hors France) : 10 340
 - Diffusion web (podcast) : 480

1.1 MAINTENANT, LES ÉVÉNEMENTS

Désignée Pôle Régional pour la création artistique en environnement numérique par le Ministère de la Culture en 2024, Electroni[k] a pour mission d'animer l'écosystème breton et de faciliter la circulation d'œuvres hybrides et numériques sur le territoire régional.

2025 marque la première année d'un nouveau rythme pour l'association : **désormais organisé en biennale**, le **festival** est pensé en **alternance avec la saison *Maintenant***.

Par la saison, Electroni[k] déploie une constellation de rendez-vous artistiques en Bretagne : l'association vient ainsi à la rencontre des publics sur leurs territoires en accompagnant les structures culturelles locales dans l'accueil de ces formes. Aide à la programmation et à la production, impulsion de nouvelles coopérations, soutien à la communication ou encore à la médiation : en 2025, Electroni[k] réalise **25 projets** sur **3 départements** bretons pendant **86 jours**.

> La saison *Maintenant* en 2025

CÔTES D'ARMOR

- Festival Art Rock – Saint-Brieuc (22) : *Le grain des sons* de Jingfang Hao et Lingjie Wang

ILLE-ET-VILAINE

- Basalt (anciennement Le Bon Accueil) – Rennes (35) : *Computer Fabric avec On Framing Textile Ambiguities* de Nathalie Gebert, *Light weaving* de Marin Esnault et *La mécanographie à cartes perforées & Préhistoire de l'informatique* de Cécile Babiolo.
- Université Rennes 2 – Rennes (35) : *BlockSmog* de Guillaumit

MORBIHAN

- Scènes du Golfe (Scène conventionnée « Art et Création ») – Vannes (56) : *La Combinatoire à Combines*, Sacha Gattino
- Saison *Maintenant* en pays d'Auray (56) :
 - Centre Culturel Athéna – Auray :
 - *BlockSmog* de Guillaumit,
 - *Diyauto Orchestra* de Simon Lazarus & s8jfou,
 - *Instabilités* de Tristan Ménez & Benjamin Le Baron, Coquille Diamant de Marc de Blanchard,
 - *La Combinatoire à Combines* de Sacha Gattino,
 - Séances de courts métrages,
 - Samedi Blabla, Arts numériques : qui tient le pinceau ?
 - Atelier *Light Painting* avec La Fabrique du Loch.
 - Chapelle du St-Esprit – Auray : Scénographie du festival *Les Nuits Soniques* avec Lénaïc Pujol – Collectif Scale, Atelier Circuit Blending avec La Bricool et Atelier Stop Motion avec Andrea d'Amario.

- Espace Culturel La Vigie – La Trinité-sur-Mer : *Oh Yeah ! Oh Yeah !* de Black Bones, Atelier *Light Painting* avec La Fabrique du Loch
- Les Médiathèques et espaces jeunes Terre Atlantique – Pays d’Auray :
 - Atelier Création musicale avec Incredibox
 - Parcours d’ateliers *Électro bidouille* et restitution avec Benjamin Le Baron
- La Trinité sur Mer : *BlockSmog* de Guillaumit
- La Fabrique du Loch – Auray : Atelier *Light Painting* avec La Fabrique du Loch
- Médiathèque – Auray : Atelier *Fenêtres Augmentées*



> Le festival *Maintenant* en 2025

Le nouveau tempo offre l’opportunité de consacrer davantage de temps à la structuration et au développement du festival, avec :

- 1 première édition de “l’Assemblée de coordination” : un groupe de travail réunissant équipes et bénévoles pour réfléchir collégialement aux valeurs, à l’architecture et à la programmation de la prochaine édition du festival
- plusieurs temps de travail préparatoires avec les structures culturelles de Rennes Métropole pour amorcer l’édition 2026
- des premières pistes sur la prochaine identité visuelle

1.2 - CIRCULATION DES ŒUVRES ET DES PROJETS

Depuis plusieurs années, Electroni[k] structure son activité de bureau de diffusion dans la continuité de l'ensemble de son projet associatif : en affirmant une **double dimension artistique et culturelle**.

L'association accompagne la diffusion d'expositions, d'installations, de performances, de concerts et d'**œuvres hybrides** à la croisée de ces différents formats. Les projets soutenus par le bureau de diffusion mobilisent des approches variées (œuvres interactives, participatives et/ou cinétiques, démarches Arts/Sciences...) et **interrogent les liens entre création artistique, évolutions technologiques et enjeux sociétaux**.

Soucieuse de renforcer les relations avec les publics dans le champ de la création en environnement numérique, Electroni[k] développe également des **actions de médiation et des ateliers de pratique artistique**, conçus en lien étroit avec les artistes accompagnés et les œuvres diffusées. Cette attention portée aux publics, qu'ils soient jeunes ou adultes, traduit notre volonté de **favoriser un accès élargi et diversifié** à ces propositions artistiques.

La diversité des projets accompagnés permet de **tisser des partenariats avec une grande variété de structures** : des acteurs des arts hybrides, du spectacle vivant et des arts visuels aux réseaux de lecture publique, lieux patrimoniaux et équipements de proximité, en passant par les champs de la culture scientifique, de l'enseignement supérieur, des collectivités territoriales et de la diplomatie culturelle. À travers ces collaborations, Electroni[k] déploie son action à **différentes échelles territoriales**, du local à l'international, et touche une grande pluralité de publics.

Dans la continuité des années précédentes, le bureau de diffusion a par ailleurs poursuivi ses réflexions sur **l'impact environnemental** de son activité. À l'international, la circulation dématérialisée des projets est toujours privilégiée lorsque cela est possible et, à l'échelle nationale et régionale, les déplacements sont optimisés par la mutualisation du transport des œuvres et des personnes. Tous les déplacements sans matériel sont en outre réalisés en train.

Le rôle structurant du bureau de diffusion dans l'accompagnement des artistes, en contribuant à la reconnaissance de leurs pratiques, de leurs créations et à la consolidation de leurs parcours professionnels, n'est plus à prouver. Néanmoins, l'année 2025 s'inscrit dans un **contexte plus contraint** que les années précédentes. La dégradation de la conjoncture économique et culturelle, marquée notamment par **une baisse généralisée des budgets**, a fortement fragilisé les conditions de production et de diffusion des œuvres.

Dans ce contexte, **Electroni[k] fait le choix affirmé de maintenir son activité de diffusion**, par engagement envers les artistes accompagnés et les partenaires, et par conviction quant au rôle essentiel de la création artistique dans l'espace public. L'association reste toutefois attentive à l'évolution de cet environnement incertain, et continue d'adapter ses modes d'intervention et son organisation afin de préserver son agilité, d'anticiper les aléas à venir et de poursuivre, malgré les contraintes, son action en faveur de la diffusion des arts hybrides et numériques.

> EN QUELQUES CHIFFRES :

- **73 actions de diffusion :**
 - 35 installations & expositions
 - 6 sessions d'ateliers d'artistes, de médiations & de rencontres
 - 32 diffusions (radios & web) des créations *Ensemble podcast*
- **+ de 1 700 jours** cumulés d'exposition pour **+ de 42 000 personnes touchées** par l'ensemble des projets

> DIFFUSION PAR PROJET EN DÉTAIL :

Expositions & installations : 35

- *Cache-Cache Ville* d'Agathe Demois & Vincent Godeau : 5
- *Bloom Games*, d'Alisa Andrasek & José Sanchez : 5
- *BlockSmog*, de Guillaumit : 4
- *Livelyyy* de Guillaumit : 4
- *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin* d'Elly Oldman : 4
- *Piafs !* de Maison Tangible & Erratum : 3
- *L'Orée des Rêves* de Waii-Waii : 3
- *Diyauto Orchestra*, de Simon Lazarus & s8jfou : 2
- *Train Fantôme* de Maculon Poligra : 2
- *Pulse* de Tristan Ménez : 1
- *Urbanimal* d'Aurélien Jeanney : 1
- *(Un)related to God* d'Apollo Noir & Thomas Pons : 1

Ateliers de pratiques artistiques : 6

- *Création sonore et visuelle* avec Benjamin Le Baron & Florian Mallet : 1
- *Boîte magique*, par Valérian Henry : 1
- Ateliers autour de *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin* avec Elly Oldman : 3
- Ateliers de médiation autour de *Cache Cache Ville*, d'Agathe Demois et Vincent Godeau : 1

Podcasts (diffusion radio) : 32

- | | |
|--|--|
| ● Ensemble 001 - Crystallmess : 1 | ● Ensemble 009 - Sofie Birch : 2 |
| ● Ensemble 002 - Maria Teriaeva : 1 | ● Ensemble 010 - Marina Herlop : 2 |
| ● Ensemble 003 - Rojin Sharafi : 1 | ● Ensemble 011 - Aho Ssan : 2 |
| ● Ensemble 004 - upsammy : 2 | ● Ensemble 012 - Emmanuelle Parrenin : 3 |
| ● Ensemble 005 - KMRU : 2 | ● Ensemble 013 - Noémie Büchi : 3 |
| ● Ensemble 006 - Simo Cell : 2 | ● Ensemble 014 - Maya Shenfeld : 3 |
| ● Ensemble 007 - Morita Vargas : 2 | ● Ensemble 015 - Shovel Dance Collective : 4 |
| ● Ensemble 008 - Jiska Huizing & Rudi Valdersnes : 2 | |

2 - SOUTENIR LA CRÉATION & LA PRODUCTION



BlockSmog, Guillaumit - Résidence de création à Stereolux © Lorriane Torlasco

> L'ANNÉE 2025 DU PÔLE CRÉATION :

Attentive aux enjeux contemporains et aux mutations à l'œuvre dans la société, Electroni[k] s'engage depuis presque 25 ans aux côtés des artistes explorateur·ices, 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'année 2025 marque la mise en place d'une **plateforme de coproduction interrégionale** afin de mieux soutenir la création : le programme *Ambivalences*. Fortes de plusieurs coopérations à leur actif, les structures de Bretagne - Electroni[k], de Normandie - Station MIR & Oblique/s, et des Pays de la Loire - Stereolux renforcent leur collaboration à travers *Ambivalences*. Cette plateforme réunit des structures culturelles des 3 régions issues de différentes disciplines artistiques (spectacle vivant, arts visuels, industries culturelles et créatives...) pour accompagner des créations en environnement numérique. Deux appels à projets ont ainsi été mis en place pour accompagner les artistes émergent·es ainsi que les artistes professionnel·les.

> EN QUELQUES CHIFFRES :

- **9 créations accompagnées** dont :
 - **6 installations :**
 - *La Forêt qui fait peur*, fresque en réalité augmentée créé par Elly Oldman et 18 artistes d'Asie centrale et de Russie
 - *La Planète d'Au-Dessus de la Terre* d'Elly Oldman
 - La finalisation de *BlockSmog* de Guillaumit
 - *Moëra* d'Émilie Brout & Maxime Marion
 - *Eve, Alchimie Charnelle* de Yosra Mojtahedi
 - *Rewild* de Ismaël Joffroy Chandoutis
 - **2 performances :**
 - *DISNOV_XR_2000 - Je suis si // Silicon Valley* d'Adelin Schweitzer
 - Katarina Gryvul
 - **1 création sonore** (*Ensemble Podcast*) : Shovel Dance Collective
- La mise en oeuvre de **2 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

- La structuration d'**une nouvelle coopération européenne** de soutien à la création :
 - *SOLAR FUTURES* : un projet de recherche-crédation-diffusion, dédié au mouvement "Solarpunk" pour imaginer des futurs optimistes et écologiquement harmonieux, où les êtres humains, les technologies et la nature coexistent de manière durable

> TERRITOIRES & PARTENAIRES CLÉS

L'activité d'accompagnement et de production artistique se déploie en 2025 à différentes échelles territoriales via :

- la coopération renforcée à l'échelle du **Grand Ouest** avec la mise en œuvre du programme *Ambivalences* porté par **Stereolux** (Pays-de-La-Loire), **Station Mir & Oblique/s** (Normandie) et **Electroni[k]** (Bretagne)
- le renforcement de partenariats avec des acteurs locaux et nationaux, avec notamment le centre d'art contemporain **40mcube**
- le renouvellement de coopérations européennes et internationales avec des partenariats en Sloénie, en Grèce et en Arménie, ainsi qu'un projet de création partagée entre **Elly Oldman** et des artistes d'Asie centrale porté par l'**Institut Français de Russie**
- la préfiguration d'un nouveau consortium de partenaires européens, avec **Ohme** en Belgique, en **L.E.V.** en Espagne et **iii** aux Pays-Bas



La Forêt qui fait peur, Elly Oldman - Exposition à Almaty au Kazakhstan

2.1 - La Planète d'Au-Dessus de la Terre de Elly Oldman

Après *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin*, Elly Oldman ouvre **un nouveau chapitre** de son univers artistique.

La Planète d'Au-Dessus de la Terre est une expérience interactive combinant réalité augmentée, animation et illustration pour proposer au public une **fable écologique** abordant les enjeux contemporains liés à la **pollution plastique** et au **sentiment d'éco-anxiété**.

Au mur, une fresque géante invite les participant-es à une balade à travers les différentes villes et paysages d'une planète imaginée par une petite fille. Via une application dédiée, un **"Cherche & Trouve" géant se joue en réalité augmentée** et permet de découvrir les personnages et lieux de cet univers intrigant tout en récoltant des informations et astuces pour lutter contre la pollution plastique.

En filigrane, l'exposition a pour vocation de diminuer l'éco-anxiété ressentie par le public. Elle se veut vecteur de bonnes nouvelles quant à l'avancée de la lutte contre la pollution plastique. Elle offre aux participant-es des clefs de compréhension et propose des actions concrètes pour que chacun-e trouve des alternatives au plastique dans sa vie quotidienne et aide à en débarrasser la planète.

Avec le soutien du CNC - Centre National du Cinéma et de l'image animée et de la Métropole de Rennes, l'année 2025 a été marquée par l'écriture des scénarios et la réalisation d'éléments graphiques, en lien étroit avec le studio de jeu vidéo indépendant Friday Afternoons.

De nombreuses actions de médiation et de co-création avec les publics (ateliers, résidences de territoire à **Montfort Communauté**, temps d'échange) ont permis de nourrir le contenu du projet, tout en consolidant les partenariats pour 2026.



La Planète d'Au-Dessus de la Terre, Elly Oldman © Elly Oldman

2.2 - *La Forêt qui fait peur* de Elly Oldman et 18 artistes d'Asie Centrale et de Russie

Dans le prolongement de *La Planète d'Au-Dessus la Terre*, l'artiste Elly Oldman collabore avec des illustrateur·ices, développeur·euses et musicien·nes originaires du Kazakhstan, de l'Ouzbékistan, du Tadjikistan, du Kirghizistan, du Turkménistan et de Russie. Inspirée des récits et des cultures de chaque artiste et de son pays, Elly Oldman a réalisé une **fresque originale et composite pour explorer le pouvoir de l'imagination face aux peurs de l'enfance**.

Ce projet collaboratif vise à encourager un dialogue international autour de l'**expression des droits culturels**, en valorisant la diversité des voix et des expériences au sein du groupe.

Pendant 9 mois et suite à un appel à participations, 18 illustrateur·ices, développeur·euses et musicien·nes ont formé des groupes pluridisciplinaires. Dans un premier temps, les 12 illustrateur·ices ont complété un carnet de dessin fourni par Elly Oldman. Ces créations ont ensuite été intégrées à sa fresque pour créer les monstres et les héros de l'histoire puis les éléments du décor. Parallèlement, les développeur·euses et musicien·nes ont conçu trois jeux d'arcade en réalité augmentée dans lesquels le public affronte les différents monstres. Enfin, trois musicien·nes ont composé le thème sonore diffusé lors de l'exposition.

► **La création de *La Forêt qui fait peur*, c'est :**

- 18 artistes retenu·es pour prendre part à la création
- 9 mois de création participative
- 8 villes d'exposition au Kazakhstan et en Russie

2.3 - *BLOCKSMOG* de Guillaumit

Dans ses créations à l'univers géométrique et coloré, Guillaumit décroïsonne 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.

En février 2025, une résidence à Stereolux a permis de finaliser la création de *BlockSmog*, suivie de sa première dans le cadre du festival *Tek'Art* à Marmande en mars.

2.3 - 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 2025 :

- En **janvier**, un appel à artistes est lancé, récoltant 198 candidatures. Parmi elles, 6 artistes européen·nes sont sélectionné·es : Katarina Gryvul, Guillaumit, Simina Oprescu, Maotik, Fraction, Floriana Candea.
- Le **4 juillet** au parc du Thabor à Rennes, une vingtaine de citoyen·nes participait à une journée d’exploration collective autour de la pollution de l’air. Cette journée ouverte au public s’inscrivait dans une démarche de recherche-action mêlant art, sciences sociales, et technologies. Au programme : visites de la station Air Breizh et du pollinarium sentinelle, et participation au sociodrame.
- Du **20 au 24 octobre**, Guillaumit imagine des personnages générés à partir des données biométriques recueillies lors de sociodrames participatifs. Ces avatars viennent enrichir l’installation *BlockSmog*. Lors de sa résidence, l’artiste a également mené une conférence à l’Université Rennes 2, ainsi qu’un workshop avec les étudiant·es de LISAA.
- Du **15 au 21 décembre**, Katarina Gryvul a mené une résidence à Rennes, consacrée au field-recording. Plusieurs artistes de la scène locale ont pu échanger avec la compositrice à l’occasion du workshop et de la rencontre “Exister dans les musiques électroniques et expérimentales”

Les œuvres seront ensuite présentées en 2026 lors d’une série d’expositions et de performances en Grèce, en France, en Slovénie et en Arménie, y compris lors d’événements d’envergure comme *Sonica* en Slovénie et *Maintenant festival* en France.



Association Electroni[k] - Rapport d'activités 2025

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

Les trois pôles régionaux Bretagne, Normandie et Pays de la Loire de création en environnement numérique se sont associés pour créer *Ambivalences*, un **programme de coopération interrégionale** de soutien à la création artistique et sa diffusion. Il vise à soutenir les démarches artistiques faisant appel à des **écritures renouvelant ou hybridant les disciplines et esthétiques, et questionnant les outils et les usages numériques**.

Les objectifs stratégiques d'*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, le programme se structure en deux volets : un appel à projets à destination des artistes professionnel·les et un programme de professionnalisation à destination des artistes émergent·es.

► *Ambivalences* en 2025 :

- L'appel à projets de soutien à la production, lancé le 4 mars 2025, et clôturé le 13 avril, a permis de rassembler **102 candidatures**, avec une belle diversité dans les parcours des artistes candidat·es (artistes émergent·es et confirmé·es, artistes français·es et internationaux·ales), et une certaine représentativité en termes de disciplines artistiques : 45 projets arts visuels, 33 projets spectacle vivant, et 24 projets étiquetés musique, performance audiovisuelle ou création sonore. Le processus de sélection, associant des structures issues de différents champs artistiques (arts visuels, spectacle vivant, musique...) a permis l'émergence d'un cadre propice au partage de réflexions sur les enjeux de la création en environnement numérique et l'acculturation de certains acteurs régionaux à ces derniers : économies de production et de diffusion, circuits actuels, nécessaire renforcement des collaborations transversales et interdisciplinaires, etc.
- **4 créations** co-produites :
 - *Moëra* d'Émilie Brout & Maxime Marion
 - *Eve, Alchimie Charnelle* de Yosra Mojtahedi
 - *Rewild* de Ismaël Joffroy Chandoutis
 - *DISNOV_XR_2000 - Je suis si // Silicon Valley* d'Adelin Schweitzer
- **3 artistes émergent·es** accompagné·es : Lukas Persyn, Lorène Plé, Jingqi Yuan
- **Une feuille de route a été établie laissant apparaître quatre axes prioritaires d'accompagnement pour les artistes émergent·es :**
 - rencontrer des acteurs du réseau art contemporain et arts numériques en vue d'une meilleure insertion professionnelle (mise en réseau et diffusion) : rencontre avec le **Lieu Unique**, la **ZooGalerie**, les professionnel·les du **Réseau HACNUM**...
 - travailler sur la présentation écrite et orale de leur travail et démarche artistique : intervention en anglais lors du **KIKK Festival** à Namur en Belgique et dans le cadre du **festival]interstice[1000** à Caen
 - structurer leur démarche de développement de carrière
 - bénéficier de moyens matériels et d'espaces de travail pour avancer sur leurs futures productions (résidence à la Jersey Art House...) étant entendu que ce volet du programme n'est pas une bourse de production

- Des partenariats solides ont pu être noués, comme avec 40mcube à Rennes, qui a fourni un accès gratuit à la plateforme de formation artistforever aux 3 artistes émergents accompagnés par le volet Émergence d'Ambivalences, et accueillera l'exposition d'Émilie Brout et Maxime Marion, lauréats de l'appel à projets 2025, dans le cadre du festival *Maintenant*. L'œuvre sera également présentée au Centre d'art contemporain ZooGalerie à Nantes.



Moëra, Émilie Brout & Maxime Marion

2.6 - SOLAR FUTURES

Issu de précédents partenariats en diffusion ou dans le cadre du *Maintenant* festival, un nouveau projet européen est préfiguré en 2025 avec **OHME** (Belgique), **iii** (Pays-Bas) et **LEV Festival** (Espagne) : **SOLAR FUTURES**. Soutenu par Europe Creative, ce projet rassemble quatre organisations culturelles qui travaillent à la croisée de l'art, de la science et de la technologie, en partenariat avec deux universités associées, l'**Université Libre de Bruxelles (ULB)** et la **Vrije Universiteit Brussel (VUB)**, afin de soutenir des pratiques artistiques transdisciplinaires qui imaginent des futurs alternatifs et désirables.

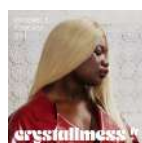
SOLAR FUTURES invite trois artistes à créer de trois œuvres qui explorent des futurs écologiques, numériques et sociétaux désirables. Au cœur de cette initiative se trouve le **Solarpunk**, un mouvement qui envisage des **futurs optimistes, écologiquement harmonieux** et portés par les communautés, où humains, technologie et nature coexistent de manière durable.

SOLAR FUTURES entrera en phase opérationnelle en 2026 - 2027, avec un projet articulant recherche, création artistique, et accompagnement à la diffusion.

2.7 - ENSEMBLE PODCAST

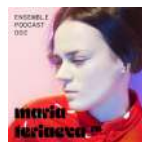
La série de podcasts *ensemble* a été imaginée en 2020 pour faire émerger de nouveaux récits et futurs possibles, et créer un espace où les artistes peuvent exprimer autre chose de ce qu'ils et elles vivent aujourd'hui, à travers des créations sonores et personnelles d'une heure. Une collection de créations qui nous invite à l'écoute et au partage, qui contribue à la construction d'un référentiel commun et nourrit de nouveaux imaginaires collectifs. Après une année de questionnements suite à la réduction de la fréquence de production, de diffusion et des écoutes des podcasts, le projet prend fin, avec la quinzième et dernière création sonore par **Shovel Dance Collective**.

LES CRÉATIONS SONORES ENSEMBLE PODCAST



Crystallmness (FR)

- Écoutes en ligne : 493
- Dif. radios partenaires : 16



Maria Teriaeva (RU)

- Écoutes en ligne : 1181
- Dif. radios partenaires : 14



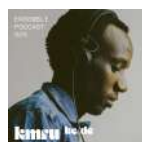
Rojin Sharafi (IR/AT)

- Écoutes en ligne : 1259
- Dif. radios partenaires : 16



upsammy (NL)

- Écoutes en ligne : 2071
- Dif. radios partenaires : 15



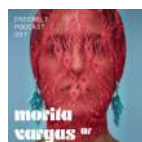
KMRU (KE/DE)

- Écoutes en ligne : 1475
- Dif. radios partenaires : 14



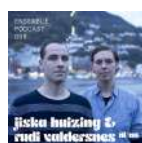
Simo Cell (FR)

- Écoutes en ligne : 518
- Dif. radios partenaires : 13



Morita Vargas (AR)

- Écoutes en ligne : 1055
- Dif. radios partenaires : 14



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

- Écoutes en ligne : 765
- Dif. radios partenaires : 15



Sofie Birch (DK)

- Écoutes en ligne : 1189
- Dif. radios partenaires : 14



Marina Herlop (ES)

- Écoutes en ligne : 2211
- Dif. radios partenaires : 14



Aho Ssan (FR)

- Écoutes en ligne : 1715
- Dif. radios partenaires : 13



Emmanuelle Parrenin (FR)

- Écoutes en ligne : 2082
- Dif. radios partenaires : 12



Noémi Büchi (CH)

- Écoutes en ligne : 1977
- Dif. radios partenaires : 11



Maya Shenfeld (DE)

- Écoutes en ligne : 140
- Dif. radios partenaires : 10



Shovel Dance Collective (UK)

- Écoutes en ligne : 150
- Dif. radios partenaires

3 - ACTION CULTURELLE



Mission spéciale 8 avec Elly Oldman à Montfort communauté © Gwendal Le Flem

> 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·tes**. 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*

> EN QUELQUES CHIFFRES :

- **615 heures** d'intervention pour **170 actions** (médiations, ateliers, parcours, résidence...) dont :
 - 60 heures sur Rennes Métropole
 - 480 heures en Ille-et-Vilaine (hors Rennes Métropole)
 - 59 heures en Région Bretagne (hors Département 35)
 - 27 heures hors de Bretagne (Grand Ouest)
- **4 434 personnes impliquées**

> EN QUELQUES FAITS MARQUANTS :

- Le lancement d'une résidence mission de 2 ans sur le territoire de **Montfort Communauté**, une résidence de territoire
- Des actions menées dans la durée, dans une démarche projet, permettant une plus grande appropriation de celles-ci par les publics engagés
- Une augmentation considérable des actions menées hors de la métropole rennaise avec :
 - **102 actions** en Ille-et-Vilaine (hors Rennes Métropole), contre 33 actions en 2024
 - **28 actions culturelles** en région Bretagne (hors Ille-et-Vilaine), contre 2 actions en 2024

> TERRITOIRES & PARTENAIRES CLÉS

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 notamment des projets de long court avec Roi Morvan Communauté, Montfort Communauté
- une veille à la répartition de son action sur des **territoires plus éloignés des offres culturelles**, à l'instar du projet avec Roi Morvan Communauté

3.1 - RÉSIDENCES ELECTRONI[K]

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

Electroni[k] et des artistes accompagné-es 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 2025, 1701 personnes ont été impliquées dans des actions de résidence territoriale :

En 2025, ce sont **2 résidences** qui ont été menées sur le département d'Ille et Vilaine. Chacune de ces résidences a été l'occasion pour les personnes concerné-es de participer à un projet collectif autour de la création numérique. Du travail de conception d'un outil de médiation par le design interactif et la broderie numérique avec **Agathe Mercat** et **Bérengère Amiot** (*Instant Déplacé*), à la pratique du dessin numérique avec **Elly Oldman** pour Montfort Communauté (*Mission Spéciale 8*), les résidences ont permis d'explorer différents champs artistiques.

3.1.1 - Résidence *Instant Déplacé* - Lycée La Champagne, Vitré avec Agathe Mercat et Bérengère Amiot

Sur l'année scolaire 2024-2025, la section Brevet des Métiers d'Arts du Lycée La Champagne à Vitré a accueilli les artistes Bérengère Amiot et Agathe Mercat. Il était question lors de cette résidence de mettre en mouvement leur rapport au(x) patrimoine(s), à partir du cas pratique du Parlement de Bretagne. Pendant 6 jours, 35h d'interventions, les 15 élèves ont été amené-es à imaginer et concevoir des outils de découverte sensible du lieu, présentés lors de la restitution à Tech'In Vitré 2025.

Instant Déplacé 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 tels que le FabLab Makeme, le Parlement de Bretagne et Tech'In Vitré.



Instant Déplacé - restitution à Tech In Vitré © Alwena Le Gall

3.1.2 - Résidence *Mission Spéciale 8* - Montfort Communauté avec Elly Oldman

L'année 2025 a été le lancement de la résidence mission pour Elly Oldman et le territoire de Montfort Communauté. Cette résidence vient **inscrire la création de la fresque *La Planète d'au-dessus de la Terre* sur l'ensemble de l'intercommunalité**, tout en accompagnant les perspectives de développement du réseau de lecture publique. Au sein du réseau des médiathèques Avéla, l'artiste a proposé des actions multiples : 39h d'ateliers, la présentation de sa précédente fresque *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin* pendant 88 jours, l'exposition *Le jour où j'ai pas fait exprès* pendant 46 jours, et 21h de temps de création en bibliothèque. Le dessin numérique a été la pratique principale durant ces ateliers, ce qui a été vecteur d'échange sur le sentiment d'éco-anxiété et les pratiques éco-responsables mises en place chez les participant·es.

Mission Spéciale 8 a bénéficié du soutien de la DRAC, du Département, et de Montfort Communauté. Cette résidence a été conduite en partenariat avec divers acteurs tels que le réseau Avéla, l'Aparté, l'ALAPH, l'ALSH, le Relais petite enfance, le collège Louis Guilloux, le Secours Populaire, l'association Le Chantier, le Jardin Partagé, le service départemental en charge de l'accompagnement des assistants familiaux, et Montfort Communauté.



Mission spéciale 8 avec Elly Oldman à 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 2025, 74 seniors ont pris part aux cycles *Pixels* :

En 2025, 7 cycles d'ateliers *Pixels* ont été menés dans les communes suivantes : Brécé, La Chapelle-du-Lou-du-Lac, Montauban de Bretagne, Mouazé, Rennes, Saint-Jacques-de-la-Lande et Saint-Sauveur-des-Landes. En partenariat avec le Clic Haute Bretagne, le Clic All'i'Age, le Clic du Pays de Brocéliande, le Clic Ille-et-Illet ainsi que Aiguillon. Un groupe constitué de 8 à 12 participant-es se réunit lors d'un cycle en 9 temps : une réunion d'information et 8 ateliers de 2h, ce qui représente au total 123 h d'interventions.

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

En 2025, 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.

► Une poursuite d'une mise à jour des contenus face au développement des environnements numériques :

En 2025, un nouveau support pédagogique a été créé pour répondre aux besoins des participant-es, notamment face à l'évolution rapide des environnements numériques. Un atelier consacré à la création numérique et à l'intelligence artificielle a également fait son apparition dans le cycle, permettant d'aller plus loin dans la prise en main des outils numériques.



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 2025, 196 élèves ont été impliqués dans des actions du dispositif *Balises* :

- Le projet *Chronique de Paysage* par **Bérengère Amiot** au lycée agricole La Lande de La Rencontre à Saint-Aubin du Cormier, pour les classes de terminales GMNF et CGEA AP. Les 42h d'interventions, entre le lycée, l'Edulab Pasteur et la Belle Déchette à Rennes, ont permis la réalisation de créations audiovisuelles sur le Paysage Echo et la Madeleine de Proust.
- Un atelier réalité augmentée avec **Elly Oldman** au Centre Culturel Grand Logis à Bruz, pour la classe 3ème SEGPA du collège Pierre Brossolette et 4 adultes de l'ARB. L'équipe d'action culturelle a accompagné les participant·es sur l'animation en réalité augmentée des créations réalisées lors d'un parcours d'atelier. Le travail a été présenté lors de l'exposition "Bienvenue sur nos îles".
- Un atelier dessin numérique par **Elly Oldman** autour de sa fresque *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin*, pour la section CVP du lycée professionnel des Métiers d'Arts Bertrand Du Guesclin à Auray.
- Deux journées d'ateliers (15h) avec les classes de Moyenne et Grande Section des écoles Louis Pergaud et Hélène Boucher à Pont-Audemer avec le duo d'artiste **Maculon Poligra** en lien avec la présentation de leur installation Train Fantôme sur le Noob Festival.
- Une journée d'atelier sur l'intelligence artificielle à l'école Sainte-Anne de Thorigné Fouillard, pour les classes de CM1 et CM2, dans le cadre de la semaine des sciences.

► Pour la troisième année du partenariat avec la direction Education Jeunesse et Sports dans le cadre du **Plan Numérique Éducatif Départemental**, 54 élèves issus de trois collèges breilliens ont été initiés aux arts hybrides et numériques grâce à **Vecteurs**, un cycle de 12h de découverte sur l'année scolaire 2024-2025 :

- Le collège Échange à Rennes, pour la classe UPE2A NSA, sur la thématique du costume traditionnel. Un temps de création à l'Atelier de la Belle Déchette a permis de faire découvrir les brodeuses numériques, l'atelier fresque sonore et l'atelier intelligence artificielle ont permis la mise en place d'une exposition de restitution dans le collège ainsi qu'au Jeu de Paume lors du *Fest Deiz* en juin.
- Le collège Pierre Perrin à Tremblay, pour les internes, sur la thématique "Bien-être, santé et nutrition".
- Le collège Saint-Paul à Saint-Erblon, pour la classe de 5ème, sur la thématique science-fiction et l'œuvre *Projet oXatan* de Fabrice Colin.

En 2025, un support pédagogique a été développé pour répondre aux besoins des élèves en collège sur le suivi d'un cycle d'ateliers. Sur l'année scolaire 2025-2026, trois autres cycles vont être menés.



Chronique de Paysage avec Bérengère Amiot © 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 2025, 609 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 36 parcours d'ateliers et d'expositions dans le Grand Ouest. Ces propositions ont été co-construites avec les partenaires suivants :

- **Ille-et-Vilaine** : L'accueil de loisirs Plume de Châteaubourg et l'association Lillico à Rennes
- **Côtes d'Armor** : La médiathèque de Plaintel
- **Morbihan** : L'Espace Public Numérique de Mauron, le réseau des médiathèques du Golfe avec les bibliothèques de l'Île d'Arz, La Trinité Surzur, Meucon, Monterblanc, Plaudren, Plescop, Saint-Avé, Surzur, Theix-Noyalo, Tour-du-Parc, et Vannes (Beaupré-Tohannic et Menimur) ; le centre culturel Le Belvédère à Guer ainsi que la communauté de communes Roi Morvan Communauté et son réseau de bibliothèques avec des actions dans les communes de Guiscriff, Langonnet, Lanvégen, Le Croisty, Lignol, Locmalo, Meslan, Ploerdut, Plouray
- **Loire-Atlantique** : La médiathèque de Vertou

- **Mayenne** : Les médiathèques Albert Legendre et Saint-Nicolas de Laval
- **Vendée** : Le centre culturel Les Salorges à Noirmoutier-en-Île

► En 2025, 2 nouveaux ateliers a été mis en place et ont intégré le catalogue d'Electroni[k] :

- **Botaniphonie** : Composer avec le vivant. À partir de 8 ans, les participant-es s'initient au design interactif avec différentes cartes électroniques tel que la *Playtronica* ou la *Touchboard*. Collectivement, iels composent des musiques sur tablettes et fabriquent un orchestre à partir des plantes.
- **Travelling Box** : Réaliser un studio de cinéma de poche sur rails avec Maculon Poligra. À partir de 6 ans, Les participant-es fabriquent les décors en collage d'un film qui sera réalisé à l'aide d'un petit train électrique. Iels produiront ensemble un travelling en plaçant simplement un téléphone sur un wagon : les créations en collage donneront le sentiment de contempler un paysage surréaliste et onirique, où la miniature devient grandiose.

► En 2025, deux tournées d'ateliers dans le cadre de temps forts du numérique pour deux communautés de communes :

- **Golf du Morbihan Vannes agglomération** : À l'occasion de *Numérigolfe*, les journées du numérique dans le réseau des médiathèques du Golfe.
10 ateliers, soit 20h d'interventions pour 120 participant-es, autour du design interactif et de la création sonore.
- **Roi Morvan Communauté** : À l'occasion du *Mois du Numérique*.
11 ateliers, soit 23,5h d'interventions pour 99 participant-es, autour du design interactif, de la création sonore, du stop motion, de la robotique, de la réalité augmentée et du jeux vidéo.
Ce partenariat a conduit à la mise en place d'une formation *Création et Médiation numérique* pour les médiathécaires du réseau.



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 2025, 21 personnes sur 15 heures ont pu vivre leur parcours sensible :

- Poursuite du partenariat avec le SAVS de Vitré, ses usager·ères, et le collectif Playtronica pour *Interplay*. Au cours des 6 ateliers un groupe constitué a imaginé un moment interactif à partir de la playtron, un contrôleur MIDI. C'est la routine du matin avec "Connectez-vous !" qui a été présentée lors de 2 restitutions à la Médiathèque de Vitré, ainsi qu'au Conservatoire de Vitré dans le cadre des Semaines de la Santé Mentale.

Interplay a bénéficié du soutien de la DRAC Bretagne. Cette résidence a été conduite en partenariat avec le Conservatoire et la Médiathèque de Vitré.

- Dans le cadre de la Saison *Maintenant*, un groupe d'usager·ères du SAVS de Vitré ont pu découvrir l'exposition *Computer Fabric* à Basalt lors d'une visite accompagnée par l'équipe d'action culturelle.



Connectez-vous avec le SAVS Vitré © Gwendal Le Flem

4 - STRUCTURATION DE L'ÉCOSYSTÈME



Rencontre Passeurs de Culture 2025 - Antipode © 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 :

- **38 actions réalisées**
- **1 455 personnes concernées :**
 - Rennes Métropole : 338
 - Ille-et-Vilaine (hors Rennes Métropole) : 699
 - France : 414

> TERRITOIRES & PARTENAIRES CLÉS

En 2025, 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'acteur·rices :

- les réseaux de lecture publique d'Ille & Vilaine dans le cadre du dispositif *Mouvements*
- les professionnel·les 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 événements 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 leurs structures.

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·les 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 en tant que support de médiation avec leurs publics.



GWENDAL LE FLEM

Formation création sonore © Gwendal Le Flem

► Modalités de formation

L'activité de formation est organisée autour de deux modalités complémentaires :

- **Les formations INTER (individuelles) :** des sessions ouvertes à toutes et tous, avec des dates programmées à Rennes, permettant aux participant-es de développer des compétences numériques à travers des approches créatives et expérimentales.
- **Les formations INTRA (en équipe) :** des sessions sur mesure, organisées au sein des structures commanditaires, destinées à accompagner des équipes constituées dans le développement de projets adaptés à leurs contextes, enjeux et publics.

Dans ce cadre, Electroni[k] développe un catalogue de formations offrant une diversité d'approches et de thématiques.

 INTELLIGENCE ARTIFICIELLE Développer sa pratique artistique et de médiation avec l'IA générative.	 FRESQUE SONORE Créer un tableau collaboratif et interactif.	 FABRICATION NUMÉRIQUE AU SERVICE D'UN LIEU Apprendre à fabriquer un compteur d'entrée.	 RÉALITÉ AUGMENTÉE Découvrir la réalité augmentée et apprendre à mener des ateliers autour de cette technique.
 LECTURE 2.0 Découvrir et proposer de nouvelles expériences de lecture.	 LECTURE AMPLIFIÉE Créer une ambiance sonore pour accompagner la lecture.	 ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE Accompagner les publics éloignés du numérique dans les usages de la tablette et la compréhension d'Internet.	 CRÉATION SONORE Proposer des ateliers de création sonore innovants.
 ÉCRITURE CRÉATIVE Concevoir des histoires interactives.	 JEUX VIDÉO Mettre en place des projets fédérateurs autour des jeux vidéo.	 CRÉATION ET MÉDIATION NUMÉRIQUE Explorer sa créativité et maîtriser les bases de la médiation numérique.	
 STOP MOTION S'initier à l'animation image par image et animer des ateliers pluridisciplinaires.	 DESIGN INTERACTIF Animer des ateliers simples autour de la création d'objets interactifs sans programmation.		

► Qualité et structuration de l'activité

Fin 2023, l'activité de formation a obtenu la **certification Qualiopi**, attestant de la qualité des processus pédagogiques et organisationnels mis en œuvre par l'association. Cette certification permet notamment l'accessibilité des formations aux individuel·les, ainsi que leur prise en charge par les dispositifs de financement, dont les OPCO.

En 2025, l'audit de surveillance a été validé **sans qu'aucune non-conformité ne soit relevée**, confirmant la solidité de la démarche qualité engagée.

► Chiffres clés – année 2025

- 59 personnes formées
- 59 heures de formation dispensées
- Note moyenne de satisfaction : 9,37 / 10

► Formations intra (équipes – 4 sessions)

- **Fresque sonore – Créer un tableau collaboratif et interactif**
Structure commanditaire : Mallapixels – Conseil départemental du Val-de-Marne (94)
Intervenante : Bérengère Amiot
 - **Lecture amplifiée – Créer une ambiance sonore pour accompagner la lecture**
Structure commanditaire : Bibliothèque départementale de l'Eure
Intervenante : Bérengère Amiot
 - **S'engager et agir en équipe pour la transition sociale et écologique dans le domaine de la culture**
Structure commanditaire : Département d'Ille-et-Vilaine (35)
Intervenante : Anne Burlot-Thomas
- Création et médiation numérique – Explorer sa créativité et maîtriser les bases de la médiation numérique**
Structure commanditaire : Le Roi Morvan Communauté (56)
Intervenante : Marie Giannetti-Trabelsi

► Formations inter (individuelles – 3 sessions)

- **Créer en réalité augmentée pour son projet artistique ou de médiation**
Lieu : Maison des Associations de Rennes (35)
Intervenante : Lola Chanut
- **Encourager des expériences de médiation innovantes autour de la création sonore**
Lieu : Maison des Associations de Rennes (35)
Intervenant : Benjamin Le Baron
- **Encourager des expériences de médiation innovantes autour de la création sonore**
En partenariat avec les 47^e Rencontres Trans Musicales
Lieu : Bibliothèque des Champs Libres, Rennes (35)
Intervenante : Marie Giannetti-Trabelsi

► Formation spécifique

- **Mieux connaître les usages des publics de la création en lien avec le numérique et l'IA : de la participation à l'immersion, de la co-présence en ligne à l'expérience augmentée**
Formation organisée avec la DGCA à destination des agent-es du Ministère de la Culture
Lieu : Basalt, Rennes (35)
Intervenant-es : Stéphanie Pourquoier-Jacquin, Anne Le Gall, Eli Commins, Thomas Pons, Jaercio Da Silva, Manon Decharles, Lola Chanut

► Élargissement et perspectives

L'année 2025 a marqué une nouvelle étape dans le développement de l'activité de formation. À la suite de l'obtention de la certification Qualiopi, l'association a étendu ses publics bénéficiaires aux professionnel·les du spectacle vivant, du patrimoine, de la musique, des arts visuels et du jeu vidéo.

Cette dynamique s'est concrétisée par la publication du **catalogue de formation 2025-2026 – Transmettre et créer avec le numérique**, disponible en versions papier et numérique, ainsi que par la création de nouvelles formations, dont “*Découvrir les intelligences artificielles génératives pour les mobiliser au sein de son projet de création*” et “*S’engager et agir en équipe pour la transition sociale et écologique dans le domaine de la culture*”, renforçant l’accompagnement des acteur·rices culturel·les face aux enjeux contemporains.

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 2025, ce sont :

- **5 rencontres** de l'instance de suivi et **6 réunions** d'instances techniques
- **1 cycle de formation à destination des professionnel·les de la jeunesse** en lien avec l'Opéra de Rennes, la Paillette, l'AFCA et le Musée de Bretagne
- **1 nouveau cycle de formation territorialisée** sur le territoire du Pays de Redon en lien avec le réseau des bibliothèques de Redon Agglomération et plus particulièrement les bibliothèques de Saint-Just et Sixt-sur-Aff ; le théâtre Le Canal ; Electroni[k] et le Conservatoire le 7
- **1 cycle de formation à destination des professionnel·le-s du champ social** en lien avec l'Aire Libre, 40mcube, Ay-Roop et les archives municipales de Rennes
- **1 rencontre annuelle** ayant réuni 75 personnes à L'Antipode



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 2025, ce sont **31 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 : la médiathèque de Treffendel, la médiathèque de Châteaubourg, et la médiathèque Le Tempo à Vezin-le-Coquet
- La présentation de l'exposition *Urbanimal* d'Aurélien Jeanney à la médiathèque Le Quai des arts à Vitré
- La présentation de l'installation *Bloom Games* à Noyal sur Vilaine dans le cadre de l'événement "Le Brunch de l'été"
- La présentation de la performance *Instabilités* de Benjamin Le Baron et Tristan Menez au Cinéma L'Hermine à Plélan-Le-Grand
- Un rôle de conseil auprès du comité aplithécaire de la Médiathèque Départementale d'Ille-et-Vilaine

En plus de ces actions, Electroni[k] a mené la **Résidence de territoire Mission Spéciale 8** sur le territoire de Montfort Communauté, avec l'artiste Elly Oldman.

4.4 - CAMPUS ELECTRONI[K]

> IMPLIQUER LES ÉTUDIANT·ES 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 2025, avec notamment :

- Un workshop d'une semaine co-organisé autour de la thématique "Les choses" et de la question "J'appuie ?", avec l'artiste Lukas Persyn pour un groupe d'étudiant·es, sur l'ensemble des 1ères années en prépa arts appliqués présent·es. Les ateliers ainsi que la restitution de fin de semaine ont pris place au Grand Huit, dans le FabLab de Makeme. L'équipe d'action culturelle a accompagné les étudiant·es dans leur travail et dans la prise en main de la TouchBoard, carte son programmable.

► Les interventions dans des cursus de formations menées en 2025 :

- Intervention Master Epric "Médiation et création" - Université de Rennes 2
- Intervention Master Médiation du spectacle vivant à l'ère du numérique - Université de Rennes 2
- Atelier sur l'intelligence artificielle pour les 14 élèves du cycle Web et Digital de l'école My Digital School à Rennes.



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

4.5 - MISSION RESSOURCE NATIONALE ACTION CULTURELLE

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, diffuseur·ses, financeur·ses 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.

En 2025, cela s'est notamment traduit par :

- La participation à la rencontre pair-à-pair des chargées de médiation organisées pour la clôture de la biennale Chroniques (suite au temps organisé à Rennes en octobre 2026). Suite à ce temps, des perspectives de travail pour Electroni[k] ont été définies avec l'animation du groupe de travail national ainsi que la reprise et le développement de l'outil Repères Numériques (ressources pédagogiques sur la création artistique en environnement numérique développé par Chroniques)
- Le travail de ce sujet au sein de notre organisme de formation avec :
 - la participation au consortium porté par le Campus des Métiers EAC de Bretagne pour le dépôt d'un projet
 - la conduite d'une formation *Mieux connaître les usages des publics de la création en lien avec le numérique et l'IA : de la participation à l'immersion, de la co-présence en ligne à l'expérience augmentée*, auprès des agent·es du Ministère de la Culture / conseiller·ères DRAC, en lien avec la DGCA
- La poursuite des contacts avec l'INSEAC et l'Université de Rennes 2 (Master "Médiation du spectacle vivant à l'ère du numérique") autour de l'hypothèse d'une recherche-action autour de l'impact des technologies dans la relation entre oeuvres et publics avec deux axes de réflexion :
 - Quelles spécificités de l'action culturelle pour les oeuvres en environnement numérique ?
 - Quelles évolutions les technologies induisent dans les relations avec les publics ?



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 2025, 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

► 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 2025, 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.

► L'association française des fundraisers :



Electroni[k] a adhéré à l'AFF en 2025 afin de contribuer à la diversification de ses ressources. Cette adhésion permet notamment de développer des échanges avec des structures pairs et de participer à des temps de formation dédiés à l'élaboration et à la mise en œuvre d'une stratégie de recherche de mécénat.

► SMA (Syndicat des Musiques Actuelles) :



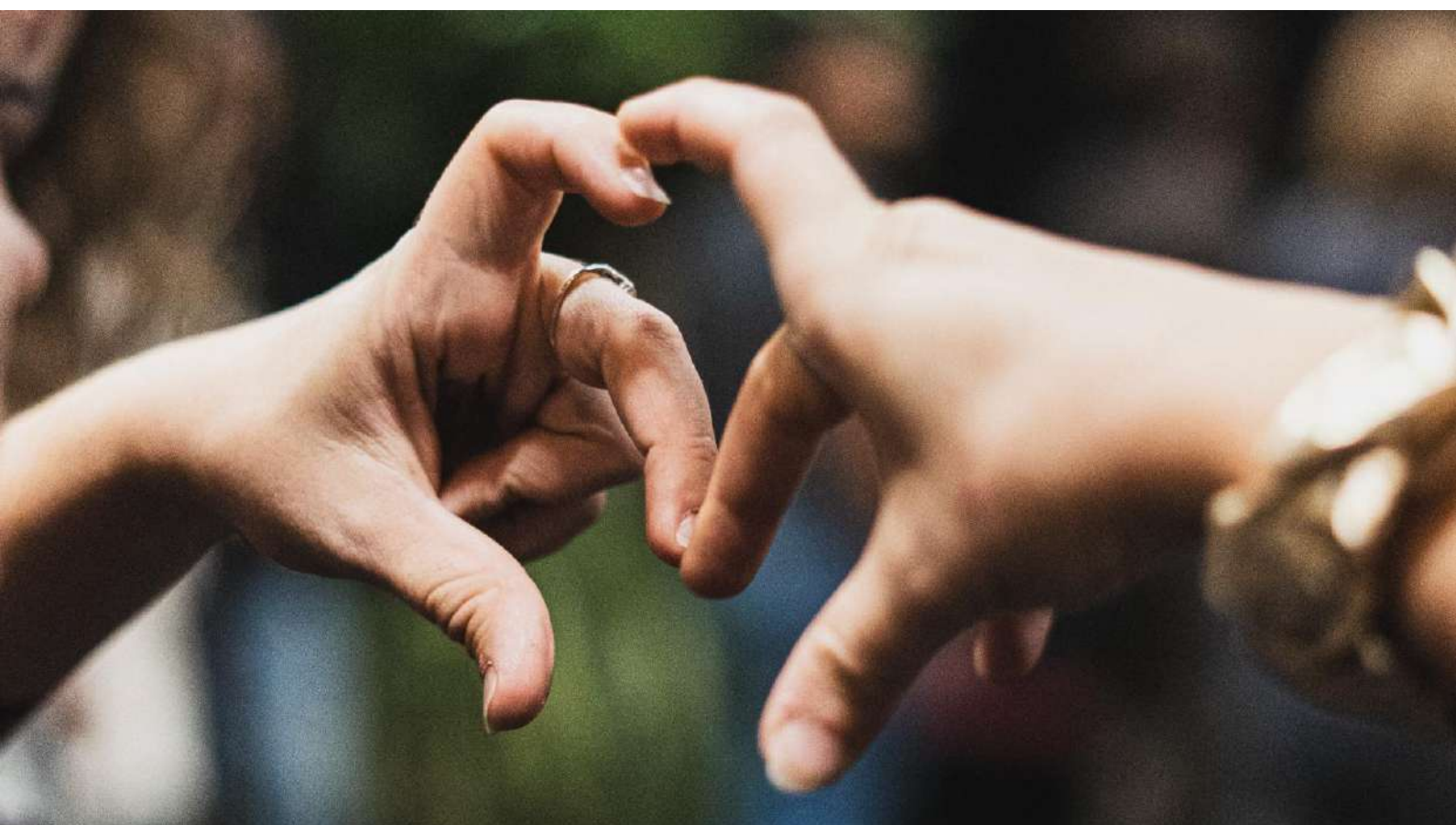
Le SMA est une organisation d'employeur·ses aujourd'hui composée de plus de 450 structures de la filière des musiques actuelles. Il a pour rôle de renseigner et conseiller ses membres en matière juridique, sociale et fiscale et les représente dans les instances paritaires professionnelles.

► SUPERMAB / FormaCulture :



L'espace de coopération Formaculture - réseau interprofessionnel de formation culturelle en Bretagne. Initialement consacré aux enjeux de formation et mis en place par SUPERMAB (espace de coopération pour les musiques actuelles en Bretagne), il s'élargit au printemps 2023 pour accueillir les actrices de la formation sur l'ensemble du champ culturel. En 2025, cette dynamique collective s'est renforcée avec la publication d'une cartographie réunissant l'ensemble des structures membres, l'élaboration d'une charte d'engagement et la création d'une page de visibilité sur LinkedIn. Electroni[k] est l'une des 25 structures impliquées dans ce groupe de travail.

5 - RESPONSABILITÉ SOCIÉTALE & ENGAGEMENTS



Festival Maintenant 2023 © Lia Goarand

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 fournisseur·ses, 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 2025, touchant les dimensions sociales, sociétales et environnementales de nos actions.

5.1 - DIMENSION SOCIALE

► Accompagner la croissance d'activité et pérenniser les emplois

Dans le cadre du travail engagé sur la gouvernance de l'association et afin de mieux structurer la diversité de ses pôles d'activité, nous avons procédé à la création d'un poste de directrice adjointe. Occupé par Manon Decharles, ce poste permet de clarifier et renforcer l'organisation interne de l'association, tout en accompagnant le développement et la coordination de ses différentes activités.

Par ailleurs, à la suite de l'obtention de la certification Qualiopi, nous avons recruté Charlotte Benoits au poste de chargée de la formation. Cette embauche vise à soutenir et développer l'activité de formation, notamment à travers la mise en place et le déploiement de formations inter et intra, en cohérence avec les orientations stratégiques de l'association.

Le pôle diffusion a également été renforcé avec l'embauche de Coline Rosse en tant qu'attachée à la diffusion, afin d'accompagner plus efficacement le développement et le suivi des activités de diffusion des œuvres.

Enfin, dans une logique de transmission et d'engagement en faveur de l'action culturelle, nous avons accueilli deux volontaires en service civique au sein du pôle action culturelle, contribuant ainsi à soutenir les projets menés tout en favorisant l'insertion de jeunes professionnel·les dans le secteur culturel.

► Départ

L'année 2025 est également marquée par le départ de Florine Rupin, responsable de la communication et des relations internationales, après près de 10 ans au sein de l'association !

► Fédérer autour du projet associatif

Malgré l'absence du festival *Maintenant* en 2025, Electroni[k] a poursuivi son engagement en faveur du lien avec ses adhérent·es et l'ensemble des personnes investies dans le projet associatif. Forte de plus de 20 ans d'existence, l'association continue de s'appuyer sur une communauté fidèle, mobilisée autour de ses valeurs et de ses propositions artistiques.

Dans cette dynamique, l'organisation de la 4e édition de l'E[k]péro a constitué un temps fort de l'année. Pensé dans une version plus étendue, l'événement s'est tenu en octobre à Grabuge et a permis de rassembler équipes, bénévoles et adhérent-es autour d'un moment convivial, marqué notamment par l'invitation de deux artistes DJs. Ce rendez-vous a affirmé la volonté de l'association de maintenir des espaces de rencontre et de partage, en dehors du format festival.

L'année 2025 a également marqué l'aboutissement du chantier de réflexion engagé autour de la gouvernance de l'association. Ce travail s'est concrétisé par un changement de statuts en début d'année, permettant de clarifier l'organisation et les responsabilités au sein de l'association. À cette occasion, Laure Offret a été nommée Présidente, Gaétan Naël Directeur artistique et Thomas Rémillieux Trésorier, affirmant ainsi une gouvernance renouvelée et partagée au service du projet associatif.

5.2 - DIMENSION SOCIÉTALE

► Égalité et prévention des discriminations :

L'association poursuit et renforce son engagement en matière de prévention et de lutte contre les violences et harcèlements sexistes et sexuels (VHSS), tout en intégrant de manière transversale, dans l'ensemble de ses activités, des actions visant à promouvoir l'égalité des genres, conformément à ses principes de responsabilité sociétale.

Au cours de l'année 2025, ce fût notamment dans le cadre du projet *Transition To 8*, et de l'accueil de l'artiste Katarina Gryvul en résidence : Electroni[k], accueillie par l'Antipode, a mis en place un workshop en mixité choisie qui a rassemblé une dizaine de participant-es.

► Accessibilité :

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, ainsi que des actions de communication et d'accueil pour ces publics plusieurs initiatives lancées en 2025 ont contribué à progresser vers cet objectif :

- travail sur les outils de médiation, afin de les rendre plus accessibles aux publics dans un principe d'accessibilité universelle
- formation de la chargée de formation afin de devenir référente accessibilité au sein de l'association

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
- le changement de véhicule de l'association, plus récent et à la consommation de carburant moins importante

► 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 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*, *Blocksmog*)
 - le déplacement des artistes en train ou bien la mise en place de rencontres par visioconférence
- Dans le cadre de l'accompagnement à la création :
 - en débutant une sensibilisation auprès des artistes, quant à l'achat des matières premières utiles à leurs créations : commerces et matériaux de proximité, qualité et circuit de fabrication des matériaux...
 - en limitant les déplacements et favorisant les échanges à distance
- 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



Conférence de presse - Saison en pays d'Auray © 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 2025 avec la *Saison Maintenant*.

En l'absence de festival cette année, Electroni[k] a pu consacrer davantage de temps aux chantiers de fond en communication. Cette période a notamment été mise à profit pour faire évoluer le positionnement et l'identité de l'association, un travail mené conjointement avec l'équipe et les bénévoles. Grâce à l'accompagnement d'Adrien Cornelissen (Agence Bas·alt), une nouvelle stratégie a ainsi été définie pour clarifier l'image de la structure et affirmer sa singularité auprès des publics et partenaires.

En parallèle, la base de données a été restructurée afin d'en améliorer son efficacité et de garantir une gestion conforme à la protection des données.

► En 2025, les actions de communication de l'association ont touché près de 500 000 personnes, ce qui représente 70 % de l'audience atteinte en 2024, malgré l'absence du festival cette année-là. Le nombre de comptes touchés par le compte Instagram d'Electroni[k] a, quant à lui, augmenté de 700% entre 2024 et 2025.

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 **28 000 personnes**. Contrairement aux années précédentes, ces vues sont essentiellement apportées par les activités d'Electroni[k] (57%). En 2025, le site d'Electroni[k] compte 16 000 visites contre 7 500 en 2024. Cette hausse des visites peut-être justifiée par la publication de 3 appels à projets (*Ambivalences* et *Transition to 8*) qui concentrent de nombreuses visites et augmentent notre notoriété auprès des artistes.

► 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. "Appel à projets Ambivalences "
 2. "Electroni[k] devient pôle régional "
 3. "Appel à projets Transition to 8"
- les **pages les plus visitées** sur maintenant-festival.fr :
 1. Programme
 2. ¥ØU\$UK€¥UK1MAT\$U

3. Artistes
- les **articles les plus consultés** sur maintenant-festival.fr sont dans l'ordre :
 1. "Maintenant, la saison"
 2. "Appel à projets Transition to 8"
 3. "Maintenant, la saison : Computer Fabric"

6.2 - NEWSLETTERS

En global, **18 000 newsletters** ont été ouvertes sur l'année 2025. Contre **29 500** newsletter en 2024, cette baisse s'explique par l'absence de newsletters liées à la programmation du festival cette année, qui à elles seules cumulaient 14 000 ouvertures.

► 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 bons taux de délivrabilité (94%), d'ouverture (37%) et de clics (3%), et des taux de désinscription faibles (0,46%) : 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 **422 000 personnes**.

Instagram reste le réseau prioritaire et se renforce, notamment celui d'Electroni[k]. Les communications liées aux appels à projets bénéficient d'une très forte visibilité sur ce réseau. Le nombre de vues sur les publications relatives concentrent 55% des vues globales, là où elles ne représentent qu'un quart des publications (8/49).

La baisse d'audience sur Facebook pourrait s'expliquer par un recul global de l'usage de la plateforme en France, au profit d'autres réseaux sociaux.

En janvier 2025, en désaccord avec les valeurs transmises par le réseau social, nous avons fait le choix de quitter la plateforme x. Nous avons donc investi les réseaux sociaux Mastodon et Bluesky en remplacement et peinons encore à rassembler sur ces plateformes.

Évolution du nombre d'abonné-es par plateforme :

	Electroni[k]	Maintenant
Facebook	- 189 (-1,43%)	+ 156 (+0,66%)
Instagram	+ 394 (+5,76%)	+ 504 (+14,14%)
LinkedIn	+ 413 (+12,13%)	+ 247 (+21,76%)
TOTAL	+ 1 213 abonné-es	

6.4 - REVUE DE PRESSE

► 21 articles ont traité de la *Saison Maintenant*

En 2025, première année de la *Saison Maintenant*, la couverture médiatique a atteint un niveau particulièrement encourageant pour un format naissant, avec 21 retombées presse recensées. Cette visibilité témoigne de l'intérêt porté au déploiement de la Saison sur le territoire, en particulier en Pays d'Auray, où la presse locale et régionale s'est largement mobilisée, avec des relais notables de Ouest France et Le Télégramme. Bénéficiant du rayonnement du festival et du Pôle régional de création artistique en environnement numérique, la *Saison Maintenant* a également été relayée dans des médias spécialisés à l'échelle nationale, notamment Fisheye Immersive. Cette visibilité a permis de mettre en lumière des initiatives décentralisées et des partenaires locaux, en renforçant leur reconnaissance nationale.

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

En diffusion (installations, performances & ateliers), les relations presse sont portées par les lieux d'accueil, ce qui rend difficile la comptabilisation de toutes les retombées presse. Cette année, l'activité de diffusion a été plus modeste qu'en 2024, induisant une baisse du nombre d'articles consacrés à cette activité. Les retombées presse restent toutefois stables, grâce à l'augmentation des articles liés à la formation et aux projets internationaux. Il y a également eu de nombreux relais liés à la résidence *Mission spéciale 8*.

En 2025, l'association a consolidé des partenariats médias forts, notamment avec Pioche! en lien avec l'œuvre *BlockSmog* et le projet européen *Transition to 8* autour des enjeux de pollution de l'air, ainsi qu'avec Rennes, c'est bien, renforçant le rayonnement et l'ancrage territorial de l'association.

7 - ÉQUIPE



Séminaire d'équipe dans le Finistère

7.1. L'équipe salariée en 2025

Attachée à l'action culturelle : **Louise Riaucourt**

Attachée à la création : **Sasha Lorandi**

Attachée à la diffusion : **Coline Rosse**

Chargée d'action culturelle : **Lola Chanut**

Chargée de communication : **Perrine Kerambrun**

Chargée de diffusion : **Nathalie Koné-Denot**

Chargée de la formation : **Charlotte Benoits**

Chargée de production : **Cécile Mahé**

Directeur : **Samuel Arnoux**

Directrice adjointe : **Manon Decharles**

Médiateur culturel : **Yanis Dy**

Responsable de l'administration : **Cécile Reigneaud**

Responsable de la communication & des relations internationales : **Florine Rupin**, puis **Justine Babina**

7.2. Le Conseil d'administration en 2025

Anastasia Philippe, **Arnaud Briens**, **Cerise Knapen**, **Cyril Guillory**, **Gaétan Naël** (directeur artistique), **Laure Offret** (présidente), **Marcie Sitouze**, **Nicolas Combes & Thomas Rémileux** (trésorier)

7.3. Ils et elles ont régulièrement contribué à l'activité en 2025

Action culturelle : **Amélie Dequecker**, **Agathe Le Daniel**, **Bérengère Amiot**, **Cyrielle Renault**, **Louise Béguine**, **Martin Guittet**, **Myriam Henrion**

Formation : **Anne Burlot-Thomas**, **Benjamin Le Baron**, **Bérengère Amiot**, **Marie Giannetti-Trabelsi**

Diffusion : **Graciane Payet**, **Louise Béguine**, **Lisa Morel**, **Nell Masson**, **Yohann Tillon**

Création graphique : **Clarisse Guillochon**

Direction Technique : **Maël Teillant**

Photographies & vidéos : **Gwendal Le Flem**, **Lorriane Torlasco**. Mais aussi ponctuellement **Alwena Le Gall & Younn Durand (Studio 401)**

Traduction : **Anastasia Philippe**

Web : **La Confiserie**

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 2025 et un grand merci en particulier à nos partenaires qui nous accompagnent tout au long de l'année :

