



RICCI

rencontres internationales
de la culture · de la connaissance
et de l'immersif

14, 15 et 16 octobre 2024
ÉPINAL



[CORRESPONDANCES
DIGITALES]



Agora sur les financements |



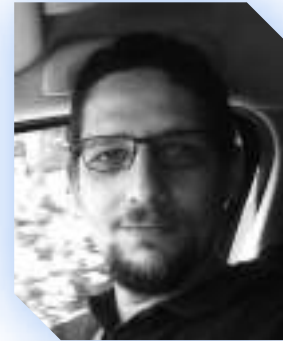
La Région
GrandEst



Vincent SOCCODATO
Responsable du
développement territorial
européen, Union Européenne



Marion GRAVOULET
Chargée de mission cinéma,
audiovisuel et numérique,
Région Grand Est



Vianney MULLER
Adjoint du Service
Inventaire et patrimoine,
Région Grand Est



Victoria DOMINÉ
Chargée de mission
Création Immersive, CN

Présentation de l'écosystème Epinal » |



Vincent SOCCODATO

Responsable du
développement territorial
européen, Union Européenne

Financements européens



La Région
GrandEst

AGORA SUR LES FINANCEMENTS

**L'internationalisation des projets culturels :
les rôles essentiels du Relais Culture Europe et des Régions**

**Vincent Soccodato, Responsable du développement territorial européen,
Relais Culture Europe**

Mercredi 16 octobre, Epinal



RICCI

**Relais
Culture
Europe**

Co-funded by the
European Union



**Creative
Europe
MEDIA**

Le Relais Culture Europe

Plateforme d'innovation sur l'Europe et la culture

Soutenir les pratiques d'innovation culturelle européenne et le développement de projets, de réseaux de coopération et de communautés d'échanges et de recherche européennes entre acteurs engagés ou souhaitant s'engager sur les questions culturelles européennes aujourd'hui.

Notre mission de Bureau Europe Créative France

INFORMER

MOBILISER

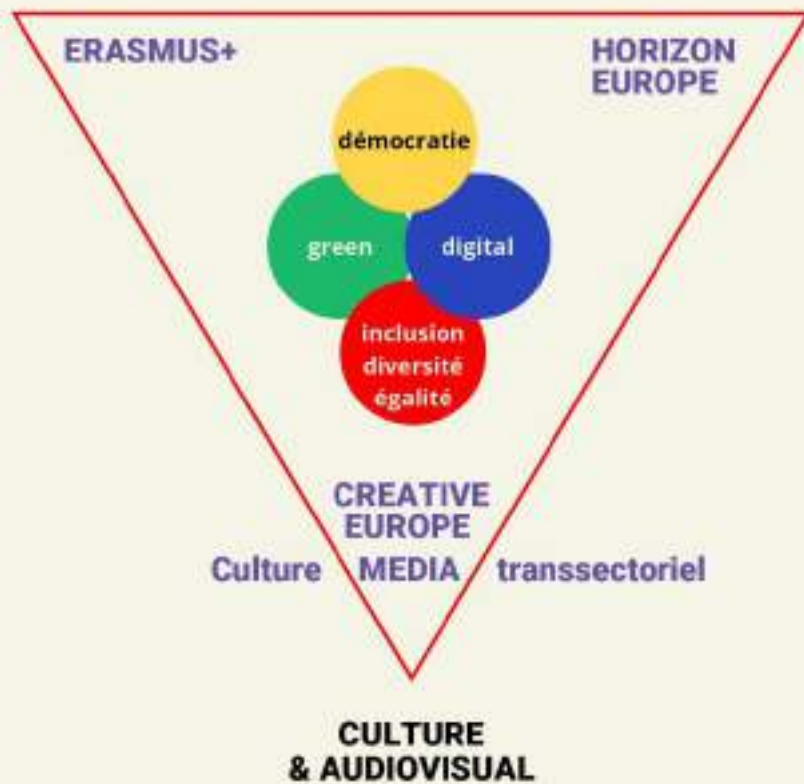
APPUYER

DIALOGUER

Des leviers d'investissement européen pour soutenir l'innovation

EDUCATION

RECHERCHE





Creative Europe 2021-2027

SOUTENIR ET ENCOURAGER LE RENFORCEMENT DES CAPACITÉS

Coopération

- Pour la création, la production et la distribution des oeuvres européennes
- Pour encourager la coopération entre les pays européens, notamment les pays à faible capacité

Circulation & promotion

- Augmenter la compétitivité de ces secteurs et leur visibilité au niveau européen et international
- Développer l'audience des oeuvres audiovisuelles et immersives européennes

Innovation

- Par la mise en oeuvre d'outils et de stratégie business pour le financement et la distribution
- En encourageant de nouveaux acteurs innovants

&

transitions écologiques et digitales pour un secteur plus inclusif



Programme Creative Europe 2021-2027

Renforcer la diversité culturelle et répondre aux défis des secteurs culturel, audiovisuel et créatif par l'expérimentation et la coopération transnationale européenne

Pour tous les secteurs culturels et créatifs

Culture

MEDIA

Pour l'industrie audiovisuelle

Digital XR Creation
Content

transsectoriel

*Pour des partenariats innovants
entre acteurs culturels, audiovisuels et technologiques
Pour les médias d'information et de l'éducation aux médias*

écologie

égalité de
genres
inclusion

digital

2021-2027 budget:

2,44 milliards d'euros

*(1,47 milliard d'euros
pour le programme précédent 2014-2020)
58% pour le volet MEDIA*



Opportunités avec Europe Créative - MEDIA

SOUTIEN POUR LE SECTEUR AUDIOVISUEL EUROPEEN



Soutien à la phase d'écriture et au développement européen

- Développement XR/VR
- Co-développement européen incluant de la VR
- Slate de projet de développement

Projets XR soutenus depuis 2022:

- Project Eden* - Viridian Software (IE)
- Darwin: At the Origin of the Origin* - Lucid Realities (FR)
- Ayna: Shattered Truth* - Designmatic GmbH (DE)
- The Cartographers* - Gamechuck Doo (HR)
- Dreadlands - Bounty Hunter* - Blackfox Studios (SE)
- Blah* - Fishing Cactus (BE)
- Tamed* - Exim (BE)
- Liberty* - Lucid Realities (FR)
- Voyages* - Iceberg (FR)



Online Tools & Business Models

Metaverse / IA / Blockchain ...

Training



Marchés & mises en réseau

- + Stands MEDIA Stands pour faciliter l'accès aux principaux marchés européens (Berlinale, Cannes, MiFA, ...)

Marchés et initiatives XR soutenues depuis 2022:

- New Images - Industry Days*
- VR Days*
- Venice Immersive Market*



Oportunités avec Europe Créative - Culture & Trans

Soutenir la coopération européenne et l'expérimentation



TRANSECTORIEL

Innovation Labs

Approches innovantes pour répondre aux besoins communs des secteurs culturels et audiovisuels (Mondes virtuels, business, green)

Projets XR soutenus depuis 2022:

Cultural XR Network - Ludd Realities (FR) - Correspondances digitales (FR) - Ikonospace (NL) - Netinfo (TN)

ITHACA - French Touch Factory (FR) - Armines (FR) - 505 studio (ES) - Fraunhofer-Gesellschaft (DE)
Immersion and Training with Holograms for Art, Craft and Audiovisual

Futur@Cinema: Révélation Culturelles (FR), Media Deals (DE), Disonguo (FR)



CULTURE

Cooperation

Renforcer la création et la circulation transnationales des œuvres et des artistes européens et accroître la capacité des secteurs culturels et créatifs européens.

Projets XR soutenus depuis 2022:

VIBES - Orbe (FR), Comune di Bassano del Grappa (IT), International Choreographic Art Center (NL), Holonic Systems OY (FI), Yasmeen Godder Company (Israël), Fondazione Riccardo Catella (IT)

REALITIES IN TRANSITION - Seconde Nature (FR), Dataron Film (SP), Kontejner (HR), Black Euphoria (FR), Ars Electronica Linz (AT), Interactive Media Art Laboratory (BE), V2 (NL), Dark Euphoria (FR)



CULTURE

Networks

Soutenir les organisations paneuropéennes des secteurs culturel et créatif (à l'exclusion de l'audiovisuel)

Ex. Networks soutenus :

NEMO - Network of European Museum Organisations

Culture moves Europe

dispositif de soutien à la mobilité européenne des acteurs culturels et créatifs (hors audiovisuel)



Relais Culture Europe

Une plateforme d'innovation

- **INFORMATION/RESSOURCES** - Une **actualité des appels européens, des projets, des débats...** grâce à nos **newsletters (e-MEDIA, e-Culture, e-NEWS, e-Recherche -> [Inscription](#))**, réseaux sociaux, site ressource, chaîne youtube pour nos émissions, ...
- **MOBILISATION/PAIR A PAIR** - Des **échanges entre pairs, des partenariats régionaux "LabEurope"** en **Normandie, Sud, Réunion, Guadeloupe**; des **sessions transnationales de networking / pitching** avec le **réseau des Bureaux Europe Créative**.
- **APPUI AU DEPOT** - Des **webinaires d'information, des ateliers collectifs de décryptage, un suivi individuel** et des **ressources en ligne de préparation au dépôt des candidatures**,
- **GOUVERNANCE OUVERTE** - Un **dialogue avec les acteurs professionnels, la Commission européenne, le Ministère de la Culture, le CNC, les autres points de contact nationaux (Agences Nationales Erasmus+, PCN Horizon Europe, etc.)** et la **BPI**

Merci

Vincent Soccodato

vincent.soccodato@relais-culture-europe.eu

01.53.40.95.12

Suivez notre actualité & nos ressources

www.relais-culture-europe.eu



Relais
Culture
Europe

Collaboré par
l'Union européenne



Europe
Creative
network

Présentation de l'écosystème Epinal » |



Marion GRAVOULET

Chargée de mission cinéma,
audiovisuel et numérique, Région
Grand Est



Vianney MULLER

Adjoint du Service
Inventaire et patrimoine,
Région Grand Est

**La Région au service des lieux et des créateurs : AMI
Création numérique, atelier de co-création, appels à
projets portés par le CRT et le service patrimoine**



La Région
Grand Est

RICCI #3

PÔLE ATTRACTIVITÉ
CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE
PATRIMOINE
TOURISME

LA FORCE D'UN TOUT

ALSACE
CHAMPAGNE-ARDENNE
LORRAINE

APPEL A MANIFESTATION D'INTERET CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

- 1er dispositif transverse à l'ensemble de la Direction de la Culture de la Mémoire et du Patrimoine.
- Encourager l'émergence de nouvelles formes de création artistique, quelle que soit l'esthétique, impliquant une dimension innovante, **narrative** et numérique et d'accompagner les acteurs du patrimoine dans l'émergence et l'expérimentation de formes d'innovations.

APPEL A MANIFESTATION D'INTERET CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

- les contenus narratifs destination du web
- les spectacles/expositions augmentés,
- les applications culturelles mobiles avec un contenu narratif les œuvres numériques/interactives relevant du secteur des arts visuels,
- les livres numériques augmentés,
- les films en réalité virtuelle, en réalité augmentée.

NON ELIGIBLE

- Travaux de numérisation
- Renouvellement du matériel / Installation de matériel
- Web création adossée à un télédiffuseur
- Intégration d'éléments numériques non narratifs dans une création

APPEL A MANIFESTATION D'INTERET CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE



AIDE AU DÉVELOPPEMENT

8 000 € + tutorat



AIDE A LA PRODUCTION

25 000 €
avoir un 1^{er} financeur

APPEL A MANIFESTATION D'INTERET CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

Les projets sont évalués sur la base des **critères** suivants :

- la qualité du contenu culturel et la place de la dimension numérique dans le projet,
- la pertinence et l'adéquation des moyens humains et financiers alloués au projet,
- stratégie de diffusion de l'œuvre,
- l'exposé de l'expérience utilisateur, et l'adéquation du projet aux publics ciblés,
- la participation d'un comité scientifique (pour la réalisation de contenu de projets patrimoniaux),

VALORISATION



www.immersif-grandest.fr



2 DATES DE DÉPÔTS PAR AN

FÉVRIER ET JUILLET

EN TELESERVICE

WWW.GRANDEST.FR



TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

MARION GRAVOULET

CREATION.NUMERIQUE@GRANDEST.FR



La Région
Grand Est

APPEL A PROJET : VALORISATION ET MÉDIATION DU PATRIMOINE

2 campagnes annuelles

- 1 au printemps (projet du semestre 2)
- 1 à l'automne (projet du semestre 1 de n+1)

Bénéficiaires :

- Une collectivité
- Un établissement public
- Une personne morale de droit privé en charge d'un monument, d'un site ou d'un équipement patrimonial ou portant un projet de médiation et de valorisation du patrimoine culturel

[En savoir plus](#)

patrimoines-subsventions@grandest.fr



APPEL A PROJET : VALORISATION ET MÉDIATION DU PATRIMOINE

- **TELESERVICE**

En INVESTISSEMENT

- l'aménagement ou la création de lieux d'interprétation du patrimoine culturel,
- la création de parcours de médiation de sites patrimoniaux
- les projets de médiation de sites, monuments ou collections

Critères de sélection :

- Sites à fort **rayonnement**
- **qualité du projet scientifique et culturel** ;
- **intégration** du projet dans une **stratégie globale** de valorisation du patrimoine et dans son territoire et mobilisation populaire
- mise en œuvre du projet selon une **démarche** avérée de **développement durable**

- **Coût total minimum du projet :**

30 000 € HT minimum

- **Taux maxi** : 15 %

- **Plafond** : 50 000 €

- **Plancher** : 5 000 €



APPEL A PROJET : VALORISATION ET MÉDIATION DU PATRIMOINE

• TELESERVICE / @ROMY BERTHOU

En FONCTIONNEMENT

- Soutien aux événements d'envergure, structurants, valorisant le patrimoine
- **Les événements ou programmation annuels ne sont pas éligibles à cet appel à projet.**

Critères de sélection :

- Sites à fort rayonnement
- qualité du projet scientifique et culturel ;
- adéquation des moyens humains et financiers avec le projet scientifique et culturel ;
- intégration du projet dans une stratégie globale de valorisation du patrimoine et dans son territoire et mobilisation populaire
- mise en œuvre du projet selon une démarche avérée de développement durable (éco-conception, sobriété, réemployabilité, ...) ;

- **Coût total minimum du projet :**

25 000 € HT minimum

- **Taux maxi :** 20 %
- **Plafond :** 20 000 €
- **Plancher :** 5 000 €



DISPOSITIF SOUTIEN AU TOURISME PATRIMONIALE (SEP 2024)

Bénéficiaire

- une **entreprise** au sens de l'Union Européenne, **association**, **collectivité territoriale** ou un **établissement public** sauf les musées
- **située en zone rurale**

Projets d'équipement d'aide à la visite permettant la création ou le renouvellement fondamental de l'offre.

Critères de sélection :

Priorité est donnée aux investissements permettant de renforcer l'attractivité des filières Tourisme Patrimonial, Industriel et Mémoirel.
La Région Grand Est sera particulièrement attentive à l'engagement du porteur de projet dans une démarche environnementale



- **Taux maxi** : 20 % max
- **Plafond** : 200 000 €

Pas d'autre aide régionale au titre du tourisme depuis 1 an.

[En savoir plus](#)

brice.jeandidier@grandest.fr

Merci de votre attention

L'adresse unique : patrimoines-subsventions@grandest.fr

Siège du Conseil régional

1 place Adrien Zeller
BP 91006
67070 Strasbourg Cedex
+33 (0)3 88 16 08 67

Hôtel de Région

5 rue de Jérichu
CS70441
51037 Châlons-en-Champagne Cedex
+33 (0)3 26 70 31 31

Hôtel de Région

place Gabriel
Hocquard
CS 81004
57036 Metz Cedex 01
+33 (0)3 87 33 60 00

www.grandest.fr

Retrouvez-nous sur



Présentation de l'écosystème Epinal » |



Victoria DOMINÉ

Chargée de mission Création
Immersive, CNC

Financements nationaux



La Région
GrandEst



Présentation CNC

Fonds d'aide à la création
immersive

Service de la création numérique
Direction du Numérique





LE FONDS D'AIDE A LA CREATION IMMERSIVE

Aide à la création immersive

Soutien aux œuvres audiovisuelles immersives et numériques

Objectif : favoriser l'émergence d'œuvres immersives **créatives, ambitieuses et tournées vers l'international**

- Encourager l'exploration de nouvelles écritures numériques et attirer de nouveaux talents ;
- Réinventer le rapport au public et étendre les perspectives de diffusion ;
- Promouvoir à l'international la créativité et la capacité d'innovation technologique des studios et talents français.

Le champ d'éligibilité reste volontairement très ouvert afin de favoriser une création diverse

Des moyens ambitieux

- Un budget annuel de 3,6 M€



LE FONDS D'AIDE A LA CREATION IMMERSIVE



Expérience de visionnage dynamique :
déplacement du regard et/ou activation de
contenus

VR, AR, exposition immersive, réseaux sociaux...



Exploitation « physique » (LBE) ou numérique
(store, métavers...)

VR collective en ligne, théâtre immersif à distance,
extension virtuelle d'un lieu d'exposition...



Ouvert aux projets hybrides et
pluridisciplinaires



Ouvert aux projets en diffusion live

Doit contenir des images animées

Doit être rédigé en français et faire l'objet d'une VF



LE FONDS D'AIDE A LA CREATION IMMERSIVE

Fonctionnement



Un dispositif sélectif

candidature via dépôt de dossiers, les aides ne sont pas automatiques.



Une commission d'experts indépendants du CNC, liste visible sur [la page du fonds](#)

- Un collège écriture et préproduction
- Un collège production et opérations à caractère collectif.



Des critères d'évaluation précis :

- Qualité artistique
- Adéquation du format
- Maîtrise technique
- Perspectives de diffusion
- Cohérence budgétaire



4 commissions par an

Dépôt en début de trimestre pour une commission en fin de trimestre



Les aides octroyées font l'objet de conventions

Versements en deux fois sous forme de subvention



LE FONDS D'AIDE A LA CREATION IMMERSIVE



Aide à l'écriture



Aide à la préproduction



Aide à la production



Aides aux opérations d'intérêts collectifs



Empereur

De Marion Burger et Igal Cohen
Produit par Atlas V

Réalité virtuelle interactive stand-alone.





Mondes disparus

De Emmanuelle Piton, Guillaume Martini
et Ludovic Marguerie
Produit par Emissive

Expédition immersive collective avec parcours
en réalité virtuelle dans un lieu dédié.





Biblioquête

De Andres Jarach et Gordon
Produit par Red Corner

Application AR destinée aux bibliothèques,
proposant d'interagir avec une sélection de livres.





No Reality Now

De Vincent Dupont & Charles Ayats

Produit par Dark Euphoria & J'y pense souvent

Adaptation de la pièce chorégraphique Souffles augmentée en VR.





RICCI

rencontres internationales
de la culture · de la connaissance
et de l'immersif

14, 15 et 16 octobre 2024
ÉPINAL



[CORRESPONDANCES
DIGITALES]

