Financer la création immersive et l’hybridation numérique : « Nous ne finançons pas des tendances, nous finançons des projets. Ce que nous cherchons, ce sont des œuvres mettant le spectateur au cœur de l’expérience, avec une forte composante audiovisuelle et numérique » Olivier Fontenay

Posted on 10 juin 2025 by Anne Le Gall

Dans le cadre des journées professionnelles Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab, Chrystèle Bazin anime une série d’entretiens explorant les croisements entre spectacle vivant, technologies immersives et enjeux de filière. Cet épisode du podcast donne la parole à Olivier Fontenay, chef du service de la création numérique au CNC, et à Fabrice Casadebaig, conseiller culture pour France 2030. Ensemble, ils détaillent les dispositifs de soutien à la création immersive et les ambitions publiques autour de l’hybridation artistique, de la structuration industrielle et de l’intégration progressive de l’IA dans les pratiques culturelles.

Animé et monté par Chrystèle Bazin, autrice sonore et journaliste
Enregistré lors de la rencontre TMNlab co-organisée avec Chaillot – Théâtre National de la Danse, jeudi 13 février 2025
Musique additionnelle : Elected d’Arthur C. Colombo

SAVE THE DATE
Les prochaines journées Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab *Art vivant et environnements numériques* auront lieu les 5 et 6 mai 2026 [inscrivez-vous pour être informé en priorité]

Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab

Art vivant et environnements numériques 2026

chaillot théâtre national de la danse

5 → 6 mai

Entre immersion artistique et structuration industrielle : comment le CNC et France 2030 soutiennent la création numérique

À l'occasion des journées Chaillot Augmenté x TMNlab, une session Media Lab a permis d'éclairer les mécanismes de financement de la création immersive. Olivier Fontenay (CNC) et Fabrice Casadebaig (France 2030) ont détaillé les ambitions respectives de leurs dispositifs pour accompagner un secteur en mutation, entre expérimentations artistiques, contraintes économiques et émergence de nouveaux usages technologiques.

Le fonds de création immersive du CNC : une logique de projets

Depuis trois ans, le CNC soutient spécifiquement les œuvres immersives, avec une aide annuelle de 3,6 millions d'euros, positionnant l'établissement comme le principal financeur public de ce secteur. La définition de l'immersif retenue est volontairement large, mais s'appuie sur trois piliers : la mise du spectateur au centre de l'œuvre, une composante audiovisuelle forte, et un ancrage dans les technologies numériques.

« On est complètement agnostiques sur les technologies, qu'il s'agisse de VR, AR, mapping ou dispositifs inédits. Ce qui nous importe, c'est la nature de l'expérience vécue », explique Olivier Fontenay. Le CNC soutient l'ensemble du cycle de production, de l'écriture à l'exploitation, y compris le portage technologique d'œuvres obsolètes.

Une ouverture prudente à l'IA

Interrogé sur la place de l'intelligence artificielle, Olivier Fontenay nuance : « Aujourd'hui, l'IA est un élément parmi d'autres, pas encore un axe fort. Nous ne soutenons pas des tendances, mais des œuvres. Cela dit, les projets intégrant de l'IA sont de plus en plus nombreux, à différentes étapes du processus. » Le CNC prépare d'ailleurs une « commission blanche » dédiée à ce sujet pour outiller ses experts.

Des œuvres hybrides, des logiques complexes

De nombreux exemples illustrent la diversité des projets soutenus : *Le Bal de Paris*, spectacle immersif mêlant avatars et interaction physique avec des danseurs réels ; *To like or not to like*, croisant théâtre et dispositifs numériques ; ou encore les concerts hybrides de Jean-Michel Jarre, alliant performance en réalité augmentée et diffusion multi-supports. Les projets de spectacle vivant représentent environ 20 % des dossiers reçus.

Mais ce secteur reste fragile : « Le spectacle vivant immersif est structurellement limité par ses jauges et ses coûts humains », précise de Fontenay. Un projet comme *Le Bal de Paris* mobilise quatre personnes pour dix spectateurs, limitant mécaniquement la rentabilité. À l'inverse, les dispositifs immersifs de type « Location Based Entertainment » peuvent accueillir jusqu'à 80 personnes simultanément, améliorant la viabilité économique.

France 2030 : vers l'industrialisation du secteur culturel

Du côté de France 2030, Fabrice Casadebaig replace l'approche dans un cadre plus global. « Notre rôle n'est pas de financer la création artistique, mais de structurer une filière. Nous intervenons pour faire passer la création immersive du stade d'artisanat à celui d'industrie culturelle », affirme-t-il.

L'appel à projets Culture immersive et métavers, lancé début 2024, a reçu 140 dossiers en deux vagues. Il vise des « démonstrateurs de saut technologique » qui permettent à la filière de monter en maturité. « Nous finançons de l'équipement, des plateformes de diffusion, des outils collaboratifs entre artistes et ingénieurs. L'œuvre artistique peut en être le véhicule, mais ce n'est pas l'objet du financement. »

France 2030 agit en cofinancement, souvent en lien avec BPI ou les régions. L'ambition est

aussi de faire baisser le coût des expériences pour le public en créant des effets d'échelle. « On ne peut pas construire un modèle économique pérenne avec des billets à 25 € pour des formats familiaux. Il faut sortir du prototype coûteux et aller vers des modèles réplicables », insiste Casadebaig.

Anticiper les usages, pas seulement les technologies

Les intervenants insistent sur la nécessité de développer une approche réaliste et structurée de l'exploitation. Le jury de France 2030 reste vigilant aux modèles économiques et aux stratégies de diffusion proposées. Un accompagnement renforcé est également proposé par le CNC pour aider les porteurs à anticiper la répartition des financements publics et privés.

Enfin, les enjeux d'écoconception et de durabilité technologique (obsolescence, compatibilité) sont désormais examinés dans les critères des appels à projets. Une attention particulière est également portée à l'usage de l'IA pour renforcer les droits d'auteur et la traçabilité des œuvres.

Une filière à la croisée des chemins

Le dialogue entre ces deux institutions souligne un point essentiel : la réussite de la création immersive passera par une convergence entre exigence artistique, innovation technologique et modèle économique viable. Comme le résume Olivier Fontenay : « Il y a encore beaucoup à inventer. À nous de soutenir les formes nouvelles qui émergent, à condition qu'elles pensent aussi leur diffusion. »

Cet article a été rédigé avec l'appui de l'IAgen, d'après la retranscription textuelle du podcast.

Chaillot Augmenté
x Rencontre
TMNlab
Art vivant et
environnements
numériques

chaillot théâtre national de la danse TMNlab

13 → 14 fév.

Explorez les contenus produits lors des journées *Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab : Art vivant et environnements numériques* les 13 et 14 février 2025 : tous les **podcasts [écouter]**, toutes les **tables-rondes [écouter]**, les présentations de l'**espace démo [découvrir]** !

Cet événement s'est tenu le cadre du Sommet pour l'action sur l'IA.

SOMMET POUR L'ACTION SUR L'IA | AI ACTION SUMMIT