



MINISTÈRE
DE LA CULTURE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



centre national
du cinéma et de
l'image animée

bpifrance



Direction régionale
des affaires culturelles
du Grand Est

Webinaire du 7 mai 2026

Numérique culturel – Etat des lieux des appels à projets et des aides disponibles



MINISTÈRE
DE LA CULTURE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



centre national
du cinéma et de
l'image animée



Direction régionale
des affaires culturelles
du Grand Est

Intervenants :

- DRAC Grand Est : Nathan Kuentz
Chef de projet stratégie culturelle du numérique
nathan.kuentz@culture.gouv.fr
- Conseil régional Grand Est : Marion Gravoulet
Chargée de mission Cinéma, Audiovisuel et Numérique
marion.gravoulet@grandest.fr
- CNC :
Laurent Mahuteau *chargé de mission sur le FAJV*
Lila Gleizes, *chargée de mission Création immersive*
Thomas Groperrin, *chef de service adjoint - service des industries techniques et de l'innovation, pour l'AMT*
prenom.nom@cnc.fr
- Bpifrance : Gabrielle Bischoff
Chargée de mission coordination plan French Touch
gabrielle.bischoff@bpifrance.fr

Sommaire du webinaire

1. Contexte
2. Soutiens du conseil régional (immersif)
3. Soutiens du CNC
4. Soutiens de Bpifrance
5. Soutiens du ministère de la culture (SNI, PNV)

1 – Contexte – Le numérique culturel en Grand Est

- DRAC Grand Est : Nathan Kuentz
Chef de projet stratégie culturelle du numérique
nathan.kuentz@culture.gouv.fr

1 – Contexte – Le numérique culturel en Grand Est

- **Un écosystème divers:**
 - Collectivités
 - Grandes structures de création et de diffusion
 - Enjeux patrimoniaux, de pratiques professionnelles, de recherche et de médiation autour de l'architecture et du patrimoine
 - Liens avec les publics et médiation pour les structures culturelles
 - Plusieurs enjeux sectoriels : arts visuels numériques, nouvelles écritures dramatiques, la culture scientifique et technique...
- **Un potentiel certain, renforcé avec le transfrontalier et les cofinancements européens**
- **Une mise en réseau à renforcer**
- **Des financements à faire connaître**

2 – Soutiens du conseil régional (immersif)

Conseil régional Grand Est : Marion Gravoulet
Chargée de mission Cinéma, Audiovisuel et Numérique
marion.gravoulet@grandest.fr

A person is sitting on a large, dark rock in the foreground, looking out over a vast, hilly landscape. The sun is low on the horizon, creating a warm, golden glow across the sky and the distant hills. The person is seen from the back, wearing a dark jacket. The landscape is filled with rolling hills and some sparse vegetation.

REGION GRAND EST

CULTURE ET CRÉATION IMMERSIVE

LA FORCE D'UN TOUT

ALSACE
CHAMPAGNE-ARDENNE
LORRAINE

La Région
Grand Est

L'IMMERSIF,

VECTEUR DE CRÉATIVITÉ ET DE DIFFUSION CULTURELLE

ENJEUX D'ADAPTATION POUR LES ACTEURS CULTURELS:

- Nouveaux modes de création
- Nouvelles technologies
- Nouveau modèle économique
- Nouvelles pratiques culturelles numériques
- Nouvelles modalités de médiation des objets culturels, patrimoniaux et touristiques
- Renouvellement des publics notamment public jeune



AMI CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE



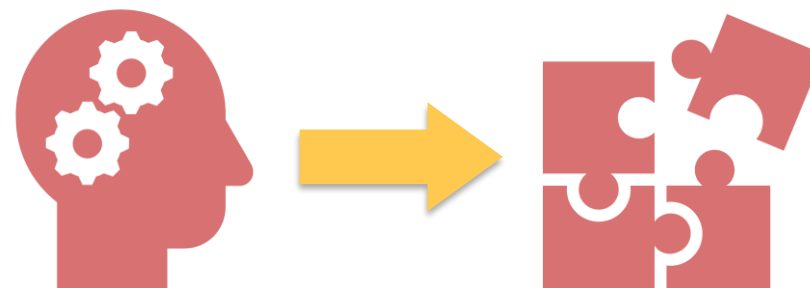
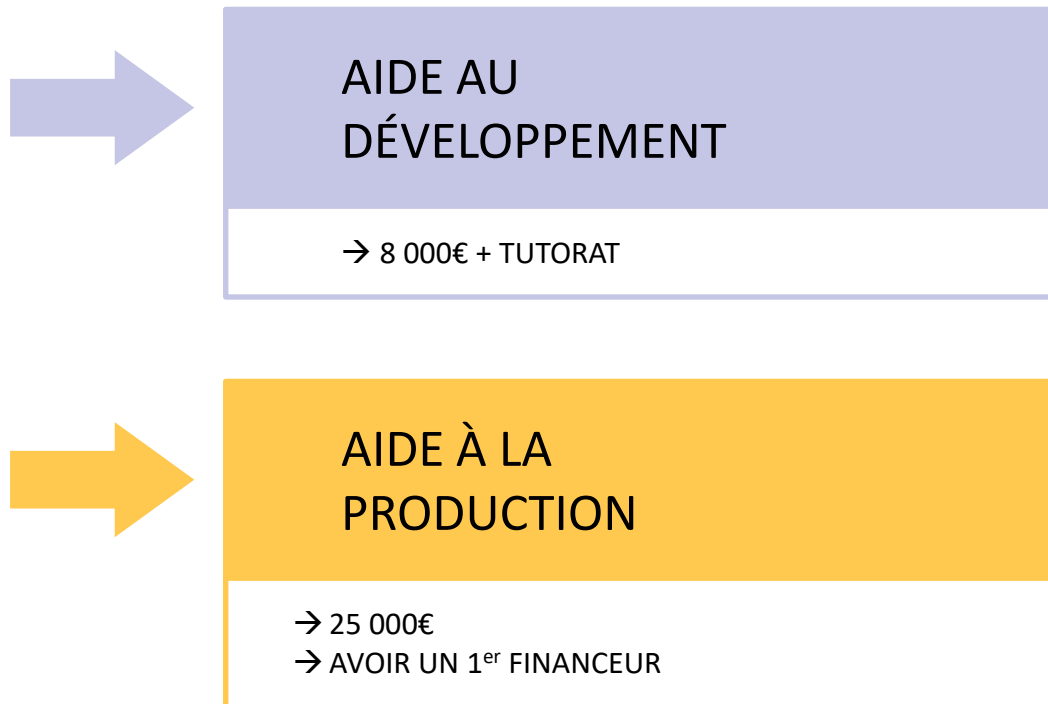
APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT

CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

- Depuis 2017 → 120 Projets
- 1^{er} 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 À MANIFESTATION D'INTÉRÊT

CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE



APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT

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,
- La 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).



APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT

CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE



→ NE SONT PAS LES ÉLIGIBLES:

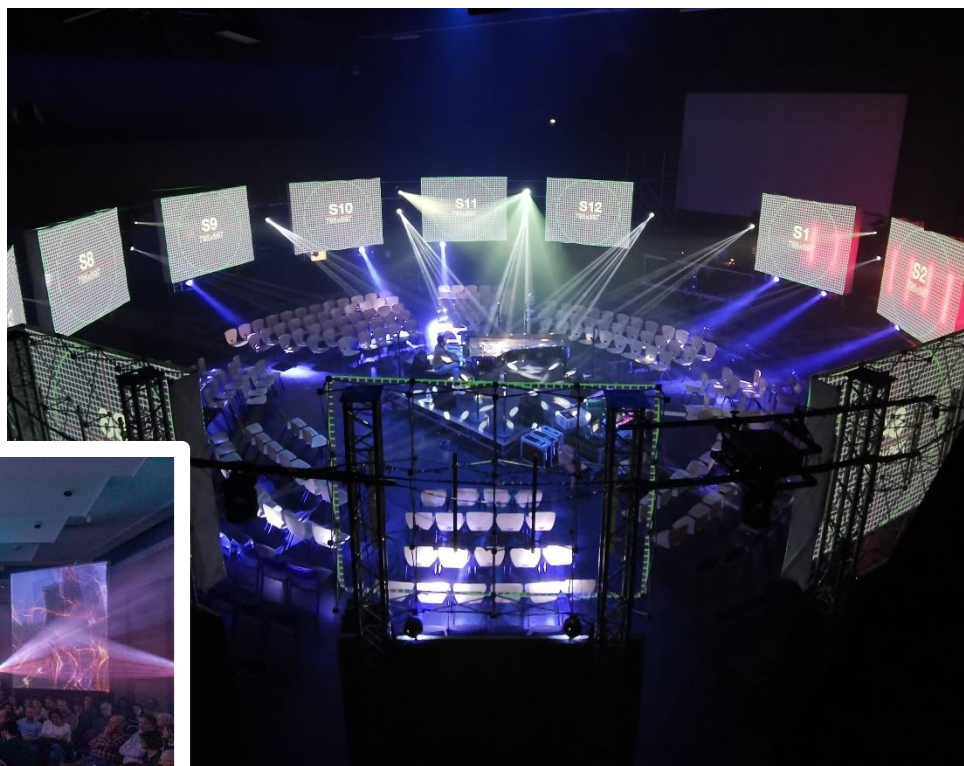
- Les travaux de numérisation,
- Le renouvellement du matériel / installation de matériel,
- La web création adossée à un télédiffuseur,
- L'intégration d'éléments numériques non narratifs dans une création.

APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

Quelques EXEMPLES DE PROJETS SOUTENUS

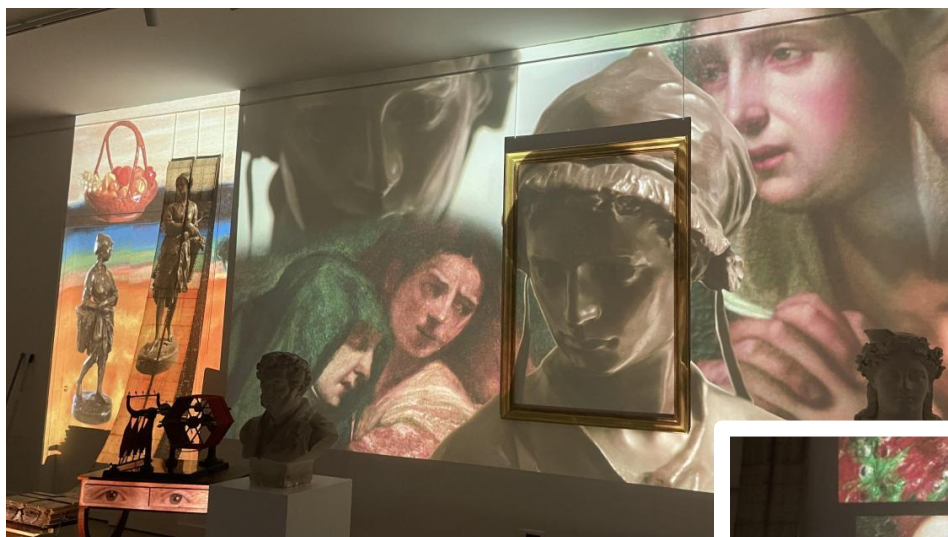
OSMOSE

Concert immersif à partir des compositions de Hans Zimmer.



APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

Quelques EXEMPLES DE PROJETS SOUTENUS



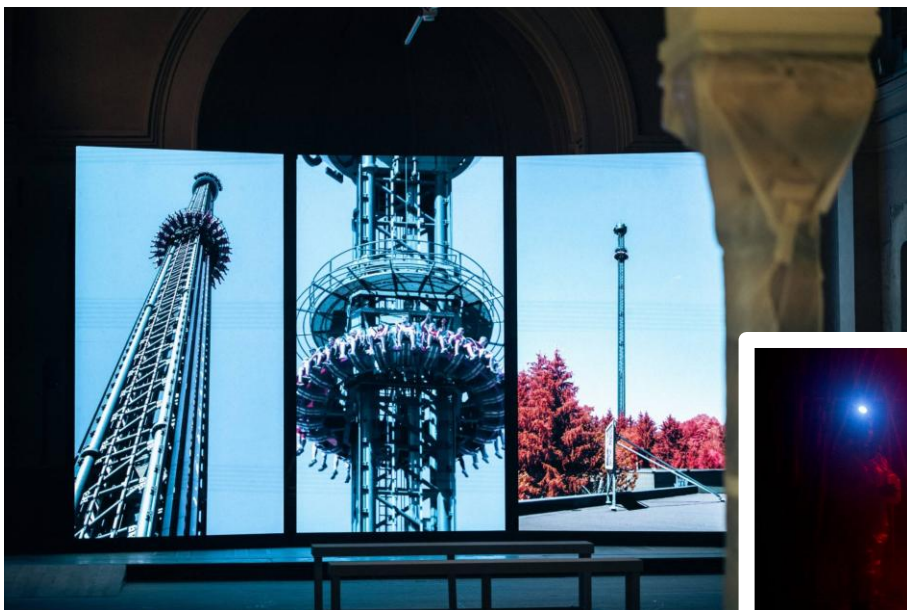
LES MUSÉES ONT LA PAROLE

Fresque numérique au musée du château fort de Sedan.



APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

Quelques EXEMPLES DE PROJETS SOUTENUS



MALI ARUN

Œuvres VR et installations.



APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT

CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

Quelques EXEMPLES DE PROJETS SOUTENUS



COMPAGNIE ERSATZ

Le Jardin des Potiniers | Installation immersive



APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT

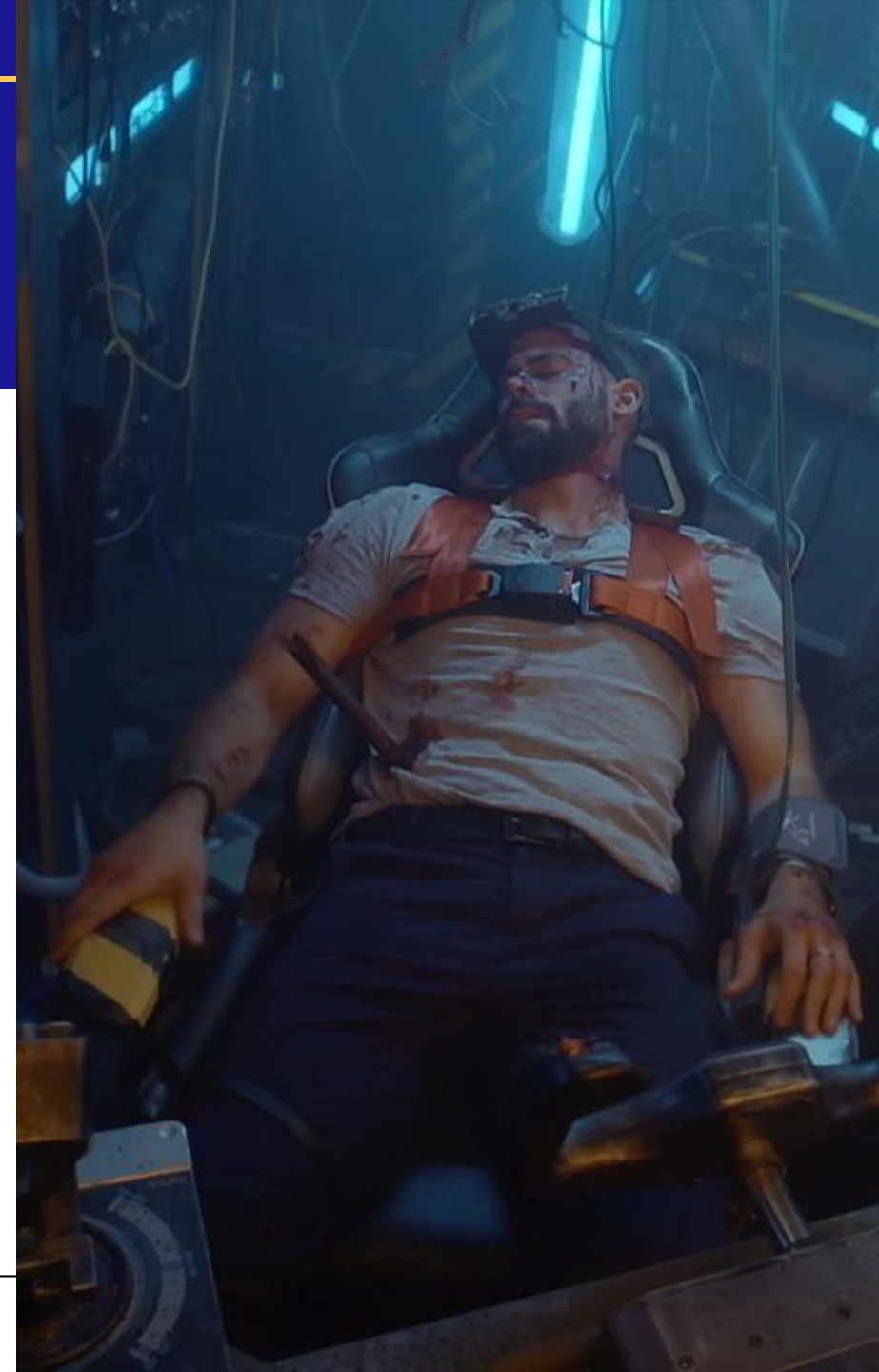
CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

Quelques EXEMPLES DE PROJETS SOUTENUS



NEXUS VI

Chaîne YouTube



APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

Quelques EXEMPLES DE PROJETS SOUTENUS



OTO'S PLANET

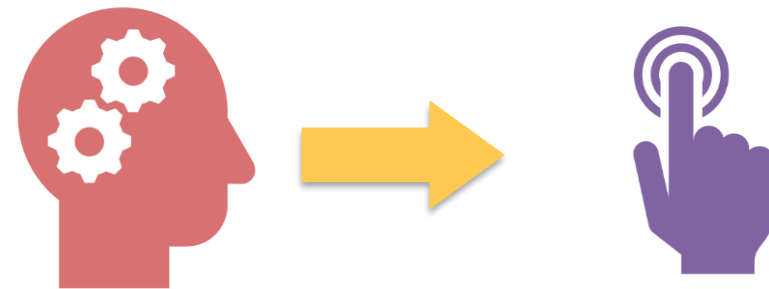
Film en VR de Gwenaël FRANÇOIS Coproduction Skill Lab



AMI PROTOTYPAGE JEU VIDEO

APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT

PROTOTYPAGE DE JEU VIDEO



➤ BÉNÉFICIAIRES

- **DE L'AIDE**

Les sociétés commerciales établies en Région Grand Est

- **DE L'ACTION**

Les usagers, existants ou en devenir, des jeux vidéo soutenus, présentant une dimension artistique et culturelle avérée.

Exclusion des serious games



➤ PROJETS ELIGIBLES

- **NATURE DES PROJETS :**

Les jeux vidéo en phase de prototypage uniquement (développement, R&D), destinés à une commercialisation off line ou on line

- **CARACTERISTIQUES :**

Il est conçu et fabriqué sur le territoire du Grand Est, mobilise talents créatifs et techniques installés sur le territoire



2021



JEU VIDÉO

SANDWALKERS

GOBLINZ STUDIO



Sandwalkers est un projet de jeu vidéo de rôle solo développé et édité par Goblinz. Dans ce roguelike tour par tour, vous devez explorer un vaste désert et faire face à de nombreux dangers, dans l'unique objectif de ressusciter l'arbre-mère Umama.

APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT

CULTURE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

et PROTOTYPAGE JEU VIDEO

DATES DE DÉPÔTS / AN:

AMI CREATION → 15 FÉVRIER ET 1 JUIN
AMI JEU VIDEO → 15 FEVRIER

EN TÉLESERVICE:

→ WWW.GRANDEST.FR

TOUT AU LONG DE L'ANNÉE:

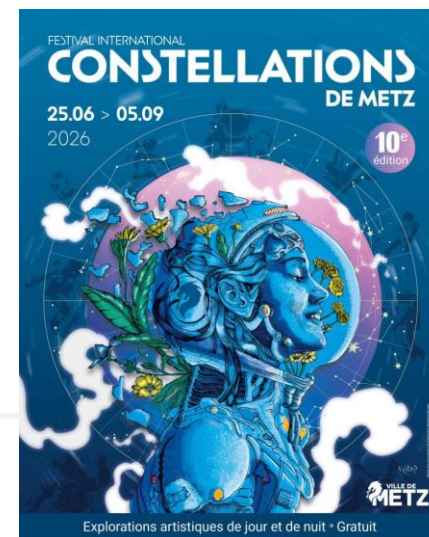
→ MARION GRAVOULET:

• CREATION.NUMERIQUE@GRANDEST.FR

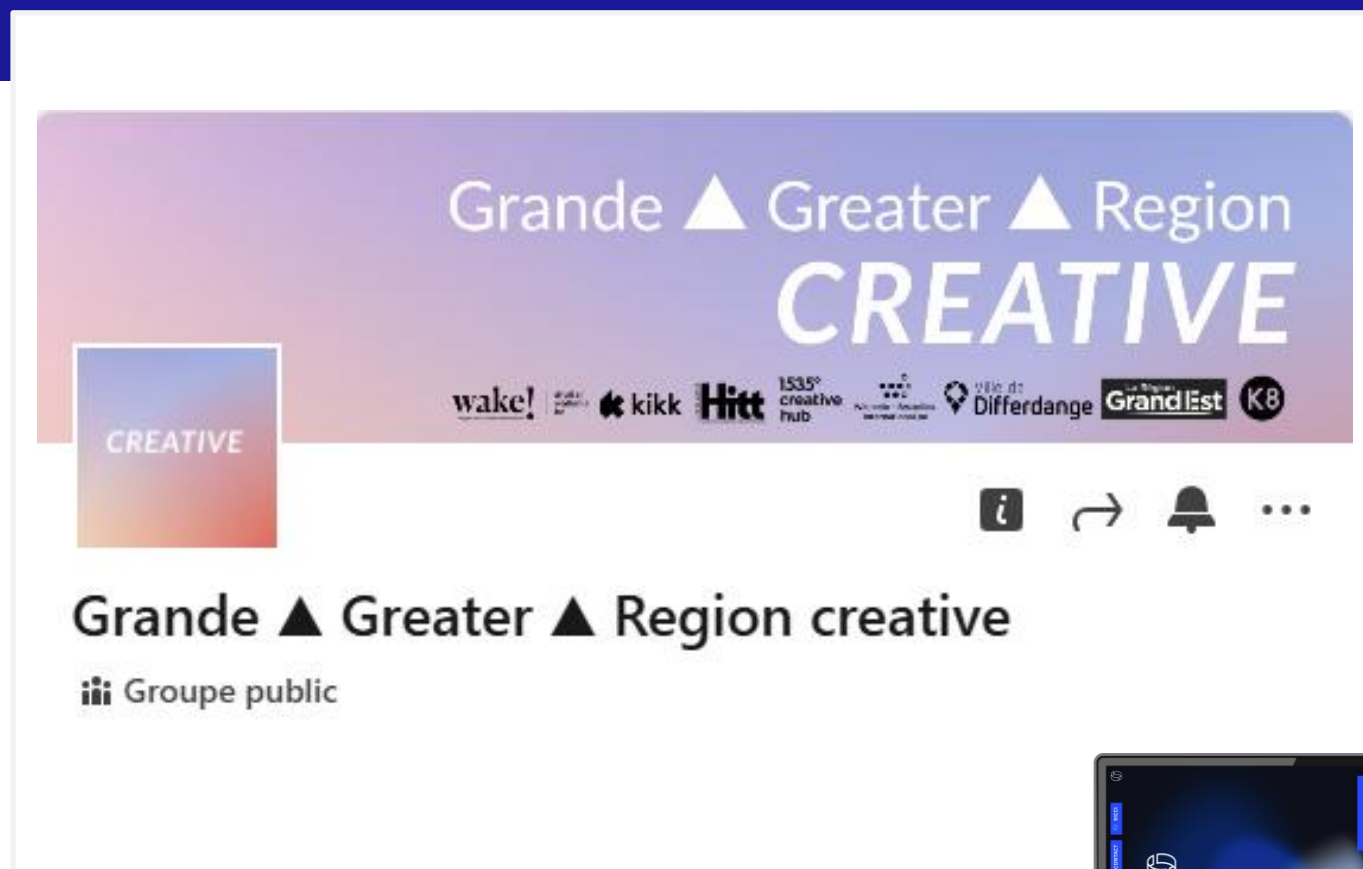


www.immersif-grandest.fr

AUTRES ACTIONS DE STRUCTURATIONS DE LA FILLIERE



AUTRES ACTIONS DE STRUCTURATIONS DE LA FILLIERE



Merci !

Siège du Conseil régional
1 place Adrien Zeller
BP 91006
67070 Strasbourg Cedex
+33 (0)3 88 15 68 67

Hôtel de Région
5 rue de Jéricho
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



3 – Soutiens du CNC

CNC :

Laurent Mahuteau, chargé de mission sur le FAJV

Lila Gleizes, chargée de mission Création immersive

Thomas Grosperrin, chef de service adjoint - service des industries techniques et de l'innovation, pour l'AMT

prenom.nom@cnc.fr

Fonds d'Aide à la Création Immersive

Une enveloppe annuelle de 4,3 millions d'euros
4 commissions par an



Destinée aux œuvres audiovisuelles proposant une expérience de visionnage dynamique (par déplacement du regard et/ou activation de contenus)
Notamment : réalité virtuelle, augmentée ou mixte ; expositions immersives ; spectacle vivant augmenté ; films pour dômes et salles immersives ; narrations interactives



5 dispositifs :

Aide à l'**écriture**

- Accompagne la phase de conception
- Destinée aux auteurs indépendants
- Montant moyen de 10 000 €



Aide à la **préproduction**

- Accompagne la phase de prototypage
- Destinées aux sociétés et associations agissant comme producteur délégué
- Maximum de 50% du financement français



Aide à la **production**

- Accompagne la phase de fabrication
- Destinées aux sociétés et associations agissant comme producteur délégué
- Maximum de 50% du financement français



Aide au **portage**

- Accompagne le portage ou l'adaptation d'œuvres existantes vers un nouveau format immersif
- Destinée aux sociétés et associations
- Maximum de 50% des dépenses françaises



Aide aux **opérations à caractère collectif**

- Accompagne les manifestations professionnelles
- Destinée aux sociétés et associations
- Maximum de 50% du financement français



Contacts

Lila GLEIZES
Chargée de mission
Tél. 01 44 34 34 07
Lila.gleizes@cnc.fr

Alexandra COLA
Chargée de mission écriture
Tél. 01 44 34 34 12
Alexandra.col@cnc.fr

Juliette BERTHIER
Cheffe de service adjointe
Tél. 01 44 34 35 01
Juliette.berthier@cnc.fr

Olivier FONTENAY
Chef du service de la
création numérique
Olivier.fontenay@cnc.fr

Fonds d'Aide au jeu vidéo

Une enveloppe annuelle de 5 millions d'euros
3 commissions par an

Les aides sélectives du FAJV sont destinées à accompagner les auteurs et les entreprises de création sur toutes les phases de réalisation d'un jeu : écriture, préproduction et production. Toutes ces aides sont cumulables et versées sous forme de subvention.



4 dispositifs :



Aide à l'écriture

- Accompagne la phase de conception
- Destinée aux auteurs indépendants
- Montant moyen de 10 000 €



Aide à la préproduction

- Accompagne la phase de prototypage
- Destinées aux studios de développement de jeu vidéo
- Maximum de 50% du financement



Aide à la production

- Accompagne la phase de fabrication
- Destinées aux studios de développement de jeu vidéo
- Maximum de 50% du financement



Aide aux opérations à caractère collectif

- Accompagne les manifestations professionnelles
- Destinée aux sociétés et associations
- Maximum de 50% du financement

Contacts

Laurent MAHUTEAU
Chargée de mission
Tél. 01 44 34 36 45
Laurent.mahuteau@cnc.fr

Chloé ROBINET
Assistante gestionnaire
Tél. 01 44 34 35 53
Chloé.robinet@cnc.fr

Alexandra COLA
Chargée de mission écriture
Tél. 01 44 34 34 12
Alexandra.cola@cnc.fr

Juliette BERTHIER
Cheffe de service adjointe
Tél. 01 44 34 35 01
Juliette.berthier@cnc.fr

Olivier FONTENAY
Chef du service de la
création numérique
Olivier.fontenay@cnc.fr



Aide aux moyens techniques (AMT)

Aide sélective (8 M€ - 700 000 € en Grand Est sur 2024-2026) / 10 experts / 4 commissions. L'aide est attribuée au prestataire pour un projet technique.

3 collèges : Tournage, **Production numérique**, Diffusion.

Pour chaque collège

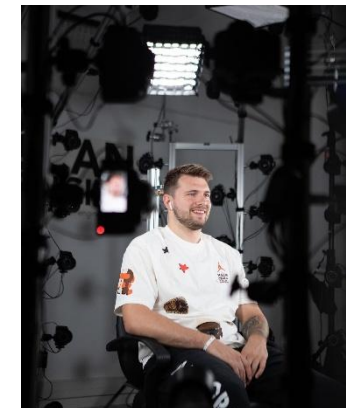
- 10 experts
- 4 commissions par an
- **3 aides : Faisabilité, Réalisation, Opérations à caractère collectif** (soutien de 20 à 60% en fonction des dépenses présentées)

Objectif : renforcer la compétitivité, de l'attractivité et de l'indépendance de la filière

Critères

- Capacité du projet à répondre aux besoins du marché
- Qualité technique / caractère innovant
- Intégration des enjeux environnementaux
- Cohérence du budget / modèle économique
- Capacité de l'entreprise à mener la démarche à son terme

⇒ **Développements techniques capitalisables et différenciants**



Aide aux moyens techniques (AMT)



[Lien direct](#)

Collège « Tournage » (et postproduction)

Julie Goossens

Chargée de mission

Tél. 01 44 34 37 48

Julie.Goossens@cnc.fr

Collège « Production numérique »

Carl Thierry

Chargé de mission

Tél. 01 44 34 37 71

carl.thierry@cnc.fr

Collège « Diffusion »

Alexis Viprey

Chargé de mission

Tél. 01 44 34 36 74

Alexis.Viprey@cnc.fr

4 – Soutiens de Bpifrance

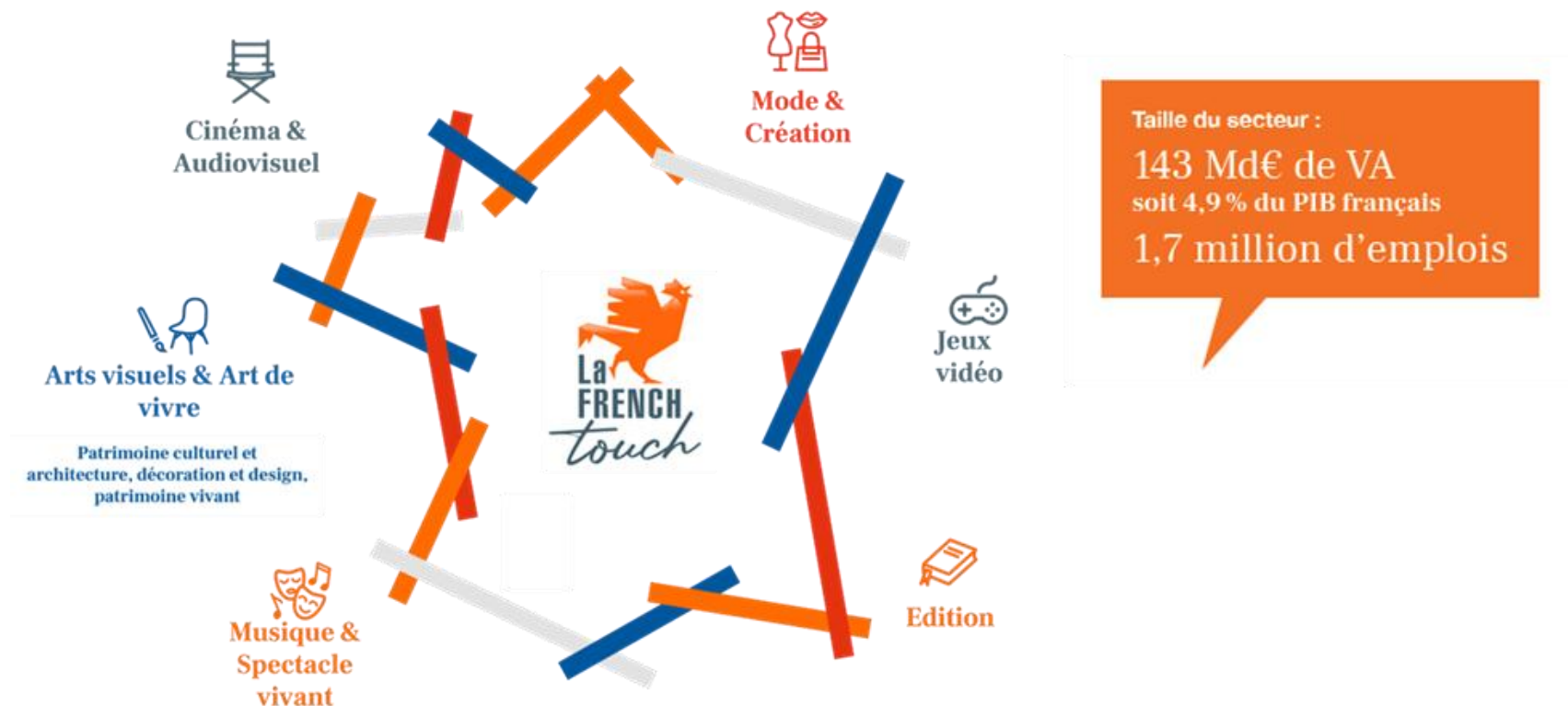


- Bpifrance : Gabrielle Bischoff
Chargée de mission coordination plan French Touch
gabrielle.bischoff@bpifrance.fr

bpifrance

POURQUOI LE PLAN TOUCH ?

L'économie créative regroupe des secteurs de premier plan pour la France, en termes de poids et d'image, indispensables à notre économie, à notre rayonnement à l'international et à nos imaginaires collectifs.

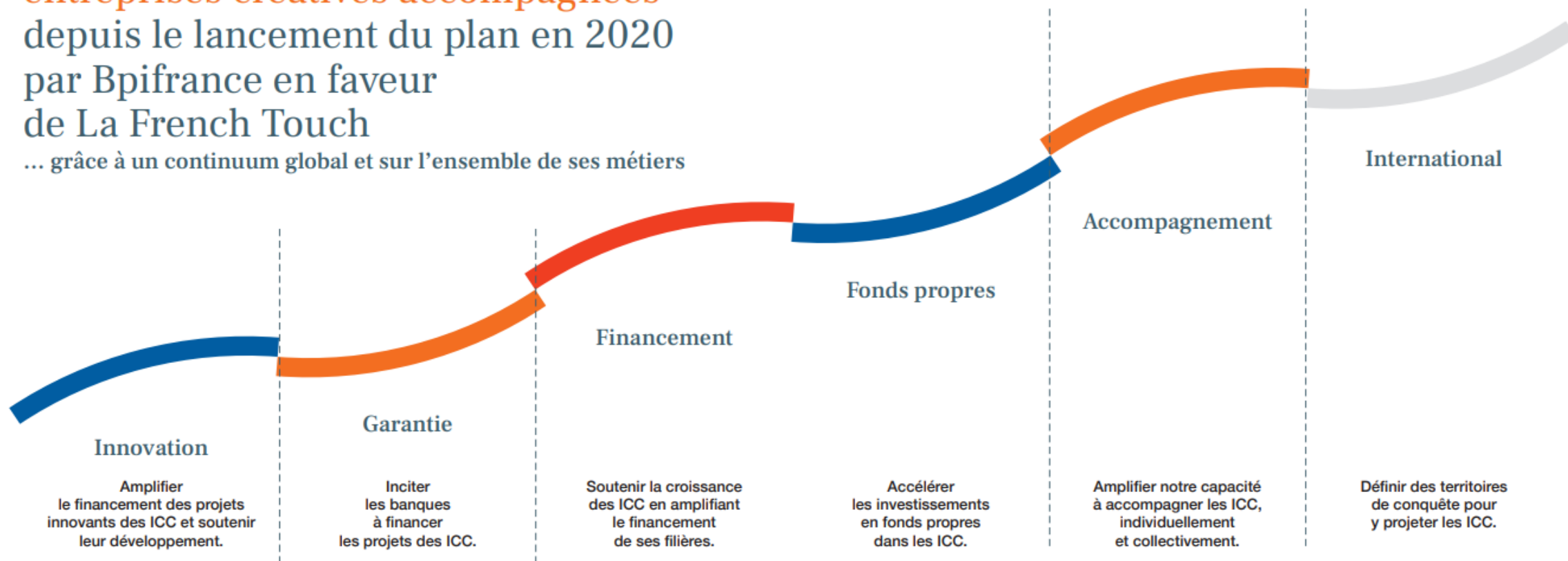


Favoriser l'émergence de jeunes entreprises et contribuer à une plus grande diversité de l'offre créative, artistique et culturelle

LE CONTINUUM FRENCH TOUCH

Près de 10 Md€ déployés et 20 000 entreprises créatives accompagnées depuis le lancement du plan en 2020 par Bpifrance en faveur de La French Touch

... grâce à un continuum global et sur l'ensemble de ses métiers



Des actions articulées en complémentarité et en synergie avec l'ensemble des partenaires publics et privés de la place (établissements de crédit spécialisés, fonds d'investissement des secteurs ICC, structures d'accompagnement de place, filières, fédérations, etc.).



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité



Institut pour le Financement
des Créateurs et des
Industries Créatives ifcic

LE MOUVEMENT FRENCH TOUCH

La French Touch
un mouvement collectif,
une signature commune



Un mouvement incarné
par des entrepreneurs
et des créateurs dont
26 AMBASSADEURS.



De gauche à droite et de haut en bas :

Aurore Abecassis (Acme Paris), **Solenne Blanc** (Beaux-Arts & Cie), **Sébastien Borget** (The Sandbox), **Pascal Breton** (Federation Studios), **Stephan Bourdoiseau** (Wagram Music), **Marion Carré** (Ask Mona), **Marina Chiche** (Violoniste), **Elsa Darquier** (Brut), **Maxime Demeure** (Madbox), **Julie Gayet** (Rouge international), **Elisha Karmitz** (MK2), **Véra Kempf** (Singular), **Guillaume Lacroix** (Brut), **Pierre Lungheretti** (Chaillot-Théâtre national de la Danse), **India Mahdavi** (Architecte et Designer), **Emilie Metge** (Christoffe), **Eric Newton** (we are _), **Julien Papelier** (Media Participations), **Deborah Papiernik** (Ubisoft), **Fleur Pellerin** (Korelya Capital), **Cécile Rap-Weber** (Sacem), **Mathieu Robinet** (Tandem), **Marie Sabot** (We Love Green), **Ardavan Safaei** (Pathé Films), **Nicolas Santi-Weil** (AMI Paris), **Albin Servant** (I/O Media).

Des actions collectives concrètes



L'événement
We Are French Touch



Des événements
Bpifrance permettant
de réunir les acteurs
clés des ICC

Des participations
aux rendez-vous
incontournables des ICC



Le rayonnement
international

Des canaux
de communication
divers pour
promouvoir,
inspirer, partager



FRENCH TOUCH VISION

UNE ÉTUDE PANORAMIQUE DE L'ÉCONOMIE CRÉATIVE FRANÇAISE

French Touch Vision est une **étude prospective** sur l'économie créative qui sera publiée le 15 mai 2026. Elle se caractérise par son **ambition de couverture totale** : de la mode au jeu vidéo, du cinéma à la musique, en passant par l'édition, l'art, le design et toutes les hybridations qui dessinent déjà le paysage de demain.

Plus d'une centaine de personnalités éminentes du monde culturel ont co-rédigé l'étude, affirmant que la créativité est désormais un moteur central du changement économique, culturel et stratégique.

French Touch Vision constitue un **outil pour orienter les parties prenantes de l'économie créative**, il vous apporte une meilleure compréhension :

- **Du marché et de la chaîne de valeur** de chaque industrie culturelle
- **Des facteurs clés de succès et de différenciation** de chaque industrie culturelle
- **Des grandes tendances** qui irriguent l'économie créative



CONTACTS



Réseau des référents French Touch / Bpifrance en Grand Est :

- Strasbourg : Delphine Bossler (delphine.bossler@bpifrance.fr)
- Nancy / Metz : Christophe Da Silva (christophe.dasilva@bpifrance.fr)
- Reims / Troyes : Lucie Jolibois (lucie.jolibois@bpifrance.fr)



Favoriser l'émergence de jeunes entreprises et contribuer à une plus grande diversité de l'offre créative, artistique et culturelle

Focus : AAP Transition numérique de la culture et appropriation de l'IA

Objectif :

« soutenir et à financer des projets ambitieux qui permettront d'accélérer la transition numérique des secteurs culturels et créatifs et de renforcer la compétitivité et la résilience de la filière des industries culturelles et créatives (ICC) françaises. Il met notamment l'accent sur l'intelligence artificielle (IA), sans être limité à cette technologie »

Objet(s) cible(s) :

- Développement de nouveaux outils contribuant à la production de nouveaux contenus culturels ou aux nouvelles expériences culturelles et artistiques, fondés notamment sur l'IA ;
- Développement de solutions de partage et de valorisation des données – également indispensables pour préparer l'intégration de solutions d'IA ; il peut s'agir de données à caractère culturel ou artistique ou de données sur la circulation et l'exploitation des contenus culturels, telles que les données d'audience ;
- Développement de solutions permettant de sécuriser l'exploitation des contenus et la rémunération des ayants droit (amélioration de la traçabilité des usages, de l'identification des contenus et des droits associés, de la gestion des droits et la remontée des recettes, de la lutte contre la fraude et le piratage, etc.).

Plus d'infos / candidater



Focus : AAP Transition numérique de la culture et appropriation de l'IA

Nature des porteurs de projet

- Acteurs privés et publics (seuls ou en groupement)

Modalités de soutien

- L'aide apportée aux projets sélectionnés prendra la forme d'une subvention et/ou d'une avance remboursable.
- Dans la plupart des cas, la part de subvention sera de 60 % au maximum et la part d'avances remboursables de 40 % au minimum.

Autres critères techniques de sélection

- travaux innovants réalisés en France
- non commencés avant le dépôt de la demande d'aide

Calendrier

- 1ère relève : le 28/10/2025 à 12h00 (midi, heure de Paris)
- 2ème relève : le 28/04/2026 à 12h00 (midi, heure de Paris)
- 3ème relève : le 25/11/2026 à 12h00 (midi, heure de Paris)
- 4ème relève : le 16/06/2027 à 12h00 (midi, heure de Paris)

Opérateur

- BPI France (chef de file acteur privé)
- Banque des territoires (chef de file public ou consortium mixte)



Regarder le [replay](#) du webinaire du 23 juin 2025 (le replay n'est accessible qu'aux inscrits - pour le visionner, vous pouvez vous inscrire [ici](#))

Plus d'infos / candidater



5 – Soutiens du ministère de la culture

- DRAC Grand Est : Nathan Kuentz
Chef de projet stratégie culturelle du numérique
nathan.kuentz@culture.gouv.fr



MINISTÈRE
DE LA CULTURE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

AAP Services numériques innovants (SNI)

Objectif :

« Permettre la réalisation d'une preuve de concept d'une solution numérique innovante en partenariat avec au moins un acteur culturel s'engageant à l'expérimenter en son sein. »

Objet(s) cible(s) :

- Des projets innovants ...
- Contribuant aux communs numériques : projet proposant des ressources, outils ou pratiques partageables, réutilisables gratuitement, open source ou ouvertes sous d'autres formes à la communauté ;
- Prenant en compte des enjeux de responsabilité numérique : projets intégrant explicitement des enjeux liés à l'accessibilité, à l'éthique numérique, à la durabilité ou à l'impact social et environnemental de leur solution numérique ;
- En partenariat avec un établissement public relevant du ministère de la Culture renforçant ainsi l'ancrage du projet dans le réseau culturel public.

Plus d'infos / candidater



AAP Services numériques innovants (SNI)

Nature des porteurs de projet

- Entreprises privées
- Organismes de recherche

Modalités de soutien

- Max 30.000 € demandés (70% du budget total)

Calendrier

- Ouverture du dépôt des dossiers : **13 avril 2026**
- Date limite de dépôt des dossiers : **30 juin 2026**
- Auditions : 22 et 23 oct. 2026 (10min par candidat)
- Annonce des résultats : courant novembre 2026

Autres critères techniques de sélection

- Être présenté en partenariat avec au moins un partenaire culturel ;
- Être un service ou un produit n'existant pas encore dans le champ de la culture (transposition d'une solution d'autres secteurs possible) ;
- Être réalisé en 18 mois ou moins, engager les premières dépenses au plus tard en janvier 2027.

Financier

- Ministère de la culture / SNUM

Exemples de projets soutenus

- Voir la [carte nationale des projets soutenus](#) (12 projets lauréats en Grand Est depuis 2016)

Plus d'infos / candidater

AAP Plan de numérisation et de valorisation (PNV) - 2027

Objectif :

« Le PNV soutient :

- les opérations de numérisation ou de renumérisation de contenus culturels,
- les actions permettant la mise à disposition et la diffusion de ces contenus dans les meilleures conditions d'accès et de découvrabilité. »

Objet(s) cible(s) :

- Le PNV subventionne la numérisation des contenus, quel que soit le secteur culturel dont ils relèvent, leur nature (écrite, sonore, visuelle, etc.) ou leur format, la 3D étant un format particulièrement intéressant.
- Ce programme est résolument orienté vers les usages, dans un objectif de diffusion des contenus culturels au plus grand nombre et de développement du numérique éducatif.

Plus d'infos / candidater



AAP Plan de numérisation et de valorisation (PNV) - 2027

Nature des porteurs de projet

Large : associations, entreprises privées ou publiques locales, collectivités locales, EPCI à fiscalité propre, établissements publics et services de l'État, organismes de recherche, particuliers...

Modalités de soutien

- A la disposition de la DRAC, de 5 000 à env. 30 000 €

Calendrier

- Prochaine édition en 2027
- Dépôt au S1
- Décision à l'été 2027

Autres critères techniques de sélection

- Les porteurs disposent de deux années pour réaliser le projet

Financier

- Ministère de la culture / SNUM / DRAC

[Plus d'infos / candidater](#)

Quelques exemples de projets soutenus

En Grand Est :

- **Captation des gestes du maître verrier** <https://www.pnv-cerfav.fr/>
- **Numérisation des sceaux** conservés en Grand Est <https://sigilla.irht.cnrs.fr/>
- **Numérisation 3D de costumes de scène** conservés dans les opéras du Grand Est
<https://www.tous-a-lopera.fr/TOUS-A-LOPERA/exposition-costumes-remarquables.aspx>
- **Numérisation de films amateurs** concernant le Grand Est ou réalisés par des cinéastes amateurs de la région Imagest <https://www.image-est.fr/> et MIRA <https://www.miralsace.eu/>
- **Plateforme de valorisation des archives littéraires** conservées en Grand Est réalisée par Interbibly <https://www.litteraturesque.fr/>
- **Numérisation 3D de squelettes d'animaux** conservés en Grand Est (université d'Alsace)
<https://www.laetoli-production.fr/fr/works/12>

Quelques exemples de projets soutenus

Au plan national :

- Numérisation de **fonds consacrés à la danse**, conception d'outils pédagogiques et formation à leur utilisation
<https://www.numeridanse.tv>
- Numérisation et diffusion via une **plateforme participative de la collection des rencontres d'Arles** depuis 1970
<https://www.rencontres-arles.com/fr/l-album>
- Numérisation et mise en ligne des **carnets du peintre Georges Daniel de Monfreid** <https://monfreid.musee-rigaud.fr>

Et dans d'autres régions :

- **Numérisation des registres des délibérations** des communes et de la Communauté Urbaine de Dunkerque (1790-2019)
- **Plan de numérisation de titres de presse locaux** antérieurs à 1950 et leur intégration dans Gallica (Agence régionale du livre et de la lecture des Hauts-de-France)
- Les **maisons forestières de la forêt Domaniale de Retz** (Direction territoriale ONF)

Fin !

Merci pour votre attention !

*N'hésitez pas à nous signaler tout intérêt :
nathan.kuentz@culture.gouv.fr*