

LE LABO D'ELIXR

Vendredi 7 Février 2025
Au Forum des images



LE LABO D'ELIXR

Face à la précarité grandissante des créateur·rices, ELIXR organise une journée d'échanges pour sensibiliser aux bonnes pratiques juridiques concernant le droit d'auteur, et pour explorer les différentes modalités de rémunération de la création. À destination des créateur·rices et des producteur·rices, l'événement est l'occasion d'éprouver ensemble les outils développés par l'association et nos partenaires lors d'ateliers pratiques.

QUAND ?

Vendredi 7 février 2025 de 8h30 à 19h00

OÙ ?

Au Forum de Images, Paris 01
2, rue du Cinéma
75001 Paris

POUR QUI ?

Créateur·rices et Producteur·rices de la création numérique française

Avec la participation de Diffuseurs • Festivals • Institutions • Organismes

Ouvert aussi aux Étudiant·es ou jeunes diplômé·es

Matinée : Comment mesurer la valeur de la création ?



9H00 - 9H30 : INTRODUCTION

Mot de NewImages Hub, du CNC, de la SCAM

Présentation exclusive des résultats de l'enquête ELIXR par Stella Jacob



9H30 - 10H30 : TABLE RONDE

Les enjeux de la création numérique : quel avenir pour les créateur·rices indépendant·es en France ?

- Michele Ziegler (NewImages)
- Joséphine Derobe (ELIXIR)
- Emanuela Righi (PXN)
- Karine Riahi (Avocate)

Modérée par **Mathieu Gayet** (XR Must)



10H30 - 10H45 : PAUSE CAFÉ



10H45 - 13H00 : ATELIERS PRATIQUES

Il y a 2 sessions de 1 heure par atelier, afin de vous permettre de participer à deux ateliers dans la matinée.

ATELIER 1 : **Comment mesurer le travail de création numérique ?**

Modéré par **Charles Ayats** et **Alice Lepetit** (membres d'ELIXR)

ATELIER 2 : **Comment protéger la création ?**

Modéré par **Auréliе Guilloteau** (juriste à la SCAM) et **Vincent Amar** (juriste Doctorant)

ATELIER 3 : **Comment estimer la valeur de la création ?**

Modéré par **Julien Brunet** (Avocat) et **Karine Riahi** (Avocate)

ATELIER 4 : **Comment déclarer le travail de création ?**

Modéré par **Julien Boufflers** (Expert Comptable chez In Futurum)



13H00 - 14H00 : PAUSE DÉJEUNER

Repas libanais offert au 7ème Bar

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

Après-midi : Comment favoriser des relations constructives entre créateur·rices et producteur·rices ?



14H-14H30 : PRÉSENTATION DU CONTRAT

Présentation de l'outil par ELIXR, PXN et la SCAM



14H30 - 16H30 : ATELIERS JURIDIQUES

Il y a 2 sessions de 1 heure par atelier, afin de vous permettre de participer à deux ateliers dans l'après-midi.

ATELIER 1 : **Quand le périmètre de la mission et de l'œuvre évolue**
Modéré par **Clara Benyamin** (Avocate) et **Oriane Picard** (Avocate)

ATELIER 2 : **Quand les questions d'argent posent problème**
Modéré par **Julien Brunet** (Avocate) et **Karine Riahi** (Avocate)

ATELIER 3 : **Quand la place de l'auteur·rice est remise en question**
Modéré par **Stéphanie Sphyras** (AMAPA)



16H30-16H45 : PAUSE CAFÉ



16H45-17H30 : TABLE RONDE

Être créateur·producteur : bonne ou mauvaise idée ?

- Nicolas Pelloille (Hiver Prod)
- Sam Lecœur (Tamanoir)
- Fabienne Giezendanner (Zéro de Conduite Productions)
- Corinne Linder (FheelConcept)

Modérée par **Alexandre Perez** (Impossible)



17H30-18H30 : TABLE RONDE

Créateur·rice-producteur·rice-diffuseur : favoriser des relations positives pour stabiliser le secteur de la création numérique

- Thierry Fournier (HACNUM)
- Oriane Hurard (PXN)
- Olivier Delpoux (Institut Français)
- Pascal Goblot (SCAM & XPO)

Modérée par **Benjamin Hoguet**



18H30 - 19H : DISCOURS DE CLÔTURE

Présentation des prochaines étapes et remerciements.



10H45 – 13H00 : ATELIERS PRATIQUES

Atelier 1 : Comment définir le périmètre du travail de création ?

Quel est le cadre de la mission d'écriture et de réalisation (commande, création originale, contexte) ? Quelles sont la forme de l'œuvre, les technologies engagées et le niveau d'interactivité ? Quels sont les livrables attendus ?

Dans cet atelier, **Charles Ayats (Elixir)** et **Alice Lepetit (Elixir)** proposent un travail collaboratif autour d'un lexique commun propre à la création numérique, mêlant des références audiovisuelles à celles du jeu vidéo et du spectacle vivant pour définir un périmètre clair qui puisse servir de base aux contrats entre un créateur•rice et un•e producteur•rice.

Atelier 2 : Comment protéger la création ?

Comment et où déposer légalement les documents de travail ? Comment bien respecter la chaîne de droits ? Comment sécuriser la cession en France et à l'international ? Comment le•a créateur•rice et le•a producteur•rice peuvent collaborer ensemble pour protéger la création et quels sont leurs droits et devoirs respectifs ?

Aurélie Guilloteau (juriste à la SCAM) et **Vincent Amar (Juriste Doctorant)** présentent les avantages d'une bonne protection de la chaîne de droits en faveur de la création et questionnent les enjeux pour les différents acteurs du numérique.



10H45 – 13H00 : ATELIERS PRATIQUES

Atelier 3 : Comment estimer la valeur de la création ?

Comment déterminer le montant de la rémunération proportionnelle et du minimum garanti ? Doit-elle reposer sur l'expérience du·de la créateur·rice, sur le coût global de l'œuvre ? Comment la durée, l'étendue géographique et les supports prévus par session influencent le montant de façon appropriée ?

Julien Brunet (Avocat) et Karine Riahi (Avocate) proposent une réflexion ouverte sur différentes possibilités qui s'offrent aux créateur·rices et aux producteur·rices dans la négociation de la rémunération.

Atelier 4 : Comment déclarer le travail de création ?

Sous quels statuts peut-on déclarer le travail de création ? Quels sont les organismes concernés et quelles sont les cotisations obligatoires pour les créateur·rices et pour les producteur·rices ? Dans quels cas est-on exonéré de cotisations ?

Julien Boufflers (Expert Comptable - In Futurum) revient sur les fondamentaux pour les créateur·rices et les producteur·rice en matière administrative sur les déclarations du travail de création.

FOCUS SUR



14H30 – 16H30 : ATELIERS JURIDIQUES

Ces ateliers ouvrent un espace de discussion entre créateur•rices et producteur•rice autour d'expériences concrètes. L'objectif est de mettre en perspective une problématique, d'échanger nos points de vue pour lever les malentendus, éprouver et ajuster le contrat commenté pour qu'il puisse apporter des solutions justes et constructives.

Atelier 1 : Quand le périmètre de la mission et de l'œuvre évolue

Modéré par **Clara Benyamin (Avocate)** et **Oriane Picard (Avocate)**

Atelier 2 : Quand les questions d'argent et de rémunération posent problème

Modéré par **Julien Brunet (Avocate)** et **Karine Riahi (Avocate)**

ATELIER 3 : Quand la place de l'auteur•rice est remise en question

Modéré par **Stéphanie Sphyras (AMAPA)**



**PENSEZ À VOUS INSCRIRE AUX
SESSIONS D'ATELIER ET AU
DÉJEUNER ICI**

<https://forms.gle/aVjvoAPozsjs464y9>



À PARTIR DE 19H30

Apéro Elixir : Moment de convivialité et d'échanges

OÙ ?

LE SCILICET

134 voie George Pompidou 75001 Paris, France

LA CARTE





MICHELE ZIEGLER

Michele Ziegler explore la frontière entre culture, technologie et accessibilité, convaincue que l'art immersif recrée des mémoires émotionnelles. Directrice du NewImages Festival, elle défend la continuité de la création immersive, la liberté artistique et la diffusion des œuvres XR grâce à son marché de développement et de distribution. À travers NewImages Hub, elle accompagne les artistes et acteurs du secteur en favorisant l'expérimentation, la mise en réseau et la diffusion internationale.

Membre du comité de pilotage du métavers des musées et du groupe Canopée#estival, elle repense les formats immersifs pour une culture plus accessible et inclusive. Pour elle, l'innovation n'a de sens que si elle nous relie à notre humanité.



JOSÉPHINE DEROBE

Joséphine Derobe est une réalisatrice, auteure et artiste basée à Paris.

Elle écrit et réalise des fictions et documentaires, pour le cinéma et explore de nouvelles formes dans les arts numériques, les expériences immersives et le spectacle vivant.

Son long-métrage de fiction est actuellement chez Tessalit Films. Elle a écrit et réalisé *Journal d'un Frigo* et *Souviens-moi*, tous deux primés dans de nombreux festivals internationaux. Sa récente expérience LBE *moi Fauve*, œuvre collective et interactive autour du rêve et de l'animisme, est en première à la biennale NEMO 104 Paris - Prix meilleure interactivité à NewImages 2024. Son documentaire sur l'exil et l'asile *Meet Mortaza* est en Première Venice Expanded - Best VR documentary au Chelsea Film Festival.



CHARLES AYATS

Auteur, réalisateur et designer d'expérience interactive et immersive, Charles Ayats s'intéresse aux écritures numériques porteuses de sens, innovantes et engagées. Passionné par la réalité virtuelle, il a adapté le roman graphique de Marc-Antoine Mathieu «SENS» (2016), un labyrinthe invisible qui questionne l'absurde et la place du joueur dans l'oeuvre ; puis coécrit « 7 Lives » un court métrage expérimental interactif en VR réalisé par Jan Kounen (2019) ; ainsi que l'expérience Le Cri (2019), interprétation du tableau d'Edvard Munch.

Suite à la création en réalité augmentée de M.O.A (2020), adaptée du roman d'anticipation "Les Furtifs", il poursuit ses réflexions entre narration, corps et spatialité avec des propositions proches du spectacle vivant comme No Reality Now et Artefacts.



ALICE LEPETIT

Designer et réalisatrice, Alice s'est spécialisée dans les expériences narratives numériques et immersives. Diplômée des Gobelins et de l'Enjmin en 2018, elle oriente ses études du design graphique vers le jeu vidéo et s'intéresse de près à la manière de raconter des histoires par l'interactivité.

Cofondatrice d'Eclipse Creative Studio, Alice produit et réalise des œuvres immersives comme To Make You Dream, et Eden. En parallèle, elle co-réalise avec Stéphanie Doncker, un jeu vidéo sur la mémoire transgénéalogique, Les Nœuds, produit par Oriane Hurard chez Atlas V.

Alice est par ailleurs membre actif et trésorière d'ELIXR, union des indépendant•es de la création numérique et s'engage dans la protection et la valorisation des droits des créateur•rices de son secteur.



STELLA JACOB

Stella Jacob est une artiste multimédia et conceptrice de jeux basée à Paris. Après cinq années passées dans le domaine de la réalité virtuelle, où elle a travaillé avec Diversion, pionniers de la diffusion VR, Stella Jacob développe ses premiers projets en tant qu'autrice à partir de 2022.

Diplômée de l'école des Gobelins et spécialisée en design d'expériences interactives et immersives, elle collabore avec des sociétés de production comme Atlas V, Lucid Realities, Tamanoir Immersive Studio ou encore IKO. En 2024, elle signe le design interactif de l'expérience en réalité mixte ASTRA, réalisé par Eliz McNitt et produit par Atlas V.

Stella intervient également comme conférencière sur des sujets liés à l'éthique de la technologie et à la politique des mondes numériques pour différents publics à Science Po Paris, La Villette ou encore la Biennale Chroniques. Elle est cofondatrice du studio Medulla et membre du collectif d'artistes numérique Distraction.

THIERRY FOURNIER

Thierry Fournier est artiste plasticien, curateur et auteur (thierryfournier.net), il enseigne également en art à Sciences Po Paris. Il était co-initiateur en 2014 du projet et de la charte Économie Solidaire de l'art pour de meilleures conditions d'exercice et rémunérations des artistes et indépendant-es de l'art. Thierry Fournier a poursuivi cet engagement en 2024, en créant pour Hacnum, en binôme avec l'artiste et producteur Gaëtan Gromer, une « Charte des bonnes pratiques pour l'accueil des artistes et des œuvres » dans le champ des arts en environnements numériques, qui a été validée en 2024 par les instances de l'association.



MATHIEU GAYET

Depuis le début des années 2000, Mathieu Gayet a un intérêt accru pour Internet et les nouveaux médias – Tout en travaillant pour l'industrie du cinéma. Avec l'émergence des réseaux sociaux et de contenus plus interactifs, il a accompagné de nombreux événements culturels sur leur promotion et l'approche de ses nouveaux espaces. Pour aller plus loin, il a fondé en 2017 le média en ligne XRMust.com qui traite de la narration immersive et interactive. Depuis, il a publié +350 articles et interviews sur le sujet et constitué une base de données essentielles autour de l'actualité XR. En 2019, il programme Immersivity – un événement de 3 jours à Angoulême réunissant l'ensemble de l'écosystème créatif XR français et francophone à l'invitation du pôle Magelis.

En 2023, il rejoint le Geneva International Film Festival en tant que Head of Industry du Geneva Digital Market, pour aller plus loin dans l'exploration de ces thématiques innovantes et la consolidation de l'écosystème européen.



BENJAMIN HOGUET

Benjamin Hoguet est auteur et réalisateur d'œuvres immersives et vidéoludiques. Il a très tôt expérimenté l'utilisation de l'intelligence artificielle générative dans la création, avec Alicia, Fais-Moi Rire (2019), un jeu vocal disponible sur enceintes connectées, tirant parti de la puissance alors émergente des IA conversationnelles. Son documentaire – Les Geeks Rient (2023) – a été le premier à l'antenne de France Télévisions à inclure des séquences générées avec l'aide d'IA génératives. Dernièrement, il a également co-créé L'Éloquence des Fleurs (2023–aujourd'hui), un spectacle immersif utilisant des images générées en temps réel par l'IA, dont la première a eu lieu lors du prestigieux Festival d'Avignon. Il continue maintenant à explorer comment l'IA générative peut être responsablement intégrée dans des projets créatifs, tout en conservant l'intention et la juste place des auteur·rices.



ALEXANDRE PEREZ

Alexandre écrit, produit et réalise des films, des jeux vidéo et des œuvres immersives. Il a collaboré avec des studios comme Quantic Dream, où il a contribué à la préparation de plusieurs scènes de Star Wars Eclipse. En 2024, il a fondé Impossible From, une société dédiée au développement et à la production de créations originales. Son ambition est de raconter



SAMUEL LECŒUR

Sam Lecœur est directeur créatif et co-fondateur de Tamanoir Immersive Studio. Il crée des expériences dansées immersives et sensorielles qui transforment nos perceptions et révèlent notre connexion profonde au vivant. Formé aux Arts Numériques (Gobelins) et au théâtre (École Jacques Lecoq, École du Jeu), il mêle mouvement, magie et technologie pour concevoir des mondes où l'intime rencontre l'infini. Ses dernières créations ont été vues à Shanghai, à l'Opéra Garnier et au Hong Kong Art Festival.



NICOLAS PELOILLE-LOUDART

Nicolas s'est spécialisé dans les nouvelles formes de narration. Qu'il s'agisse de jeux vidéos, d'installations immersives en réalité virtuelle ou augmentée, de récits interactifs sur mobiles ou sur les réseaux sociaux. Il intervient en tant que réalisateur, scénariste, game designer et narrative designer. Il est également le fondateur du studio Hiver Prod.



CORRINE LINDER

Corinne a commencé le cirque à l'âge de 7 ans et a poursuivi une formation en arts du cirque au Lido (ESACTO) à Toulouse entre 2011 et 2014. En parallèle, elle a obtenu un diplôme en production de projets circassiens à l'Université Jean Jaurès en 2016. En 2017, elle fonde Fheel Concepts, une compagnie qui repousse les frontières entre le cirque et les technologies numériques. Fheel Concepts crée des spectacles hybrides et développe des solutions technologiques innovantes pour le spectacle vivant. Actuellement, Corinne travaille actuellement sur un projet art-science intitulé VIBH2O, en étroite collaboration avec la SAT (Société des arts technologiques) à Montréal.



FABIENNE GIEZENDANNER

Fabienne est une auteure éclectique, ayant exploré divers médiums, films en prise de vue réelle, animation et jeux vidéo. Avec ses expériences immersives elle réunit enfin la fiction, l'animation et l'interactivité. Parmi ses réalisations récentes figurent Dreamin'Zone, sélectionné en compétition au festival de Venise, prix de la meilleure œuvre en animation à Stéréopsia en 2020 et Bloom, présenté en première au GIFF en 2023. Elle travaille actuellement au développement de Respire Encore et à l'écriture de Play!. En 2011, elle a fondé Zéro de Conduite Productions, se distingue par son goût pour l'exploration et l'innovation dans la narration, ainsi que par son engagement auprès des auteurs. Son approche éditoriale privilégie l'exploration de thématiques contemporaines et universelles, avec une attention particulière portée aux questions liées au vivant, à l'environnement et aux interactions entre l'homme et son milieu.



ORIANE HURARD

Oriane Hurard évolue depuis près de quinze ans dans le domaine des nouvelles écritures. Après avoir collaboré avec La Générale de Production et ARTE, ainsi qu'à la programmation de festivals comme Séries Mania, elle produit ses premiers projets au sein de la société Les Produits Frais, parmi lesquels L'île des morts, primé à Venise en 2018. Ayant rejoint ATLAS V en 2021, Oriane y produit des œuvres immersives remarquées, comme Missing Pictures, Empereur, récompensé d'une douzaine de prix internationaux et nommé aux Emmy Awards, ou encore La Fille qui explose récemment diffusé sur ARTE.



EMANUELA RIGHI

Emanuela Righi, diplômée en Lettres de l'Université de Gênes, s'installe à Paris pour étudier l'Anthropologie Visuelle et le cinéma documentaire avec Jean Rouch. Après avoir travaillé chez Planète (1999-2001) et coordonné la postproduction de documentaires chez TVS-TITRA FILMS (2001-2008), elle produit en 2009 « Vidéodanse 2009 hors les murs », un événement mêlant films de danse et rencontres artistiques. En 2016, elle rejoint Providences, société de production indépendante de documentaires et films d'auteur, où elle participe à la restructuration et au développement de projets. En 2021, elle cofonde Novaya, dédiée à la création d'expériences artistiques immersives en réalité augmentée, reconnues et primées dans des festivals internationaux.



STÉPHANIE SPHYRAS

Comédienne, scénariste et réalisatrice, Stéphanie explore différents formats narratifs : du court métrage au documentaire, de la réalité augmentée à la XR, de la série télévisée aux créations immersives.

Son engagement dans le secteur audiovisuel se traduit par des responsabilités institutionnelles, notamment comme vice-présidente du Groupe 25 images (2016-2020), secrétaire générale de l'U2R (2021-2024), et médiatrice à l'AMAPA. En 2024, elle rejoint la commission immersive du CNC.

Après avoir assuré la direction artistique de la compagnie Principe Actif, elle fonde Swing Digital Production, une société dédiée aux récits immersifs mêlant spectacle vivant et digital, membre de PXN. Elle y développe des projets innovants, comme La Borne-Le Grand Recyclage et Update Marilyn.



JULIEN BOUFFLERS

Expert-comptable associé au sein de la SAS In Futurum Expertise, j'accompagne les artistes-auteurs au quotidien pour donner du sens à leurs chiffres. Mon objectif ? Les aider à structurer leurs revenus, à choisir le régime fiscal et juridique le plus adapté à leurs activités, et à gérer leurs obligations comptables, fiscales et sociales. Le régime des artistes-auteurs est en perpétuelle évolution, et nécessite un accompagnement personnalisé. Je suis là pour éclaircir toutes les zones d'ombres liées à ce statut, en apportant des réponses à tout questionnement



PASCAL GOBLOT

Pascal Goblot est réalisateur et vidéographe. Il réalise une grande variété d'œuvres mêlant images et sons, relevant tantôt du documentaire, tantôt des arts plastiques, depuis des films unitaires avec les chaînes de télévision jusqu'à des performances artistiques, en passant par des installations immersives, des films pour expositions, des web séries, des expériences de réalité virtuelle... L'essentiel de son travail s'articule autour de l'art et des savoirs. En 2012, il crée la société Escalenta, dont il assure la ligne éditoriale et artistique. Il est membre fondateur d'XPO - Fédération des Concepteurs d'Expositions. Élu administrateur de la Scam en 2021, il préside la commission des Écritures et formes émergentes. Pascal Goblot vit et travaille entre Paris et les Cévennes.



OLIVIER DELPOUX

Responsable du pôle Création numérique et audiovisuelle à l'Institut français (Paris) depuis septembre 2022 ; a travaillé précédemment à l'Ambassade de France au Japon (2018-2022) en tant que Chef du pôle Industries culturelles et audiovisuelles, et à l'Institut français à Paris (2012-2018) comme Chargé de mission musiques actuelles et jazz ; a travaillé auparavant pendant 16 ans au Ministère des Affaires étrangères et pour le réseau culturel français en Asie (Chine, Vietnam, Malaisie, Cambodge) dans le secteur de la coopération cinéma, audiovisuelle et média.

Implanté à Paris mais tourné vers l'international, **BRUNET RIAHI** se spécialise en droit de la propriété intellectuelle, des industries créatives et des technologies innovantes. Il accompagne les entreprises ambitieuses et les créateurs visionnaires, qu'ils soient issus des secteurs du cinéma, de la télévision, des jeux vidéo, de l'édition ou encore des technologies immersives.

Dans un contexte où l'innovation et la créativité sont des moteurs de croissance, BRUNET RIAHI s'impose comme un partenaire stratégique. Le cabinet propose une assistance juridique complète, allant de la protection des actifs immatériels à la gestion de portefeuilles de droits, en passant par la négociation de contrats de production et de distribution.



KARINE RIAHI

Karine Riahi, forte de 30 ans d'expérience, est une spécialiste incontournable du droit de la propriété intellectuelle dans le secteur de l'audiovisuel, particulièrement reconnue dans l'animation. Sa pédagogie et sa capacité à conjuguer rigueur juridique et sens stratégique sont saluées par les professionnels.



JULIEN BRUNET

Julien Brunet, docteur en droit, diplômé d'un LL.M à UCLA et avocat au barreau de Californie, apporte au cabinet une dimension internationale. Son expertise couvre le droit de la propriété intellectuelle ainsi que le droit des nouvelles technologies, avec une spécialisation dans la structuration juridique des projets audiovisuels et la mise en conformité des entreprises à la réglementation sur la protection des données.



VINCENT AMAR

Vincent Amar est spécialisé en propriété intellectuelle et en droit du numérique. Il intervient et assiste le cabinet d'avocats BRUNET RIAHI depuis 2021 dans la mise en conformité de clients aux normes en vigueur en matière de données à caractère personnel ainsi que dans les contentieux et missions de conseils dans le domaine de la propriété intellectuelle et du droit du numérique. Vincent Amar est également doctorant CIFRE : Thèse en préparation sur « Les espaces numériques : approche par le droit de la responsabilité.



AURÉLIE GUILLOTEAU

Après une quinzaine d'années dans le secteur des médias et de l'audiovisuel (3 ans en tant que juriste à ARTE France, 11 années à la direction juridique de RADIO France, puis 2 ans dans celle du groupe NRJ), Aurélie Guilloteau est responsable juridique Audiovisuel et Nouveaux médias au sein de la direction des affaires juridiques et institutionnelles de la Scam.



CLARA BENYAMIN

Clara Benyamin est Avocate au barreau de Paris depuis 2017. Elle co-fonde « CBLF Avocats » en 2020, spécialisé dans les nouveaux médias et les industries culturelles et créatives, notamment en droit de l'audiovisuel et des technologies. Depuis septembre 2022, elle siège au CNC au sein du Fonds d'Aide à la Création Immersive.



ORIANE PICARD

Avocate au Barreau de Paris, Oriane intervient principalement en conseil, en propriété intellectuelle dans l'ensemble des secteurs créatifs et notamment le cinéma, l'audiovisuel, la publicité, les arts plastiques, la musique et le spectacle vivant. Oriane assiste et conseille une clientèle variée composée principalement de producteurs, distributeurs et talents. Avant de co-fonder Willow Avocats, Oriane a exercé pendant plusieurs années au sein de l'équipe « Médias & Entertainment » de Taylor Wessing et a travaillé au sein de services juridiques d'entreprises dans les secteurs de l'audiovisuel, la publicité et le jeu vidéo.



QUI SOMMES-NOUS ?

Fondée en 2022, ELIXR unit les indépendant·e·s de la création numérique française. L'association favorise l'entraide, organise des évènements et met en place des outils pour contribuer à valoriser le rôle d'auteur·rice et le travail de création dans les industries culturelles immersives et interactives.

Auteur·rices, scénaristes, réalisateur·rices, game designers, narrative designers, experience designers, créateur·rices sonores, artistes de la scène et du spectacle vivant, nous souhaitons apprendre et nous soutenir les uns les autres pour faire rayonner la création numérique francophone.

À travers ELIXR, nous nous rassemblons pour défendre nos droits, nos conditions de travail, notre rémunération et nos expertises auprès et avec des institutions et des organisations telles que le CNC, le CNXR, HACNUM, la SCAM ou encore PXN.



elixr.info



company/elixr-asso



facebook.com/elixrpro

272
MEMBRES



discord.gg/9jmAz8mXNk



MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION 2025



JOSÉPHINE DEROCHE
Présidente



CARLOS FRANKLIN
Vice Président



ALICE LEPETIT
Trésorière



LINDA GABBAY
Secrétaire



CHARLES AYATS
Membre actif



ISABELLE ANDREANI
Membre active



JÉRÔME BLANQUET
Membre actif



STELLA JACOB
Membre actif-ve



ALEXANDRE PEREZ
Membre actif



RACHELLE SEDDOH
Membre active



LÉA DEDOLA
Membre active



ÉLISE MIGRAINE
Membre active



CAMILLE DUVELLEROY
Membre actif



JUDITH GUEZ
Membre active



ANADA SAFO
Membre active

NOS VALEURS



FÉDÉRER LES CRÉATEUR·RICES

En ligne sur notre espace Discord, mais aussi lors d'évènements réguliers, tels que des Think Tank, des conférences et retours d'expériences, des apéros.



ENCOURAGER L'ENTRAIDE

Au sein de la communauté, lors de sessions de relecture de dossier, retours d'expérience, partage de bonnes pratiques, dispositif de parrainage, etc.



VALORISER LE TRAVAIL DE CRÉATION

À travers des outils tels qu'un guide accompagnant les créateur·rices dans les démarches administratives et financières, un contrat commenté, un agenda partagé, une grille de références des salaires, etc.



**REJOIGNEZ-NOUS EN
ADHÉRANT SUR HELLO ASSO**

ADHÉRER À ELIXR