



**GOVERNEMENT**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



## COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Paris, le 09/07/2026

### **FRANCE 2030 : ANNONCE DES 20 LAURÉATS DE LA DEUXIÈME VAGUE DU DISPOSITIF « CULTURE IMMERSIVE »**

**Catherine PEGARD, ministre de la Culture, et Bruno BONNELL, Secrétaire général pour l'investissement, en charge de France 2030, annoncent 20 nouveaux lauréats de l'appel à projets « Culture immersive », dispositif de soutien à la production et à la diffusion d'expériences immersives, déployé dans le cadre du volet culture de France 2030.**

France 2030 vise à transformer durablement les secteurs stratégiques de l'économie française et à positionner la France comme leader des grandes innovations de demain. La production des contenus culturels du futur constitue l'un de ses objectifs majeurs, faisant de la transition numérique et de l'innovation dans les industries culturelles et créatives une priorité.

L'appel à projets dédié à l'immersif culturel participe de cette dynamique, en soutenant des projets innovants mobilisant les technologies immersives au service de la maîtrise de la chaîne de valeur (création - production - diffusion des contenus culturels) et du rayonnement des savoir-faire français.

Cette deuxième vague vient compléter la première vague annoncée lors de la compétition immersive du Festival de Cannes en 2025. **Au total, ce sont ainsi 40 projets qui ont bénéficié d'une aide (22 aides à la réalisation et 18 aides à l'ingénierie).**

#### **20 NOUVEAUX LAURÉATS POUR L'APPEL À PROJETS « CULTURE IMMERSIVE »**

Sur **77 candidatures reçues** pour la deuxième vague de l'appel à projets, **20 projets ont été sélectionnés, dont 9 aides à la réalisation de projet et 11 aides à l'ingénierie (liste complète des lauréats en annexe).**

Les secteurs les plus représentés parmi les lauréats sont les musées et le patrimoine, le spectacle vivant, la musique et le son, le jeu vidéo et l'audiovisuel. L'immersif irrigue l'ensemble de la chaîne de valeur, de la médiation à la création et à la diffusion, à travers des plateformes et des lieux dédiés mobilisant des technologies de réalité étendue, d'IA générative, de spatialisation sonore, d'avatars et de jumeaux numériques. Les projets soutenus témoignent d'une forte dynamique de démocratisation des technologies immersives, notamment via des plateformes mutualisées, des outils accessibles et des lieux dédiés. Ils mettent en avant des expériences culturelles immersives,

interactives et collectives - de la valorisation du patrimoine à l'immersif dans la musique ou le spectacle vivant - et contribuent à structurer la filière tout en accompagnant la transformation numérique des industries culturelles et créatives.

## Contacts presse

---

### Ministère de la Culture

01 40 15 83 31

[service.presse@culture.gouv.fr](mailto:service.presse@culture.gouv.fr)

### Secrétariat général pour l'investissement

01 42 75 64 58

[presse.sgpi@pm.gouv.fr](mailto:presse.sgpi@pm.gouv.fr)

---

### Bpifrance

[presse@bpifrance.fr](mailto:presse@bpifrance.fr)

---

## À propos de France 2030

### Le plan d'investissement France 2030

- **Traduit une double ambition** : transformer durablement des secteurs clefs de notre économie (énergie, automobile, aéronautique ou encore espace) par l'innovation technologique, et positionner la France non pas seulement en acteur, mais bien en leader du monde de demain. De la recherche fondamentale, à l'émergence d'une idée jusqu'à la production d'un produit ou service nouveau, France 2030 soutient tout le cycle de vie de l'innovation jusqu'à son industrialisation.
- **Est inédit par son ampleur** : 54 milliards d'euros seront investis pour que nos entreprises, nos universités, nos organismes de recherche, réussissent pleinement leurs transitions dans ces filières stratégiques. L'enjeu : leur permettre de répondre de manière compétitive aux défis écologiques et d'attractivité du monde qui vient, et faire émerger les futurs champions de nos filières d'excellence. France 2030 est défini par deux objectifs transversaux consistant à consacrer 50 % de ses dépenses à la décarbonation de l'économie, et 50% à des acteurs émergents, porteurs d'innovation sans dépenses défavorables à l'environnement (au sens du principe *Do No Significant Harm*).
- **Sera mis en œuvre collectivement** : pensé et déployé en concertation avec les acteurs économiques, académiques, locaux et européens pour en déterminer les orientations stratégiques et les actions phares. Les porteurs de projets sont invités à déposer leur dossier via des procédures ouvertes, exigeantes et sélectives pour bénéficier de l'accompagnement de l'Etat.
- **Est piloté par le Secrétariat général pour l'investissement** pour le compte du Premier ministre et mis en œuvre par l'Agence de la transition écologique (ADEME), l'Agence nationale de la recherche (ANR), Bpifrance et la Banque des Territoires.

## À propos de Bpifrance

Bpifrance finance les entreprises – à chaque étape de leur développement – en crédit, en garantie et en fonds propres. Bpifrance les accompagne dans leurs projets d'innovation et à l'international. Bpifrance assure aussi leur activité export à travers une large gamme de produits. Conseil, université, mise en réseau et programme d'accélération à destination des startups, des PME et des ETI font également partie de l'offre proposée aux entrepreneurs.

Grâce à Bpifrance et ses 50 implantations régionales, les entrepreneurs bénéficient d'un interlocuteur proche, unique et efficace pour les accompagner à faire face à leurs défis.

## **ANNEXE - LAURÉATS « CULTURE IMMERSIVE », VAGUE 2**

### **1. Aides à la réalisation de projet : 9 lauréats**

#### **CHAILLOT-THEATRE NATIONAL DE LA DANSE**

**Nom du projet :** C.A.L.I.P.S.O.

**Site internet :** <https://theatre-chaillot.fr/fr>

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Spectacle vivant*

**Présentation :** C.A.L.I.P.S.O. est un hub dédié à la danse immersive et aux réalités étendues, porté par Chaillot Augmenté. Soutenu par un consortium créatif et technologique, le projet vise à devenir un laboratoire numérique de référence, en développant des spectacles immersifs diffusés sur des canaux hybrides et digitaux, tout en structurant la filière, en construisant des modèles économiques durables et en élargissant l'accès à la danse.

#### **HISTOVERY**

**Nom du projet :** RHI

**Site internet :** <https://histovery.com/>

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musées et patrimoine*

**Présentation :** RHI vise à établir le nouveau standard de la rencontre historique immersive via le développement d'une solution d'IA permettant de produire et assurer l'exploitation évolutive de personnages historiques interactifs dans des univers immersifs. Le projet est mené en partenariat avec AskMona.

#### **IMMERSIVE OPERA**

**Nom du projet :** OPERA 2030

**Région :** Auvergne Rhône-Alpes

**Secteur :** *Spectacle vivant*

**Présentation :** OPERA 2030 est un démonstrateur innovant de création lyrique immersive, combinant savoir-faire artistiques et outils numériques enrichis par l'IA. Le projet développe de nouvelles formes d'opéras immersifs (in situ, contemporains, formats courts exportables) et pose un nouveau modèle de production et de diffusion, intégrant enjeux artistiques, technologiques, juridiques, économiques et environnementaux.

#### **NOVAYA**

**Nom du projet :** FABRIC

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Audiovisuel ; Cinéma*

**Présentation :** FABRIC est un studio de tournage hybride combinant capture volumétrique, extraction automatique de mouvements et son spatialisé, et établissant de nouveaux standards technologiques. Cette infrastructure permettra la commercialisation d'œuvres culturelles accessibles sur tous les supports de réalité mixte et en ligne. Le projet associe également Amada,

Albyon, Studios Realta, l'IRCAM et l'INRIA.

## PERSISTANT STUDIOS

**Nom du projet :** POPCORNFX PORTAL

**Site internet :** <https://www.persistant.fr/>

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Audiovisuel ; Musique*

**Présentation :** PopcornFX Portal est une plateforme *low-code* dédiée à la création et la diffusion d'expériences musicales immersives en VR (concerts, événements, clips interactifs). Elle intègre une marketplace d'assets, des simulations dynamiques avancées (avatars et environnements naturels) ainsi que des outils audio-réactifs et procéduraux, permettant des expériences interactives immersives de haute qualité visuelle et sonore.

## RIVRS

**Nom du projet :** RIVRS STUDIO

**Site internet :** <https://rivrs.io/>

**Région :** Bretagne

**Secteur :** *Jeu vidéo*

**Présentation :** RIVRS est une société spécialisée dans les jeux et expériences immersives *UGC* sur Roblox et Minecraft. Avec RIVRS STUDIO, son projet de R&D, l'entreprise propose une solution *no-code* en *SaaS* permettant aux acteurs des ICC de créer, diffuser et monétiser facilement des expériences culturelles immersives sur Roblox, afin de toucher une audience jeune et internationale et accompagner le virage des métavers.

## SMALL CREATIVE

**Nom du projet :** ON SITE

**Site internet :** <https://www.small-creative.io/fr>

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musées et patrimoine*

**Présentation :** Small Creative lance ON SITE, une plateforme dédiée aux expériences VR collectives en déambulation libre. Pensée pour s'adapter à des lieux de différentes tailles, ON SITE se distingue par une forte modularité et une maîtrise complète de l'ingénierie des projets, assurée en interne par les équipes du studio.

## SONORIUM

**Nom du projet :** IMMERSIVE MUSIC

**Site internet :** <https://www.sonorium.fr/>

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musique*

**Présentation :** Sonorium ambitionne de devenir la première salle dédiée aux expériences sonores et musicales immersives. Fort de cinq ans d'activité, le projet explore, de la recherche à la diffusion grand public, les nouveaux usages de la spatialisation du son, via un pôle d'innovation et la démocratisation d'un nouveau standard d'écoute centré sur l'émotion sonore.

## XR Addict

**Nom du projet :** TISL 2

**Site internet :** <https://www.blancali.com/>

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** Danse

**Présentation :** XR Addict accompagne la compagnie de Blanca Li dans les différentes expériences immersives qu'elle a produites jusqu'ici, comme *Le Bal de Paris* ou *L'Ombre*. Avec TISL 2, il s'agit de développer *The Island*, un métavers artistique et culturel permettant la création d'œuvres et de mondes interopérables. Le projet sera développé en partenariat avec l'IRCAM.

## 2. Aides à l'ingénierie : 11 lauréats

### DARK EUPHORIA

**Nom du projet :** SVA

**Site internet :** <https://www.dark-euphoria.com/>

**Région :** Provence-Alpes-Côte d'Azur

**Secteur :** Spectacle vivant

**Présentation :** La PAN-SV est une plateforme facilitant l'accès aux technologies d'augmentation numérique du spectacle vivant (IA générative, capture de mouvement, décors numérisés et immersifs, effets interactifs). Destinée aux créateurs de spectacles, elle vise à accélérer l'adoption des technologies immersives en mutualisant les outils et bonnes pratiques.

### DIGITAL ESSENCE

**Nom du projet :** HEAVYM 3

**Site internet :** <https://digitalessence.fr/>

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** Audiovisuel ; Spectacle vivant

**Présentation :** HEAVYM 3 est un projet intégrant l'intelligence artificielle au *vidéomapping* et à l'éclairage scénique afin de rendre ces technologies plus intuitives et accessibles. Véritable copilote créatif, il automatise en temps réel la génération d'animations et le pilotage lumière, permettant aux artistes de se concentrer sur la création. Le projet constitue à la fois une avancée technologique majeure et un levier de croissance culturelle et économique pour Digital Essence à l'international.

### FRANCE TELEVISIONS

**Nom du projet :** MFTVVN

**Site internet :** <https://www.france.tv/>

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** Audiovisuel

**Présentation :** Le projet vise la création du métavers de France.tv, un village numérique immersif, gamifié et multi-utilisateurs, accessible sur VR, PC, smartphones et tablettes, combinant expériences en ligne, événements physiques et contenus augmentés. Fondé sur les 7 piliers de France Télévisions (interactivité, inclusion, immersivité collective, innovation narrative, IA générative etc.), il ambitionne de réinventer l'accès à la culture, de structurer la filière immersive française et de lever les verrous technologiques, économiques, juridiques et RSE.

## GAMMAO

**Nom du projet :** CAPITAINE

**Région :** Auvergne Rhône-Alpes

**Secteur :** *Spectacle vivant*

**Présentation :** Le projet CAPITAINE développe des textiles interactifs triboélectriques transformant les gestes en sons, lumières ou vibrations, afin de créer des interfaces immersives, participatives et inclusives pour les arts, la culture et la pédagogie. Porté par GammaO, il vise à démocratiser l'accès aux technologies avancées, tout en s'appuyant sur un écosystème académique, industriel et artistique et une démarche d'éco-conception, avec un fort potentiel de déploiement économique et international.

## INTERFACE PRODUCTIONS

**Nom du projet :** LUMO

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Jeu vidéo*

**Présentation :** LUMO XR vise à exploiter le plus grand espace immersif de France (3 000 m<sup>2</sup>) et proposera un format inédit mêlant jeu vidéo et *Location-Based Entertainment*. Reposant sur une technologie scalable développée par LUMO TECHNOLOGIES (moteur 3D temps réel et outils propriétaires), le projet permet d'adapter des contenus immersifs à différents espaces physiques à coût maîtrisé. En combinant innovation technologique et direction artistique centrée sur la narration immersive, LUMO redéfinit les usages du divertissement interactif à travers un modèle reproductible et évolutif.

## LUX SCÈNE NATIONALE

**Nom du projet :** LUX SN

**Site internet :** <https://lux-valence.com/>

**Région :** Auvergne-Rhône-Alpes

**Secteur :** *Cinéma ; Spectacle vivant*

**Présentation :** Fab'LUX est un projet visant à créer, à Valence et en Auvergne-Rhône-Alpes, un laboratoire dédié aux créations immersives hybrides et transdisciplinaires. À travers une étude d'ingénierie menée en 2025, il ambitionne de structurer une offre de services pour la création immersive, d'expérimenter de nouvelles technologies artistiques, de renforcer l'écosystème de production et de diffusion, et d'accompagner le renouvellement des formes artistiques et des relations aux publics.

## PICS STUDIO

**Nom du projet :** IPD

**Site internet :** <https://www.pics-studio.com/fr>

**Région :** Occitanie

**Secteur :** *Musées et patrimoine*

**Présentation :** IPD est un projet pluridisciplinaire de R&D dédié à la création d'IA génératives à contenus culturels et au développement d'expériences immersives innovantes (culturelles, ludiques, patrimoniales, touristiques).

## REVEAL LAB

**Nom du projet :** NADK

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musées et Patrimoine*

**Présentation :** REVEAL LAB édite NADK.io, une plateforme de catalogage de créations 3D destinée aux industries culturelles et créatives. Sa mission est de donner une seconde vie numérique à des projets non réalisés, en les transformant en ressources exploitables dans des univers virtuels.

## S.A.M.O.A. NANTES

**Nom du projet :** NPI

**Site internet :** <https://www.samoanantes.fr>

**Région :** Pays de la Loire

**Secteur :** *Transversal*

**Présentation :** Création d'un lieu ressource dédié à l'immersif nantais, pensé comme un espace de croisement, d'expérimentation et de diffusion. Le projet vise à structurer un écosystème local, accompagner les acteurs de la création à la diffusion, optimiser les contenus et les modèles économiques, et faire de ce lieu une vitrine de la création nantaise auprès des professionnels comme du grand public.

## SMARTER DATA LABS SAS

**Nom du projet :** EYES OVR

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musées et patrimoine*

**Présentation :** Le projet EYES OVR vise à développer une plateforme de visites virtuelles immersives et interactives dédiée aux lieux culturels et patrimoniaux, à partir de jumeaux numériques 3D. Cette phase du projet a pour objectif de lever les verrous technologiques liés à l'exploitation de ces maquettes, en concevant des solutions interopérables et une interface unifiée garantissant une expérience utilisateur fluide. Le projet est mené en consortium avec le centre de recherche ARTEMIS de Télécom SudParis.

## TARGO

**Nom du projet :** ARCHIVES3D

**Site internet :** <https://www.targostories.com/>

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Audiovisuel*

**Présentation :** Développement d'un procédé de remastérisation immersive transformant des médias 2D en 3D pour des expériences en casque VR, reposant sur un *pipeline* propriétaire automatisant les étapes clés de conversion de photographies et de films grâce à des technologies avancées de post-production.