



GOVERNEMENT

*Liberté
Égalité
Fraternité*



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Paris, le 2 juin 2023

FRANCE 2030 : LES LAURÉATS « CULTURE » DE FRANCE 2030 RASSEMBLÉS À L'OPÉRA BASTILLE

Rima Abdul Malak, ministre de la Culture, et Bruno Bonnell, secrétaire général pour l'investissement, en charge de France 2030, ont rassemblé ce 1^{er} juin à l'Opéra de Paris les responsables d'institutions culturelles et les entrepreneurs de la culture pour dresser un premier bilan de France 2030 et tracer des perspectives face aux révolutions technologiques et au défi climatique.

Après avoir réuni à Cannes les professionnels du cinéma et de l'audiovisuel concernés par « la grande fabrique de l'image » qui vise à développer les studios de tournage, de post production et les organismes de formation, Rima Abdul Malak et Bruno Bonnell ont réuni l'ensemble des lauréats du volet Culture France 2030.

Premier évènement France 2030 de cette ampleur, il a été l'occasion de mettre en valeur le dynamisme des acteurs culturels en matière d'innovation, autour des thématiques suivantes :

- mettre l'innovation au service de la création, des lieux culturels et de la formation ;
- décarboner le secteur culturel ;
- investir les nouvelles frontières de l'art.

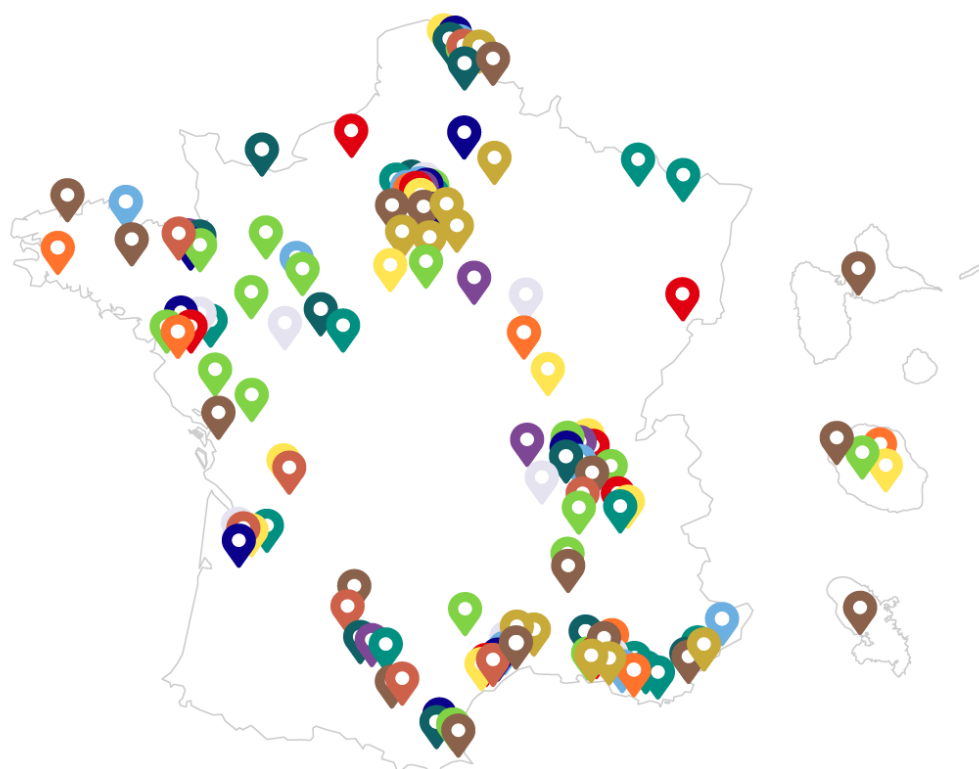
En octobre 2021, le président de la République a lancé le plan d'investissement France 2030, doté de 54 milliards d'euros pour faire de la France un leader de demain dans tous les secteurs stratégiques de l'économie.

1 milliard d'euros est consacré à la culture, afin d'être pionniers dans la production des œuvres de demain, protéger notre modèle et notre souveraineté culturelle dans un cadre de compétition internationale accrue.

Tous les secteurs de la culture sont concernés : musique, spectacle vivant, musées, patrimoine, architecture, design, métiers d'art, création de mode, arts visuels, cinéma, audiovisuel, jeu vidéo, édition et presse.

A ce jour, plus de 300 projets ont été soutenus, situés partout en France, en métropole et en outre-mer, dont la moitié en dehors de l'Île-de-France.

Localisation des lauréats France 2030 « Culture » sur le territoire



- | | | |
|--|---|--|
|  Cultur'Export |  Numérisation du patrimoine et de l'architecture |  Grande fabrique de l'image – studios de tournage |
|  Compétences et métiers d'avenir |  ICC Immersion |  Grande fabrique de l'image – studios numériques |
|  Concours i-Nov |  Alternatives vertes |  Grande fabrique de l'image – organismes de formation |
|  Solutions de billetteries innovantes |  Accélérateur « Savoir-Faire d'Exception » |  Marseille en Grand |
|  Expérience augmentée du spectacle vivant |  Accélérateur « Musique et Spectacle Vivant » | |

Cette première grande réunion des acteurs du volet Culture de France 2030 a été l'occasion de révéler les récents lauréats des appels à projets « Numérisation du patrimoine et de l'architecture » et « Expérience augmentée du spectacle vivant », mais aussi ceux de l'appel à manifestation d'intérêt « Compétences et Métiers d'Avenir ». La liste des 19 projets lauréats est présentée en annexe.

Rima Abdul Malak et Bruno Bonnell ont par ailleurs annoncé le [lancement de l'appel à projets consacré aux solutions de billetteries innovantes](#). Doté de 9 M€ et opéré par la Banque des Territoires (groupe Caisse des dépôts et consignations), ce programme vise à favoriser le développement de plateformes innovantes de ventes de billets pour des événements culturels, afin de permettre aux organisations culturelles de mieux toucher leurs publics, d'optimiser leur billetterie, d'améliorer la connaissance et la gestion de leurs données et ainsi d'élargir l'accès à la culture.

A également été annoncé le **lancement à l'automne du programme de recherche (PEPR) sur les industries culturelles et créatives**, dont la mise en œuvre est confiée au Centre national de la recherche scientifique (CNRS). Doté de 38,6 M€, ce programme doit organiser la recherche autour des enjeux liés aux industries culturelles et créatives.

Enfin, un **nouvel appel à projets consacré aux applications culturelles des technologies immersives et du métavers** sera prochainement lancé.

Les appels à projets lancés sont accessibles sur la page suivante :
<https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Industries-culturelles-et-creatives/Strategie-d-acceleration-des-industries-culturelles-et-creatives>

Contact presse

Ministère de la Culture

01 40 15 83 31 - service.presse@culture.gouv.fr

Secrétariat général pour l'investissement

01 42 75 64 58 - presse.sgpi@pm.gouv.fr

A propos de France 2030

Le plan d'investissement France 2030 :

- ✓ **Traduit une double ambition** : transformer durablement des secteurs clefs de notre économie (santé, 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 Md€ 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 leaders 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'État.

✓ **Est piloté par le Secrétariat général pour l'investissement** pour le compte de la Première 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.

Plus d'informations sur : france2030.gouv.fr | @SGPI_avenir

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.

Plus d'information sur : www.Bpifrance.fr - Suivez-nous sur Twitter : @Bpifrance - @BpifrancePresse

À propos de la Banque des Territoires

Créée en 2018, la Banque des Territoires est un des cinq métiers de la Caisse des Dépôts. Elle rassemble dans une même structure les expertises internes à destination des territoires. Porte d'entrée client unique, elle propose des solutions sur mesure de conseil et de financement en prêts et en investissement pour répondre aux besoins des collectivités locales, des organismes de logement social, des entreprises publiques locales et des professions juridiques. Elle s'adresse à tous les territoires, depuis les zones rurales jusqu'aux métropoles, avec l'ambition de lutter contre les inégalités sociales et les fractures territoriales. La Banque des Territoires est déployée dans les 16 directions régionales et les 37 implantations territoriales de la Caisse des Dépôts afin d'être mieux identifiée auprès de ses clients et au plus près d'eux.

Pour des territoires plus attractifs, inclusifs, durables et connectés.

www.banquedesterritoires.fr / @BanqueDesTerr

ANNEXE : LISTE DES 19 NOUVEAUX LAUREATS « CULTURE » FRANCE 2030

Lauréats « Compétences et métiers d'avenir » - vague n°3

PROJET	Porteur de projet / Entreprise lauréate	COMMUNE	REGION	DESCRIPTION DU PROJET
Re-SOURCE	Campus d'excellence – Paris - Manufacture des Gobelins	Paris	Ile-de-France	<p>Le projet re-SOURCE, porté par le Campus Mode, Métiers d'art et Design – Manufacture des Gobelins, propose une réponse à 360° au service de la filière métiers d'art, mode et luxe. 3 programmes innovants, engageant des acteurs de la recherche, de la formation professionnelle, en liaison avec des organisations et des branches professionnelles, des entreprises, et des acteurs territoriaux sont proposés :</p> <p>1/ La création du conservatoire des gestes et savoir-faire des métiers d'art et de fabrication :</p> <p>2/ Le déploiement d'un dispositif de formations Innovation et Création Circulaire répond aux besoins en formation dans le domaine de la circularité et du réemploi qui font défaut alors même que la loi AGECE conduit les entreprises à faire évoluer considérablement leur modèle de gestion des matières et des matériaux.</p> <p>3/ Le développement d'un Tremplin « Mode à impact » s'inscrit en complémentarité de dispositifs d'incubation existants en apportant une forte plus-value par son positionnement à la frontière entre recherche, création artistique et fabrication. L'ambition est de mélanger des publics entre pré-doctorants et entrepreneurs.</p>

<p>FICCTION</p>	<p>Université Côte d'Azur</p>	<p>Nice</p>	<p>Provence-Alpes-Côte d'Azur</p> <p>Le projet Fédération des Industries Culturelles et Créatives pour un Territoire de l'Innovation et de l'Orientation – FICCTION – est porté par le Campus des Métiers et des Qualifications Excellence Industries Culturelles et Créatives (CMQe ICC) de la Région Provence Alpes Côte d'Azur, avec comme établissement support Université Côte d'Azur. Il regroupe le Rectorat Académique de région, la Région Provence Alpes Côte d'Azur, les quatre Universités de la Région (Aix Marseille Université, Avignon Université, Toulon Université et Université Côte d'Azur) ainsi que les collectivités territoriales, des entreprises locales et leur opérateur de compétence ; il assure un maillage inédit du territoire régional, en profitant de sa maturité et de ses lieux emblématiques, la Villa Créative à Avignon, le Campus Méliès à Cannes, les plateformes de formation, création et diffusion du réseau CISAM+, à savoir le pôle d'Arles, l'IMERA et Turbulences à Marseille, le CUBE et l'Hôtel Maynier d'Oppède à Aix-en-Provence, le pôle SATIS à Aubagne, et enfin la plateforme Telomedia à Toulon.</p>
------------------------	--------------------------------------	-------------	---

Lauréats « Expérience augmentée du spectacle vivant » - vague n°3

<p>Réunion des Opéras de France</p>	<p>Paris</p>	<p>Ile-de-France</p>	<p>Le projet CapData Opéra porte sur le développement d'une solution de structuration et de diffusion des données culturelles en capacité de répondre aux enjeux de développement des publics, de soutien à la création artistique et d'accès à la culture (mise en place d'un standard de données pour les spectacle vivant, via une solution mutualisée d'API). Développé à partir des données de programmation et médias de 6 maisons d'opéra, ce projet engage une transformation numérique responsable et d'avenir, reposant sur des innovations organisationnelles et technologiques hautement répliquables à l'ensemble du secteur du spectacle vivant. Démultiplicateur d'opportunités de développement de services innovants, le projet CapData Opéra a la capacité de répondre aux besoins fondamentaux des établissements culturels pour le développement et l'enrichissement de l'offre culturelle et artistique, en</p>
--	--------------	----------------------	--

			adéquation avec les nouveaux usages et modes de diffusion.
14:20	Rouen	Normandie	<p>Le projet ambitionne d'industrialiser le théâtre holographique en créant des prototypes répliquables à l'échelle internationale.</p> <p>Le théâtre holographique repose sur la technologie HR (Réalité Holographique) et désigne l'interaction d'éléments réellement présents sur scène avec un environnement holographique hyperréaliste.</p> <p>Le théâtre holographique se décompose en 3 dimensions complémentaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un nouveau média artistique - un nouveau lieu de représentation - un nouvel outil de création artistique
Atelier Daruma	Paris	Ile-de-France	<p>Le projet LIFE propose la création d'outils fiables de restitution de la performance vivante basés sur de nouveaux usages de la Motion Capture. Il s'agira d'une gamme complète de captation de la performance d'un ou plusieurs comédiens, musiciens, danseurs, performeurs avec une très haute-fidélité (Corps, Visage, Mains, Vêtements, Voix).</p>
Comédie française	Paris	Ile-de-France	<p>Le projet crée une plateforme numérique conçue comme une porte d'entrée et un complément à la pratique en salle de spectacle, en se concentrant sur les spécificités et forces de la Comédie-Française – sa troupe, ses savoir-faire, son patrimoine, ses capacités de production, sa marque – qui font le succès de ses premières expériences numériques et de la fréquentation de ses salles.</p>

<p>Art 3000</p>	<p>Issy-les-Moulineaux</p>	<p>Ile-de-France</p>	<p>Le Cube Garges souhaite capitaliser sur les innovations déjà financées par France 2030 : métavers culturel par VRrOOM, 2ème scène virtuelle du projet Artech porté notamment par le Théâtre du Châtelet, ou encore projet Continuum avec l'IRCAM. Ce sont toutes des institutions partenaires du Cube, historiquement ou dans le cadre de ce projet.</p> <p>Ainsi, à partir des technologies déjà existantes sur le marché ou en cours d'expérimentation, le projet est de déployer une chaîne de valeur complète dédiée au spectacle augmenté (captation, augmentation, diffusion), en mesurer l'impact au Cube Garges (Pôle d'innovation culturelle de 8.000 m2 déjà équipé), et former les autres acteurs du spectacle vivant à ces bonnes pratiques.</p>
<p>Ma Scène nationale</p>	<p>Montbéliard</p>	<p>Bourgogne-Franche-Comté</p>	<p>Il s'agit d'un projet de mise en œuvre d'une chaîne de création, de production et de diffusion d'œuvres audionumériques mise en circulation et soutenue par les structures du spectacle vivant. Le corollaire étant la nécessité d'apporter aux lieux de spectacle vivant la solution technique d'un système d'écoute, immersif, adapté à la fiction et la création sonore.</p> <p>Le projet s'articule autour du "laboratoire ID" (évaluation du projet et prospective) et du "laboratoire 3D" (veille et expérimentation des technologies sonores immersives). Il a pour objectif de créer des dynamiques collaboratives de recherche, de production et de diffusion du son immersif pour le spectacle vivant dans ses différentes composantes : la création artistique, l'expérience usager, la rencontre des œuvres avec les publics, la formation.</p>
<p>Théâtre de la ville</p>	<p>Paris</p>	<p>Ile-de-France</p>	<p>Porté par le Théâtre de la Ville, le Projet 21 vise à enrichir sa programmation numérique et in situ par l'utilisation d'outils numériques innovants, sur une durée de 3 ans. Le porteur prévoit le développement d'une programmation numérique en ligne et l'édition de contenus numériques complémentaires aux œuvres, et une amélioration de l'accessibilité par l'intégration de lunettes et de tablettes connectées en salle. En parallèle, le porteur prévoit la diffusion en ligne de son concours "Danse Elargie", tout en le relayant auprès du public professionnel. La création</p>

			d'un réseau international de théâtres connectés est également proposée, création combinée au lancement de coproductions de nouvelles œuvres intégrant de nouvelles technologies (ex. hologrammes), en partenariat avec un des théâtres connectés de son réseau. Enfin, le porteur travaille à la mise en place d'un hall connecté et numérique, disponible dès la réouverture du Théâtre de la Ville en automne 2023 après rénovation.
Sound Exploration Technologies	Paris	Ile-de-France	Le projet consiste à concevoir un pack vibrant qui retranscrit en temps réel un spectre audio en vibrations afin de rendre les spectacles accessibles aux personnes sourdes ou malentendantes. Pour ce faire, le dispositif s'appuie sur une intelligence artificielle, conçue pour ou par des personnes atteintes de ce handicap.
EPCC MC2 : Grenoble	Grenoble	Auvergne-Rhône-Alpes	Ce projet « Nouveaux récits pour la jeunesse : prolonger l'expérience scénique par des créations numériques » trouve son origine dans la nécessité de promouvoir le spectacle vivant et notamment le théâtre dans un environnement où la technologie et le numérique ne peuvent être ignorés. Comment, tout en respectant les fondamentaux de l'art théâtral, proposer des projets qui intègrent les technologies numériques en leur donnant un rôle dramaturgique au même titre que tous les éléments constitutifs d'un spectacle. Le projet souhaite donc permettre à tous les acteurs impliqués dans la création et la programmation d'œuvres artistiques sur le territoire national de mieux appréhender l'accueil et le développement de projets de spectacle vivant liés à un environnement numérique en s'appuyant sur des créations augmentant l'expérience physique de la scène par de multiples extensions virtuelles (VR, immersives, 3D, sur les réseaux sociaux, etc.). À partir d'une création originale, qui constituera le dispositif test à expérimenter, l'objectif est de créer à terme une filiale de production travaillant au développement de créations "spectacle vivant augmenté", tout en proposant en parallèle l'accompagnement et les prestations de formation nécessaires à l'ensemble des acteurs. En structurant cette nouvelle offre, qui aujourd'hui n'existe pas, il sera possible de s'adresser à d'autres réseaux, comme celui des dômes immersifs et élargir nos perspectives nationales et internationales.

Lauréats « Numérisation du patrimoine et de l'architecture » - vague n°3

Philippe Rizzotti architecte	Paris	Ile-de-France	L'objectif est de constituer un fonds documentaire numérique pour améliorer la compréhension et accélérer la diffusion d'une culture architecturale bas-carbone, nécessaire à l'accompagnement et à la transformation de tous les métiers de la construction.
9b+	Paris	Ile-de-France	Le projet Elaquo SaaS vise à faciliter la rencontre du public avec l'architecture et le patrimoine. Il proposera à tous les acteurs de la médiation culturelle un système de gestion de contenu leur permettant d'être autonomes pour créer et diffuser simplement des expériences innovantes d'interprétation du patrimoine architectural et paysager en réalité hybride. La technologie proposée permettra aux publics d'accéder à des contenus pédagogiques en immersion, à découvrir sur site comme à distance, via tous canaux (applications, web, Metavers) et divers supports de diffusion (ordinateur, téléphone, tablette), tout en incluant des fonctionnalités inclusives.
Frac Réunion	Piton Saint-Leu	La Réunion	Autofocus est un jeu 3D immersif gratuit imaginé par l'artiste réunionnaise Tatiana Patchama qui permet aux joueurs de créer une exposition à partir de collections photographiques institutionnelles numérisées.
Cité de l'architecture et du patrimoine	Paris	Ile-de-France	Le projet consiste à une mise au point d'une nouvelle combinaison entre dispositifs architecturaux des collections et usage de la restitution 3D. La solution permettra de concevoir l'expérience numérique comme complémentaire aux objets monumentaux, les mettant en contexte tout en en intensifiant la présence et la force
Manzalab	Paris	Ile-de-France	Le projet prévoit de créer un métavers du patrimoine offrant aux visiteurs un seul point d'entrée dans un univers 3D proposant de multiples portails vers des visites virtuelles.
Bibracte	Glux-en-Glenne	Bourgogne-Franche-Comté	Le projet vise à développer et diffuser selon le modèle économique du logiciel libre un écosystème associant un Système d'Information Archéologique (SIA), appuyé sur les technologies et usages du web et des Humanités numériques (terminologies, informatique sémantique, bases de données orientée objet, analyse de graphes), à un ensemble cohérent d'outils passerelles permettant d'aligner des modèles de données et d'organiser le passage de l'un à l'autre.

Red Corner	Paris	Ile-de-France	Bibliquête est un projet qui vise à inciter les enfants de 8 à 12 ans à la lecture des grands classiques de la littérature française en utilisant la réalité augmentée. Son objectif est de structurer une offre immersive au sein du réseau du livre et de la lecture français.
Musée Guimet	Paris	Ile-de-France	Ce projet, piloté par le Musée national des arts asiatiques –Guimet (MNAAG) en partenariat avec TEKLI, a pour but de développer une plateforme d'analyse automatique de photographies par Intelligence Artificielle, en vue d'analyser un vaste corpus constitué d'un fonds exceptionnel et sous-exploité du MNAAG et d'autres collections similaires disponibles en ligne. Si le projet fera avancer la recherche sur la photographie au Japon, l'outil développé sera évolutif et réutilisable pour d'autres fonds photographiques, répondant ainsi à un besoin des institutions disposant de collections importantes.