

Cultures Connectées

lauréats appel à projets

*numérisation,
médiation,
création*

2025



RÉGION
**Nouvelle-
Aquitaine**



Cultures Connectées

Le dispositif

Cultures Connectées est un programme de soutien à l'appropriation du numérique par les acteurs culturels mis en place dans un cadre partenarial entre l'État (DRAC Nouvelle-Aquitaine) et la Région Nouvelle-Aquitaine au sein du Contrat Plan État-Région (CPER) 2021 - 2027.

En 2025 a été lancé un **nouvel appel à projets numérisation, médiation, création**, destiné à l'ensemble des acteurs culturels, afin de soutenir financièrement la numérisation de contenus, des dispositifs numériques de médiation et des créations artistiques en environnement numérique.

Cet appel à projets a été lancé le 14 janvier et clôturé le 16 avril, une période pendant laquelle un accompagnement des porteurs de projets a été mis en place par l'équipe instructrice.

La DRAC intègre dans cette dynamique le *Programme de Numérisation et de Valorisation (PNV)* du ministère de la Culture, dont les projets éligibles ont été co-instruits avec la Région.

L'édition 2025 en quelques chiffres :

- + 111 pistes de candidatures
- + 74 rendez-vous d'accompagnement
- + 75 candidatures déposées
- + 31 projets lauréats DRAC ou Région

Les lauréats 2025

S-LAB (16) **p. 9**

Électrique Caravane (24) **p. 21**

GRHESAC : Patrimoine du Castillonnais (33) **p. 23**

Office Culturel d'Animation de Cenon (33) **p. 24**

Le Labo des Cultures (33) **p. 25**

BAM projects (33) **p. 26**

Claire Malrieux (33) **p. 27**

Tango Nomade (33) **p. 28**

Cie La Boîte à Sel (33) **p. 29**

Collectif Arpis (40) **p. 31**

Majestée (64) **p. 32**

FIPADOC (64) **p. 33**

p. 4 Simon Goudeau (86)

p. 5 Espace Mendès France / Lieu Multiple (86)

p. 6 Cie Les Productions Merlin (86)

p. 7 Collectif Or Normes (86)

p. 8 Marine ANTONY (86)

p. 10 Compagnie Zion (23)

p. 11 CRAFT (87)

p. 12 Ludi Museo (87)

p. 13 Cinémathèque de Nouvelle-Aquitaine (87)

p. 14 Ensad Limoges (87)

p. 15 IEO Limosin (87)

p. 16 Hiero Limoges (87)

p. 17 Cie Furiosa (87)

p. 18 Récréasciences (87)

p. 19 Innisound (19)

p. 20 Compagnie Ouïe/Dire (24)

p. 22 Commune de Sarlat (24)

p. 30 INVIVO (47)

p. 34 CFPOC (64)

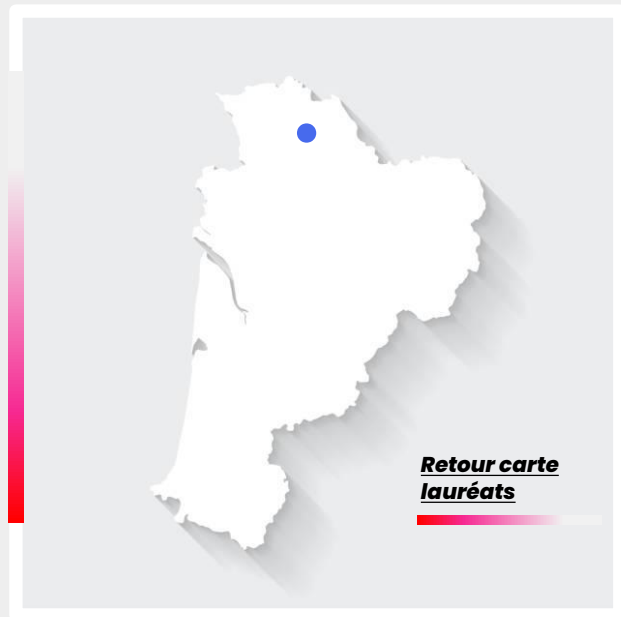
Légende (esthétique principale)

- Spectacle vivant
- Arts plastiques et visuels
- Cinéma / Audiovisuel
- Patrimoine
- Livre et Lecture
- Langues et Cultures régionales

VIBRA'SON

Porté par : **Simon Goudeau / ORIÚ – LIGUGÉ (86)** | www.simongoudeau.fr

Arts plastiques et visuels



VIBRA'SON est une immersion sonore lowtech constituée de bornes d'écoute vibratoires qui permettent l'accès à une nouvelle dimension dans l'expérience musicale.

Le public s'installera confortablement dans des dispositifs aux formes variées (transat, baignoires, tonneau, lit) puis se laissera vibrer au son de créations musicales dédiées,. Assis-e ou allongé-e, borne ouverte ou fermée, la perception des vibrations jouées variera en fonction de la forme.

VIBRA'SON mélangera nos sensorialités sonores et tactiles, les basses fréquences porteront les publics en laissant l'imagination se développer.

E-GALAXY

Porté par : **Espace Mendès France / Lieu Multiple - POITIERS (86)** | emf.fr/lieu-multiple/

Arts plastiques et visuels



[Retour carte
lauréats](#)

e-galaxy est une installation immersive et expérientielle avec participation du public, composée de déchets électroniques, de miniatures, de livres d'artiste et de vidéos, créée par Suzon Fuks, avec une musique de Bob Vanderbob.

e-galaxy est un contrepoint à la culture du jetable. Elle attire l'attention sur la beauté du quotidien, du banal et du rebut, elle sensibilise au recyclage, à la durabilité et aux coûts humains et environnementaux impliqués dans la fabrication de nos appareils électroniques. L'artiste invitera le public à démonter d'anciens appareils, échanger leurs réflexions, méditer et ajouter des composants à la spirale, en transformant symboliquement celle-ci et en manipulant concrètement des composants électroniques.

DELETE

Porté par : **Cie Les Productions Merlin – POITIERS (86) | www.compagnieproductionsmerlin.fr**

Spectacle vivant



Retour carte
lauréats

Delete est un projet hybride qui met en scène la confrontation d'intelligences humaines, sensibles avec des intelligences artificielles (IA) dans une scénographie immersive mêlant réel et virtuel. Dans cette création, le scénario met en jeu des IAs qui créent et contrôlent le monde dans lequel des personnages sont plongés. Ces derniers doutent eux-mêmes de leur propre humanité et sont habités de rêves et d'images du passé qui apparaissent au public comme autant d'éléments dramaturgiques.

La compagnie a ainsi choisi d'utiliser ici des IAs réelles pour générer ces images en temps réel, avec une dose d'aléatoire et qui auront été nourries en amont d'un large corpus d'images sources. À l'instar des acteurs, elles joueront leur rôle en direct, avec leur personnalité numérique.

OND-INE, EXPÉRIENCE IMMERSIVE

Porté par : **Collectif Or Normes – POITIERS (86)** | www.collectifornormes.fr

Spectacle vivant – Cinéma / Audiovisuel



[Retour carte
lauréats](#)

OND-INE est un dispositif immersif qui invite le public à la rencontre sensorielle avec un être hybride, androgyne et amphibie : *Ondine*, imaginée par Jean Giraudoux, qui nous offre ici une sirène des rivières.

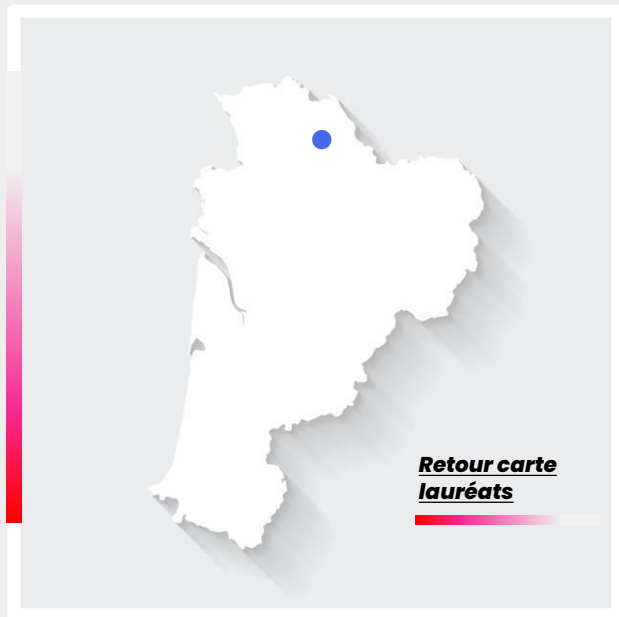
Les personnes prendront place pour cette rencontre surnaturelle dans un dôme géodésique, sur des fauteuils inclinés pour les faire s'installer confortablement, une expérience à la fois collective et dirigée.

Une création sonore et visuelle qui constituera un rendez-vous manqué avec l'amour et la nature, une prise de conscience de l'état de notre environnement, résultat de notre condition et de nos modes de vie.

SHIFT CONTINUUM

Porté par : **Marine ANTONY - POITIERS (86)** | www.marineantony.net

Arts plastiques et visuels



Shift continuum est un projet d'œuvre en réalité mixte qui sera composé de trois tableaux formant une série d'expériences perceptives directes, où le corps s'engage dans une dynamique de mouvement dans l'espace.

Chaque pas et chaque micro-geste transformera et modulera concrètement des structures abstraites, virtuelles, superposées à la réalité physique, le corps devenant le véritable moteur de l'œuvre.

Lors de temps spécifiques d'ateliers ou de présentations publiques, ces différents tableaux interactifs deviendront des espaces chorégraphiques performés par des artistes, évoluant entre la danse et le cirque.

LA MÉMOIRE DE L'EAU #1 - APEÏRON

Porté par : **S-LAB – LA ROCHELLE (17)** | www.festivalzero1.com

Arts plastiques et visuels



[Retour carte
lauréats](#)

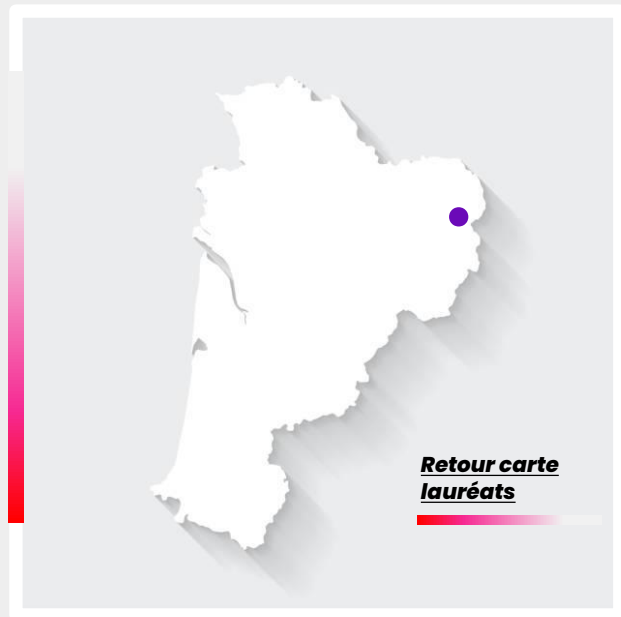
Apeïron est une installation immersive où l'atmosphère se compose en temps réel. Car sous l'effet du souffle humain, une matière fluide s'éveillera, révélant sons, formes et lumières. L'œuvre explore le rôle fondamental de l'eau dans l'émergence de l'atmosphère terrestre, invitant à une expérience sensible de notre lien au vivant.

Cette œuvre est le premier volet d'un projet plus vaste et ambitieux porté par le collectif *Línea 60*, à savoir une série de six tableaux-installations articulés autour des relations profondes entre l'eau et le vivant. Chaque tableau proposera une expérience sensorielle autonome, tout en s'inscrivant dans une narration écologique globale.

LOCKING, MÉMOIRE, PÉDAGOGIE ET TRANSMISSION

Porté par : **Compagnie Zion – SAINT-PARDOUX-D'ARNET (23)** | www.compagniezion.com

Patrimoine – Spectacle vivant



**Retour carte
lauréats**

Locking MPT est un projet de sauvegarde et de valorisation de la danse *locking*, fondatrice du hip-hop.

Grâce à la numérisation d'archives rares (VHS, photos, documents) et la création d'une plateforme interactive, il propose un accès innovant à l'histoire, aux techniques et aux figures majeures du *locking*. Un livre enrichi de QR codes, des expositions et des ateliers pédagogiques complètent cette démarche, assurant transmission et sensibilisation pour toutes les générations.

Ancrée en Creuse, la Cie Zion met en lumière l'impact culturel du *locking* au sein du territoire et contribue à préserver cet héritage pour l'avenir.

LE CHANTIER DES COLLECTIONS #2 : LA NUMÉRISATION DU FONDS PATRIMONIAL

Porté par : **Centre de Recherche sur les Arts du Feu et de la Terre (CRAFT) - LIMOGES (87)** | www.craft-limoges.org

Arts plastiques et visuels



Retour carte
lauréats

Le Chantier des Collections #2 est un projet pour rendre accessible et valoriser une collection unique de dossiers d'artistes, d'œuvres et de moules au travers d'un programme de médiation et de diffusion motivé par le développement de l'éducation à l'image et aux œuvres.

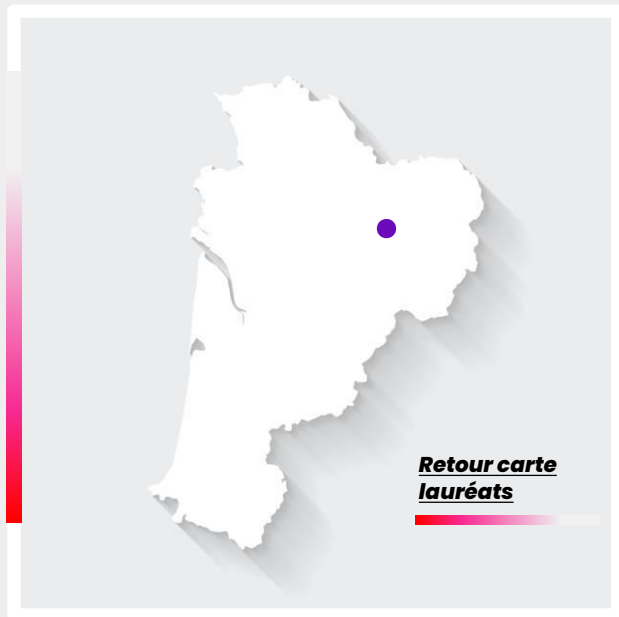
Le CRAFT entend ainsi participer à la transmission d'un savoir-faire en se positionnant comme conservatoire de l'excellence technique afin de permettre les échanges, les rencontres, les découvertes et cultiver la dimension pédagogique.

Ce chantier amènera la création de nouveaux outils numériques pour le référencement et la valorisation de la collection, à la fois sur place mais également nomade.

DÉDALE : UNE APPLICATION NUMÉRIQUE AU SERVICE DE L'ACCESSIBILITÉ CULTURELLE

Porté par : **Ludi Muséo – LIMOGES (87)** | www.ludimuseo.fr

Patrimoine



Dédale est une application numérique destinée à rendre les lieux culturels et patrimoniaux accessibles à tous, notamment aux personnes en situation de handicap visuel, intellectuel ou présentant un TSA (trouble du spectre autistique).

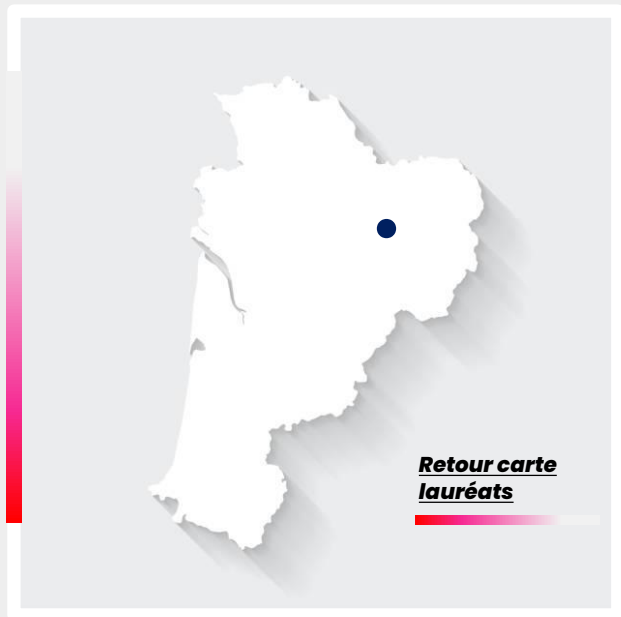
L'application permet à des publics empêchés ou éloignés de la culture d'accéder, de manière autonome, à des parcours de visites inclusifs et ludiques.

Ce projet vise à co-concevoir et implanter des parcours numériques accessibles, développés sur *Dédale*, au sein de lieux culturels de la Nouvelle-Aquitaine, notamment au Moulin du Got, au Centre de la Mémoire d'Oradour-sur-Glane, et en lien avec l'ESAT-SAIS de Saint-Junien.

ÉTINCELLE, LA MALLETTE PÉDAGOGIQUE CONNECTÉE

Porté par : **Cinémathèque de Nouvelle-Aquitaine – LIMOGES (87)** | cdna.memoirefilmiquenouvelleaquitaine.fr

Patrimoine – Cinéma / Audiovisuel



ÉTINCELLE est un outil autonome et ludique alimenté par le fonds de la Cinémathèque de Nouvelle-Aquitaine (CDNA) et son réseau

Cette mallette pédagogique illumine les facettes du cinéma par le biais de jeux interactifs, elle abrite dans son compartiment historique un projecteur 35mm à manivelle dont il faut agencer les pièces fabriquées en impression 3D.

Il cohabite avec les tablettes numériques et autres objets du 7e art, ancêtres ou contemporains. Le film argentique y côtoie la vidéo numérique dans un assemblage composite et pétillant.

NOUVELLES GESTUALITÉS : LE GESTE DE MÉTIER ? ENTRE SAVOIR INCARNÉ ET NOUVELLES TECHNOLOGIES

Porté par : **Ensad Limoges – LIMOGES (87)** | www.ensad-limoges.fr

Arts plastiques et visuels



[Retour carte
lauréats](#)

Le projet *Nouvelles Gestualités* explore les gestes de métier liés à la céramique comme ressources pour des créations numériques hybrides associant technologies immersives, robotique et intelligences artificielles génératives.

Ancré sur le territoire limousin et ouvert à des partenariats internationaux, il produira à la fois un répertoire numérique vivant des gestes métiers, et des formes expérimentales de créations artistique et design au sein de l'Ensad Limoges.

ESPACE PÉDAGOGIQUE LA BIACA

Porté par : **IEO Limosin – LIMOGES (87)** | www.ensad-limoges.fr

Langues et cultures régionales

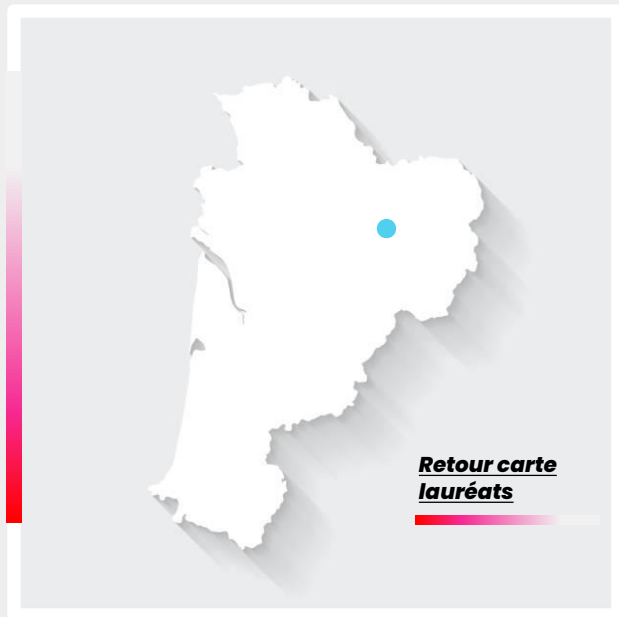


[Retour carte
lauréats](#)

Ce projet a pour ambition d'intégrer au site d'archives de l'Institut d'Études Occitanes du Limousin (IEO) un espace pédagogique proposant divers types de contenus (audio, vidéo, photo ou écrits), regroupés par thème (danses, chansons, mimologismes, etc.).

Cet espace serait destiné aussi bien aux enseignant·es qu'aux musicien·nes et aux amateurs·trices.

L'objectif est ici de faciliter la recherche par sujet ou par thème, une facilitation pour partager cet héritage avec le plus grand nombre. C'est l'idée du *Culir per balhar*, (*Cueillir pour donner*), vieux précepte limousin qui rappelle que sans mise à disposition du fonds culturel, on ne peut espérer de réappropriation.



Le projet *Hiero Studio* est une interface numérique d'interprétation musicale pour pratiquer la Musique Assistée par Ordinateur (MAO), et rencontrer des œuvres originales et découvrir des technologies créatives.

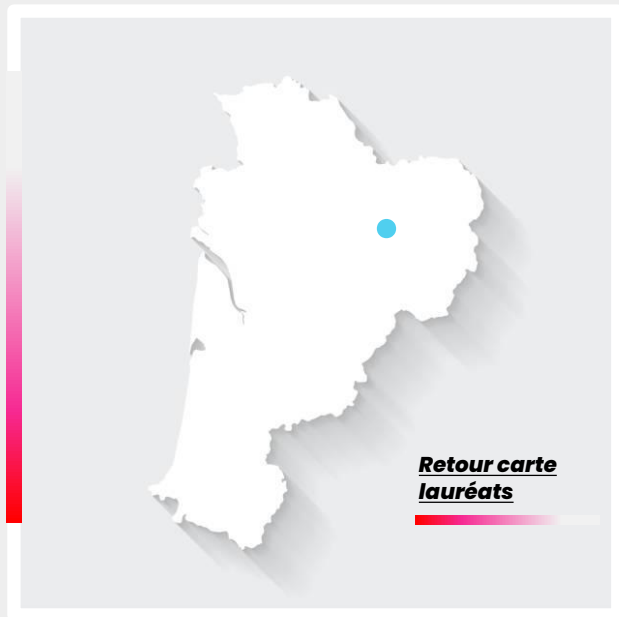
Cet outil de médiation permettra d'intervenir auprès d'un large public, notamment enfants et jeunes, pour appréhender de manière ludique des œuvres musicales. Les artistes choisi-es créeront l'architecture d'une musique : rythmes, lignes de basse, mélodies principales, accompagnements et sons supplémentaires sous forme d'une partition numérique.

Des créations intégrées au *Hiero Studio* piloté par un logiciel libre, codé sous linux, et permettant par une interface ludique d'être interprétées par les participant-es.

FILLE TEMPÊTE

Porté par : **Cie Furiosa – LIMOGES (87)** | www.furiosart.com

Spectacle vivant



Dans ce nouveau spectacle, la Compagnie Furiosa entame une recherche de dispositif sonore et visuel qui met en jeu des technologies numériques, ainsi que des constructions musicales connectées.

Il y sera raconté l'histoire d'un sorcier manipulateur, dont les mouvements se transformeront en sons (instrument par détection gestuelle infrarouge), une grand-mère et sa petite fille en chemin vers la rivière (dont le bruit de pas sera créé par un sol connecté), et des villageois opprimés qui s'étiolent (machines à bruits). Seront également chantés des plaintes (synthétiseurs vocaux) et des chants collectifs émancipateurs (boucleurs), le tout dédié pour des jeunes publics (de 5 à 12 ans).

RÉCRÉADÔME – L'HISTOIRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Porté par : **Récréasciences – LIMOGES (87)** | www.recreasciences.com

Cinéma / Audiovisuel – Culture scientifique



[Retour carte
lauréats](#)

Récréadôme est un outil de scénographie immersive dédié à la culture scientifique, offrant une expérience inédite complète via la projection sphérique mappée sur le dôme mobile de Récréasciences, mais aussi avec des composants supplémentaires de spatialisation sonore.

Cet équipement pourra être animé et essaimé sur l'ensemble de la Nouvelle-Aquitaine grâce au réseau des quatre centres de culture scientifique technique et industrielle.

Ce projet réinventera la médiation scientifique itinérante, en en faisant une expérience culturelle forte, joyeuse et inclusive, à la hauteur des grandes attractions populaires, pour faire de la science un véritable bien commun partagé.

TULLE EN CAPSULES

Porté par : **Innisound – GIMEL-LES-CASCADES (19)** | www.ludicast.fr

Patrimoine



[Retour carte
lauréats](#)

Le projet, porté par l'association Innisound en collaboration avec le collectif d'artistes Ludicast, est une mallette pédagogique numérique innovante qui rassemble des capsules sonores créatives et immersives.

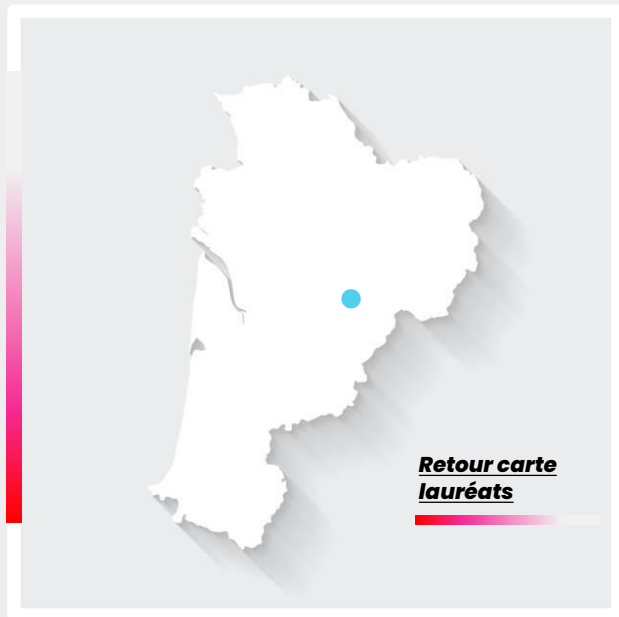
Elles sont destinées à un large public et en particulier aux personnes atteintes de cécité partielle ou totale.

En valorisant le savoir-faire et le patrimoine du bassin de Tulle, Innisound souhaite offrir une expérience éducative, culturelle, accessible et inclusive, répondant aux enjeux de transmission et d'engagement des jeunes générations.

HECTARES

Porté par : **Compagnie Ouïe/Dire – PÉRIGUEUX (24)** | www.ouiedire.com

Spectacle vivant



A partir d'*Hectares*, le programme de résidence d'artistes à la ferme piloté par la Compagnie Ouïe/Dire depuis trois ans en partenariat avec la Ville de Périgueux et la Chambre d'Agriculture de la Dordogne, ce collectif souhaite réaliser une création numérique de présentation des œuvres réalisées dans le cadre de ce programme.

Cette création prendra la forme d'une carte graphique et sonore en ligne ainsi qu'une installation performative qui traitera de l'agriculture en particulier et des nourritures en général.

Ce travail abordera par extension des sujets liés à l'environnement, au paysage et à la vie rurale.

LA ROUGE ENTREPRISE

Porté par : **Électrique Caravane – MONTPON-MENESTEROL (24)** | facebook.com/electriquecaravane/

Spectacle vivant



[Retour carte
lauréats](#)

La Rouge Entreprise est la première création « spectacle vivant » de l'association de production audiovisuelle *Électrique Caravane*.

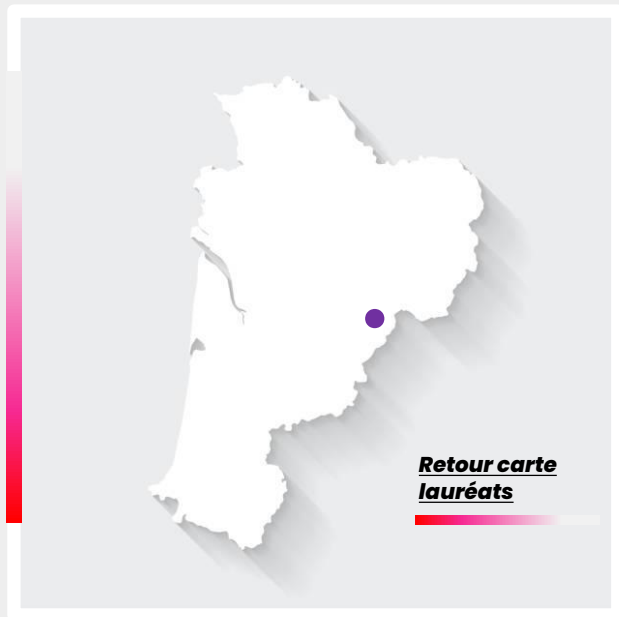
Mêlant marionnettes, théâtre d'objet, ombres chinoises, cinéma et musique live, ce film d'animation tourné en temps réel donne à voir le monde invisible des insectes et traite de l'usage intensif des pesticides en agriculture.

Les enjeux actuels du projet porteront sur le développement d'un système technique qui créera des automatisations entre musique, éclairage et machinerie.

LA GRANDE FAMILLE

Porté par : **Commune de Sarlat – SARLAT (24)** | www.sarlat.fr

Patrimoine



La Grande Famille est un projet de collecte d'archives familiales inspiré d'une expérience intime et d'un premier travail de collecte d'archives entre le vidéaste Olivier Crouzel et la ville de Sarlat.

Il s'agit d'un projet transgénérationnel mêlant la fabrication d'un outil de prise de vue, à savoir un banc de reproduction et le collectage d'un souvenir de famille par les élèves du Collège La Boétie de Sarlat, à faire ensuite entrer au musée municipal.

La matière collectée sera utilisée pour la création d'une œuvre vidéo et photographique qui sera associée à l'exposition du Frac *Mémoires Vives*, pendant l'été 2025, à Sarlat.

JEUX DE PISTE NUMÉRIQUE ET ARTISTIQUE : RÉSISTER À BORDEAUX

Porté par : **GRHESAC : Patrimoine du Castillonnais – CASTILLON-LA-BATAILLE (33)** | grhesac.webnode.fr

Patrimoine



[Retour carte
lauréats](#)

Ce projet porté par le Groupe de Recherches Historiques Et de Sauvetages Archéologiques du Castillonnais et *entrelesignes.io*, vise à co-construire avec des collégien·nes, deux parcours numériques et artistiques gratuits, interactifs, et reproductibles sur la Résistance bordelaise, à travers un partenariat avec le Centre Jean Moulin, le Rectorat de Bordeaux et l'ONACVG.

Ce jeu de piste alliera pédagogie, mémoire, création artistique et outils numériques, en transformant l'espace public en territoire de mémoire vivante et connectée.

ENTRE DANSE ET BULLES

Porté par : **Office Culturel d'Animation de Cenon – CENON (33)** | www.culture-cenon.fr

Arts plastiques et visuels



[Retour carte
lauréats](#)

Le projet *Entre danse et bulles* est une installation numérique alliant la valorisation d'artistes du territoire travaillant autour du verre et un support ludique et créatif de médiation avec la danse.

Seront en effet combinés ici deux éléments, le verre et la danse. Mais si la danse est reconnue comme une forme artistique, le verre l'est beaucoup moins. C'est dans cette perspective que sera créé un projet autour de bulles en verre et de danse, et dont le lien se fera par l'entremise du numérique, en permettant une symbiose entre la matière et le mouvement, entre le tangible et le corporel.

Ce travail numérique, c'est aussi offrir l'occasion à un public non averti de s'emparer de cette opportunité pour dépasser les clivages sociaux ou culturels.

KIT D'EXPLORATION NUMÉRIQUE DU SPECTACLE « OISEAU » D'ANNA NOZIÈRE

Porté par : **Le Labo des Cultures – BORDEAUX (33)** | www.lalabodescultures.com

Spectacle vivant



[Retour carte
lauréats](#)

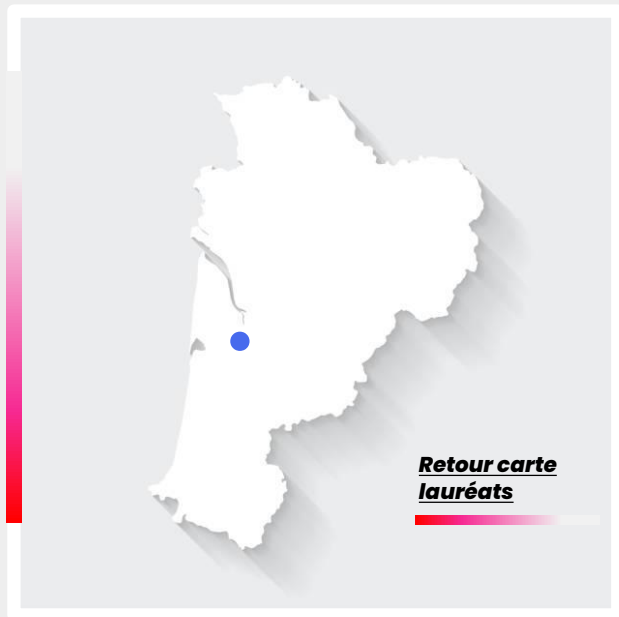
Ce kit d'exploration numérique sera conçu en partenariat avec *La POLKa*, pour accompagner la pièce *Oiseau* d'Anna Nozière et destiné aux publics, aux bibliothèques et aux théâtres accueillant cette pièce. Un kit pensé pour que les médiateur·rices, enseignant·es et animateur·rices des groupes accueillis puissent l'utiliser en toute autonomie.

Ce dispositif novateur proposera des outils numériques interactifs et modulables, conçus pour être utilisés par les encadrant·es de groupes ou de classes. Il permettra d'introduire, de prolonger et d'enrichir la découverte du texte ou du spectacle à travers des séquences créatives, sensibles et participatives.

BATTLEFEED

Porté par : **BAM projects – BORDEAUX (33)** | www.bam-projects.com

Arts plastiques et visuels



Battlefeed est un projet d'œuvre immersive de l'artiste ukrainien Denys Zhdanov, vivant et travaillant à Bordeaux, à mi-chemin entre les jeux vidéo de tir, les documentaires interactifs et le scrolling piégeux de « brainrot » sur les réseaux sociaux.

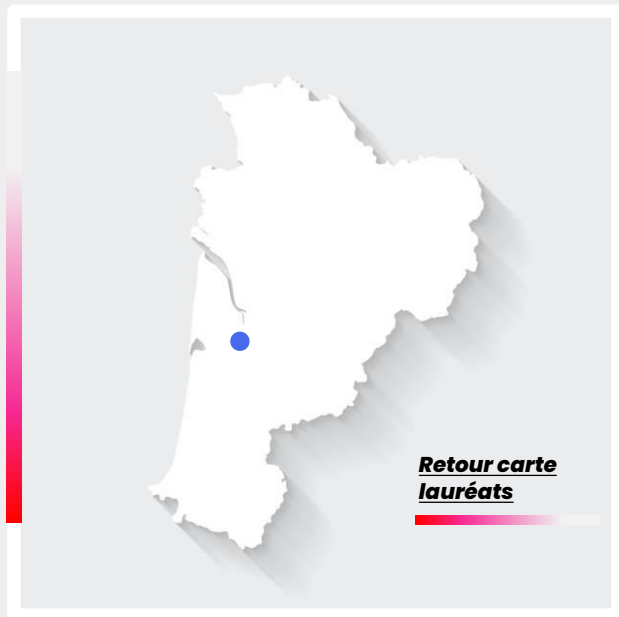
Battlefeed sera diffusée dans une installation plastique augmentée, exposée lors de festivals d'arts numériques et dans des lieux d'art contemporain, mais aussi accessible dans une version de jeu en ligne, accessible à tous.

L'œuvre croise une réflexion sur la propagande, la manipulation de l'opinion publique facilitée par le fonctionnement des médias sociaux, et la propagation toujours plus massive de contenus « brainrot », qui entretiennent une forme de passivité réflexive et critique.

THE REALWORK

Porté par : **Claire Malrieux – BORDEAUX (33)** | www.claire-malrieux.com

Arts plastiques et visuels



The RealWork est un dispositif artistique hybride entre art et design qui explore les perspectives narratives des médias numériques bas carbone, à travers la conception d'un serveur solaire autonome.

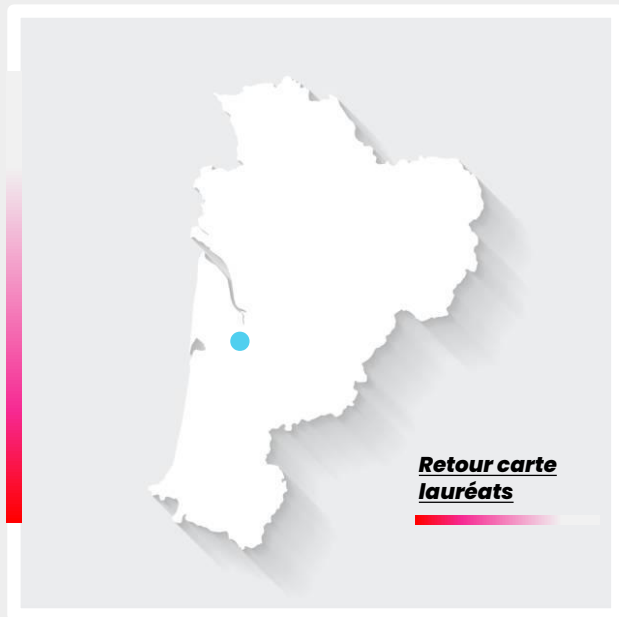
Ce serveur est envisagé à la fois comme un outil de production, un dispositif de diffusion d'œuvres génératives éco-poétiques et comme un objet Manifeste.

Alimenté par l'énergie intermittente du soleil, il devient un dispositif technique qui transforme la dépendance énergétique en langage esthétique, en reliant écologie critique, technologie et création numérique.

BY NIGHT

Porté par : **Tango Nomade – BORDEAUX (33)** | www.tangonomade.com

Spectacle vivant



Retour carte
lauréats

By Night est une création alliant danse verticale et *mapping*, portée par la Compagnie Tango Nomade sur une collaboration avec l'artiste numérique Nicolas Ticot (XLR Project) pour une œuvre immersive et innovante.

Dans ce ballet aérien, les façades de la ville se transformeront en un espace scénique à part entière, grâce à un système de projection modifiable en temps réel, en écho aux mouvements des danseuses et danseurs.

Un moment suspendu et poétique où chaque ballet aérien s'adaptera à l'architecture, une chorégraphie faisant écho aux corps et au patrimoine.

AFFECTS

Porté par : **Cie La Boîte à Sel – BORDEAUX (33)** | cie-laboiteasel.com

Spectacle vivant



Retour carte
lauréats

Que se passerait-il si nos émotions prenaient forme ? Si nous pouvions les toucher, les observer, les accompagner ? Quels élans, quels soins, quelles responsabilités cela exigerait ?

Dans *Affects*, les émois sont matérialisés dans une assemblée d'objets tangibles, vulnérables, ambigus, drôles ou maladroits. Ils interrogent notre cohabitation avec ce qui nous encombre, nous déborde, mais aussi nous façonne.

À l'ère algorithmique, où le bien-être devient norme et devoir d'auto-optimisation, *Affects* détourne les codes du développement personnel, un spectacle qui mêle théâtre, robotique, arts sonores et formes animées contemporaines.

RABBIT HOLE

Porté par : **INVIVO – AGEN (47)** | www.collectifinvivo.com

Spectacle vivant



p.30

Rabbit Hole est une création transmédia pour adolescent·es, avec deux points d'entrée, deux « portes » : un spectacle immersif pour une salle en frontal et une forme numérique sous la forme d'une application interactive.

Rabbit Hole sera une fraction de l'existence de trois personnages : l'enfant, le parent et le parent du parent. Il s'agira d'assister à des tentatives de communication et de voir leur réaction face au vide, parfois le remplissant d'images et de sons, parfois se laissant submerger.

Ce sera l'histoire d'une renaissance collective après une chute sans fin. C'est un réveil après un long rêve où l'on ne voyait que les ombres de notre monde.

TITRE EN COURS

Porté par : **Collectif Arpis – SOUSTONS (40)** | www.collectifarpis.fr

Spectacle vivant



Ce spectacle de mime augmenté à partir de 6 ans, proposera un imaginaire inspiré de la Forêt des Landes de Gascogne et abordera la thématique de la coopération autour des enjeux environnementaux entre générations.

Le public sera invité à incarner l'Esprit de la Forêt sous la forme d'un chant de lucioles et aura le choix d'accompagner l'héroïne dans une narration interactive proposant un scénario à arborescence et un décor numérique vidéo projeté à double vidéo-projection en temps réel et en parallax.

HARMONIE HÉRITAGE

Porté par : **Majestée – BAYONNE (64)** | www.majestee.org

Cinéma / Audiovisuel – Arts plastiques et visuels



[Retour carte
lauréats](#)

Harmonie Héritage est une expérience immersive reposant sur l'univers créé par l'artiste Bertrand Dezoteux dans le cadre d'un premier long-métrage d'animation de 2024, autour de la planète imaginaire *Harmonie*.

Harmonie est une exoplanète peuplée de créatures fantastiques inspirées du Jardin des Délices et qui sonde les représentations issues d'Internet et des industries culturelles, en les organisant dans une fiction contemporaine en réalité virtuelle.

L'autre volet du projet, *Harmonie Center*, est une plateforme digitale qui se présente comme la vitrine épurée d'une firme mélangeant « lifestyle », missions spatiales, services et divertissement.

FIPADOC 206 : BIARRITZ IMMERSIVE & SMART NOMADE

Porté par : **FIPADOC – BIARRITZ (64)** | www.fipadoc.com/fr

Cinéma / Audiovisuel



**Retour carte
lauréats**

Les expériences numériques suscitent le plaisir de découvrir et d'apprendre mais ces expériences nécessitent un équipement casque son et image qui les rendent peu accessibles au grand public.

Afin de faire connaître ces expériences numériques, le FIPADOC propose un espace gratuit dédié pendant le festival : *BIARRITZ IMMERSIVE*.

Le *SMART NOMADE* poursuit ses actions de circulation des œuvres hors temps du festival. A la suite d'une étape pilote en mars 2023, il est proposé aujourd'hui 13 actions dans les collèges du Département des Pyrénées-Atlantiques, et les lycées et lieux culturels en Nouvelle-Aquitaine.

NOS PLANTES ET MÉMOIRES CONNECTÉES

Porté par : **CFPOC Nouvelle-Aquitaine – PAU (64)** | www.cfpoc.com

Langues et cultures régionales



[Retour carte
lauréats](#)

Ce projet a pour objectif de sauvegarder notre patrimoine culturel immatériel par des moments de création artistique et d'échanges collectifs sur les plantes sauvages d'un village. Ces moments seront ensuite valorisés par la production d'une œuvre artistique physique et numérique permettant sa diffusion au plus grand nombre.

Cette installation bio-numérique intégrant dans une œuvre plastique les plantes du village reliées par des puces NFC à leur histoire dans la communauté (noms, usages, lieux, etc.), permettra de sauvegarder la mémoire des vivants dans un écrin artistique et numérique pour susciter la créativité dans nos villages.

Contacts et infos

Mél équipe : culturesconnectees@nouvelle-aquitaine.fr

DRAC Nouvelle-Aquitaine

Yves LE PANNÉRER – site de Bordeaux

Conseiller pour le cinéma,
l'audiovisuel et le numérique

Mél : yves.le-pannerer@culture.gouv.fr

Claire HARSANY – site de Poitiers

Conseillère spectacle vivant

Mél : claire.harsany@culture.gouv.fr

David REDON – site de Limoges

Conseiller action culturelle et territoriale

Mél : david.redon@culture.gouv.fr

Marion NICOLAS – site de Bordeaux

Cheffe de mission innovation et
transformation numérique

Mél : marion.nicolas@culture.gouv.fr

Région Nouvelle-Aquitaine

Franck CABANDÉ

Chargé de mission Numérique culturel

Mél : franck.cabande@nouvelle-aquitaine.fr

Luc TRIAS

Chef de service

Missions de développement régional

Mél : luc.trias@nouvelle-aquitaine.fr

Sites ressource :

- > culture-nouvelle-aquitaine.fr / numérique culturel
(portail + lettre d'info mensuelle)
- > culture.gouv.fr/Regions/DRAC-Nouvelle-Aquitaine

Conception publication :

- > Région Nouvelle-Aquitaine
Direction de la Culture et du Patrimoine
Service Missions de développement régional
Mission Numérique culturel

Crédits image :

- > Photo d'illustration : Su San Lee / Unsplash
- > Fond de carte : IGN