

Cultures Connectées - PNV

lauréats
appel à projets 2021



RÉGION
**Nouvelle-
Aquitaine**

Cultures Connectées - PNV

Le dispositif

Cultures Connectées est un dispositif de soutien à l'appropriation du numérique par les acteurs culturels mis en place dans un cadre partenarial entre la Direction régionale des affaires culturelles de Nouvelle-Aquitaine (Drac) et la Région Nouvelle-Aquitaine au sein du Contrat Plan Etat-Région (CPER).

En 2021 a été lancé un nouvel appel à projets destiné à l'ensemble des acteurs culturels, afin de soutenir financièrement des créations artistiques et des dispositifs de médiation qui se trouvent enrichis par le numérique. La DRAC a souhaité cette année intégrer à l'appel à projet Cultures Connectées, le programme de numérisation et de valorisation des contenus culturels (PNV) du Ministère de la Culture, dont les projets éligibles ont été co-instruits avec la Région

Cet appel à projets a été lancé le 14/04 et clôturé le 14/06, deux mois pendant lesquels un accompagnement des porteurs de projets a été mis en place par l'équipe instructrice.

L'édition 2021 en quelques chiffres :

- + 151 pistes de candidatures
- + 78 rendez-vous d'accompagnement
- + 82 candidatures déposées
- + 71 projets éligibles
- + 51 projets lauréats

Les lauréats 2021

Communauté de communes

Vézère-Monédières-Millessources (19) **p. 4**

Collectif Malunés (79) **p. 5**

Compagnie Ribambelle (47) **p. 6**

Compagnie La Virevoltée (87) **p. 7**

Claire Tingaud (23) **p. 8**

La Kahutabam (33) **p. 9**

Sylex (24) **p. 10**

Le 400 (19) **p. 11**

Cinémathèque Nouvelle-Aquitaine (87) **p. 12**

Musée de la Résistance de Limoges (87) **p. 13**

Jean-Marie Dallet (16) **p. 14**

Compagnie Si j'y suis (19) **p. 15**

Atabal (64) **p. 16**

PASOA / Alcoléa & cie (86) **p. 17**

Alizée Armet (64) **p. 18**

Benoit Bories (47) **p. 19**

Centre de recherche sur les arts du feu et de la terre (87) **p. 20**

Centre Socio Culturel et Sportif Club Aînés et Jeunes (16) **p. 21**

Les Grands Espaces (24) **p. 22**

Atelier In8 (64) **p. 23**

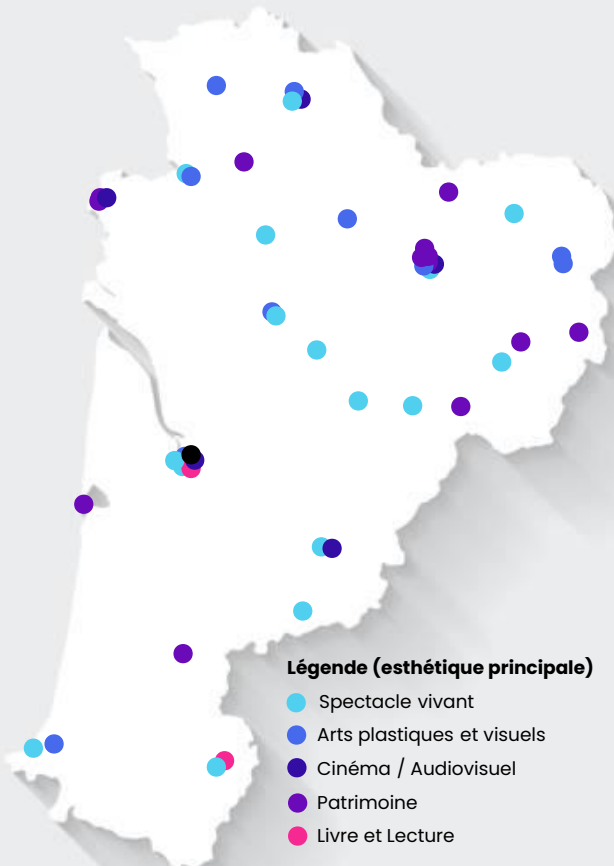
Ouïe/Dire (24) **p. 24**

Centre des Monuments Nationaux - Tours de La Rochelle (17) **p. 25**

Cie Toujours Là (33) **p. 26**

Communauté de communes de Parthenay-Gâtine (79) **p. 27**

Archives départementales des Landes (40) **p. 28**



p. 29 Vues du Cap (33)

p. 30 Cie Bivouac (33)

p. 31 Damien Skoracki - YUNA RECORDS (86)

p. 32 Villa Pérochon (79)

p. 33 Cie L'Homme Debout (86)

p. 34 Université La Rochelle (16)

p. 35 Archives départementales de la Haute-Vienne (87)

p. 36 Musée des tumulus de Bougon (79)

p. 37 Cité internationale de la Tapisserie (23)

p. 38 BAT47 (47)

p. 39 FAR - Fonds Audiovisuel de Recherche (17)

p. 40 Chambre des métiers et de l'artisanat Haute-Vienne (87)

p. 41 Temps réel (16)

p. 42 Quartier Rouge (23)

p. 43 Klac - Emilie Delettre (33)

p. 44 Université de Bordeaux - Scrimme (33)

p. 45 Cie La Petite Fabrique (33)

p. 46 Ensemble Regards (64)

p. 47 Claire Malrieux (33)

p. 48 Université de Bordeaux - Archeovision (33)

p. 49 Treignac Projet (19)

p. 50 Radio Pays de Guéret (23)

p. 51 Domaine de Boisbuchet - CIRECA (16)

p. 52 Haute Corrèze Communauté (19)

p. 53 Mairie de La Souterraine (23)

Parcours au féminin

Porté par : **Communauté de communes Vézère-Monédières-Millesources - TREIGNAC (19) | www.ccv2m.fr**

Médiation / *Patrimoine*



Parcours au féminin proposera une déambulation sonore où chaque point d'écoute révélera des paroles de femmes nous disant leurs rêves, leurs aspirations, leurs perceptions de leurs lieux de vie. Ces témoignages recueillis dans le territoire de la Communauté de Communes Vézère-Monédières-Millesources au moyen d'un dispositif itinérant nous apporteront des éclairages thématiques sur l'existence des femmes, aujourd'hui, en milieu rural. Un site web rassemblera ces témoignages sous forme de cartes interactives et présentera également les parcours biographiques de femmes d'exception.

There Are No Small Details

Porté par : **Collectif Malunés – NIORT (79) | www.collectifmalunes.be**

Création / Spectacle vivant



L'espace de "There Are No Small Details" est fragile, il a été pensé comme un écosystème qui serait composé de quatre éléments humains et d'un instrument de musique rare, réinventé pour l'occasion : un Thérémine géant. Cet espace est très peu expansif, mais très expressif. Il est quasiment impossible dans cet endroit de se mouvoir sans provoquer l'émission d'un son ou la variation d'une lumière. Chaque mouvement a donc une conséquence sonore et lumineuse trop visible et palpable pour ne pas être considérée.

Sa Majesté des Mouches (saison 1)

Porté par : **Compagnie Ribambelle – NÉRAC (47) | www.cieribambelle.com**

Création / Spectacle vivant - Cinéma / Audiovisuel



Dans un monde sans adultes, une trentaine d'adolescents de 14 à 16 ans tentent de reproduire les schémas sociaux qui leur ont été inculqués. Mais après une période de concorde, la fragile société des enfants vole en éclats et laisse la place à une organisation tribale, sauvage et violente, bâtie autour d'une religion rudimentaire et d'un chef charismatique.

Dans une mise en scène immersive et interactive qui emprunte au jeu vidéo, Sa Majesté des Mouches est un projet d'adaptation transdisciplinaire et transmédia du roman éponyme de William Golding. Le projet mêlera théâtre, arts numériques, audiovisuel et éducation artistique.

Doline

Porté par : **Compagnie La Virevoltée – LIMOGES (87)** | www.cielavirevoltee.wixsite.com/website

Création / Spectacle vivant - *Arts plastiques et visuels*

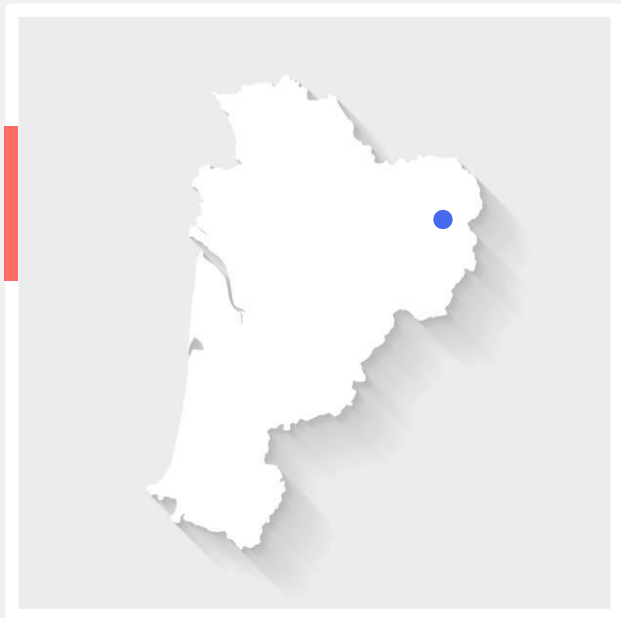


« Doline », création danse, musique, vidéo et arts numériques.

Doline est une expérience visuelle et sonore, comme un ciné-concert spectacle. La danseuse, personnage principal d'une histoire, entraîne le spectateur dans un voyage onirique fait de paysages et de musique."

Porté par : **Claire Tingaud – FELLETIN (23)** | www.clairetingaud.com/

Création / Arts plastiques et visuels



Cette installation de l'artiste Claire Tingaud réalisée en collaboration avec le créateur multimédia Fred Blin sera une sculpture sonore, plastique et multimédia, elle s'animera et s'exprimera en présence des visiteurs dans l'espace d'installation de la pièce. Le dispositif multimédia capte l'environnement de la sculpture et transforme ces données en partitions sonores et lumineuses. Des motifs s'orchestrent et tissent des liens, en interaction avec le visiteur, abordant à la fois intensité des paysages humains et géographiques. Une création qui tend à rendre le sensible visible et vivant.

Sang Sacré

Porté par : **La Kahutabam - BORDEAUX (33)** | www.facebook.com/lakahutabam/

Création / Arts plastiques et visuels - Cinéma / Audiovisuel



Sang sacré est une œuvre composée d'un film expérimental et d'une installation interactive. Le public prend part au mouvement d'une masse d'aiguilles animées par magnétisme. Dans ce cadre de création, un parcours d'éducation artistique et culturel (PEAC) est mis en place avec des publics jeunes du thouarsais (49). La foule peut être perçue comme une somme d'individualités mais aussi comme une force agissante et autonome ayant sa propre psychologie et sa propre logique. Sang sacré met en scène une foule d'aiguilles dont les comportements suivent chronologiquement les trois modalités : communauté, communautarisme, communion. Les aiguilles, leur mouvement et leur effet de masse invite le public à se questionner sur la question du collectif, ce qui fait ou défait l'être-ensemble d'une société.

Encyclopédie numérique du geste ouvrier

Porté par : **Sylex - PAUSSAC-ET-SAINT-VIVIEN (24)** | www.sylex.fr

Création / Spectacle vivant - Patrimoine

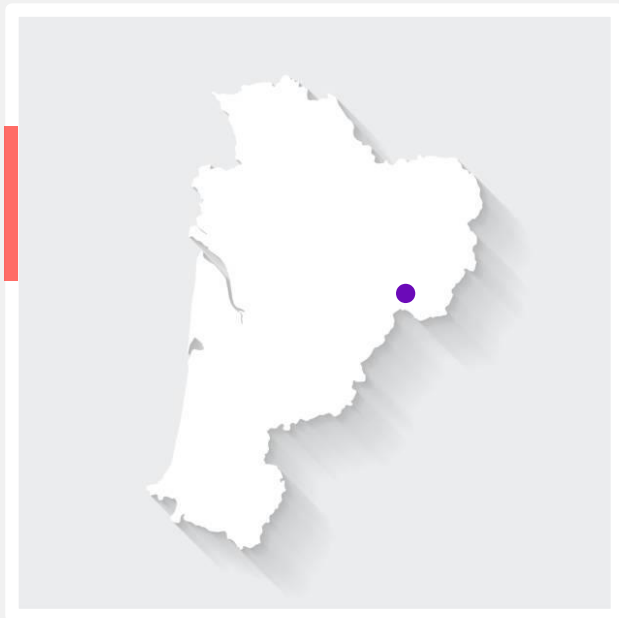


L'Encyclopédie numérique du geste ouvrier est une plateforme multimédia en ligne qui repose sur le collectage d'un patrimoine de savoir-faire et de pratiques corporelles liées au travail. Depuis plusieurs années, Sylvie BALESTRA, chorégraphe qui associe danse et anthropologie, mène des recherches dans diverses communautés de travail. Cette encyclopédie aura pour objectif de rendre compte de ces témoignages sonores, visuels et textuels, par des entrées thématiques accessibles au plus grand nombre. Cette encyclopédie s'incarne aussi par une conférence dansée et des rencontres pour permettre à tous d'en saisir les enjeux artistiques, scientifiques et humains.

Moutier-Rozeille, territoire d'expérimentations patrimoniales

Porté par : **Le 400 - BRIVE-LA-GAILLARDE (19)** | www.le400.fr

Médiation / *Patrimoine*

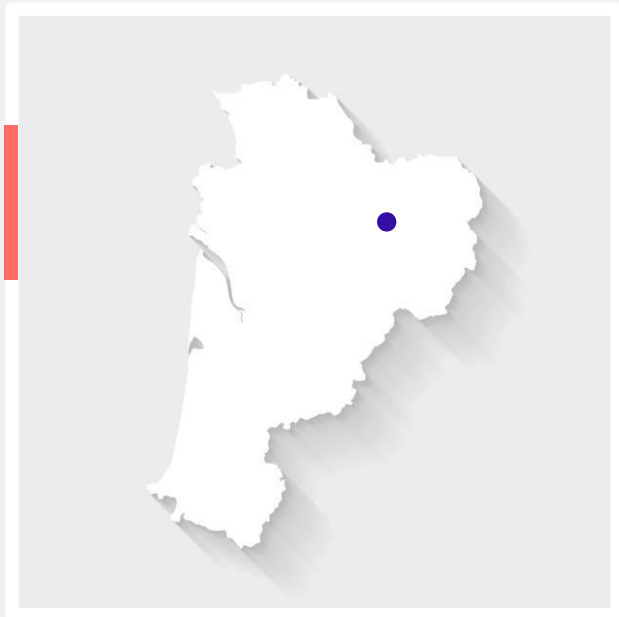


La Commune de Moutier-Rozeille (23) souhaite créer un sentier d'interprétation pour valoriser notamment par le numérique le patrimoine historique et naturel ainsi que les savoir-faire présents sur la commune. Dans une logique de co-conception, le 400 accompagne cette commune avec un ensemble de partenaires à la mise en place de ce projet de valorisation patrimoniale, structurant et innovant pour la commune. et d'accueillir différentes formations et faire de ses enjeux locaux, culturels et touristiques, un véritable terrain d'expérimentation. Enfin, il s'agit de mobiliser les acteurs touristiques locaux et développer une offre touristique durable animée par les associations locales et les acteurs touristiques.

Développement : réseau numérique partagé + ressources pédagogiques

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

Numérisation / Cinéma / Audiovisuel - Patrimoine

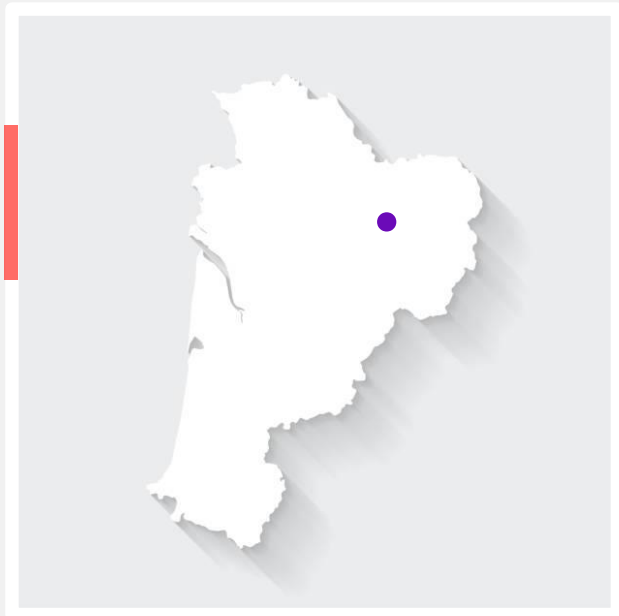


Ce projet consiste à numériser des fonds importants arrivés en 2021 de différents territoires néo-aquitains dans le but de poursuivre la constitution de la mémoire filmique et photographique de Nouvelle-Aquitaine, avec une mise en ligne sur une base de données spécialisée, le PILL. Ce projet fédérateur, à l'initiative de la CDNA, accueille les fonds du FAR, de Trafic Image, de la Mémoire de Bordeaux Métropole et d'autres partenaires (CLEM, Vues du Cap, UPCP – Métive). Ce développement permettra également de créer une interopérabilité du PILL avec d'autres bases de données (Archéa) ainsi qu'une mallette pédagogique à partir des fonds néo-aquitains.

Exposition "Les murs parlent, les graffitis comme ultimes témoignages"

Porté par : Musée de la Résistance de Limoges – Ville de Limoges – LIMOGES (87) | www.limoges.fr

Médiation / Patrimoine



A travers cette exposition, le musée de la Résistance de Limoges souhaite proposer au public une expérience de réalité virtuelle en *room scale*, interactive et son spatialisé autour des graffiti de Fresnes. Cette œuvre immersive a été créée par la société Picseyes Films et l'artiste Judith Depaule. Afin de compléter cette expérience de réalité virtuelle, le musée de la Résistance de Limoges présentera le résultat des recherches de Judith Depaule sur les « Murs de Fresnes » et reprendra une exposition itinérante déjà existante réalisée par le Mont Valérien, le Mémorial de la Shoah et le musée de la Résistance nationale de Champigny-sur-Marne sur « les graffitis, ultimes témoignages du Mont Valérien ».

Arts et réseau

Porté par : **Jean-Marie Dallet - ANGOULEME (16)** | www.sliderslab.com

Création / Arts plastiques et visuels

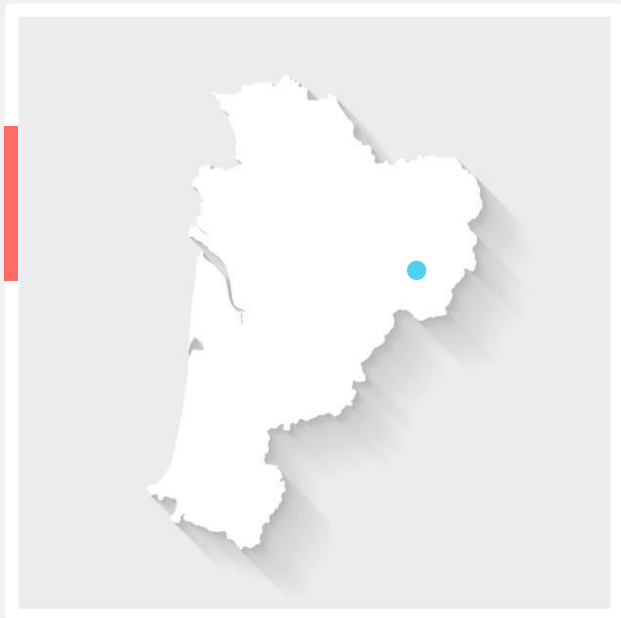


Le Covid 19 a révélé l'étonnante fragilité de notre modèle de société globalisée et mis en avant l'usage novateur d'outils de communication sécurisés à distance. Un nouveau régime de production et de diffusion de l'écriture est né avec la mutation générale d'un système de valeurs. Partant de ce postulat, Jean-Marie Dallet, SCRIME et la Métive ont décidé d'organiser conjointement deux projets intrinsèquement liés sur le territoire de Nouvelle-Aquitaine : le symposium Arts et Réseau et Hermès. Le symposium explorera des pistes de réflexion autour de ces écritures inédites qui traversent l'art et la société dans son ensemble sans négliger de se pencher sur l'histoire des réseaux. Ces pistes conduiront à la création d'un web concert collaboratif en temps réel, Hermès, dont l'objectif est de revisiter la pratique actuelle musicale notamment par le biais de la musique en réseau.

Hélix

Porté par : **Compagnie Si j'y suis - CHAMBOULIVE (19)** | www.compagniesijysuis.fr

Création / Spectacle vivant



Pour cette nouvelle création, la Cie Si j'y suis a choisi d'axer leur recherche sur un travail de création sonore et musicale à partir des sons des actions scéniques produits en direct : jonglerie balles rebond, objets, mouvement des corps. Ces sons pouvant être captés (via des cellules piezo et capteurs infrarouge) et transformés par un logiciel de Musique Assistée par Ordinateur. Cette compétence technique sera dans la création, au service de l'écriture et de la dramaturgie, pouvant ainsi jouer sur les décalages sons / actions.

Immersion 360

Porté par : l'Atabal – BIARRITZ (64) | www.atabal-biarritz.fr

Médiation / Spectacle vivant



L'équipe d'Atabal en partenariat avec Intelligence audio développe un système d'immersion sonore inédit qui pourra être intégré au parcours d'éducation artistique et culturelle afin de permettre une approche toujours plus poussée et complète de la création sonore. L'objectif est de mettre au service de la création d'une œuvre collective une nouvelle technologie audio immersive. Chacun pourra alors créer, composer, utiliser tous ses sens pour se plonger dans la réalisation de cette œuvre interactive. Autour d'une histoire commune chaque membre d'un groupe représentera un objet sonore pouvant évoluer dans le déploiement d'une ou plusieurs enceintes. Chacun pourra décider de son rôle dans le scénario : protagoniste, instrument ou ambiance sonore, le tout grâce à une interface numérique conçue pour être abordable à tout âge et quel que soit le niveau de compétences.

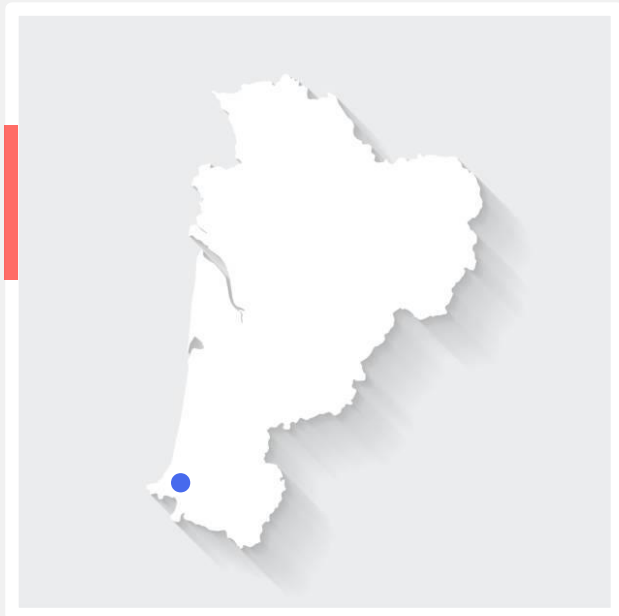


Ce projet consiste en la création d'une plateforme numérique interactive d'éducation à l'image, en majorité Open Source. L'interaction avec les utilisateurs est au cœur du projet. Cette plateforme est une innovation numérique, sans barrière de langue ni de prérequis académique ou technique. Educ'able a pour vocation d'instruire sur les techniques d'effets spéciaux, créées par Georges Méliès, et toujours utilisées de nos jours. Grâce à une palette d'outils digitaux, Educ'able propose aussi aux utilisateurs de réaliser de courts films par eux-mêmes. Educ'able veut introduire de la distanciation entre virtuel et réalité pour les personnes qui n'ont parfois pas les clés de compréhension nécessaires pour décoder le monde de l'image dans lequel nous vivons.

Pyrocumulus

Porté par : **Alizée Armet - SAINT-PIERRE-D'IRUBE (64)** | www.alizeearmet.com

Création / Arts plastiques et visuels

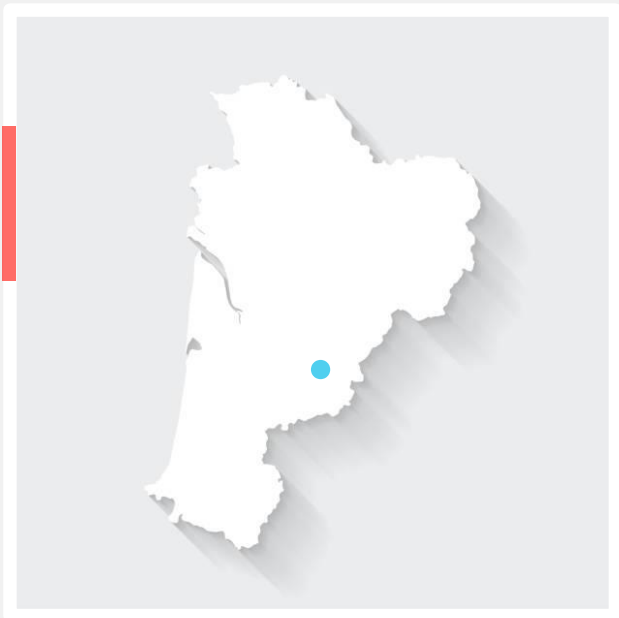


Tirant comme source de réflexion l'évènement du 30 juillet 2020 - l'incendie de la forêt de Chiberta - Pyrocumulus est une sensibilisation à l'utilisation énergétique des ressources matérielles et imaginatives. Ce projet s'inscrit dans le genre artistique de l'art écologique et de l'art connecté, C'est une recherche plastique autour d'un accident écologique. La « disparition » d'un « vivant » ouvre des questionnements autant artistique que scientifique sur la transformation humaine et celle de l'écosystème. Pyrocumulus est le fruit d'un laboratoire où sont mêlées pensées et techniques artistiques et scientifiques. En s'inspirant des « communications » des arbres, ce projet questionne les inspirations que nous empruntons au vivant. Le « bio-mimétisme » ou l'art de s'inspirer du vivant dans Pyrocumulus, donne un autre regard sur la réalité augmentée collaborative.

Sœurs

Porté par : **Faïdos Sonore - Benoit Bories - SAINTE-LIVRADE (47) | www.faidosonore.net**

Création / Spectacle vivant

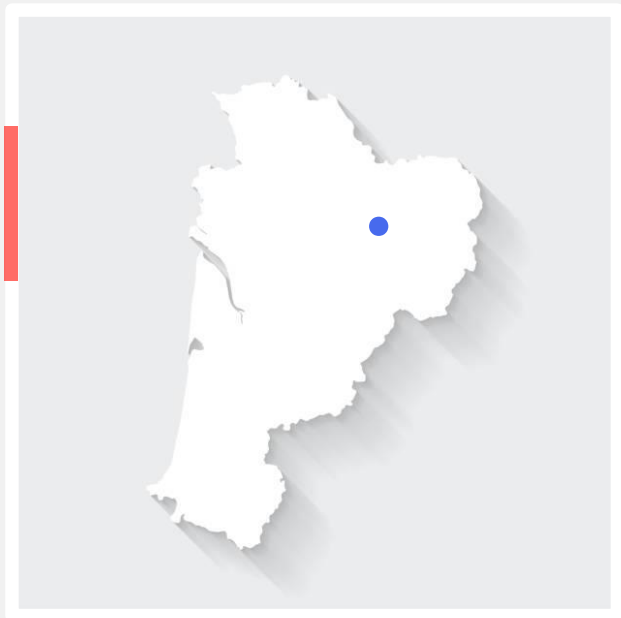


Sœurs est une création sonore documentaire et musicale acousmatique suivant le parcours de deux sœurs ayant grandi dans l'ancien camp d'accueil des Français d'Indochine de Sainte-Livrade dans le Lot-et-Garonne (C.A.F.I). Elles se sont construites dans les conditions particulières de ce camp d'internement, chacune suivant sa voie entre tradition familiale et intégration en terre lot-et-garonnaise. Sœurs est à la fois destinée à la diffusion podcast et pensée sous forme de concert en diffusion multiphonique (12.1), spatialisée de manière in situ avec les lieux de diffusion.

Numérisation de la collection du CRAFT et valorisation par canaux numériques

Porté par : **CRAFT Centre de recherche sur les arts du feu et de la terre – LIMOGES (87) | www.craft-limoges.org**

Numérisation / *Arts plastiques et visuels*



Le CRAFT Limoges se trouve à un moment charnière de son évolution qui passe par une transition numérique et la numérisation de sa collection constituée depuis sa création, via l'adhésion à l'association Videomuseum, qui référence plus de 70 collections d'art moderne et contemporain, de design, qui produit pour ses membres des outils numériques, et fait vivre un réseau. Un fonds numérisé est essentiel pour démocratiser la création contemporaine céramique au plus grand nombre, via des supports didactiques et accessibles et accroître la visibilité de cette production inédite et de ses artistes.

ANDS / Art-Numérique-Danse-Social

Porté par : **CAJ16 - Centre Socio Culturel et Sportif Club Aînés et Jeunes - ANGOULEME (16) | www.caj-grand-font.fr**

Médiation / *Spectacle vivant*

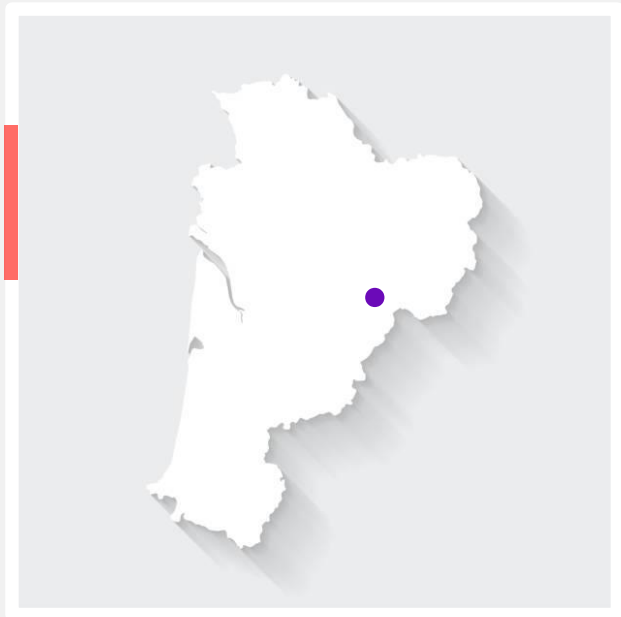


Ce projet consiste en la mise en place d'actions multidisciplinaires au croisement du spectacle vivant et des arts numériques à l'attention des publics en situation de grande difficulté dans leur accès à la culture en général et aux cultures numériques en particulier et développée au sein des quartiers prioritaires de la ville d'Angoulême. Il comprend trois leviers d'action : création et diffusion d'un spectacle danse/arts numériques interactifs, appropriation créative en direction de jeunes artistes en voie de professionnalisation avec création de performances hybrides in situ, médiation et dissémination élargie à tout public de jeunes, scolarisés ou pas, de la maternelle au lycée, ainsi qu'aux parents, sous forme d'ateliers de formation-sensibilisation-création.

Hors Champ

Porté par : **Les Grands Espaces – VILLAC (24)** | www.les-grands-espaces.net

Création / *Patrimoine* - *Cinéma* / *Audiovisuel*



En collaboration avec la Cinémathèque de Nouvelle Aquitaine, et les opérateurs culturels locaux des Pyrénées-Atlantiques, l'équipe des Grands Espaces glane des vidéos d'amateurs réalisées au fil des vies. De ce matériel, ainsi que de ce qui est raconté autour, on construit une fiction audiovisuelle, qui offre un autre sens à ces images et sons, les transformant en conte moderne. La restitution des films a lieu dans l'Espace Public sous la forme d'une visite guidée théâtralisée. La découverte du lieu, la balade, les films, l'interaction avec les guides donnent alors leur sens global au récit.

La Cour des Contes

Porté par : **Atelier In8 – SERRES-MORLAAS (64) | www.atelier-in8.com**

Médiation / Livre et Lecture



La Cour des Contes est un livre interactif participatif XXL à destination des jeunes publics (6-10 ans). Il articule les registres du conte européen traditionnel et du polar, de la bande dessinée et de l'animation. Physiquement, il prend la forme d'une exposition mobile accueillie dans les lieux de médiation : médiathèques, écoles, centres de loisirs, musées, festivals. Par le biais des outils interactifs, il appelle l'engagement physique et intellectuel des participants, qui animent et actionnent le scénario, l'application met en œuvre des contenus 2D animés, 3D et réalité augmentée.

Ça déménage

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

Création / Spectacle vivant - Arts plastiques et visuels

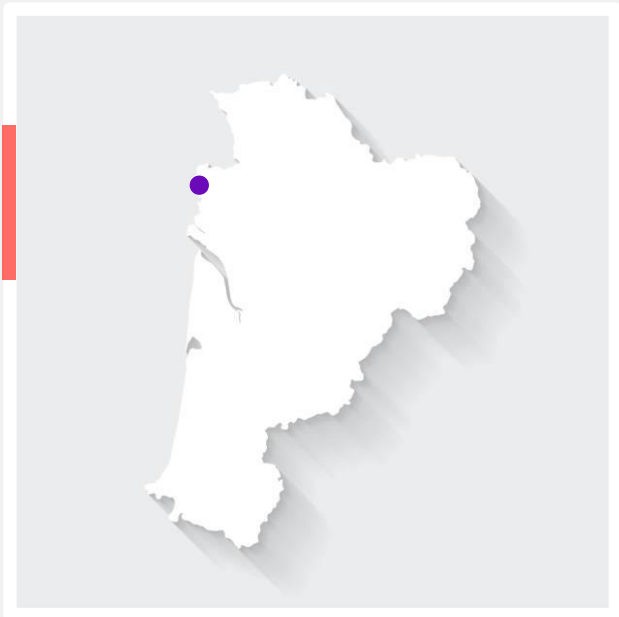


La Cie Ouïe/Dire mène depuis 5 ans un vaste programme expérimental de résidence d'artistes sur les Quartiers Politique de Ville du Grand Périgueux. A l'intérieur de ce programme intitulé Vagabondage 932, de nombreux projets de créations, de diffusion et d'actions culturelles sont développés. Parmi eux, le projet « Ça déménage » démarré en 2020 et qui s'oriente sur l'observation du plan de rénovation urbaine (ANRU) de la cité HLM Jacqueline Auriol à Coulounieix-Chamiers. Depuis un an, une dizaine d'artistes (musicien, cinéaste, poète, phonographe, dessinateur, photographe) observent la transformation du quartier, la Cie créera à partir de ce travail des outils numériques interdisciplinaires qui permettent de diffuser les œuvres réalisées auprès des habitants.

Visite virtuelle guidée à distance des tours de La Rochelle

Porté par : **Centre des Monuments Nationaux – Tours de La Rochelle – LA ROCHELLE (17) | www.tours-la-rochelle.fr**

Médiation / *Patrimoine*

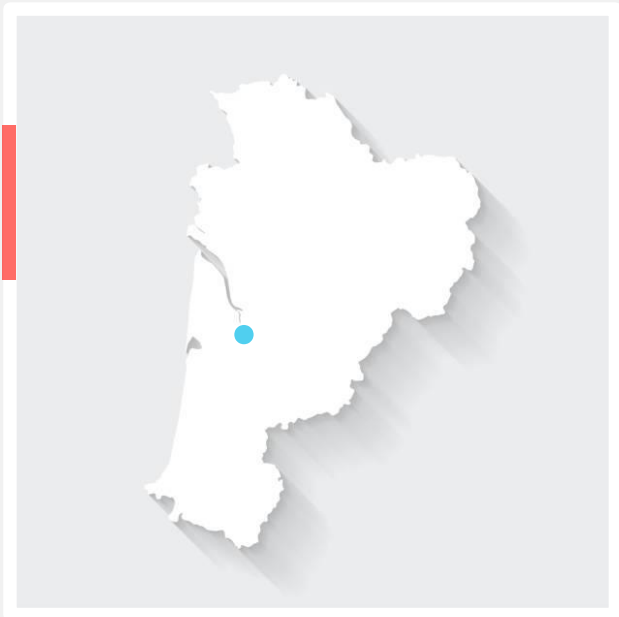


Développer une prestation de visite virtuelle guidée à distance des Tours de La Rochelle pendant laquelle un médiateur commente en direct une captation 360° préenregistrée des tours de La Rochelle, enrichie de contenus médias. La découverte du monument se fait avec une médiation humaine privilégiant un partage de connaissances, de pointer des détails propres au monument et de proposer un temps d'échanges pour répondre aux questions.

CAPTURE

Porté par : **Cie Toujours Là – BORDEAUX (33)** | www.cietoujoursla.com

Création / Spectacle vivant - Cinéma / Audiovisuel



Capture est une expérience narrative autour d'une actrice interprétant un avatar digital en motion capture temps réel. *Capture* raconte l'histoire de Nora, jeune comédienne en mal de rôles, qui se reconvertit dans la motion capture pour le cinéma d'animation. Elle incarne le personnage de Nima, créature féminine au rendu photoréaliste fascinant. C'est alors que Nora se découvre dans une performance qui la dépasse, et rencontre un personnage qui incarne ses faces cachées. Une performance théâtrale et virtuelle pour questionner notre rapport au numérique et à l'humain digital.

Atelier Art digital de Parthenay-Gâtine

Porté par : **Communauté de communes Parthenay-Gâtine – PARTHENAY (79) | www.cc-parthenay-gatine.fr**

Médiation / *Arts plastiques et visuels* - *Patrimoine*



A travers la représentation du service d'enseignement artistique de la Communauté de communes, ce projet s'articule à travers la création d'un atelier d'enseignement artistique numérique commun aux deux écoles. L'idée est d'ouvrir cet atelier sous la forme d'un atelier audio vidéo autour du mapping vidéo, mapping 3D et DAO et de la MAO. Le projet s'articule avec la création d'un atelier dédié aux activités numériques avec une mise en commun d'utilisation et permettre une entrée d'initiation pour nos apprenants en pratiques artistiques. Ce qui est recherché ici est l'initiation et l'autoproduction d'une culture numérique connectée en lien avec la promotion touristique et patrimoniale du territoire rural de Parthenay-Gâtine avec comme objectifs d'aborder les créations artistiques numériques connectées pour les apprenants en vue d'orientations professionnelles et diplômantes.

Valorisation de registres d'état civil et de presse ancienne locale

Porté par : Département des Landes – Service des Archives – MONT-de-MARSAN (40) | www.archives.land.es.fr

Numérisation / Patrimoine



Le projet a pour but de faciliter l'accès des usagers aux ressources conservées aux Archives départementales en numérisant une nouvelle tranche de l'état civil et en numérisant deux titres de presse ancienne locale dans le but de les mettre en ligne sur le site archives.land.es.fr. Ces documents sont parmi les plus demandés par les utilisateurs et leur mise en ligne sera valorisée par des dispositifs de communication et d'appropriation (ateliers, indexation collaborative, etc.).

FABA (Fonds Audiovisuel du Bassin d'Arcachon)

Porté par : Vues du Cap – LEGE-CAP-FERRET (33) | vuesducap.blogspot.fr

Numérisation / Patrimoine / Cinéma / Audiovisuel



L'Association Vues du Cap collecte depuis 10 ans des films d'archives de particuliers et de professionnels mettant en images le Bassin d'Arcachon à toutes les époques. Aujourd'hui, elle souhaite structurer et développer ce fonds d'archives audiovisuelles du Bassin d'Arcachon (le FABA) afin de mettre à disposition de toutes et tous la mémoire en images du territoire. En se développant selon trois axes de numérisation, conservation et valorisation des archives collectées, le FABA s'insère comme un acteur important du patrimoine et de la culture locale sur un territoire rural qui bouge au gré des saisons.

Fragment - Cirque sonore numérique sensible et immersif

Porté par : Cie Bivouac – BORDEAUX (33) | www.bivouaccie.com

Création / Spectacle vivant



Dans *Fragment*, à la manière d'une ouverture ou d'un passage, deux mâts sonorisés composent un espace brut. Le concept de la sonorisation spatiale, physique et physiologique utilisé comme matière sonore par la composition musicale et le texte en direct nous révèle l'intimité des êtres, l'impact de leur geste sur la matière et vice versa. Le mouvement des interprètes y est volontairement décomposé pour donner à voir le processus de dialogue entre les hommes eux-mêmes et la matière qui tantôt protège, heurte et propulse. Une expérience qui donne à entendre ce qui imperceptible d'ordinaire, qui interroge la face visible et cachée de toute chose pour peut-être mieux en saisir l'impact à venir.

« Ekosystem », interactions sonores en milieux naturels

Porté par : **Damien Skoracki** – YUNA RECORDS – MIGNE-AUXANCES (86) | www.heliopolarthing.com

Création / Arts plastiques et visuels



Ekosystem est une balade sonore, un parcours philosophique et sensoriel, immersif et interactif, une promenade dominicale et musicale au milieu de la nature. Faite de complexité, tout en synthèses sonores émergents des musiques les plus actuelles, cette installation organique, « vivante », ..., nous ramène pourtant à l'essentiel, nous reconnecte à ce qui nous entoure dans un premier temps, puis à nous même. En effet grâce aux capteurs, le vent, le soleil, la pluie, les lianes d'un arbre entrechoquées, votre proximité avec celui-ci, vos pas, ..., jouent de la musique et parlent avec les oiseaux.

Question d'images

Porté par : **Villa Pérochon – NIORT (79) | www.cacp-villaperochon.com**

Médiation / *Arts plastiques et visuels*



Question d'images est constitué d'émissions documentaires diffusées sur les réseaux ainsi que sur le site de la Villa Pérochon de la Villa Pérochon – CACP, sur les lieux d'expositions et sur les réseaux sociaux des différents acteurs de ce projet. À l'occasion de leur exposition à la Villa Pérochon, des interviews d'artistes sont réalisées par Brigitte Patient, des émissions à vocation pédagogique destinées à un large public : familles, enseignants, médiateurs, artistes... Elles viennent enrichir le travail de médiation de la Villa Pérochon en amenant une connaissance de l'artiste et de son travail au cœur des expositions mais sont aussi accessibles par tous, à tout moment, via le réseau numérique.

Nos Cabanes

Porté par : **Cie L'Homme Debout – POITIERS (86) | www.cie-lhommeдебout.fr**

Création / Spectacle vivant

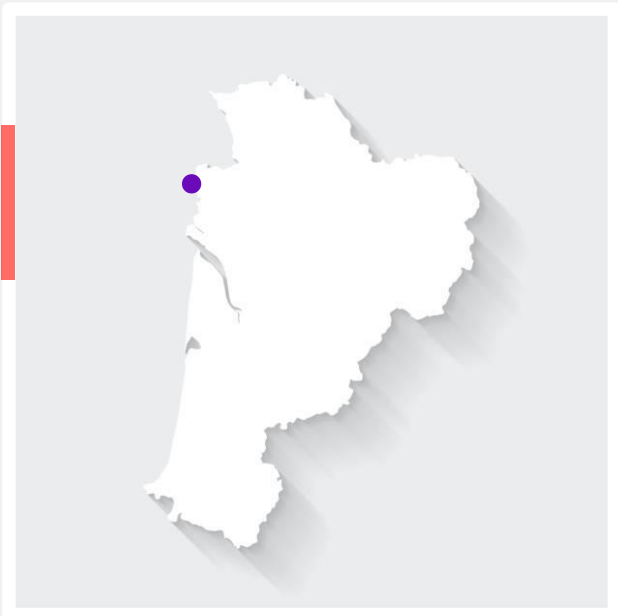


Le projet Nos Cabanes traite de la thématique des communs, de ce qui nous rassemble sur un territoire vaste, sur le temps long. Il s'agit d'une grande forme spectaculaire qui s'appuie notamment sur un outil numérique : une web radio, intégrée à une plateforme numérique, et nourrie par des ateliers participatifs et des collectages. Cet outil numérique sera utilisé de différentes façons : une web radio diffusée en amont, l'installation d'une cabane sonore, un spectacle déambulatoire pendant 24H, une trace laissée sur le temps long.

Outil générique de création de scénarios numériques

Porté par : **Université La Rochelle (16)** | www.univ-larochelle.fr

Médiation / *Patrimoine*



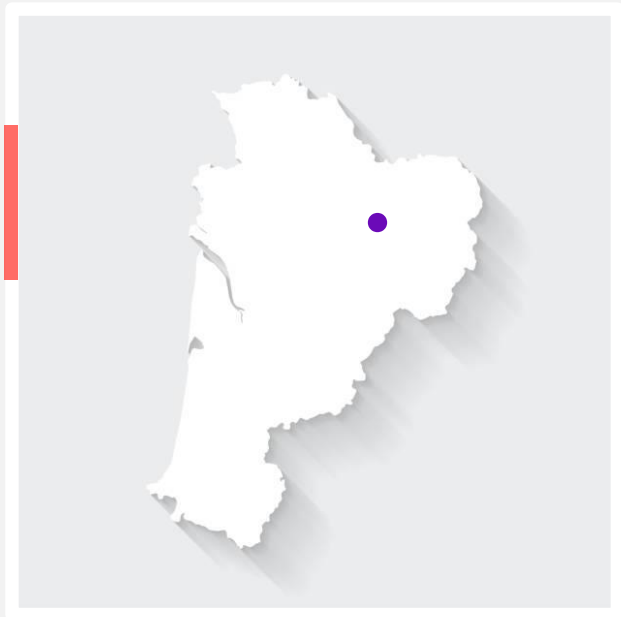
Le laboratoire L3i de La Rochelle Université en collaboration avec le département informatique de l'IUT, l'atelier Canopé 17 et le réseau des musées de Nouvelle-Aquitaine, travaillent sur l'étude et le développement d'un outil numérique de création de scénario pédagogique de type serious games. Un premier scénario existe, le serious game Les Aventures de Rose en pilote au musée d'Angoulême.

L'objectif majeur du projet est d'étudier et mettre en place le module spécifique de conception de scénarios modèles de jeu et de faciliter leur déclinaison et personnalisation dans d'autres musées

Recomposition des patrimoines familiaux

Porté par : **Archives départementales de la Haute-Vienne (87) | archives.haute-vienne.fr**

Numérisation / Patrimoine



Numérisation et mise en ligne des déclarations de successions du XIXe siècle de la Haute-Vienne dans le cadre d'un projet « Recomposition des patrimoines familiaux »

Création d'un Explor'game « Retour vers le néo »

Porté par : **Département des Deux-Sèvres – Musée des tumulus de Bougon (79) | www.tumulus-de-bougon.fr**

Médiation / *Patrimoine*

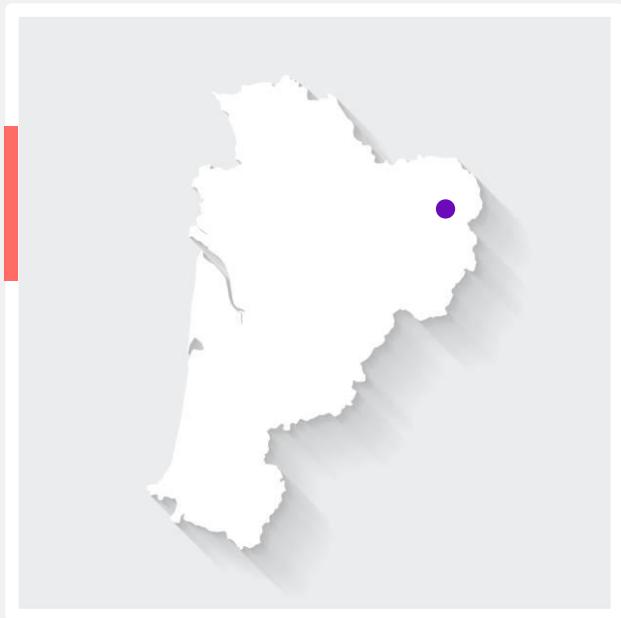


Le Musée des tumulus de Bougon propose à ses visiteurs de parcourir et de découvrir le site archéologique et les collections du musée à travers l'Explor'game « Retour vers le néo », un jeu numérique d'énigmes et d'exploration, scénarisé et jouable en groupe sur tablette. Celui-ci prendra la forme d'un voyage dans le temps pour lequel la mobilisation des objets, des outils, des caractéristiques et des connaissances sur le néolithique seront indispensables à la résolution des énigmes niveau famille ou niveau adulte.

La tapisserie fait sa valise

Porté par : **Cité internationale de la Tapisserie – AUBUSSON (23) | www.cite-tapisserie.fr**

Médiation / Patrimoine



La valise pédagogique numérique conçue par la Cité internationale de la tapisserie a vocation à être un outil de médiation ludique et interactif, en lien avec les accrochages 2022 de la Cité consacrés à la thématique de la nature en tapisserie. Destinée à un public scolaire, elle est composée d'images en haute définition rendues interactives grâce à l'incrémentation d'informations. Les enseignants et leurs élèves peuvent alors projeter l'œuvre et effectuer des zooms sur des zones précises pour en découvrir tous les détails et informations incrémentées.

Plateforme numérique d'éducation artistique au cinéma

Porté par : **BAT47 – SAINTE-LIVRADE-SUR-LOT (47) | www.bat47.com**

Médiation / Cinéma / Audiovisuel

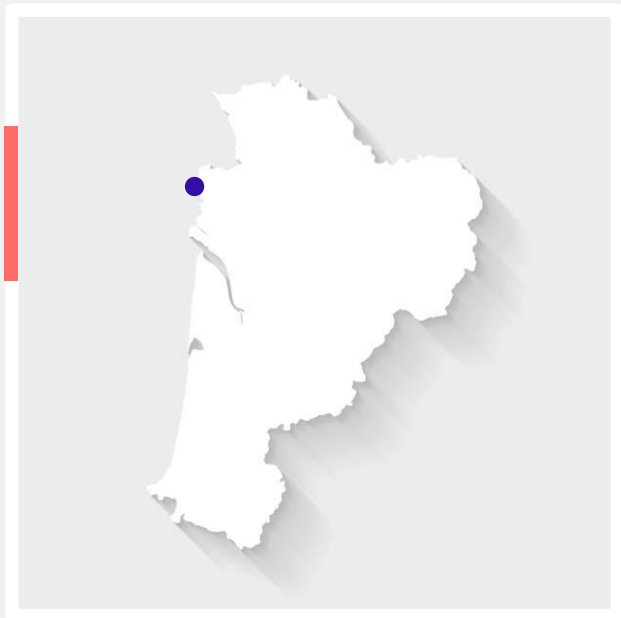


Comett, court-métrages et territoires (Nom temporaire, en attente de validation) est à la fois un projet de plateforme internet gratuite d'éducation artistique au cinéma à destination des collégiens et lycéens en priorité mais aussi du grand public, et un festival itinérant de court-métrage. Le contenu de la plateforme s'articulera autour de courts-métrages tournés localement, accompagnés d'un corpus de vidéos pédagogiques dédiées et d'une sélection de documents de travail relatif à chaque film. La plateforme met à disposition des utilisateurs un lexique des mots du cinéma illustrés, et propose également des ateliers qui permettent de travailler sur les films du corpus ou bien les documents techniques qui les accompagnent.

Re-numérisation et valorisation des collections du FAR

Porté par : FAR – Fonds Audiovisuel de Recherche – LA ROCHELLE (17) | www.memoirefilmiquenouvelleaquitaine.fr

Numérisation / Cinéma / Audiovisuel / Patrimoine

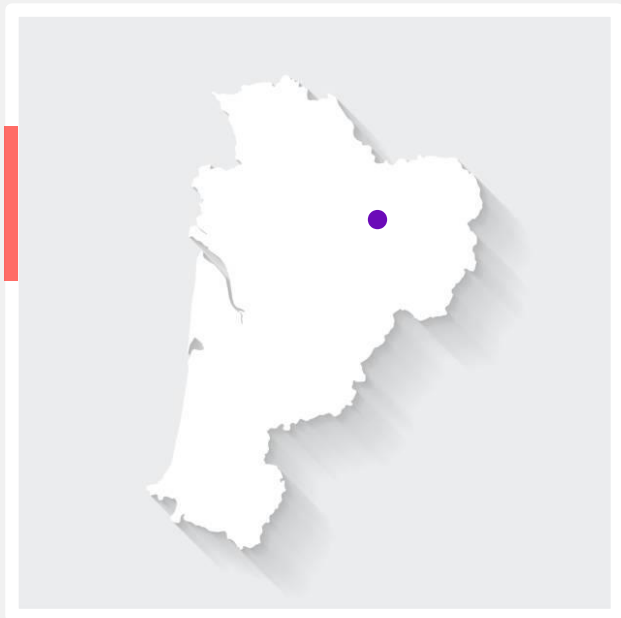


Le FAR – Fonds Audiovisuel de Recherche collecte, sauvegarde, numérise et archive les fonds photographiques et filmiques de Charente-Maritime depuis 1999. En 2018, il s'est associé à Trafic Image d'Angoulême, la Mémoire de Bordeaux-Métropole et la Cinémathèque de Nouvelle-Aquitaine (Limoges) pour former la "Mémoire Filmique de Nouvelle-Aquitaine". Un site internet commun réuni les collections audiovisuelles de ces 4 structures pour un accès au plus grand nombre. Les collections du FAR, stockées sur disques durs depuis 20 ans, doivent être re-numérisées et converties pour permettre leur intégration sur ce site internet commun.

Répertoire Numérique du Geste Artisanal

Porté par : **Chambre de métiers et de l'artisanat de Région Nouvelle Aquitaine – LIMOGES (87) | www.cm-limoges.fr**

Numérisation / Patrimoine



Le RNGA est un référentiel médiatico-technique des pratiques des métiers, par la captation des gestes de l'artisan. Il a pour vocation la conservation, la transmission et la promotion des savoir-faire grâce aux multiples usages qu'il permet, notamment en médiation culturelle (vidéomapping, installations interactives, dispositifs de réalité augmentée...). La CMAR Nouvelle-Aquitaine souhaite expérimenter le déploiement de l'outil en Haute-Vienne autour des métiers du cuir et des arts du feu emblématiques du territoire, en associant les entreprises locales et les acteurs de la culture et du patrimoine.

Azmari Phase 2

Porté par : **Temps réel – VILFAGNAN (16) | www.gigacircus.net**

Création / *Spectacle vivant* - *Arts plastiques et visuels*

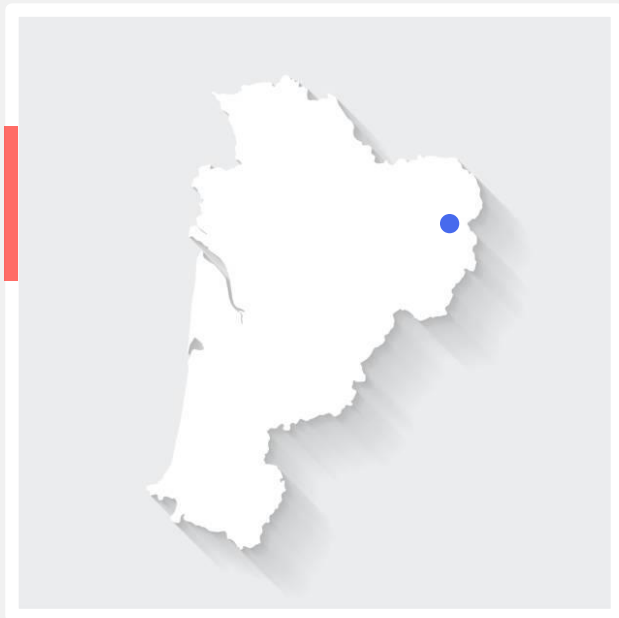


La Krar (lyre) est l'instrument de musique des Azmaris, poètes-conteurs exilés en France fuyant les dictatures de la Corne de l'Afrique. Le smartphone est l'outil connecté indispensable à la migration, et un vecteur de créations pour les artistes. Leur fusion fait du « Krar'Phone » une interface génératrice de relations artistiques entre les personnes porteuses de cultures multiples. « Azmari » réunit des artistes de la mondialité au sein d'ateliers de création (lutherie, musique, écriture, danse..) répartis dans plusieurs villes de France. De leur dialogue naissent un livre numérique (2022), des parcours sonores (2022), une plateforme de concerts-performance (fin 2021 et 2022) et une exposition performée itinérante (2023).

Collection Peupler l'ordinaire

Porté par : **Quartier Rouge – FELLETIN (23) | www.quartierrouge.org**

Médiation / *Arts plastiques et visuels*



La Collection Peupler l'ordinaire sera un nouvel espace public numérique et papier créé par l'association Quartier Rouge qui soutient des actions artistiques en lien avec des questions de société. Elle développe et accompagne sur un temps long des processus de médiation et de création et souhaite activer un espace public de documentation, d'interprétation et de critique ajusté à ses méthodologies. La forme de cet espace s'agencera autour de deux dispositifs liés : une plateforme numérique et des micro-éditions numériques et papiers.

Les Écoutes Nouvelles sonores in situ au creux de l'oreille

Porté par : Klac - Emilie Delettre – BORDEAUX (33) | www.kaleidoscopelab.fr

Création / Livre et Lecture



« Les Écoutes » sont un projet de diffusion de nouvelles sonores inédites et in situ dans l'espace public à l'aide de QR codes. Ces QR codes seront disséminés sur le territoire de la Ville du Bouscat. Les habitants / spectateurs seront invités à flasher les QR code avec leur smartphone afin d'écouter des fictions sonores. Des panneaux de signalisation seront greffés sur le mobilier urbain afin de créer une déambulation ludique. 5 nouvelles seront écrites par des auteurs locaux et 5 nouvelles, « Les petites écoutes » par des élèves des écoles du Bouscat. « Les Écoutes » invitent à faire récit commun dans l'espace public grâce aux outils numériques.

CINÉMA ÉMOTIF 2.0

Porté par : **Université de Bordeaux – Scime – BORDEAUX (33) | scime.u-bordeaux.fr**

Création / Cinéma / Audiovisuel – Arts plastiques et visuels



LE CINÉMA ÉMOTIF 2.0 est un prototype art-science de cinéma neuro-interactif dans lequel le film varie en fonction des émotions des spectateurs, analysées par des casques EEG qui captent leur activité cérébrale. Le film répond à la tendance émotionnelle de la salle en temps réel, qui interagit sur le scénario et la bande sonore, conçue par le compositeur Andrea Cera. Le film pilote, Mademoiselle Paradis expose la guérison controversée d'une jeune musicienne aveugle par le médecin viennois Frantz-Anton Mesmer, inventeur du magnétisme animal (hypnose) au XVIIIe siècle.

Charlie, du vent derrière le nombril

Porté par : Cie La Petite Fabrique – LORMONT (33) | lapetitefabrique.jimdo.com/

Création / Spectacle vivant



Charlie - Du vent derrière le nombril, de Martin Bellemare, est une pièce de théâtre se composant de cinq épisodes, une pentalogie née d'un premier texte Charlie et le Djingpouite (texte lauréat de l'Aide à la création de textes dramatiques ARTCENA Session de novembre 2018 et finaliste 2020 au prix Louise-Lahaye). En se saisissant de la particularité de la forme « feuilleton » ici proposée, la Cie proposera cinq transpositions théâtrales différentes : Épisode 1: Charlie et le Djingpouite – Format tout terrain ou installation audio/podcast / Épisode 2 & épisode 3 : Sur la piste des Cheveux Sauvages et Charlie à la recherche de Charlie – Format plateau qui interroge les dramaturgies plurielles avec l'écriture si singulière de Martin Bellemare / Épisode 4 : Au cœur des Zégos Installation immersive / Épisode 5 : Charlie et le iiiiiiiiiiiiiiiiiyu – Format tout terrain

Cosmic Utopia

Porté par : **Ensemble Regards – PAU (64) | www.ensembleregards.com**

Création / **Spectacle vivant** - **Arts plastiques et visuels**



Le projet *Cosmic utopia* rassemble des artistes et scientifiques du collectif Pronaos (Nathalie Guimbretière, artiste ; Milan Otal, dramaturge ; Vincent Battesti, anthropologue, CNRSMusée de l'Homme, Paris ; Julien Grain, cosmologue, CNRS-IAS) et Vincent Trollet de l'ensemble Regards. Jouant des déséquilibres sensoriels et perceptifs induits par le modèle physique de l'inflation éternelle, l'exploration s'offre au visiteur sous diverses formes : un dispositif sonore et visuel en réalité mixte entre un utilisateur muni d'un casque VR et un performeur ; un livre graphique ; une plateforme de médiation web.

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

Création / *Arts plastiques et visuels*



L'artiste Claire Malrieux donne sa voix à la région Nouvelle Aquitaine, accompagnée de la commissaire Sara Dufour, de la BAG et du pôle de recherche CATie. En créant pour le territoire une voix identifiable qui circule dans les différents espaces culturels de la région Nouvelle Aquitaine, il s'agit de faire un geste artistique : confier sa voix à une identité numérique pour donner la parole à un ensemble hétérogène d'auteur.e.s. L'enjeu artistique du projet est de réactiver le mythe anthropomorphique de la machine en créant une identité numérique située sur le territoire, tout en favorisant une diffusion originale des savoirs.

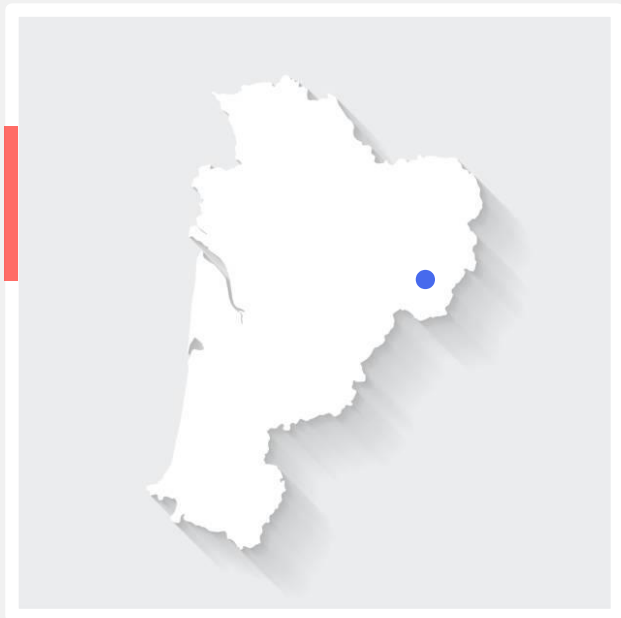
Immersion pour tous et pérenne dans des stéréophotographies

Porté par : **Université de Bordeaux – Archeovision – PESSAC (33) | archeovision.cnrs.fr**

Numérisation / Patrimoine – Cinéma / Audiovisuel



Apparue dès le milieu du XIXe siècle, les images stéréoscopiques ont connu un succès considérable et constituent aujourd’hui une ressource inépuisable pour s’immerger dans notre patrimoine et ce, de manière naturelle. Malheureusement, conçues à l’origine pour des dispositifs divers et dédiés, ces images doivent être adaptées à tous les dispositifs, du simple anaglyphe au coûteux casque de réalité virtuelle. Dans ce projet, nous ouvrons la possibilité d’une adaptation automatique à tous les dispositifs, adossée à la conservation des images et à une sobriété numérique.

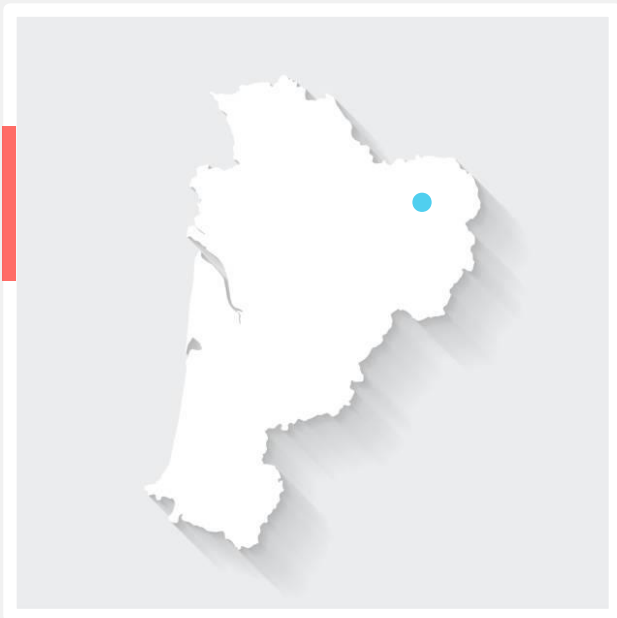


S'il existe une distance entre la vie ordinaire et la pratique artistique, n'est-ce pas parce que nous les séparons ? Treignac.life est une proposition de présentation parallèle de la VIE qui s'est développée autour du projet Treignac, depuis 2009. Elle valorise et reconnaît l'impact et l'accompagnement des personnes, des traditions et des modes de vie qui ont rendu le projet possible, tant du point de vue de la communauté artistique internationale que de la communauté locale qui l'adopte et le transforme.

Salons de Cultures

Porté par : **Radio Pays de Guéret – GUÉRET (23) | www.radiopaysdegueret.fr**

Médiation / Spectacle vivant



RPG propose en partenariat avec Télé Guéret Vision une série de concerts retransmis sur les ondes, et en vidéo sur le web. ces concerts ont lieu tous les 15 jours. L'élargissement à d'autres partenaires : Nuits d'Eté, Léz'Art Vert, l'Alzire, La Métive, La Guéretoise. Dans un contexte de réouverture des lieux de spectacles, la radio maintiendra son dispositif, en accueillant du public dans le respect des réglementations, afin de toucher le plus de personnes possible. Le dispositif permet l'archivage des œuvres sur la page Facebook de RPG, ainsi que sur la chaîne Youtube de Télé Guéret Vision, où une version « montée » est disponible. ce qui constitue pour les artistes un moyen de promouvoir leurs créations auprès des professionnels.

Les Secrets de la Forêt – découvrir l’art, la science et la nature

Porté par : Domaine de Boisbuchet – CIRECA – LESSAC (16) | www.boisbuchet.org

Médiation / Arts plastiques et visuels

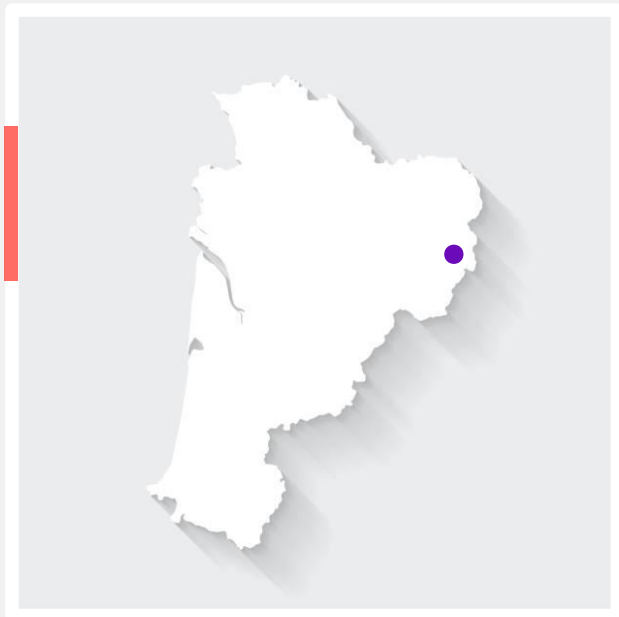


Le projet transmet la richesse de l'offre culturelle d'une exposition interdisciplinaire par le biais d'une application numérique spécialement développée à cet effet et intègre la visite de l'exposition à une activité physique de loisirs sur place, tout en invitant les visiteurs/utilisateurs à approfondir leur intérêt pour certains thèmes par la visite d'autres sites de la région Nouvelle-Aquitaine, qui seront ajoutés au programme chaque année. La culture, le tourisme et la technologie numérique seront combinés dans une activité de loisirs riche, éducative et agréable, qui permettra à la population locale et aux touristes de découvrir la diversité culturelle de la région.

Archéologramme

Porté par : **Haute Corrèze Communauté – USSEL (19) | www.hautecorrezecommunauté.fr**

Médiation / *Patrimoine*



Comment permettre la circulation, la découverte et la médiation autour des objets archéologiques antiques découverts sur le territoire de la Haute-Corrèze (site des Cars, site des Pièces Grandes) tout en assurant leur conservation au musée d'archéologie Marius Vazeilles situé à Meymac ? La réponse ici trouvée : l'hologramme comme outil de médiation mobile, pour aller dans les écoles, sur les sites archéologiques, auprès des visiteurs, montrer les richesses de notre mobilier antique en lien avec les lieux dans lesquels il a été retrouvé. Avec cette technique, la Communauté de communes imagine pouvoir allier la magie de l'apparition de l'hologramme et la pédagogie de la découverte d'un objet en 3D.

Confessions patrimoniales

Porté par : **Ville de La Souterraine (23)** | www.lasouterraine.fr

Médiation / *Patrimoine*



La MicroFolie de la Souterraine s'inscrit dans le cadre d'un lieu patrimonial fort de la Ville, l'ancienne chapelle des Sœurs de la Chapelle aujourd'hui désacralisée. Celle-ci possède encore un confessionnal qui n'est aujourd'hui plus adapté à son usage ancien. Le projet vise à en transformer l'usage pour en faire un nouvel objet : une station d'écoute intitulée "Confessions patrimoniales" permettant la découverte sonore de patrimoines variés (naturel, industriel, historique, etc.) de la Ville à travers 8 témoignages d'habitants ou d'amoureux de la Ville de La Souterraine.

Plus d'infos

Contacts :

> Mél. générique :

culturesconnectees@numerique-culturel.fr

> Région Nouvelle-Aquitaine

Franck CABANDÉ

Chargé de mission - service Numérique culturel

Mél. : franck.cabande@nouvelle-aquitaine.fr

> Drac Nouvelle-Aquitaine

Yves LE PANNÉRER

Conseiller pour le cinéma, l'audiovisuel et le numérique

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

Sites ressource :

> www.numerique-culturel.fr

> www.culture.gouv.fr/Regions/DRAC-Nouvelle-Aquitaine

> www.nouvelle-aquitaine.fr

Crédits publication :

Région Nouvelle-Aquitaine

Service Numérique culturel – Direction de la Culture et du Patrimoine

Crédits image :

> Photo d'illustration par Ostap Senyuk / Unsplash

> Fond de carte IGN