

Cultures Connectées - PNV

lauréats
appel à projets 2022



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 2022 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.

Vous trouverez dans ce document les informations essentielles sur les projets retenus par la Drac et/ou la Région Nouvelle-Aquitaine.

La Drac a souhaité cette année encore 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 2022 en quelques chiffres :

- + 81 pistes de candidatures
- + 31 rendez-vous d'accompagnement
- + 53 candidatures déposées
- + 48 projets éligibles
- + 30 projets lauréats

Les lauréats 2022

APAGO (86) [p. 4](#)
Espace Mendès France (86) [p. 6](#)
Archives départementales de la Vienne (86) [p. 8](#)

FAR – Fonds Audiovisuel de Recherche (16) [p. 9](#)

Captures (17) [p. 16](#)
Cie Jean-Fred Beuzier & Co (17) [p. 17](#)
Hélène LE CHEVILLER (16) [p. 18](#)

Marta Simone (33) [p. 19](#)
Collectif Rivage (33) [p. 21](#)
Mille Trois Cents (33) [p. 23](#)
Les Caprices de Marianne (33) [p. 25](#)
CLEM Patrimoine (33) [p. 27](#)

Cirque Leroux (40) [p. 29](#)
Le bureau des recherches sidérées (64) [p. 30](#)
Dômes Studio (64) [p. 31](#)
URPEKO ONDAREA (64) [p. 32](#)
Lo Congres (64) [p. 33](#)

[p. 5](#) CFMI Nouvelle Aquitaine (86)
[p. 7](#) Consortium Culture (86)

[p. 10](#) Centre de la mémoire d'Oradour (87)
[p. 11](#) Pan! (87)
[p. 12](#) La Belle Friche Cie (87)
[p. 13](#) Archives départementales de la Haute-Vienne (87)
[p. 14](#) Frac-Artothèque Nouvelle-Aquitaine (87)
[p. 15](#) Compagnie des Tâché.e.s (87)

[p. 20](#) Champs Sonores (33)
[p. 22](#) Archimuse (33)
[p. 24](#) Totoche Prod (33)
[p. 26](#) Vues du Cap (33)

[p. 28](#) Espace Productions 47 (47)

Légende (esthétique principale)

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

Le Clain. Balade sonore

Porté par : APAGO – POITIERS (86)

Patrimoine – Arts plastiques et visuels



Le Clain façonne le paysage poitevin, l'association APAGO invite les habitants de la Vienne vivant à proximité de cette rivière à collecter des sons, des images et des témoignages auprès des riverains, avec une autrice, une compositrice, une plasticienne et une designer mais également des spécialistes de l'environnement.

Des temps d'ateliers artistiques sont proposés pour assembler et composer une œuvre plastique et sonore autour de cette rivière si emblématique de ce territoire. A l'issue des ateliers, quatre bornes en bois intégrant des QR Codes seront implantées sur un parcours pédestre intégrant compositions sonores et créations visuelles.

Poitiers 2023 en sons et en images

Porté par : CFMI Nouvelle Aquitaine de l'Université de Poitiers – POITIERS (86) | sha.univ-poitiers.fr/cfmi

Spectacle vivant



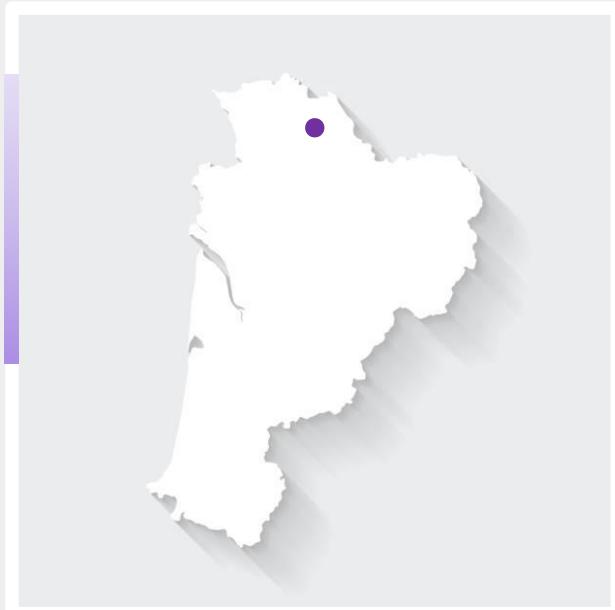
« Poitiers 2023 en Sons et en Images » est un spectacle associant étroitement le mapping vidéo et la création musicale. Il vise à proposer un autre regard sur le patrimoine architectural et les lieux emblématiques de la ville qui seront revisités par des vidéastes et mis en musique par les étudiant.es du Centre de Formation de Musiciens Intervenants (CFMI) de l'Université de Poitiers.

Le spectacle plongera le spectateur dans un univers virtuel faisant oublier l'espace de la salle des Pas Perdus de l'ancien palais de justice de Poitiers où il sera représenté. La musique, composée en relation avec les différents sujets sélectionnés, aura aussi, par interaction, un impact direct sur le visuel ; les sonorités, les rythmes, agiront sur l'image renforçant ainsi l'unité de la création.

Mexina - Medium expérimental IIIF en Nouvelle-Aquitaine

Porté par : Espace Mendès France – POITIERS (86) | www.emf.fr

Patrimoine



Porté par l'Espace Mendès France, centre de culture scientifique, technique et industrielle en Nouvelle-Aquitaine, le projet Mexina est un dispositif expérimental d'accompagnement à la diffusion et à l'appropriation d'images numérisées en haute résolution.

Cette plate-forme est constituée de serveurs au standard IIIF (un nouveau cadre technique commun et standardisé de diffusion des images de haute qualité et de leurs métadonnées), d'une bibliothèque virtuelle agrégeant des ressources locales ou distantes, ainsi que d'un programme d'ingénierie pédagogique de documentations et de formations, en ligne et in situ, destiné à faire émerger une communauté de compétences au service de la recherche, de l'éducation et de la médiation artistique, culturelle et scientifique.

BOITAVVENTURE

Porté par : Consortium Culture – LIGUGÉ (86) | www.consortium-culture.coop

Spectacle vivant



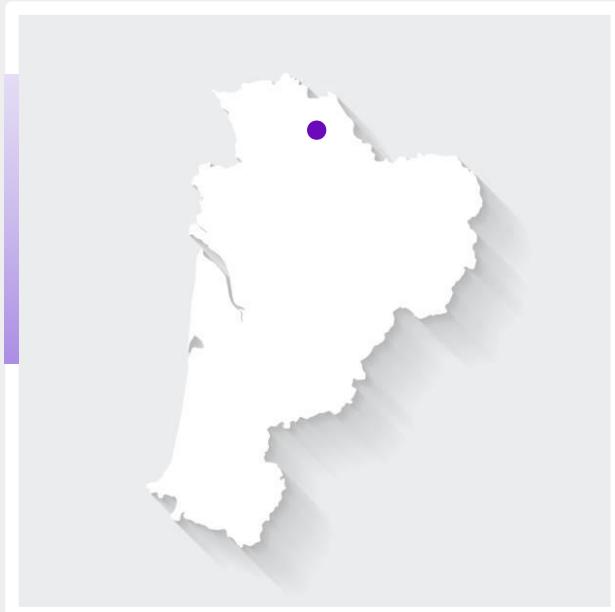
BOITAVVENTURE est une escapade digitale au pays des sons. A la croisée des chemins entre le spectacle participatif et la performance artistique, une histoire sonore et explorer des contrées musicales originales et surprenantes !

Orchestrés par deux compères Simon Goudeau et Michel Canuel, 5 instruments électroniques à interface intuitive et décalée composent un spectacle pédagogique qui permet aux débutants, novices, curieux, confirmés de se rencontrer et de partager un moment musical conté !

Histoire de la propriété bâtie dans la Vienne

Porté par : Archives départementales de la Vienne – POITIERS (86) | archives-deux-sevres-vienne.fr

Patrimoine



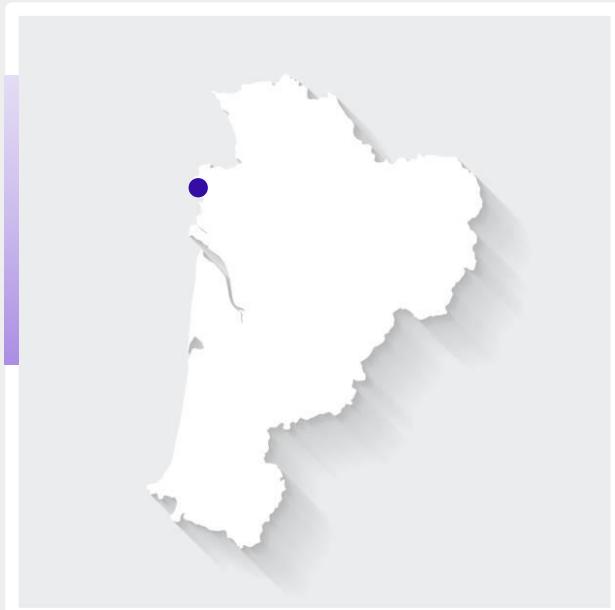
De nombreux propriétaires sollicitent les archives afin de connaître l'histoire de leur maison ou de leurs biens. S'il n'existe aucun document permettant de répondre aisément à une telle demande, les informations contenues dans le cadastre permettent d'établir non seulement une liste de propriétaires successifs, mais encore l'époque de construction ou d'extension d'un immeuble. Ces documents permettent aussi de suivre l'évolution de l'occupation foncière d'une commune.

La consultation de nombreux registres reste indispensable, et leur usage demande une forme d'apprentissage qui dissuade les curieux. Les Archives de la Vienne souhaitent donc numériser ces documents, très nombreux, et en faciliter l'accès sur internet aux moyens d'interfaces et de tutoriels simples d'accès.

Renumérisation et mise en ligne des collections du FAR

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

Cinéma / Audiovisuel



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 réunit 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.

Application Ici/Avant Oradour-sur-Glane

Porté par : Centre de la mémoire d'Oradour – ORADOUR-SUR-GLANE (87) | www.oradour.org

Patrimoine



L'Application numérique Ici/Avant Oradour sur Glane propose un parcours de visite de l'ensemble composé par le village-martyr, le Centre de la Mémoire d'Oradour et le nouveau bourg. Téléchargeable ou connectée, l'application propose 4 itinéraires complémentaires organisés en 12 stations à partir du Centre : l'histoire du massacre du 10 juin 1944 (circuit 1), l'histoire de la mémoire du massacre (circuit 2), une randonnée pédestre/cycliste dans les environs d'Oradour (circuit 3) et une petite randonnée pédestre/cycliste sur les bords de Glane, lieux de vie d'hier et d'aujourd'hui (circuit 4). Cette application propose ainsi de délivrer des contenus informatifs selon un dispositif numérique discret à la fois respectueux du recueillement nécessaire et sans intervention sur les ruines elles-mêmes.

Porté par : Pan! – LIMOGES (87) | www.pan-net.fr

Poésie / Arts plastiques et visuels



L'association *Pan!* a initié en 2021 la création du Groupe de Recherche sur les Technologies Intellectuelles OUvert : tigrOU, un collectif informel et ouvert à tous les participants aux rencontres qu'il pourra initier. Sa raison d'être est la suivante : le développement exponentiel des outils, des interactions, des économies et écologies numériques modifie en profondeur nos manières de communiquer, de consommer, de nous informer, etc.

Ce projet consiste à développer une plateforme numérique d'explorations poétiques et critiques des potentialités qu'offrent les médias numériques. Elle se fonde sur la conviction que ce type de démarche est essentielle à l'appropriation collective et critique de ces nouveaux outils, dans une visée résolument démocratique.

Go To Hell

Porté par : La Belle Friche Cie – LIMOGES (87)

Spectacle vivant



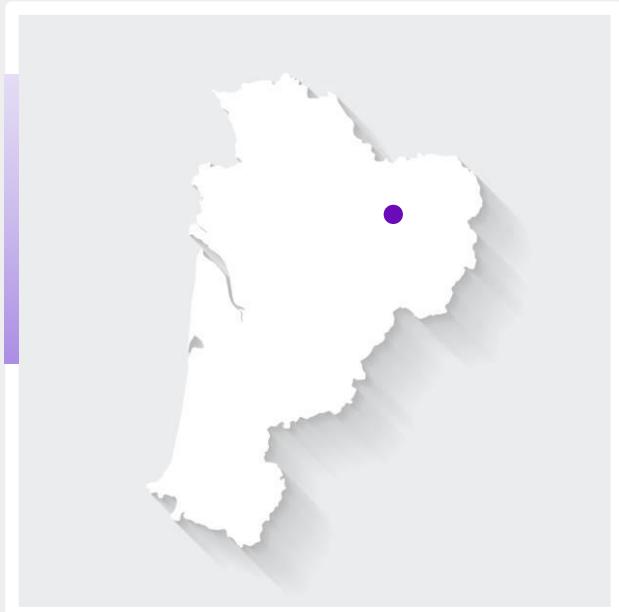
En référence à une phrase attribuée à Calamity Jane, « Dis leur de tous aller en enfer », *Go To Hell* est un BD concert dans lequel arts visuels et sonores s'hybrident en direct, pour raconter le mythe de Calamity et de l'Ouest Américain.

Sur scène, un procédé de narration « sérigraphique » comme autant de couches de couleur, pour donner vie à cette histoire et questionner notre besoin de mythologie : un écran/tulle, opaque ou transparent, de la programmation musicale et une création animée en VJing, des guitares, du chant, du jeu et des illustrations en dessin live !

Recomposition des patrimoines familiaux

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

Patrimoine

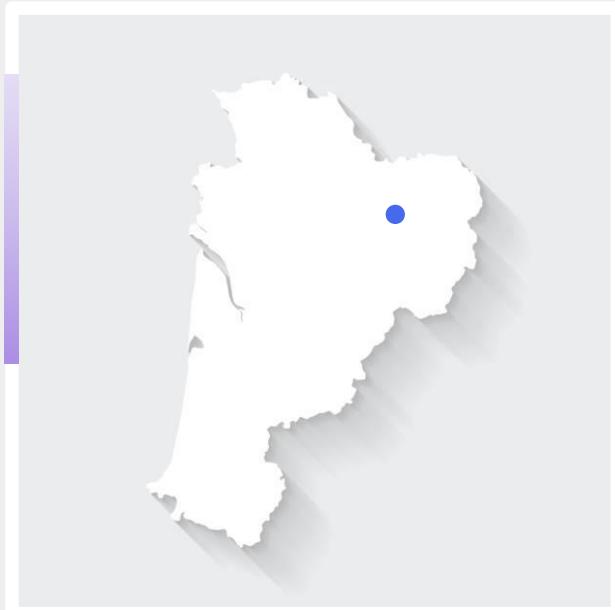


Ce projet consiste en la poursuite de la numérisation des registres d'état civil pour la période 1933-1950 de la collection du greffe, des registres d'enfants exposés et trouvés (H SUP LIMOGES G et H DEP LIMOGES Q) ainsi que les déclarations de successions et absences de août 1898 à 1941 pour une mise en ligne sur le site Internet des Archives départementales de la Haute-Vienne.

Atelier 360°

Porté par : Frac-Artothèque Nouvelle-Aquitaine – LIMOGES (87) | fracartothequenouvelleaquitaine.fr

Arts plastiques et visuels



Atelier 360° est à la fois un programme artistique, scientifique et de médiation numérique novateur porté par le Frac-Artothèque Nouvelle-Aquitaine. Il est pensé pour engager de nouvelles relations aux artistes et aux personnes en offrant la possibilité d'une rencontre plus personnelle avec l'acte de création.

En dévoilant leur environnement de travail et en donnant accès à leur espace de création, le programme Atelier 360° propose une expérience immersive permettant d'accéder aux fondations de la recherche des artistes choisis. L'immersion fonctionne comme une arborescence où chacun choisit un chemin en évoluant physiquement dans l'atelier de l'artiste et en découvrant les contenus qui nourrissent sa dynamique de création.

POMONA

Porté par : Compagne des Tâché.e.s – LIMOGES (87)

Spectacle vivant



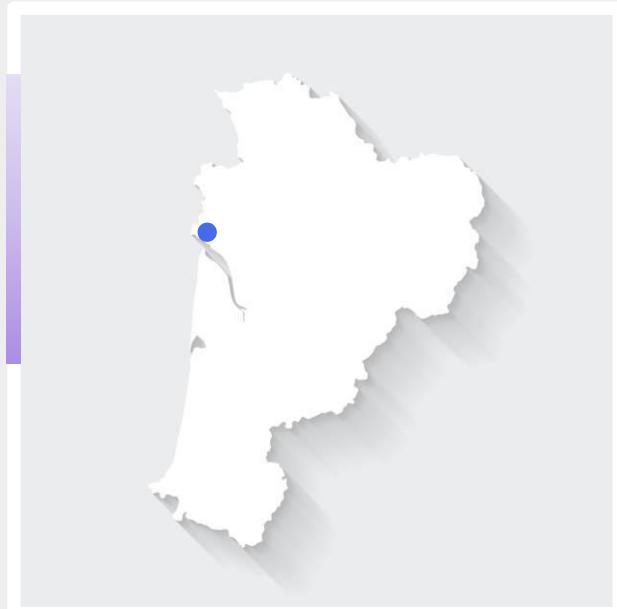
Une expérience immersive mise en scène par Adèle Bensussan et la Cie Des Tâché.e.s, reposant sur la pièce d'Alistair McDowall et dans laquelle les spectateurs entrent en démarrant la partie d'un jeu qui oscille entre réalité et fiction, horreur et grotesque. Ils assistent aux étranges destins de personnages enfermés dans une spirale infernale, avec une narration régie par un principe d'interactivité entre le son, la lumière, les acteurs et les spectateurs.

La technologie hybride développée pour le spectacle - entre analogique et digitale -, devient maîtresse du jeu et constitue ainsi un aspect déterminant de l'expérience immersive.

Les Mémoires de Royan

Porté par : Captures – ROYAN (17) | www.agence-captures.fr

Arts plastiques et visuels / Patrimoine



Les Mémoires de Royan est un projet participatif axé autour des arts numériques et qui tend à se déployer à travers 2 phases.

D'abord la collecte, création, indexation et qualification d'une base de données en open data sur les thèmes des cartes postales de Royan, de l'architecture de Royan et de la reconstruction de la ville,

Viendront ensuite la conception et la réalisation par le collectif d'artistes SLIDERS Lab, d'une exposition en plusieurs lieux et sites remarquables dans la ville et l'agglomération de Royan, sur la ville de Royan et son histoire. Cette exposition sera composée d'installations artistiques utilisant les technologies numériques : casque de réalité virtuelle, prise de vue en 3D 360°, environnement immersif interactif, et spatialisation sonore.

I LIKE SMALLTALK

Porté par : Cie Jean-Fred Beuzier & Co – ROYAN (17) | www.jeanfredbeuzierandco.org/

Spectacle vivant



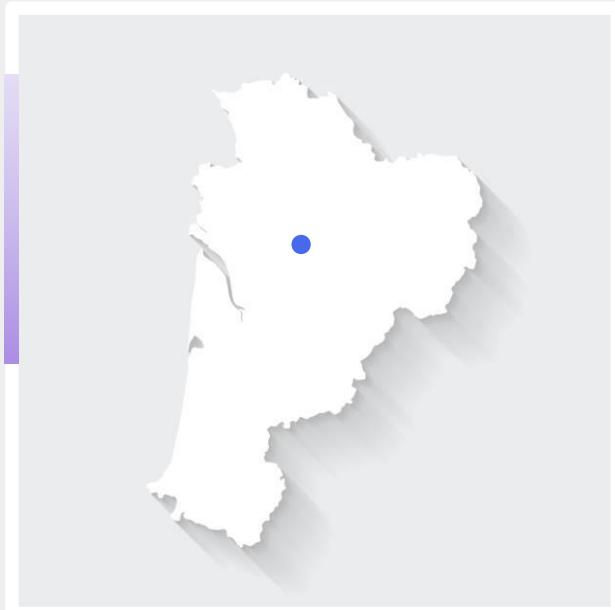
Ambulant et populaire, le théâtre de marionnettes se joue sur la place publique. *I LIKE SMALLTALK* est hybride, plastique, et tout terrain. Le spectacle emprunte au théâtre caché même si la fiction des personnages est visible d'emblée. Les marionnettes ont leur rythme, une histoire, ce qui permet de moduler les approches. Porteuses d'imaginaire, elles sont simultanément traversées par l'écriture et par la parole, semblent agir pour elles-mêmes.

Intégré au spectacle, un apport numérique fait avancer la dramaturgie. Les récits livrés s'additionnent et se combinent en direct, ce qui crée des points d'appui autour desquels s'organisent la parole, son action, l'interprétation et la circulation des messages. Diffusées sur un écran associé au déménagement et sur les réseaux sociaux, les vidéos se combinent à la trame narrative !

30 000 cailloux pour le consul

Porté par : Hélène LE CHEVILLER – SERS (16) | www.lnlecheviller.com

Arts plastiques et visuels



Aristides de Sousa Mendes, consul du Portugal à Bordeaux en juin 1940, signa 30 000 visas illégaux à des réfugiés venus de toute l'Europe, sauvant ainsi 30 000 vies avant de finir lui-même dans la misère et dans l'oubli.

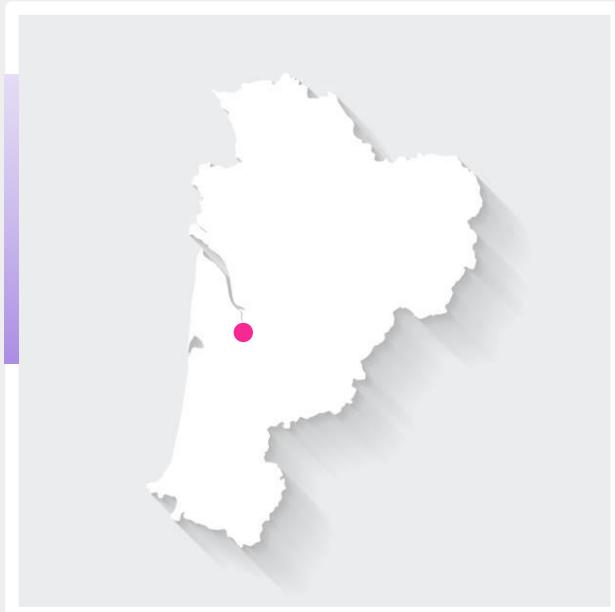
LN Le Cheviller, artiste visuelle, a rassemblé 30 000 images de cailloux en hommage au consul et à son action, s'inspirant de la tradition juive qui consiste à poser un caillou sur la tombe d'une personne dont on veut honorer le souvenir.

Créée en partenariat avec SONAR[T], une installation numérique interactive va désormais permettre au public, via du son et de l'image, d'accéder à cette collection et de s'immerger dans cette histoire.

Les Vies

Porté par : Marta Santone – BORDEAUX (33) | www.martasantone.art

Livre et Lecture



Les Vies est un projet d'écriture interactif qui se déroule dans les rues de Bordeaux. Le texte, divisé en chapitres, peut être lu à travers une application qui fonctionne avec la géolocalisation : les chapitres s'affichent sur le téléphone sous forme de cartes, ce n'est qu'en se rendant dans les lieux sélectionnés que le public peut lire le texte et suivre l'histoire en se déplaçant dans les lieux où elle se déroule.

L'œuvre, conçue comme une sorte de jeu narratif, encourage le public à participer à l'intrigue, voire à prendre des décisions qui l'amènent dans différentes directions.

Porté par : Champs Sonores – BORDEAUX (33) | champssonores.wordpress.com

Spectacle vivant



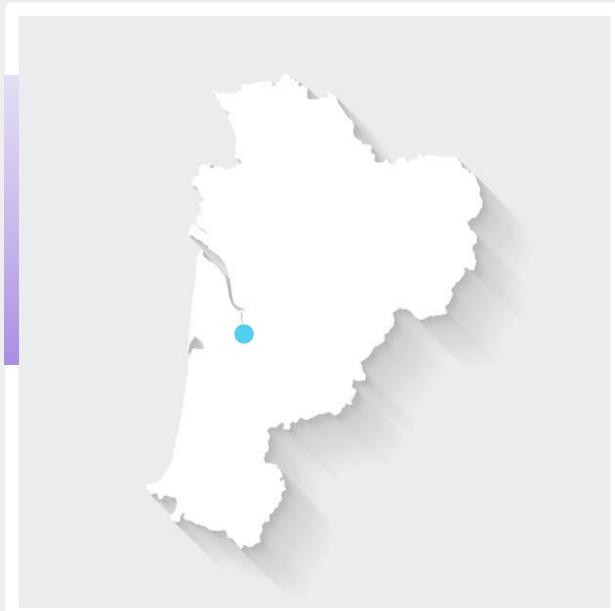
Performance pour double duos sur scène : danseuse et danseur Hip-Hop, chanteuse et musicien au Karlax. Le miroir, thème central de la performance scénique est aussi l'objet d'une recherche scientifique, expérimentale et esthétique. Issu notamment de résidences au SCRIME-Université de Bordeaux, miRRor est aussi un projet Art-Science qui donnera lieu à des recherches sur la traduction du thème du miroir dans les domaines du son et de l'image.

Le corps vivant reflété, la réalité devant le miroir, le reflet et le miroir lui-même deviennent des objets mathématiques manipulables à souhait. Sur scène l'interaction entre les éléments visibles, audibles et leurs manipulations, sont au centre de cette performance qui nous montre l'infini du miroir.

Où atterrir ? Récits d'enquête, paysages sonores et cartographie

Porté par : Collectif Rivage – BORDEAUX (33) | collectifrivage.wixsite.com/rivage

Spectacle vivant



Où atterrir ? est une expérimentation artistique, scientifique et politique issue des travaux de Bruno Latour qui propose d'inventer face à l'urgence liée au nouveau régime climatique de nouvelles formes d'actions. Le collectif Rivage composé d'artistes et de scientifiques accompagne des participants dans ce processus d'enquête personnelle et de description de leurs conditions d'existence. Il s'associe au collectif de design graphique et interactif Figures Libres pour créer une œuvre-plateforme collaborative en s'appuyant sur les arts numériques et des outils cartographiques afin de proposer une nouvelle représentation du territoire enrichie par les paysages sonores et les récits d'enquête.

À l'ombre de la Flèche Saint-Michel : une visibilité en chantier !

Porté par : Archimuse – BORDEAUX (33) | www.archimusebordeaux.com

Patrimoine



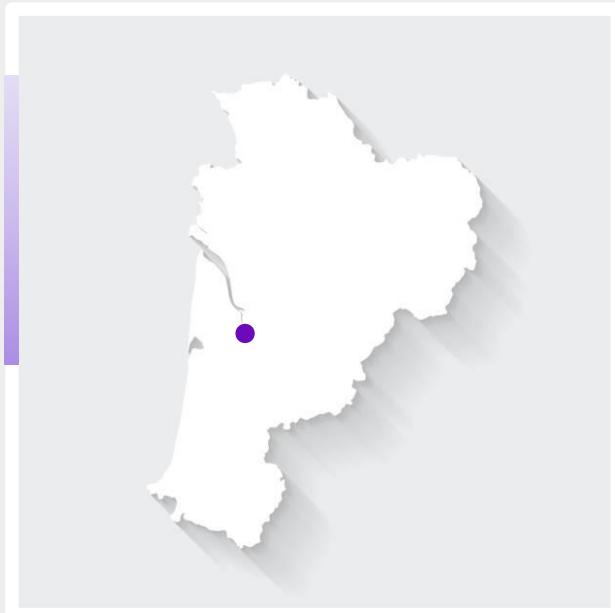
Ce projet s'articule autour de la restauration de la flèche Saint-Michel de Bordeaux et sur laquelle Archimuse souhaite valoriser et sensibiliser le public face à ce chantier qui occupera pendant 3 ans le paysage urbain de la métropole. Cette ambition se focalisera autour de 4 axes : mystères et inspiration littéraire, la dimension sociale de la réception des travaux, les arts et métiers du patrimoine, le territoire.

A cette fin, Archimuse souhaite ouvrir le dialogue sur ce chantier d'un patrimoine partagé par la mise en place d'une exposition in situ incluant notamment un hologramme 3D de la flèche réalisé en partenariat avec Archéovision.

Poliade - La Réole

Porté par : Mille Trois Cents – BORDEAUX (33) | www.milletroiscents.com

Patrimoine



Poliade est un projet social, artistique et numérique qui permet de re-découvrir un quartier grâce à la mémoire des personnes qui y habitent. Qu'a-t-on vécu dans ces lieux ? Et si un détail que vous n'aviez jamais remarqué portait en lui une histoire étonnante ?

Poliade est un projet d'application numérique co-construit avec les personnes bénéficiaires de structures culturelles et sociales des quartiers ou villes concernés, des personnes avec lesquelles des ateliers de co-création aboutiront à un jeu numérique grandeur nature !

La fin de leur monde

Porté par : Totoche Prod – BORDEAUX (33) | www.totocheprod.fr

Arts plastiques et visuels



L'artiste bordelais Thibault Messac propose d'animer une œuvre d'art à travers la création d'une œuvre numérique composée d'une vidéo très haute définition (4K et 8K) composée au départ d'une multitude de prises de vue de la ville de Bordeaux. Cette image numérique fixe est ensuite animée : l'architecture historique et actuelle de la ville prennent vie, se transforment et s'entremêlent et donnent à voir un urbanisme organique monumental.

Afin d'accentuer la sensation d'immersion, *La fin de leur monde* sera sonorisée par des captations des sons de la ville et projetée en 6X4m, les spectateurs feront corps avec cette œuvre animée et auront la sensation d'être absorbés par l'architecture mouvante et réinventée par l'artiste.

Tapis Sonore

Porté par : Les Caprices de Marianne – BORDEAUX (33) | www.caprices-de-marianne.fr

Spectacle vivant



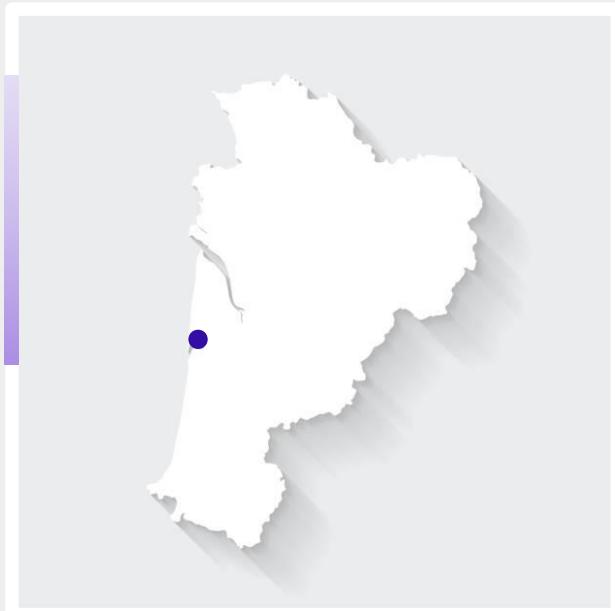
Un tapis sonore créatif et immersif, en tant qu'outil de médiation pour des ateliers d'éveil à la musique à destination des 3-6 ans, c'est le projet des Caprices de Marianne pouvant être intégré à leurs actions déjà mises en place auprès de lieux d'accueil dédiés (centres sociaux, médiathèques, écoles, hôpitaux, etc.). Ce dispositif sera constitué de dalles aux esthétiques différentes, chacune des dalles sera illustrée par un·e auteur·trice jeunesse différent·e.

Ce tapis sonore ne permettra pas seulement aux enfants de découvrir la musique, mais aussi d'interagir avec elle en jouant seul ou à plusieurs. En assemblant des sons, en jouant avec des nuances, des tempos, en racontant leurs propres histoires, ils seront les principaux acteurs de ce dispositif.

Fonds d'archives audiovisuelles du Bassin d'Arcachon

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

Cinéma / Audiovisuel



L'Association Vues du Cap collecte depuis 12 ans des films d'archives (amateurs et professionnels) mettant en images le Bassin d'Arcachon à toutes les époques.

Aujourd'hui, cette association, souhaite continuer la numérisation 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.

Images stéréoscopiques, numérisation et valorisation

Porté par : CLEM Patrimoine – CAMIAC-ET-SAINT-DENIS (33) | www.clempatrimoine.com

Patrimoine



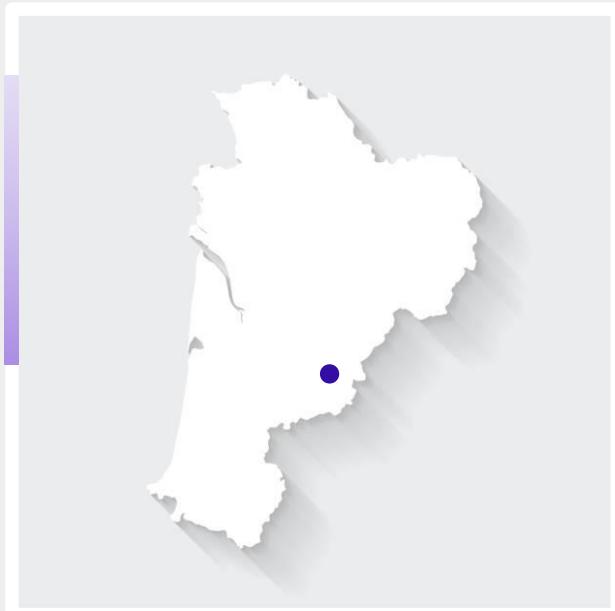
Depuis 2015, le CLEM a constitué une collection unique en France de plus de 25 000 photographies stéréoscopiques qui viennent illustrer leur connaissance de l'Histoire entre 1850 et 1950. Une grande partie de cette collection concerne la Nouvelle-Aquitaine, en raison du réseau constitué autour du projet et des premiers fonds collectés.

Ce vaste travail de numérisation, d'indexation et de valorisation de fonds d'images privés et publics a pour finalité de produire des modules de visualisation numériques en relief dédiées à l'exposition internationale organisée en mai 2023.

Plateforme COMETT, Courts-métrages et Territoires

Porté par : ESPACE PRODUCTIONS 47 – SAINTE-LIVRADE-SUR-LOT (47) | www.comett.org

Cinéma / Audiovisuel



Comett, court-métrages et territoires est une plateforme internet d'éducation artistique au cinéma à destination des enseignants et professionnels du cinéma pour apprendre le cinéma à leur élèves / groupe. A ce jour la plateforme priorise les élèves des collèges et lycées. Comett est également un festival itinérant de court-métrage : le Festival Comett.

Le contenu de la plateforme s'articule 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.

Hedy Lamarr

Porté par : Cirque Le Roux – LABENNE (40) | www.cirqueleroux.com/fr/

Spectacle vivant



Hedy Lamarr est une figure passionnante, au croisement de la guerre, du monde du cinéma, du luxe et d'inventions qui subsistent encore aujourd'hui jusque dans nos téléphones. Faisant le cheminement inverse de Georges Méliès, Allan Sartori du Cirque Leroux s'inspire des effets spéciaux pour tordre la réalité en scène grâce à la magie nouvelle, et revisiter l'histoire de cette femme.

A l'image de l'inventrice, la scène devient un lieu de tous les possibles : redonner vie aux inventions géniales et farfelues d'Hedy. Revivre des moments de cinéma en s'affranchissant des limites de la scène, tordre la réalité et faire surgir deux espions allemands en quête de ses inventions... Changement de décors impossible, magie, envolées, duel irréalistique et cascades, *Hedy Lamarr* est un hymne à l'invention et à l'inattendu.

Drei Liebe

Porté par : Le bureau des recherches sidérées – BAYONNE (64) | www.leonlachamp.com

Arts plastiques et visuels



Drei Liebe est une œuvre composite croisant les arts visuels, sonores, le cinéma et la danse contemporaine de l'artiste/auteur Léon Lachamp qui implique de jeunes artistes et acteurs culturels de la Nouvelle-Aquitaine dans ses différentes phases d'évolution. Cette création prend appui sur les textes originaux de la chanson des Nibelungen (poème épique médiéval) et sur l'opéra le Ring des Nibelungen du compositeur allemand Richard Wagner.

Léon Lachamp s'inspire de ces diverses adaptations qui existent dans le monde et son unique conclusion amour = malheur, pour créer une œuvre contemporaine audiovisuelle, interactive et modulable entre l'artiste/interprète, le contenu visuel/sonore, et le public, en trois actes, pensée pour différents supports et lieux.

HAL2000

Porté par : Dômes Studio – BAYONNE (64) | www.domes-studio.com

Spectacle vivant



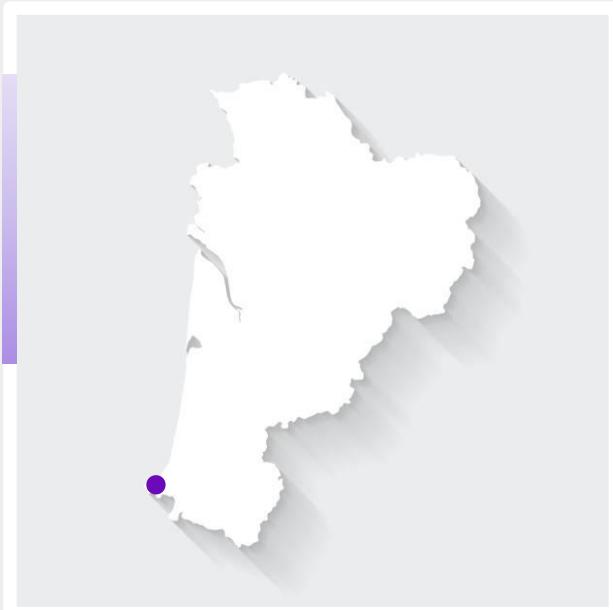
HAL2000 est un spectacle audiovisuel interactif (house-electro-aérodynamisme) qui met en scène le musicien Vincent2000 dans un univers constitué de vidéos et de lumières.

Plus qu'un concert, ce spectacle est pensé pour rendre « visible » la musique. Le public vivra une expérience sensorielle et la scénographie à grande échelle lui donnera une impression immersive. Le spectacle s'appuie sur la mise en lien de ISF Shaders (images animées interactives à partir de lignes de codes) et de flux audios. Il sera construit autour de 10 morceaux pour 10 « tableaux » et donc 10 shaders interactifs.

Quatre dimensions du fort de Socoa

Porté par : URPEKO ONDAREA – SAINT-JEAN-DE-LUZ (64)

Patrimoine



Le Fort de Socoa est un lieu stratégique transformé au cours des siècles dans ses fonctions et ses usages au besoin de ses commanditaires. C'est aussi la réalisation d'une place forte pour résister aux assauts et agressions de l'environnement, sa structure imposante influence l'habitat et les territoires autour de lui. La lecture de ce bâtiment nous arrive avec le temps aujourd'hui dans son état actuel, mais ce résultat est l'œuvre d'une lente évolution au fil des siècles et des volontés de ses propriétaires.

L'objectif du projet est de proposer un outil de médiation visuel facilement abordable dans lequel en de courtes séquences le spectateur peut s'informer du déroulement de la construction du Fort de Socoa au fil du temps.

Plateforme numérique pour la langue et de la toponymie occitanes

Porté par : Lo Congres – PAU (64) | www.locongres.org/fr

Patrimoine



La plateforme numérique occitane est une infrastructure numérique qui permettra un accès unique et interactif à l'ensemble des données lexicographiques, textuelles et toponymiques occitanes. Il est adossé à des programmes de restitution toponymique en partenariat avec l'IGN et de la rédaction du Dictionnaire général de la langue occitane. Le projet comprend également un important volet dédié à la constitution massive de ressources TAL (Traitement automatique des langues) avec le formatage et l'annotation d'un corpus référentiel.

Plus d'infos

Contacts :

> Mél. équipe Cultures Connectées : equipe@cultures-connectees.fr

> Drac Nouvelle-Aquitaine

Yves LE PANNERER

Conseiller pour le cinéma, l'audiovisuel et le numérique

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

Gwenaëlle DUBOST

Conseillère action culturelle et territoriale

Mél. : gwenaelle.dubost@culture.gouv.fr

David REDON

Conseiller action culturelle et territoriale

Mél. : david.redon@culture.gouv.fr

> Région Nouvelle-Aquitaine

Gaëlle GERBAULT

Responsable de service - service Numérique culturel

Mél. : gaelle.gerbault@nouvelle-aquitaine.fr

Franck CABANDÉ

Chargé de mission - service Numérique culturel

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

Plus d'infos

Sites ressource :

> Portail Culture et Patrimoine de la Région Nouvelle-Aquitaine – thématique Numérique culturel :

www.culture-nouvelle-aquitaine.fr/thematiques/numerique-culturel/

> Site Internet de la Drac Nouvelle-Aquitaine :

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

Crédits publication :

Région Nouvelle-Aquitaine

Service Numérique culturel – Direction de la Culture et du Patrimoine

Crédits image :

> Photo d'illustration par Bit Cloud / Unsplash

> Fond de carte IGN