Cultures Connectées

lauréats appel à projets

numérisation, médiation, création

2024

PRÉFET
DE LA RÉGION
NOUVELLE-AQUITAINE
Liberté
Égalité
Fraternité

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 2024 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 13 février et clôturé le 22 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 2024 en quelques chiffres :

+ 124 pistes de candidatures
+ 71 rendez-vous d'accompagnement
+ 71 candidatures déposées
+ 39 projets lauréats DRAC ou Région

Les lauréats 2024

p. 4 La Tour de Marmande (86)
p. 5 Centre d'art contemporain de Châtellerault(86)
p. 6 Yuna Records (86)
p. 7 Espace Mendès France (86)
p. 8 Nyktalop Mélodie (86)
p. 9 La Fanzinothèque (86)

S-LAB (17) p. 10
Carré Amelot (17) p. 11
Communauté de Communes Aunis Sud (16) p. 12
ALEA (16) p. 13
Ville de Saintes (16) p. 21

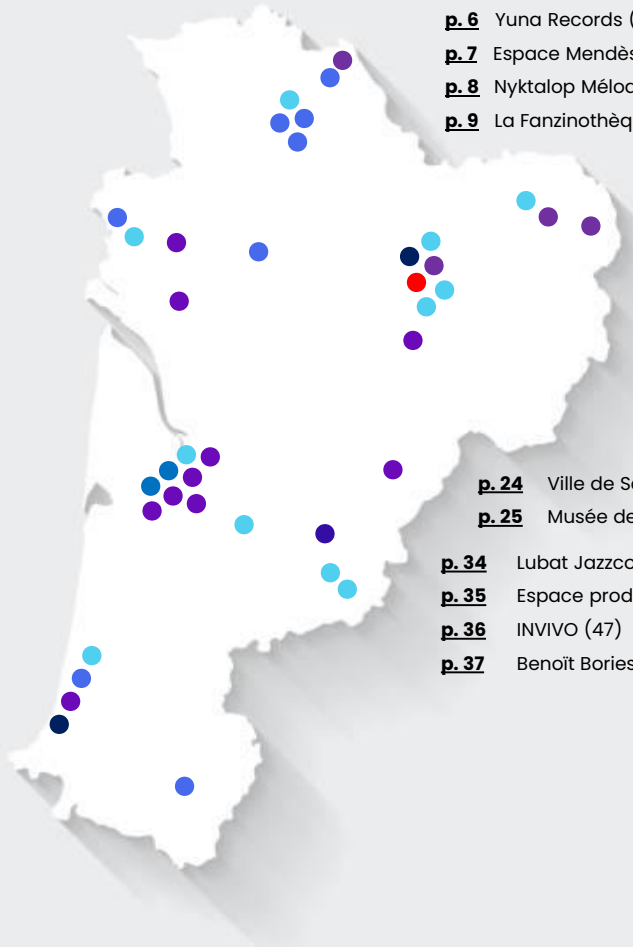
Le Mar Collectif (33) p. 26
La Boîte à Sel (33) p. 27
Halle des Douces (33) p. 28
Bibliothèque municipale de Bordeaux (33) p. 29
ALCA (33) p. 30
Léna d'Azy (33) p. 31
Cie Machine Cassée (33) p. 32
CLEM Patrimoine (33) p. 33

CATACH (40) p. 38
Landes Musiques Amplifiées (40) p. 39
Musée Bonnat-Helleu (64) p. 40
Fipadoc (64) p. 41
Tram-e (64) p. 42

p. 14 ATLATL(23)
p. 15 Commune de Lavaveix-les-Mines (23)
p. 16 Commune d'Auzances (23)
p. 17 Les Arracheurs de Dents (87)
p. 18 Archives de la Haute-Vienne (87)
p. 19 IEO Lemosin (87)
p. 20 Cinémathèque de Nouvelle-Aquitaine (87)
p. 22 Blast Collective (87)
p. 23 Cie Le Ballet Brut (87)

p. 24 Ville de Saint-Yrieix-la-Perche (87)
p. 25 Musée de Domme (24)

p. 34 Lubat Jazzcogne Productions (33)
p. 35 Espace production 47 (47)
p. 36 INVIVO (47)
p. 37 Benoït Bories (47)



Légende (esthétique principale)

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

La Compagnie des Archéografs

Porté par : ***La Tour de Marmande*** **– VELLÈCHES (86) | www.latourdemarmande.com**

Patrimoine

Retour carte lauréats

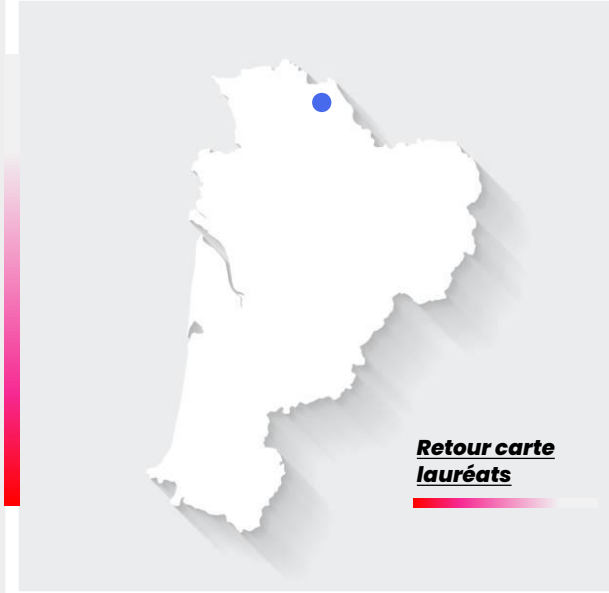
Les graffitis, marques, dessins ou inscriptions, parcourent nos murs depuis des siècles mais n'ont été reconnus comme des objets historiques à part entière que récemment. Désormais archéologues, épigraphistes et autres experts les étudient avec attention, encore faut-il discerner ces graffitis, savoir les relever pour les mettre à la disposition de tous, chercheurs comme grand public.

Ce projet vise à constituer une *Compagnie d'Archéografs*, des personnes formées à la collecte et à la valorisation numérique des graffitis anciens pour initier des inventaires participatifs à l'exemple de ce qui se fait pour les sciences naturelles, avec comme première base, la numérisation d'éléments issus des églises et châteaux du département de la Vienne.

Cogito – Artothèque numérique

Porté par : ***Centre d'art contemporain - CHÂTELLERAULT* (86) | www.grand-chatellerault.fr**

Arts plastiques et visuels



Retour carte lauréats

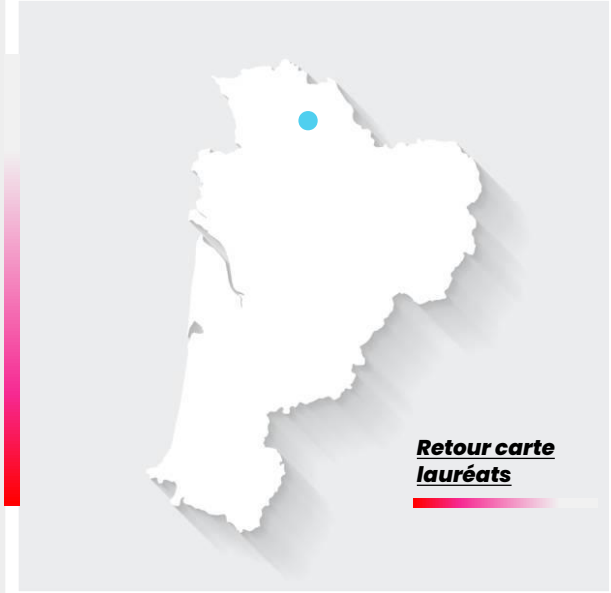
Dans une approche de sobriété numérique, ce projet consiste à accentuer la diffusion des 1200 œuvres de la collection de l'Artothèque du Grand Châtellerault et de les rendre accessibles via un dispositif numérique spécifique, envisagé comme un geste artistique à part entière grâce à l'association d'un webdesigner et d'une artiste plasticienne.

Cet outil numérique est pensé comme un vecteur d'échanges qui vient compléter sans s'y substituer, les actions de l'Artothèque en matière de prêt d'œuvres, d'expositions ou de médiation, avec de nouvelles approches plus interactives et adaptables à tous les supports et à toutes les connexions.

Réalités tangibles – Field & datas recording

Porté par : ***Yuna Records - MIGNÉ-AUXANCES* (86) | www.heliopolarthing.com**

Spectacle vivant



Retour carte lauréats

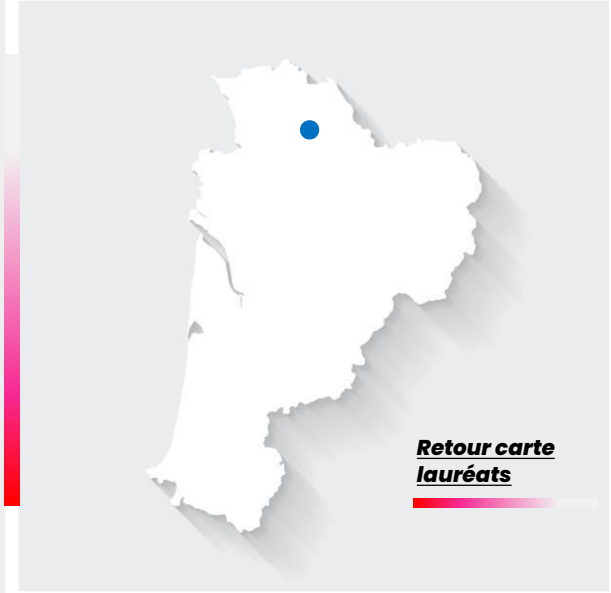
En 2020, a été développé par Yuna Records un projet de médiation de synthèses sonores grâce à la production de plusieurs séries d'instruments électroniques nomades qui intègrent différents capteurs environnementaux et des solutions logicielles libres.

Une nouvelle étape sera ici mise en place par Damien Skoracki, artiste portant ce collectif, avec la production d'un système de gestion de données des capteurs d'enregistrement pouvant être réutilisées pour toute autre démarche créative sur le territoire.

TICHODROME 3.0

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

Arts plastiques et visuels



Retour carte lauréats

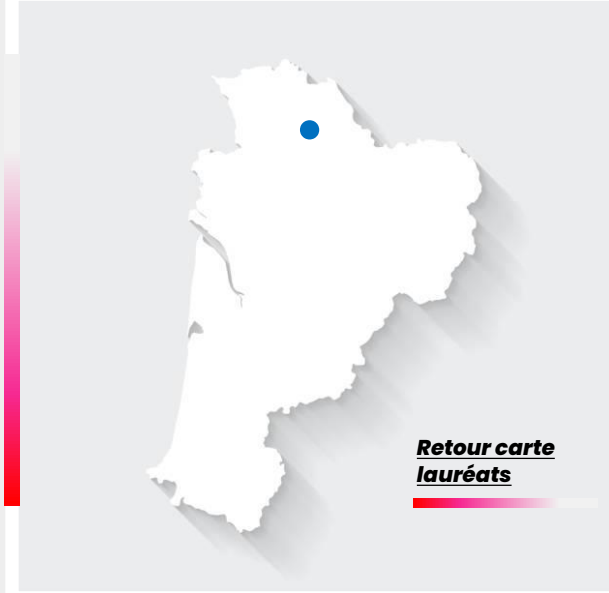
L'Espace Mendès France ambitionne ici de produire des *posters,* des nouvelles images graphiques, et de les utiliser à l'instar d'autres ressources partagées à travers le protocole international d'interopérabilité des images (IIIF). Ces *posters* serviront de support *in situ* ou en ligne, à des explorations commentées dans un contexte de médiation, ou encore d'un spectacle, jouant sur une lecture interactive et immersive de l'image.

C'est l'artiste Morgane Parisi, basée à Angoulême, qui créera pour ce projet, ce type d'image qui associe une vue synoptique à un foisonnement de détails autour d'un thème, à des fins de médiation sur des thématiques *arts sciences.*

NYKTALABs Upcyclage

Porté par : **Nyktalop Mélodie – POITIERS (86) | www.nyktalopmelodie.org/**

Arts plastiques et visuels



Retour carte lauréats

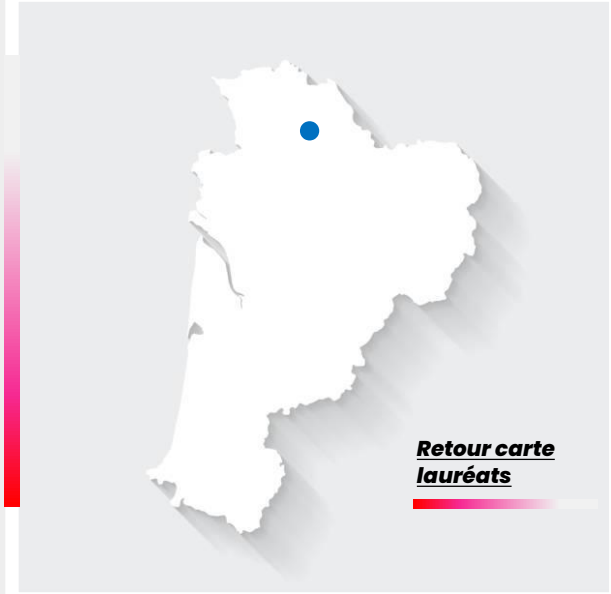
A travers ses *Nyktalabs*, Nyktalop Mélodie souhaite développer des outils de projection à faible consommation en pratiquant l'upcyclage (un recyclage qui augmente les caractéristiques d'un matériel). Ce matériel sera utilisé lors de propositions d'ateliers en mode laboratoire, ouverts et participatifs et qui mêleront découverte, initiation et pratique de l'image.

Ces temps d'ateliers partagés favoriseront l'élaboration et l'expérimentation de créations visuelles en se reposant ainsi sur des techniques anciennes, *low-tech* et en les croisant avec de nouvelles technologies.

Numérisation et valorisation du fonds patrimonial de La Fanzinothèque

Porté par : ***La Fanzinothèque – POITIERS*** **(86) | www.fanzino.org/**

Arts plastiques et visuels



Retour carte lauréats

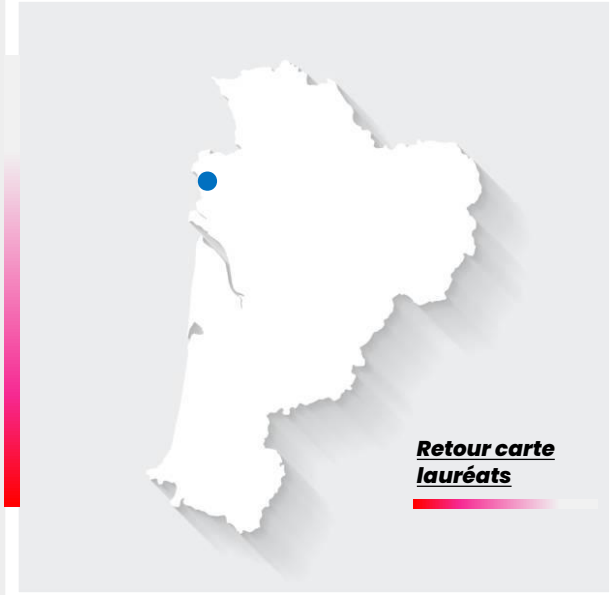
Ce projet vise à renforcer et pérenniser la numérisation du fonds de la Fanzinothèque de Poitiers pour le rendre plus accessible aux chercheurs et au public, une numérisation de fanzines réalisée en partenariat avec la Maison de Sciences de l'Homme et de la Société de l'Université de Poitiers

Comptant près de 60 000 documents, cette collection est la plus grande et la plus ancienne collection de fanzines et de microéditions d'Europe, sinon du monde. Elle contient de très nombreux documents tirés à peu d'exemplaires, qui par ailleurs sont dans des états de conservation particulièrement précaires au vu de la nature même de ces documents.

The Legible Journey

Porté par : **S-LAB – LA ROCHELLE (16) | www.festivalzero1.com/**

Arts plastiques et visuels



Retour carte lauréats

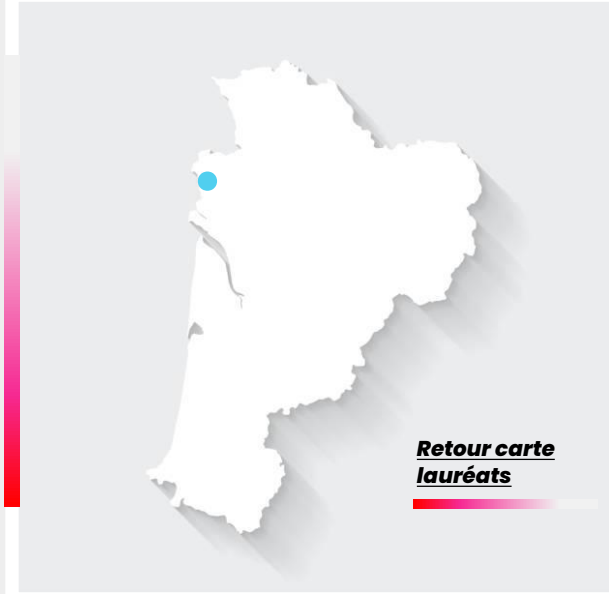
The Legible Journey (Le Voyage Lisible) est une installation d'art numérique interactive et *low-tech*, inspirée de l'œuvre éponyme célèbre de Jeffrey Shaw (1996) et commandée au collectif Línea 60 pour la 10ème édition du Festival ZERO1 ayant pour thème *RALENTIR*. Ce projet commence le 4 avril 2024 à La Rochelle, lorsque Maëla et Eleanor se lancent dans un voyage d'une année à vélo jusqu'à Athènes, et captent des sons et des images tout au long de ce voyage.

L'installation traduit cette expérience en invitant les spectateurs à plonger dans leur aventure, en actionnant un vélo stationnaire qui ne s'animera que sous l'impulsion d'au moins deux personnes, l'une guidant l'autre pour ajuster la vitesse selon leur désir.

Habiter les nuits

Porté par : ***Carré Amelot – LA ROCHELLE* (16) | www.carre-amelot.net**

Spectacle vivant



Retour carte lauréats

Habiter les nuits est un spectacle accessible dès 7 ans et à la croisée du documentaire, de la musique, de l'illustration et du numérique. Ce projet itinérant créé par le collectif Avoka s'inscrira dans le travail spécifique du Carré Amelot au sein du quartier prioritaire de Villeneuve-les-Salines, situé en zone périurbaine de La Rochelle.

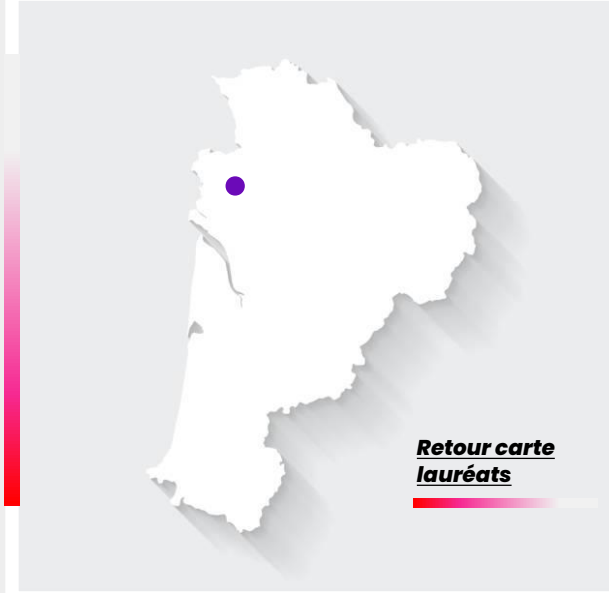
L'objectif est d'aborder des enjeux sociaux et écologiques à hauteur d'enfant, en s'appuyant sur les acteurs de la nuit et du territoire, et d'interroger notamment le lien entre la ville et la nature.

En parallèle du spectacle, les interventions dans les territoires feront l'objet d'accompagnement à la pratique artistique, de médiation sur des questions scientifiques et de développement durable.

Musée numérique au site archéologique à Saint-Saturnin-du-Bois

Porté par : **Communauté de Communes Aunis Sud – SURGÈRES (17) | aunis-sud.fr/**

Patrimoine



Retour carte lauréats

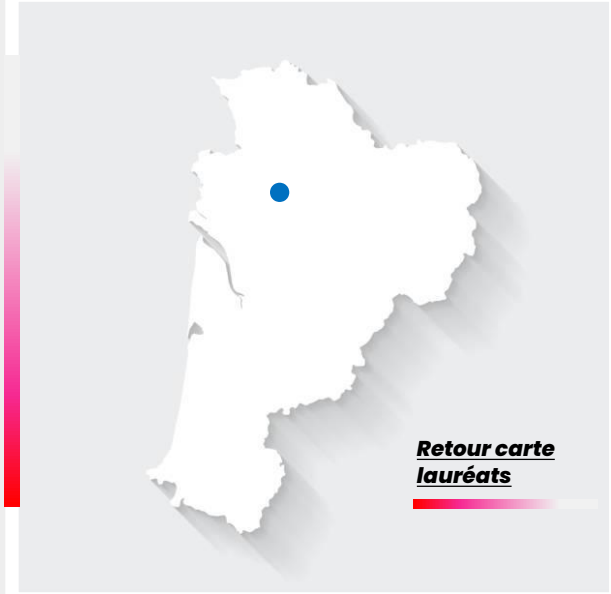
Découvert en 2007, le site archéologique de Saint-Saturnin-du-Bois géré par la Communauté de Communes Aunis Sud, recèle un certain nombre de trésors, notamment au sein des vestiges de la Villa romaine et de la Ferme médiévale qui sont valorisés par un programme de restauration et de médiation chaque été.

Qu'en est-il des découvertes du mobilier archéologique ? Après la phase d'étude, l'heure est venue de présenter les découvertes au public. La numérisation des collections et leur présentation sous forme de musée numérique et itinérant répondra à cet enjeu.

Electric Nerve

Porté par : **ALEA - VILLEFAGNAN (16)**

Arts plastiques et visuels



Retour carte lauréats

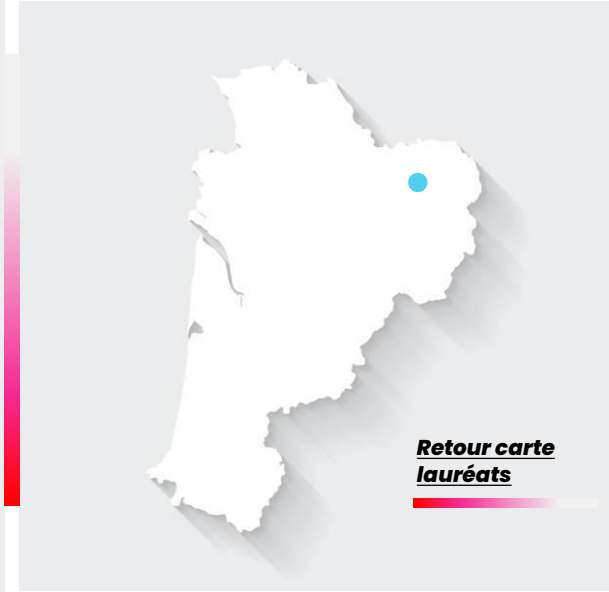
Electric Nerve est un projet autour de la reconnaissance des arbres remarquables. C'est débord une expérience *in situ*, où à la suite d'une déambulation nocturne, le public découvre un arbre support d'une installation visuelle, sonore et interactive.

Utilisant la projection vidéo sur support végétal, la lumière redessine les reliefs de l'arbre, chaque creux de l'écorce se transforme en matière vivante. Une manière de rendre palpable le cycle végétal, dans une fiction sensible et pulsionnelle ; battement de cœur, embrassement et croissance des racines, un mélange qui s'appuie en partie sur le rythme cardiaque du public, dans un jeu de rencontre avec la nature. Ce projet se prolonge ensuite dans le métavers, par le scan de chaque arbre rencontré, concrétisant ainsi une forêt virtuelle, source d'une nouvelle mémoire.

BRADY

Porté par : ***ATLATL - SAINT-HILAIRE-LA-PLAINE* (23) | www.compagnie-atlatl.com**

Spectacle vivant



Retour carte lauréats

Entre réalité et fiction, *BRADY* est le récit de l'expérience de deux artistes qui, il y a dix ans, sont tombés fou amoureux du corps bodybuildé de Martial Cherrier, découpé et épinglé sur un corps de papillon, dans son œuvre *Fly or Die*.

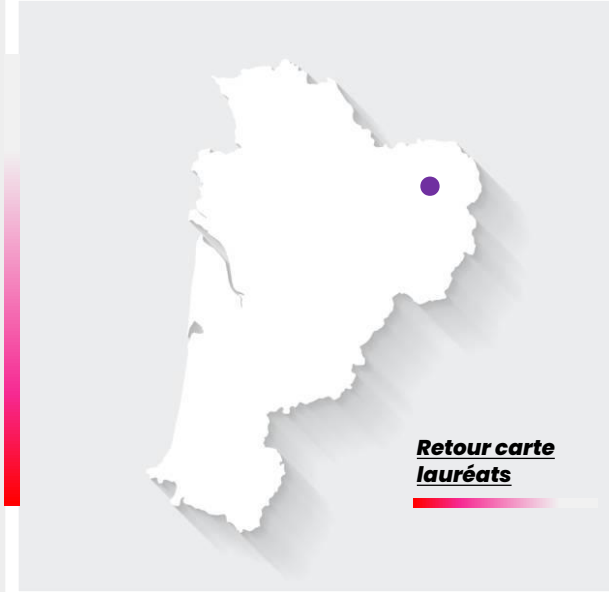
BRADY est un dialogue avec le bodybuilding où toutes les lignes bougent : le rapport au corps, à la norme, aux limites, à la masculinité et à la féminité, à l'animalité, au naturel et à l'artificiel, à la beauté, à la fiction, à l'art, aux fantasmes et aux tabous.

Dans un dispositif mêlant installation plastique, vidéo et sonore, le duo Jennifer Cabassu & Théo Bluteau, accompagné de sa chienne Tabu - reine de beauté -, se joue avec humour des symboles, des attendus et des clichés à la sauce Schwarzenegger.

Parcours d'interprétation du patrimoine minier - La Mauvaise Réputation

Porté par : ***Commune de Lavaveix-les-Mines*** **(23) | mairie-de-lavaveix.wifeo.com/**

Patrimoine



Retour carte lauréats

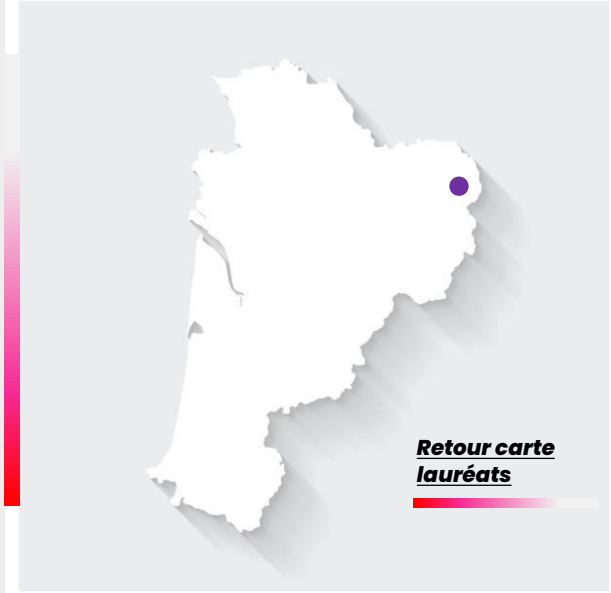
La Mauvaise Réputation est un itinéraire artistique numérique mettant en valeur l'exceptionnel patrimoine minier et mémoriel de la Commune de Lavaveix-les-Mines. Établie en 1868, la Cité minière de Lavaveix-les-Mines incarne localement les transformations sociales et migratoires majeures du XIXe siècle en France, marquées par l'essor industriel.

Cet itinéraire pérenne complètera le circuit physique *Balade au-dessus de la mine*, comprenant 11 panneaux d'acier, qui seront numériquement enrichis d'un récit artistique sonore, de modélisations 3D expérimentales et d'une œuvre vidéo projetée. Ce projet sera déployé à travers une démarche collaborative impliquant les résidents, les associations patrimoniales, les établissements scolaires et les étudiants.

A la découverte d'Auzances : un territoire d'histoire et de culture

Porté par : ***Commune d'Auzances - AUZANCES*** **(23)** **www.ville-auzances.fr**

Patrimoine



Retour carte lauréats

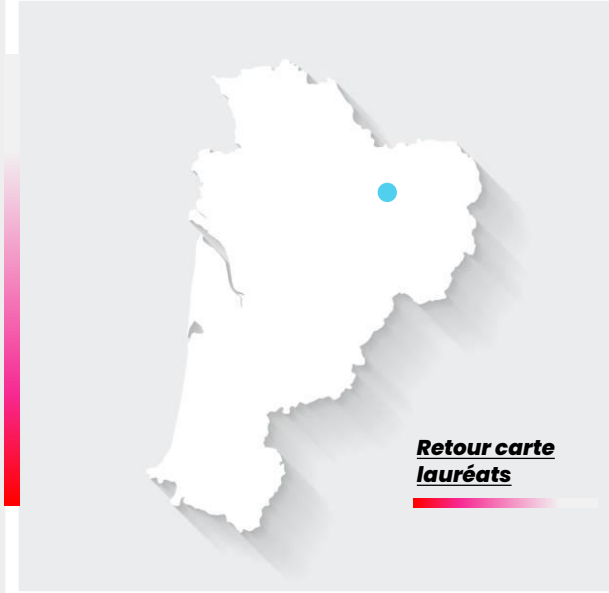
Ce projet de parcours patrimonial et culturel sera un itinéraire ludique, pédagogique et artistique permettant de découvrir la richesse de la Ville d'Auzances. Au cœur de la Basse Combraille et de la Vallée du Cher, la ville dispose de nombreux éléments d'intérêt, signalés par des pupitres et des plaques d'identification.

La création d'un parcours permettra de mettre des pupitres en circuit, d'enrichir l'expérience des usagers avec du contenu interactif et offrira une expérience immersive en réalité augmentée via la reconstitution du Château sur la place principale, de la Halle marchande et de l'Église.

Super 5 Foraine

Porté par : ***Les Arracheurs de Dents - AMBAZAC (87) | www.lesarracheursdedents.fr/***

Spectacle vivant



Retour carte lauréats

Depuis sa création, Les Arracheurs de Dents travaillent autour de l'univers forain, d'abord dans les lignes de fond à travers la dramaturgie puis dans la forme avec des attractions intégrées dans des écritures spectaculaires et par la suite dans des projets de médiation. C'est donc dans cette suite logique que s'est inscrite l'envie d'une attraction foraine à part entière.

Les Arracheurs de Dents ont toujours eu à cœur de mettre en valeur des fractions de la culture populaire dans ce qu'elle peut avoir de subversif, d'inventif et de créatif. Ici c'est la débrouille et la fête foraine qui fondent la structure du dispositif. Une *Super 5 Foraine* se dépliera en 4 attractions foraines numériques qui proposent chacune d'appréhender l'univers forain par l'expérience, la communication en équipe, l'agilité ou la force.

Retracer les parcours individuels

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

Patrimoine

Retour carte lauréats

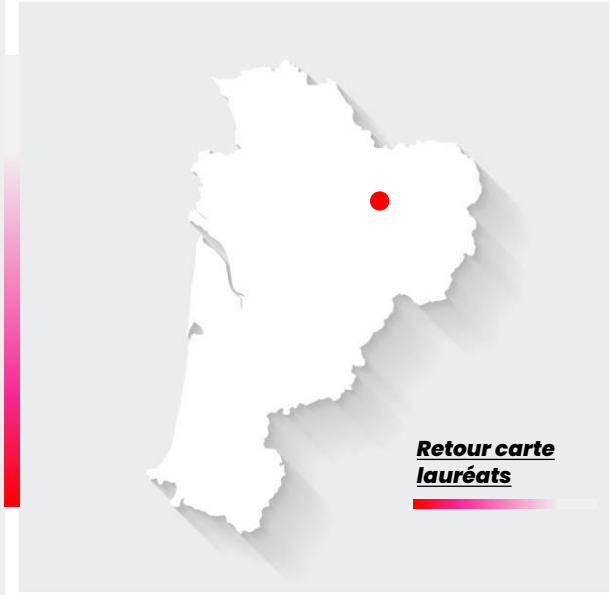
Retracer les parcours individuels est un projet de numérisation de documents d'archives permettant d'enrichir les informations que les Internautes et autres usagers pourraient collecter autour de leurs ancêtres.

La numérisation à des fins de mise en ligne portera sur des demandes de cartes d'identité (fonds de la Préfecture sous-série 4M) pour la période 1939-1940, des listes cantonales et des listes de tirage au sort (classes 1843-1872), des listes de tirage au sort et de recrutement cantonal (classes 1873-1904), sous-série 1R. De la même manière, les listes du contingent départemental de la Garde nationale pour les classes 1864-1870 seront ciblées dans ce projet.

Dançàs, dançairitz e dançadors en Lemosin (danses, danseuses et danseurs en Limousin).

Porté par : ***IEO Lemosin – LIMOGES* (87) | www.ieo-lemosin.org/**

Langues et Cultures régionales



Retour carte lauréats

Ce projet porte sur la numérisation, le séquençage et la mise en ligne d'un fonds unique de films de collectes sur les pratiques musicales et chorégraphiques traditionnelles du Limousin.

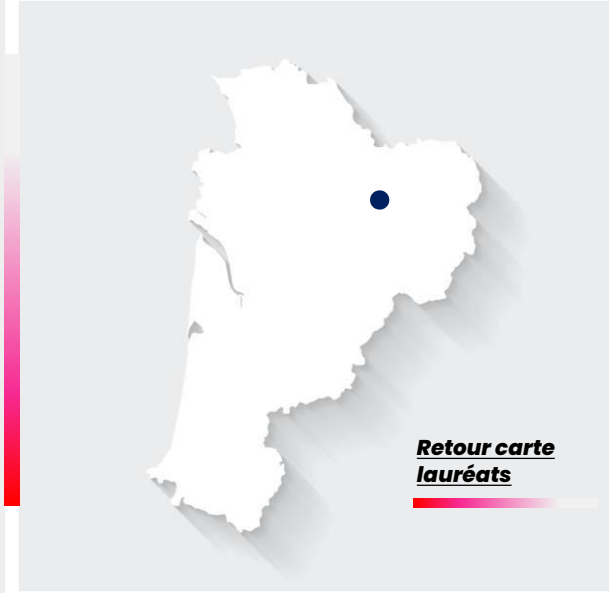
Ce fonds a été rassemblé et constitué par Françoise Étay, professeure de musique et responsable du département de musique traditionnelle du Conservatoire à Rayonnement Régional de Limoges, lors d'innombrables collectes de terrain durant les années 1980 et 1990 auprès des derniers musiciens et danseurs de tradition.

Ce fonds sera consultable dans son intégralité sur le site d'archives la-biaca.org

ÉTINCELLE, la mallette pédagogique connectée.

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

Cinéma / Audiovisuel



Retour carte lauréats

Il suffit d'une étincelle pour que *La Mallette connectée* éclaire les mille facettes du cinéma, ses techniques, son histoire et sa magie. Elle contient tous ces composants déclinables sous forme de jeux interactifs, un outil autonome et ludique alimenté par le fonds de la Cinémathèque de Nouvelle-Aquitaine et son réseau.

Pour analyser la composition d'une image et le mouvement qui l'anime, *ÉTINCELLE* intègre un projecteur 35mm muni d'une manivelle dont il faut agencer les pièces conçues en impression 3D. La partie numérique alimentera pour sa part un projecteur et 5 tablettes destinées aux 5 équipes qui concourront. Bruitage, musique, montage, storyboard… sont autant de sources d'inspiration sans oublier la Nouvelle-Aquitaine, terre d'accueil du 7e Art, avec des cartes documentées. !

Vol au-dessus du temps

Porté par : ***Ville de Saintes* (17) | www.ville-saintes.fr/**

Patrimoine

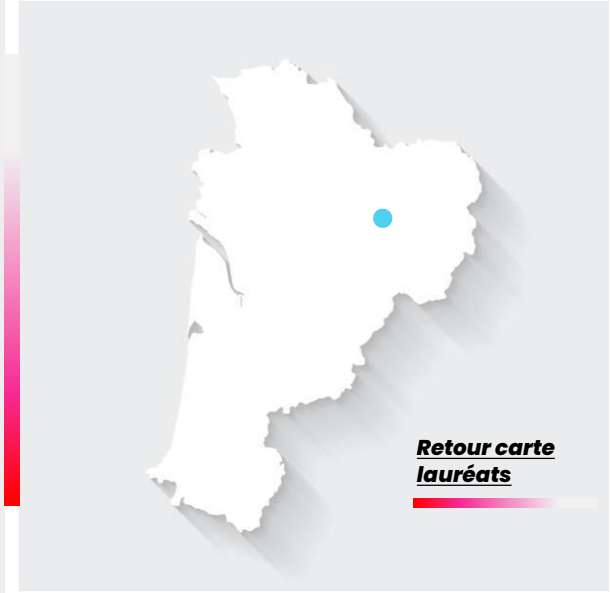
Equipé d'un casque de réalité virtuelle, embarquez à bord d'une visite immersive de l'amphithéâtre gallo-romain de Saintes à travers le temps et l'espace !

A l'aide de drones et d'images d'archive, découvrez les gestes des anciens gladiateurs et les coulisses de la Saintes antique, mais aussi l'actualité du chantier de restauration de l'amphithéâtre et les corps de métier qui travaillent à la préservation de ce patrimoine exceptionnel.

Toi, tu ne joueras pas Juliette (Une actrice est-elle un acteur ?)

Porté par : ***Blast Collective – VICQ-SUR-BREUILH* (87) | blastcollective.wordpress.com/**

Spectacle vivant



Retour carte lauréats

Un casting qui tourne mal, trois actrices qui se rebellent et qui s'emparent de la caméra et la retournent, trois actrices qui prennent le pouvoir. Trois actrices qui jouent à être ce qu'elles veulent, tout ce qu'elles veulent, sans limites.

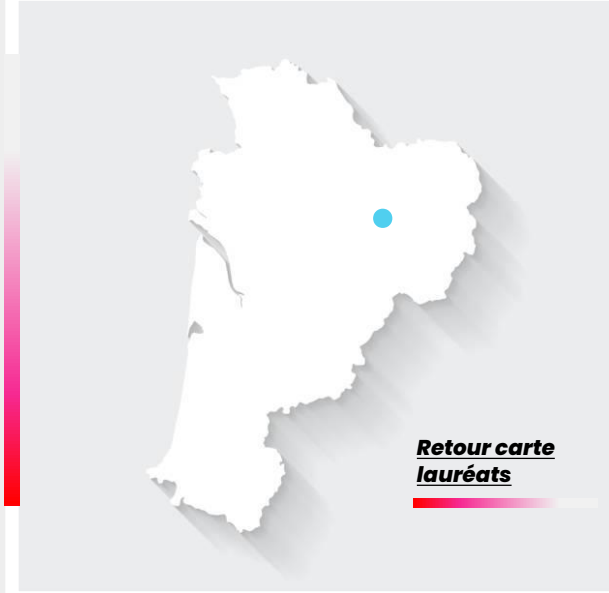
Dans un jeu de métamorphoses, le spectacle *Toi, tu ne joueras pas Juliette* vient interroger dans un dispositif de vidéo live la figure de l'actrice et les imaginaires qui l'entourent.

Dans une exploration scénique du *female gaze*, les trois interprètes reprennent le contrôle sur leur image pour envahir et détourner les grands mythes du cinéma et affirmer ceci : elles aussi peuvent tout être.

Dans la famille…

Porté par : ***Cie Le Ballet Brut*** **– VICQ-SUR-BREUILH (87) | www.balletbrut.com/**

Spectacle vivant



Retour carte lauréats

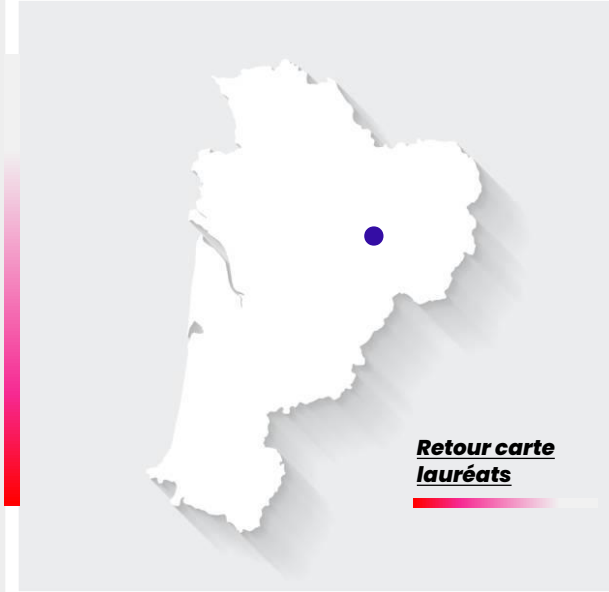
Le Ballet Brut est une troupe qui ne ressemble à aucune autre. Les interprètes y sont tous mis en valeur par leur altérité. Au cours d'un dîner festif les réunissant dans le Vieux Château de Vicq-sur-Breuilh, les membres de cette famille fantasmagorique loin d'être unis par les liens du sang, formeront une famille et bafoueront allègrement les lois du sol en s'installant dans ce lieu seigneurial du 15ème siècle.

Grâce à une surface interactive, le spectateur en cliquant sur un personnage dans cette vidéo-danse se propulsera dans un temps de sa vie solitaire et quotidienne. Cette réalité virtuelle sera ensuite intégrée à l'intérieur d'un spectacle en live par la présence d'un écran cyclo où le spectateur deviendra actif en lui permettant d'appeler la réalité filmée au moment où il le décidera.

Parcours numérique Musée d'Art et d'Histoire de Saint-Yrieix

Porté par : ***Ville de Saint-Yrieix-la-Perche*** **(87)** **www.saint-yrieix.fr**

Patrimoine



Retour carte lauréats

La Ville de Saint-Yrieix souhaite se doter d'un musée d'Art en assurant la réhabilitation d'un lieu emblématique de la découverte du kaolin : l'ancienne maison de son inventeur Jean-Baptiste Darnet.

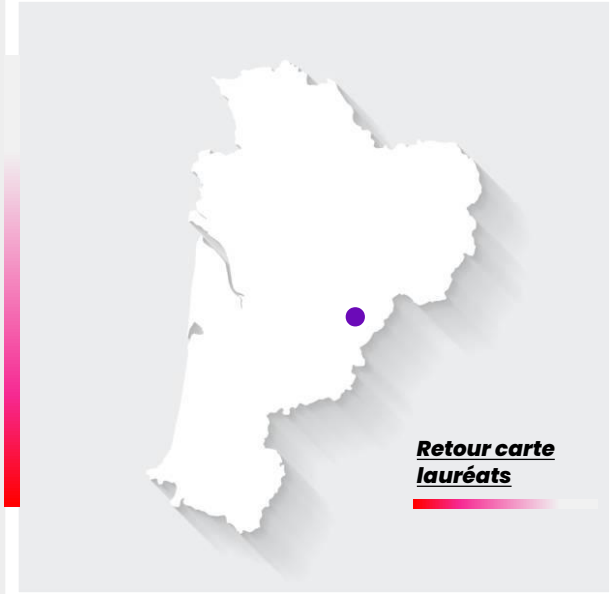
Sur un plateau de 250 m2, le parcours du musée se veut semi-permanent afin de renouveler régulièrement les expositions et de proposer de nouveaux contenus y compris numériques en lien avec le patrimoine, l'actualité mais aussi la MicroFolie qui vient d'être activée sur le territoire.

Le numérique aura un rôle particulièrement central dans le dispositif : outre le complément documentaire qu'il offre, il offre une expérience enrichie et immersive et permet de mettre en œuvre une collecte auprès du public et ainsi de coconstruire le parcours.

Mise en valeur de l'œuvre des artistes du pays dommois

Porté par : ***Musée de Domme* (24) | www.domme.fr**

Patrimoine



Retour carte lauréats

La Commune de Domme, à travers son musée, souhaite valoriser les personnalités et artistes marquants dont l'œuvre a été inspirée par le territoire : peintres, sculpteurs, graveurs, écrivains…

Grâce à des bornes d'écoute disposées dans le musée, les visiteurs pourront (re)découvrir des extraits lus d'œuvres d'écrivains tels que Eugène le Roy, François Augiéras, Henry Miller ou d'autres encore, ainsi que des éléments de la vie d'artistes tels que Marguerite Mazet, L.-J. Soulas ou encore Joséphine Baker. Le tout reposera sur des capsules audios permettant une entrée sensible dans l'histoire et la vie culturelle du pays dommois.

Fenêtre sur Courts

Porté par : ***Le Mar Collectif - BORDEAUX* (33) | www.instagram.com/mar.collectif/**

Spectacle vivant

Retour carte lauréats

Le projet *Fenêtre sur Courts* a pour ambition le développement de l'utilisation du vidéoprojecteur afin de ramener le cinéma au théâtre. Cet objet hybride reposera sur les courts métrages d'Hitchcock pour faire croiser cette époque de cinéma avec nos références actuelles afin de créer une dramaturgie à partir de thématiques contemporaines et d'improvisations avec caméra live au plateau.

Il s'agira ici d'inventer des outils permettant d'exporter cette forme dans le plus d'endroits non dédiés au théâtre mais aussi de développer un système permettant au public de changer d'espace.

BAD BLOCK - module pour les publics en situation de déficience visuelle

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

Spectacle vivant

Retour carte lauréats

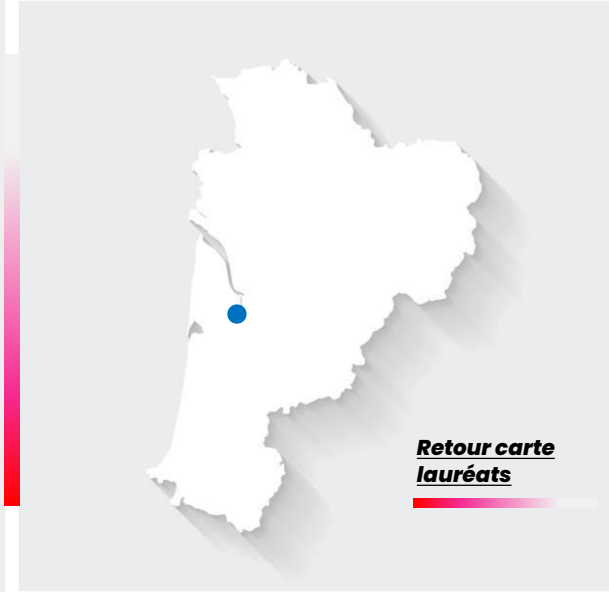
Expérience à la fois sonore, technologique et immersive, *BAD BLOCK* est un projet d'installation - spectacle, un voyage sensoriel inspiré par le cinéma de genre, une expérience interactive décalée, drôle, parfois étrange, qui sera accessible à certaines formes de handicap ou des publics très âgés.

Immergé·es dans un acousmonium de 100 objets sonores, lumineux et interactifs - dont 50 sont dans leurs mains et qui prennent peu à peu vie - les participant·es agissent avec les artistes sur le récit et les paysages sonores tout en étant transportés du réel à la fiction, de l'intime à l'infiniment grand. Le projet est alimenté par la question de la relation, de l'attention et de l'empathie et s'intéresse aux possibles glissements de statuts des spectateur·ices, des interprètes et des objets.

Chronosymphonie

Porté par : **Halle des Douves - BORDEAUX (33) | www.douves.org**

Arts plastiques et visuels



Retour carte lauréats

Chronosymphonie est un projet artistique innovant autour d'un vidéomaton générant une fresque temporelle unique coconstruite avec les habitant·e·s du quartier du Marché des Douves de Bordeaux.

Pour générer cette fresque urbaine, des programmes d'intelligence artificielle fusionneront en temps réel les visages contemporains des personnes volontaires avec des archives de différentes époques. Cette installation collaborative s'appuiera sur le travail de Caroline Corbal, artiste, enseignante et chercheuse au laboratoire MICA de l'Université de Bordeaux. Ce vidéomaton transcendera ainsi les barrières temporelles pour tisser un lien vivant entre le passé et le présent.

Création d'un feuilletoir numérique interactif pour l'exemplaire de Bordeaux

Porté par : ***Bibliothèque municipale de Bordeaux*** **(33) | bibliotheque.bordeaux.fr/**

Patrimoine

Retour carte lauréats

La Bibliothèque municipale de Bordeaux veut créer un feuilletoir numérique interactif pour le document le plus précieux du patrimoine bordelais : *l'Exemplaire de Bordeaux*, exemplaire des Essais entièrement annoté de la main de Montaigne, récemment inscrit au Registre Mémoire du monde de l'UNESCO.

Ce feuilletoir numérique offrira au public non spécialiste de Montaigne une nouvelle manière de découvrir ce document exceptionnel en offrant la possibilité de feuilleter virtuellement l'ouvrage, de découvrir le contexte historique, littéraire et philosophique des Essais, à travers une expérience ludique et interactive.

Numérisation de la presse ancienne de Nouvelle-Aquitaine

Porté par : ***ALCA* – BORDEAUX (33) | alca-nouvelle-aquitaine.fr/**

Patrimoine

Retour carte lauréats

La numérisation des documents de presse est une réponse aux problématiques posées par la conservation des collections physiques qui y sont dédiées, que ce soit la dégradation du papier ou encore les grands formats, ou encore l'externalisation du stockage des documents originaux. En 2023 avait pu être réalisée l'étude préalable à ce travail de numérisation de la presse ancienne et ce nouveau projet en est la suite directe.

Il permettra ainsi l'intégration et la mise en ligne sur *Gallica*, la bibliothèque numérique de la BnF, des 600 000 vues déjà numérisées recensées dans les équipements de Nouvelle-Aquitaine et de 200 000 nouvelles autres vues.

Poste Restante, Escales sur la Ligne

Porté par : ***Léna d'Azy*** **– BORDEAUX (33) | www.lenadazy.fr**

Arts plastiques et visuels

Retour carte lauréats

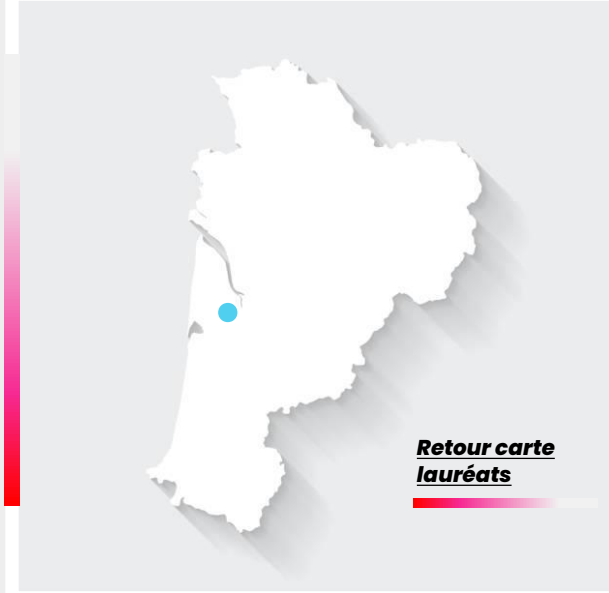
Cécile Léna propose ici une nouvelle scénographie immersive ayant pour fil rouge l'Aéropostale, la première ligne aérienne transatlantique consacrée au service postal, initiée en 1918, reliant Toulouse à Santiago du Chili.

Huit espaces scéniques, escales de la Ligne, avec des architectures animées traversées de son, de lumière et de voix, pour partir à la rencontre de ces aventurières et aventuriers du ciel, personnages réels ou fictifs, pionniers de l'aviation, transportant des lettres au péril de leur vie. Le voyage prendra fin dans un vrai cockpit d'avion, pour vivre l'échappée de ces héroïnes et héros au plus près .

[TW] je préférais quand j'étais amnésique*

Porté par : ***Cie Machine Cassée* – MÉRIGNAC (33)**

Spectacle vivant



Retour carte lauréats

Cette création porte sur l'exploration des séquelles des violences sexuelles sur la mémoire traumatique des victimes, en 11 mouvements indépendants. La Compagnie Machine Cassée questionne ici la mémoire des victimes, leur prise de parole , leur psyché et la culture du viol.

Alternant moments drôles et perturbants, le spectacle est une montagne russe émotionnelle, ménageant les forces du spectateur tout en confrontant à l'indicible. Un clown, enquête, joue avec les rôles, tandis que l'art numérique est ici un véritable protagoniste. Un spectacle qui ouvre une dimension onirique au sujet, évite la sidération et déconstruit les stratégies des agresseurs pour parler des conséquences des agressions.

Stéréopôle : Nouveaux regards pour révéler l'Histoire en relief

Porté par : ***CLEM Patrimoine* – PESSAC (33) | clempatrimoine.com/**

Patrimoine

Retour carte lauréats

Le *Stéréopôle* rend la photographie stéréoscopique accessible et captivante pour tous, incluant la *Stéréothèque*, première bibliothèque mondiale de photographies stéréoscopiques et le *Stéréopôle*, portail de ressources.

La technique, née au XIXe siècle, suscite un regain d'intérêt avec les nouvelles technologies immersives. Le projet vise à numériser des collections privées d'Aquitaine, à enrichir le Stéréopôle et à valoriser les fonds par des vidéos de vulgarisation, des publications et une exposition pour sensibiliser le public à ce riche héritage.

Je est un autre, Lubat joue avec Lubat (titre provisoire)

Porté par : ***Lubat Jazzcogne Productions – UZESTE*** **(33) | cie-lubat.uzeste.org/**

Spectacle vivant

Retour carte lauréats

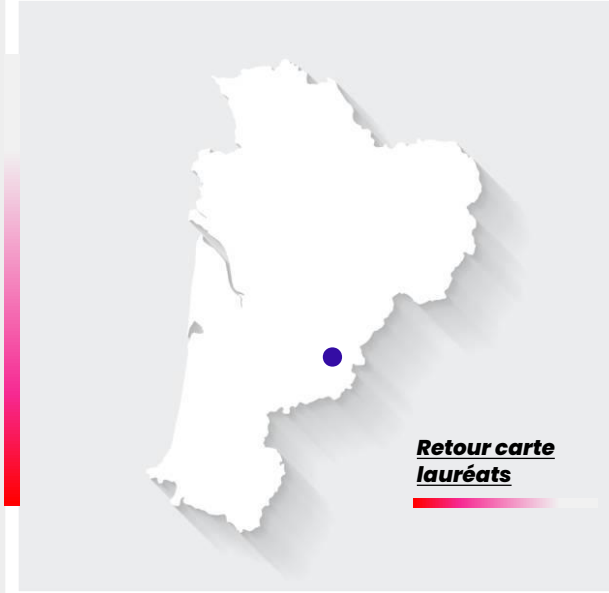
Le spectacle *Je est un autre, Lubat joue avec Lubat* explore la question du corps dans la musique et dans sa manifestation spectaculaire qu'est la virtuosité instrumentale. Bernard Lubat est en effet un virtuose du piano et de la batterie et la maîtrise de ces instruments passe par un long processus d'ascèse du corps qui s'exerce dans la pratique quotidienne.

Mais l'intelligence artificielle change radicalement la donne car, bien que l'IA n'ait pas de corps, elle peut capter le jeu d'un musicien et, par apprentissage, produire un résultat affranchi des contraintes gestuelles. Le spectacle consiste à mettre en scène ce rapport entre la virtuosité incarnée du musicien et le double numérique « sans corps » du dispositif informatique.

COMETT X REFRACTIO

Porté par : ***Espace production 47*** **– SAINTE-LIVRADE-SUR-LOT (47) | www.comett.org**

Cinéma / Audiovisuel



Retour carte lauréats

La plateforme pédagogique *COMETT* permet actuellement de comprendre et d'apprendre le cinéma à partir de courts métrages tournés localement, accompagnés de contenus pédagogiques dédiés.

A cette plateforme sera prochainement intégrée une nouvelle fonctionnalité qui n'existe sur aucune autre plateforme : le moteur de recherche *REFRACTIO* qui permet de recueillir instantanément au sein d'une base de données de films, des plans et des séquences à partir d'un mot-clé, d'une phrase ou une image.

Cet outil permettra à terme, aux utilisateurs enseignants de créer plus facilement leurs propres parcours pédagogiques.

La Fin du Présent

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

Spectacle vivant

Retour carte lauréats

Spectacle immersif, hybride et protéiforme ayant pour socle l'univers de l'auteur belge Maurice Maeterlinck, *La Fin du Présent* plongera le public dans des réalités altérées avec trois histoires courtes en une. la première dans le jardin d'une maison à ne pas savoir s'il faut entrer, pour ensuite être dans l'antichambre d'une famille désarmée face aux réactions étranges de l'aïeule et enfin, finir au cœur d'un royaume imaginaire, symbole d'une jeunesse perdue.

Le public assistera à ces histoires en immersion avec une création vidéo composée d'images 3D issues de la captation volumétrique de l'espace de jeu et des interprètes, et qui révèlera le monde suprasensible des absents.

Au Florida

Porté par : **Benoït Bories - AGEN (47) | www.le-florida.org**

Spectacle vivant

Retour carte lauréats

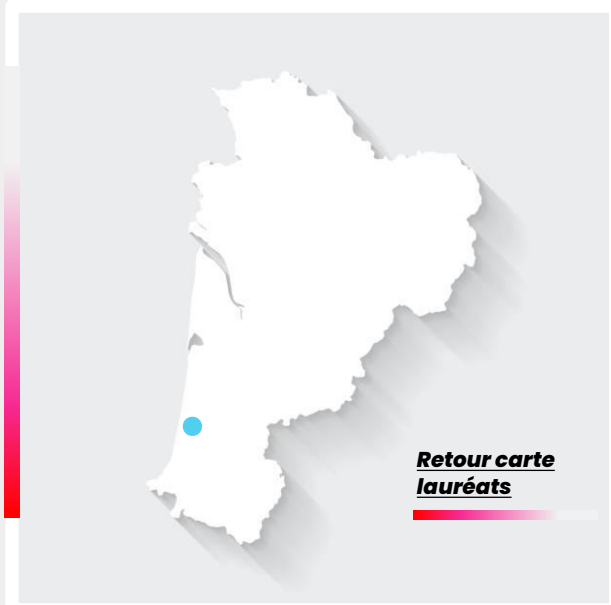
Au Florida est une création sonore documentaire et musicale pensée comme une fresque sonore des cent dernières années de la Ville d'Agen à partir du portrait du lieu du Florida, plus ancienne Scène de Musiques Actuelles de France, ancien cabaret des années 20 et concurrent direct du Louxor.

Cette création sera présentée pour la première fois sous sa forme concert en son immersif sur les lieux mêmes de la narration, au sein de la salle du Florida en septembre 2025. Elle continuera ensuite sa route en salles sous sa forme stéréo pour la radiodiffusion et le podcast.

TXAPTRAX

Porté par : ***Catach*** **– SAINT-MARTIN-DE-SEIGNANX (40) | www.catach.fr**

Spectacle vivant



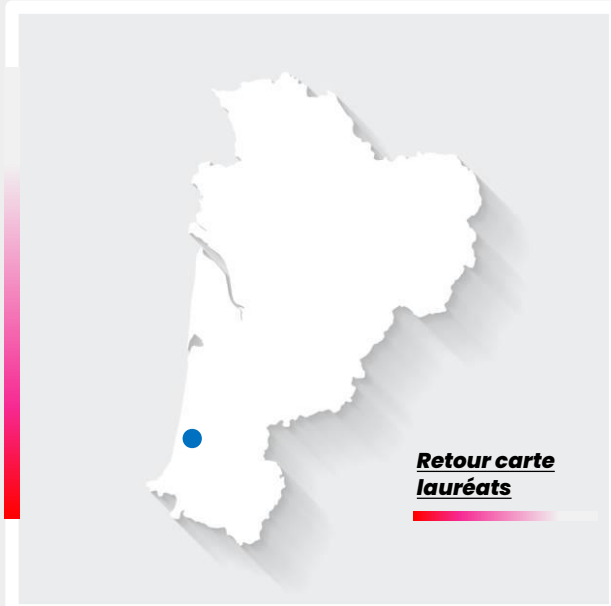
Txaptrax est un dispositif audiovisuel qui lie la txalaparta, un instrument traditionnel basque ancestral à des claviers analogiques et une scénographie lumineuse interactive. Le but de cette création sera de créer un choc des cultures en associant le jeu de la txalaparta avec une esthétique proche de la techno berlinoise et ainsi jouer avec les antagonismes.

Le dispositif technique permettra aux lames de la txalaparta et aux claviers analogiques de transformer le son en signal vidéo pour se déployer à son tour dans une installation artistique lumineuse faite d'enseignes de kebab et de LED en tous genres.

PEAU

Porté par : ***Landes Musiques Amplifiées - SAINT-VINCENT-DE-TYROSSE (40) | www.lma-info.com***

Arts plastiques et visuels



Retour carte lauréats

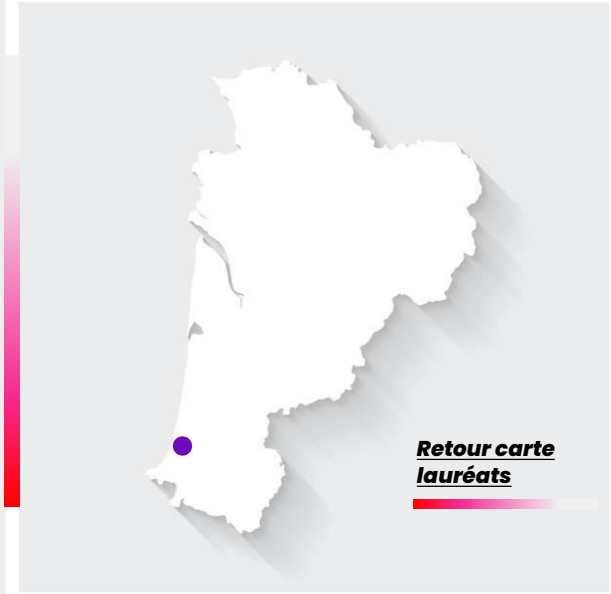
PEAU est une installation numérique alliant musique et arts plastiques qui place le toucher comme élément central. Cette œuvre offrira une expérience immersive ludique où les participants exploreront collectivement une sculpture habillée numériquement. Ils découvriront ainsi des mélodies cachées, des poèmes invisibles et des secrets révélés en touchant des formes et des matières.

Bien naturellement, avant d'être exposée, il faut la créer ! Et l'installation fera donc l'objet d'ateliers de création à destination de publics identifiés. Les participants contribueront ainsi à la conception de la structure et de ses contenus dès les prémices du projet !

Dans l'intimité des collectionneurs – la médiation à l'œuvre

Porté par : **Musée Bonnat-Helleu - BAYONNE (64) www.bayonne.fr**

Patrimoine



Retour carte lauréats

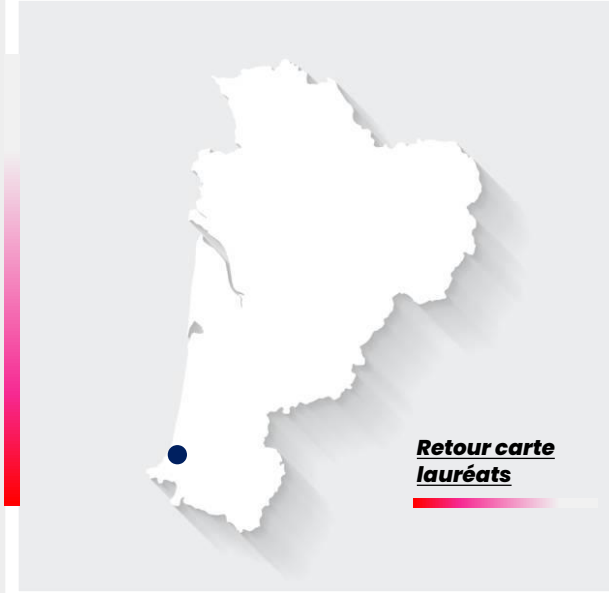
Le futur parcours de visite du musée Bonnat-Helleu évoque, en quatre espaces mis en scène, la personnalité de Léon Bonnat, Jacques Petithory, Antonin Personnaz et Paul Helleu, quatre figures clés pour la constitution des collections du futur.

Le musée souhaite enrichir l'expérience visiteur par un ensemble d'archives d'époque, écrites, audiovisuelles et sonores complétant les témoignages matériels exposés. Des outils de médiation numérique, subtilement intégrés à ces salons, favoriseront un voyage dans le temps pour saisir le goût de ces personnalités fondatrices.

2025 : SMART FIPADOC & SMART NOMADE

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

Cinéma / Audiovisuel



Retour carte lauréats

Les expériences numériques (AR, VR, 360°) suscitent le plaisir de découvrir et d'apprendre, mais ces expériences nécessitent un équipement casque, son et image qui les rendent difficilement accessibles au grand public. Le Fipadoc propose un espace gratuit dédié, à Biarritz, pendant le festival présentant une vingtaine d'expériences : Biarritz Immersive.

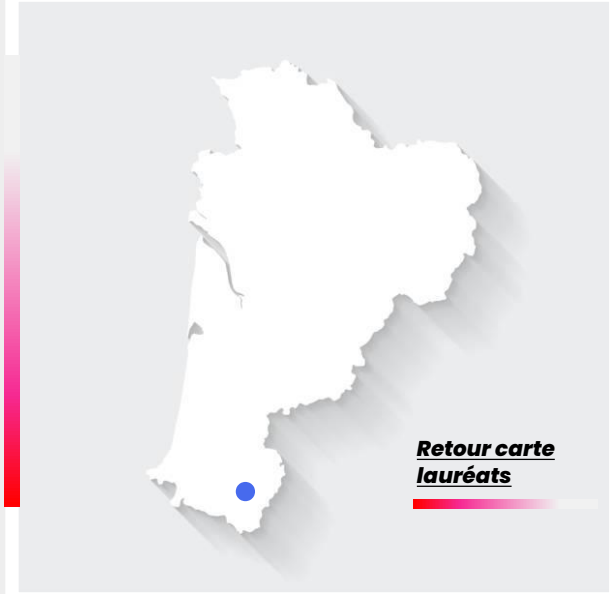
En mars 2023, une étape pilote du *Smart Nomade* a proposé 5 œuvres dans 3 lieux en Nouvelle-Aquitaine et depuis, les actions nomades ont été adaptées à 6 lieux et dans les collèges du Département des Pyrénées-Atlantiques.

En 2024, seront développées de nouvelles actions dans cette démarche d'accessibilité de ces œuvres immersives !

La Colporteuse

Porté par : ***Tram-e* – OLORON-STE-MARIE (64) | www.tram-e.fr**

Arts plastiques et visuels



Retour carte lauréats

La Colporteuse, est une œuvre performative transhumante qui valorise le patrimoine lainier des Pyrénées. A travers une série de capes de berger en feutre de laine et numériquement enrichies, faisant office de boîte de colporteur, l'artiste Natacha Sansoz invitera le public à l'immersion dans cet univers.

Cette immersion se déploiera à la fois dans des récits intimes d'acteurs de la filière (de l'éleveur à la filature) mais aussi dans les gestes liés à ses pratiques (de la tonte au cardage de la laine), une narration qui prendra racine dans ce patrimoine présent sur l'ensemble du massif pyrénéen.

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

Gwénaëlle DUBOST – site de Poitiers
Conseillère action culturelle et territoriale
Mél : gwenaelle.dubost@culture.gouv.fr

David REDON - site de Limoges (+Charente)
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 : Marius Masalar / Unsplash
> Fond de carte : IGN