

Appel à projets

Parcours sensoriels et expériences muséales

Dans le cadre du projet Interreg transfrontalier C2L3PLAY - Cross Border Living Labs, est lancé un appel à projets destiné aux designers, artistes, entrepreneurs, petites et moyennes entreprises, particuliers, désireux de développer des projets artistiques, technologiques et économiques dans le secteur **des Industries Culturelles et Créatives**.



Pour cet appel à projets, les porteurs de projet issus de l'accompagnement C2L3PLAY pourront tester leurs projets au sein du musée du Louvre-Lens.

CONTEXTE GENERAL : le Musée du Louvre-Lens, un lieu d'expérimentation unique

Inauguré en décembre 2012, le musée du Louvre-Lens est situé dans l'ancien Bassin minier du nord de la France, désormais inscrit au patrimoine mondial de l'Unesco. Sa délicate architecture de verre et de lumière, résolument contemporaine, se déploie harmonieusement sur un ancien site d'extraction de charbon, métamorphosé en un parc paysager de 20 hectares. La Galerie du temps constitue véritablement le cœur du Louvre-Lens. Elle présente plus de 200 chefs d'œuvre issus des collections du Louvre, dans un espace spectaculaire de 3 000 m², et offre un parcours inédit à travers l'histoire de l'art, depuis l'invention de l'écriture en Mésopotamie au 4^e millénaire avant notre ère, jusqu'à la révolution industrielle au milieu du 19^e siècle. Sa scénographie, à la fois chronologique et pluridisciplinaire, crée un dialogue nouveau entre les époques, les techniques et les civilisations.

Chaque année, des expositions temporaires d'envergure internationale posent un tout autre regard sur les collections du Louvre, en contraste avec la Galerie du temps, et permettent d'accueillir des œuvres du monde entier. Bénéficiant de l'appui scientifique du musée du Louvre et grâce à une médiation

innovante et diversifiée, ces expositions allient excellence culturelle et accessibilité au plus grand nombre. Cette même ambition se retrouve dans le Pavillon de verre, dont les expositions valorisent la richesse des musées des Hauts-de-France.

Le musée du Louvre-Lens s'appuie sur la médiation numérique depuis son ouverture pour accompagner au mieux le visiteur dans la découverte des œuvres d'art. Cette réflexion perdure et tend à se concentrer autour de certaines problématiques. Comment le numérique peut-il renforcer l'attractivité d'un musée en proposant des dispositifs prenant en compte un nouveau profil de visiteur à la recherche d'expériences porteuses de sens et d'émotion (immersion, expérimentation, etc.) ? Comment le numérique peut-il renforcer la posture du visiteur comme acteur dans la construction de savoirs ? Comment le numérique peut-il permettre aux personnes éloignées de « visiter » le musée ? Voici certaines des grandes interrogations portées par les équipes du musée du Louvre-Lens.

L'APPEL A PROJETS

Partant de ces questions, cet appel à projets invite les porteurs de projets (designers, artistes, entrepreneurs, petites et moyennes entreprises) du secteur des Industries Culturelles et Créatives à proposer des projets innovants et inclusifs (services ou produits), autour de 2 grands axes :

1/ Découvrir et s'appropriier le patrimoine emblématique : un enjeu fondamental pour les territoires

Via des parcours sensoriels, créatifs, à destination des visiteurs ou des habitants de la région, l'idée de cet axe est de donner à découvrir, à voir le patrimoine et/ou sa ligne du temps, pour mieux le comprendre et en saisir les enjeux. Ici, c'est au sein du parc du musée du Louvre-Lens que seront expérimentés les projets sélectionnés. Il s'agira de mettre en valeur ce que fut le parc à son époque industrielle mais aussi/ou ce qu'il est à présent, un réservoir de biodiversité.

Mots clés : Parcours sonore, sensoriel, passé et présent, saisonnalité, intégration, in situ, nouvelles formes de parcours créatif urbain, de rapports son-espace public, son-numérique/géolocalisation, création/participation/narration/virtualité

2/ L'expérience muséale augmentée : un test en condition réelle au sein du Louvre-Lens

Contextualiser les œuvres : les œuvres des musées sont parfois difficiles à remettre dans leurs contextes originaux et c'est pourtant une vraie richesse que les musées pourraient apporter à leurs visiteurs. Au Louvre-Lens, une grande partie des œuvres de la Galerie du temps sont des objets archéologiques : statue, sarcophage, etc. La difficulté est de donner à comprendre le contexte d'origine des objets archéologiques exposés dans le musée. L'objectif serait de permettre d'explorer les œuvres dans leur contexte original, de découverte : traverser des palais,

de temples, des environnements. Il pourrait aussi s'agir d'aider à faire comprendre ou à faire vivre le contexte d'usage de certaines œuvres : peintures, sculptures, mobiliers, etc.

Vivre une œuvre d'art : l'objectif serait de proposer aux visiteurs une expérience permettant de vivre autrement une œuvre d'art : marcher dans un tableau, discuter avec des personnages, retirer des couches d'une peinture pour découvrir les différentes étapes du travail de l'artiste, utiliser un objet de culte, etc. L'idée générale est de proposer une posture nouvelle au visiteur, lui permettant d'appréhender autrement une œuvre, que par le simple regard.

Mots clés : dispositif numérique, dispositif mécanique, manipulations, installations, nouvelles technologies, Réalité augmentée/Réalité virtuelle, etc.

Vous avez un projet autour de l'expérience muséale augmentée et les parcours sensoriels appliqués aux territoires et au patrimoine ?

Vous souhaitez effectuer un test en condition réelle au sein du Louvre-Lens ?

[Candidatez !](#)

UN ACCOMPAGNEMENT SUR-MESURE

Nous accompagnons les porteurs de projets (designers, artistes, entrepreneurs, petites et moyennes entreprises) grâce à des méthodologies d'innovation tel que le Design Thinking, centré sur l'expérience utilisateur - de la phase d'identification des besoins à l'expérimentation, en passant par l'idéation et le prototypage.

C2L3PLAY propose une approche inclusive qui s'adapte à tous les stades de maturité de vos projets, et ce, dans tous les secteurs d'activité des Industries Culturelles et Créatives (ICC).

La qualité de notre accompagnement réside dans la diversité des partenaires qui composent l'équipe (technologie, UX design, business, art, fablab), l'accès au réseau de nos écosystèmes, ainsi que les terrains d'expérimentation sur les trois territoires.

- des partenaires qui réfléchissent avec vous pour trouver des solutions techniques, business et/ou design à votre idée/projet ;

- des spécialistes sollicités selon les besoins de votre projet ;
- des infrastructures mises à votre disposition : accès gratuit à du matériel technique (capture de mouvement, systèmes de VR, FABLAB, etc.) et à des espaces de travail artistiques ;
- une accélération de votre projet en participant à des « Flash Workout » (workshop) durant lesquels vous et des collaborateurs travaillerez de façon intense pour le développement de votre projet ;
- une phase de prototypage de votre projet expérimentable auprès de votre public cible ou à des investisseurs potentiels ;
- une visibilité pour votre projet et pour vous au travers de la communication des partenaires (conférences de presse, événements, mailings, etc.) ;
- la possibilité de test en conditions réelles le projet auprès d'utilisateurs finaux (approche "living lab").

Concrètement, les partenaires disposent d'expertises et d'infrastructures d'exception :

- **DesignRegio et son Buda :: lab** proposent leur expertise dans la mise en place de projets en co-création entre différents acteurs (entrepreneurs, designers, chercheurs, artistes, citoyens, universitaires - HOWEST, réseau d'entreprises - VOKA). Le fablab Buda ::lab peut être utilisé comme un lieu où de recherche où les co-créations peuvent être matérialisées par des prototypes.
- **Leiedal** propose un accès au secteur public en général et aux administrations locales en particulier, une vaste expérience avec des processus et projets complexes, un accès à une large palettes d'utilisateurs et la mise à disposition de certains espaces publics pour expérimenter en conditions réelles.
- **Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains** propose l'accès à des équipements de post-production image et son, à son laboratoire photographique, son atelier de construction et fab-lab (qui inclut notamment un espace dédié à l'électronique et un atelier pour travailler les matériaux tels que la peinture, la fibre de verre, la fibre de carbone, les matières plastiques, les résines, etc... ainsi que des outils de type fablab classique : fraiseuse numérique, impression 3D, etc.), des expertises artistique et technique sur les projets d'installations liés à l'art et aux nouvelles technologies.
- **Le Louvre Lens Vallée** propose un accompagnement entrepreneurial s'appuyant sur la méthodologie Art Design Thinking (pensée design, centrée utilisateurs, et mêlant des apports du monde de l'art et de la culture), la possibilité d'accéder à notre FabLab (Muséolab), en lien avec l'Université d'Artois, l'opportunité d'accéder à des terrains d'expérimentation (Fonds Régional d'Art Contemporain de Dunkerque, Musée du Louvre-Lens, Aéronef, ...), l'intégration à la promotion d'entrepreneurs, offrant mixité et richesse

- d'échanges, l'accès à nos espaces de travail (2 500 m²) et à notre programmation événementielle
- **L'Institut Numédiart de l'Université de Mons** propose une expertise technique et une expertise en prototypage sur divers domaines scientifiques à un niveau proche d'une veille technologique ou d'un état de l'art de la recherche (entre autres : Analyse et synthèse de gestes et de mouvements / Analyse de l'attention visuelle / Reconnaissance et détection d'éléments dans une image ou un flux vidéo / Analyse et synthèse langagière, vocale ou écrite / Analyse spatiale et augmentation d'espaces réels et/ou virtuels), une mise à l'épreuve d'un concept innovant au travers des méthodologies issues du Design Thinking : séances d'idéation, séances d'exploration technologique, tests utilisateurs en laboratoire ou en conditions réelles.
 - **TWIST propose** un support dans la phase de mise en marché par la réalisation d'un POC avec un partenaire industriel crédible et/ou un accompagnement dans la recherche de capital risque.
 - **TRANSCULTURES** propose une expertise en terme de création sonore et numérique et de parcours audio et numérique dans l'espace public, naturel, urbain, extérieur/intérieur et le suivi ad hoc pour les aspects créatifs et contextuels du projet, une possibilité de résidence des projets, une possibilité de diffusion d'une version (« in progress » ou finalisée) adaptée du projet dans le cadre du festival international des arts sonores en 2021 ou/et d'un autre événement associé à Transcultures en Wallonie (Transnumériques,...).
 - **L'Université Polytechnique Hauts-de-France** propose un lieu d'expérimentation et d'accueil *Walters creative Mine* et un accès à des équipements audiovisuels, un accompagnement dans la compréhension de l'expérience usager (utilisateur) et la mise en place de protocoles d'évaluations du potentiel expérientiel des projets.

Cet appel à projet s'appuie sur un partenaire emblématique de la région frontalière : le musée du Louvre-Lens, un acteur incontournable de la région transfrontalière. Dans le cadre du projet C2L3PLAY, le musée a souhaité s'associer à cet appel à projets notamment pour en devenir l'un des lieux d'expérimentation des projets. Le Louvre-Lens mettra donc à disposition des porteurs de projets retenus :

- l'accès au Louvre-Lens comme lieu d'expérimentation des prototypes développés
- l'accès aux équipes du musée et à leurs expertises
- une visibilité via des événements comme les journées Innovations 2020, etc.

LES ÉTAPES POSSIBLES DE L'ACCOMPAGNEMENT (selon les profils des projets)

- un diagnostic du projet et la réalisation d'une feuille de route en co-construction avec les partenaires C2L3PLAY
- une phase d'inspiration et d'exploration pour cerner la problématique à résoudre
- une phase d'idéation afin de répondre aux besoins des utilisateurs finaux
- une phase d'accélération du projet
- un prototypage
- une expérimentation en conditions réelles pour confronter le prototype avec les utilisateurs
- un développement business et une mise en marché
- une recherche de financement / capital risque

Les prototypes développés dans le cadre de l'accompagnement pourront être testés auprès d'une large audience notamment au sein du musée du Louvre-Lens.

L'accompagnement dure entre 4 à 8 mois selon les besoins du porteur de projet. L'accompagnement démarre par une réunion de lancement avec les partenaires pour définir un plan de travail et affiner les besoins du porteur de projet. Lors de cette réunion, seront abordés les différentes échéances et les aspects administratifs du suivi du projet.

LES CRITÈRES DE SÉLECTION

- Le projet s'inscrit dans le secteur des Industries Culturelles et Créatives (mode, musique, design, architecture, urbanisme, communication, relations publiques et publicité, presse écrite, arts visuels, jeux, nouveaux médias, arts de la scène, patrimoine culturel et audiovisuel)
- Le projet est innovant
- La plus-value transfrontalière (Hauts de France, Wallonie, Flandre) de la proposition est étudiée et exposée par le candidat
- Le projet prend en compte une expérimentation au sein du Louvre-Lens
- La proposition est reproductible sur d'autres territoires
- Le candidat est motivé
- Le candidat souhaite développer un prototype (produit ou service) via l'accompagnement
- Si le porteur de projet n'est pas constitué en entreprise, il souhaite le faire à la suite de l'accompagnement
- Le candidat est domicilié sur la zone transfrontalière ou le bénéficiaire de son projet est identifié sur la zone d'impact (Hauts de France, Wallonie, Flandre occidentale)

- Le candidat a correctement renseigné le dossier de candidature et [le formulaire](#) dans son intégralité
- Le candidat, s'il est sélectionné, devra certifier qu'il n'a pas reçu plus de 200 000 € d'aides d'état dites de minimis¹ sur une période de 3 exercices fiscaux en France et en Belgique.

3 ÉTAPES POUR CANDIDATER !

1. Envoyez votre candidature en quelques minutes via [le formulaire du site crossborderlivinglabs.eu](#) avant le **15 septembre 2019, 23h50**. Avant de candidater, pensez aux questions suivantes :

De quel type d'accompagnement avez-vous besoin ? Créatif, technologique, design, business, évaluation de votre idée avec un public cible, maturation... ? Avez-vous besoin d'accompagnement pour la réalisation d'un prototype ? Le projet Interreg s'appuie sur un réseau de partenaires sur trois régions avec des cultures et des expertises différentes, comment pensez-vous en tirer parti ? Quel est l'atout que représente l'inter-régionalité dans votre projet ?

2. Dans les 3 semaines à partir de la clôture de l'appel à projets, nous vous contactons pour vous annoncer si vous êtes éligible pour un soutien de C2L3Play. C'est aussi le moment où nous pouvons vous demander d'éventuelles informations complémentaires.
3. Si vous êtes éligible, vous nous rencontrerez lors d'un comité de sélection prévu **le 4 octobre 2019 à Lens** pour discuter de ce que nous pourrions faire ensemble. L'ensemble des partenaires du projet seront présents pour vous questionner sur le projet. L'entretien dure une vingtaine de minutes : présentation de votre projet et de vos besoins, questions/réponses des partenaires. D'un point de vue pratique et si vous candidatez à l'appel à projets, **merci de bloquer la date du vendredi 4 octobre 2019 dès à présent.**

¹ Les aides d'état (de minimis) font partie des règlements décidés par l'Union Européenne pour encadrer le fonctionnement des aides aux entreprises. Référence : 1 RÈGLEMENT (UE) No 1407/2013 DE LA COMMISSION du 18 décembre 2013 relatif à l'application des articles 107 et 108 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne aux aides de minimis (règlement de minimis). La règle de minimis prévoit qu'une même entreprise (ou si vous exercez une activité économique - N° BCE, SIRET ou équivalent) ne peut recevoir que 200 000 € d'aides dites de minimis sur une période de 3 exercices fiscaux par état membre.

CALENDRIER

- Date butoir de remise des dossiers : dimanche 15 septembre 2019, 23h30.
- Comité de sélection des projets : vendredi 4 octobre 2019 de 9h à 17h30 (une convocation avec heure précise sera envoyée par mail)
- Début d'accompagnement : octobre/novembre 2019 selon les projets

[Cliquez ici pour renseigner le formulaire de candidature !](#)

C2L3PLAY - CROSS BORDER LIVING LABS

C2L3PLAY est un projet Interreg de coopération transfrontalière France-Wallonie-Vlaanderen cofinancé par l'Union Européenne et porté par 9 partenaires en France et en Belgique. C2L3Play (Cross Border Living Labs) c'est LE living lab des Industries Culturelles et Créatives de la région transfrontalière Hauts-de-France/Wallonie/Flandres. Convaincus que c'est grâce à la co-crédation et aux processus d'innovation que les projets grandissent, les partenaires C2L3PLAY se sont déjà engagés auprès de 9 porteurs de projets en France et en Belgique ! >> Consultez les actualités de C2L3PLAY - Cross Border Living Labs <https://crossborderlivinglabs.eu>

LES PARTENAIRES IMPLIQUÉS AUX CÔTÉS DES PORTEURS DE PROJETS

Le projet Cross Border Living Labs (INTERREG C2L3Play) est composé de 9 partenaires qui sont actifs dans la recherche technologique, la mise en réseau à valeur économique ou encore la création artistique et design ainsi que la diffusion culturelle. Les partenaires ont actifs dans les 3 régions couvertes par cet appel à projets : Hauts-de-France, Wallonie, Flandres.



CONTACT & INFOS

En cas de difficulté pour renseigner le formulaire : contactez Clémence Martin en français ou en anglais (clemence.martin@umons.ac.be) ou Stijn Debaillie (stijn@designregio-kortrijk.be) en néerlandais
Plus d'informations sur les partenaires C2L3PLAY ? [consultez crossborderlivinglabs.eu](https://crossborderlivinglabs.eu), rubrique [Partenaires](#)

Cet appel à projets s'inscrit dans le cadre du programme Interreg France- Wallonie-Vlaanderen et du portefeuille de projets GOTOS3

Le programme Interreg France-Wallonie-Vlaanderen

Interreg est un instrument-clé de l'Union Européenne pour soutenir la coopération transfrontalière à travers le financement de projets. Le programme de coopération territoriale européenne Interreg France-Wallonie-Vlaanderen s'inscrit dans une volonté de favoriser les échanges économiques et sociaux sur le territoire entre 4 régions frontalières : la Flandre et la Wallonie en Belgique, les Hauts-de-France et le Grand Est en France. 170 millions d'euros provenant du Fonds européen de développement régional (FEDER) sont alloués au programme pour soutenir des projets répondant aux 4 thèmes de coopération : recherche et innovation, compétitivité des PME, protection et valorisation de l'environnement et inclusion sociale. Le portefeuille de projets est un instrument nouveau et innovant qui permet de rassembler différents projets autour d'un objectif commun de développement au service du territoire, des entreprises et de l'emploi.

GoToS3

Le programme de coopération transfrontalière Interreg France-Wallonie-Vlaanderen réunit 17 projets sous la bannière « GoToS3 ». Une centaine d'acteurs flamands, français et wallons unissent leurs complémentarités au sein d'un réseau très riche : clusters, acteurs de la recherche, agences de développement, entreprises et fédérations professionnelles, acteurs culturels... Ce portefeuille de projets vise à développer la recherche, l'innovation et la compétitivité des PME sur le territoire transfrontalier. 6 secteurs d'activités communs aux 3 régions sont concernés : industries culturelles et créatives, textile, chimie & nouveaux matériaux, agriculture & alimentation, santé & soin, mécatronique & génie mécanique.

Avec le soutien de / Met steun van



Recherche et innovation
Onderzoek en innovatie

Plus d'infos
Meer info

www.interreg-fwvl.eu
@InterregFWVL

Projet soutenu par
Project ondersteund door

