

Projectoproep

Zintuiglijke parcours en museale experimenten

Binnen het grensoverschrijdende Interreg-project C2L3PLAY – Cross Border Living Labs lanceren we een projectoproep naar ontwerpers, kunstenaars, ondernemers, KMO's en particulieren toe die artistieke, technologische en economische projecten wensen uit te werken binnen de sector van de **Culturele en Creatieve Industrieën**.



Bij deze projectoproep zullen de projectdragers, ondersteund door C2L3PLAY, hun projecten kunnen uittesten in het Musée Louvre-Lens.

ALGEMENE CONTEXT: het Musée Louvre-Lens, een unieke plek waar experimenteren centraal staat

In december 2012 opende in de vroegere Noord-Franse mijnstreek het Musée Louvre-Lens, dat ondertussen al op de Werelderfgoedlijst van de Unesco vermeld staat. De hedendaagse, lichtrijke glasconstructie spreidt zich harmonieus uit over de vroegere mijnsite die omgetoverd werd tot een prachtige landschapstuin van 20 hectare. De *Galerie du temps* vormt het kloppende hart van het museum. Hier vindt u in een prachtige ruimte van 3 000 m² met meer dan 200 meesterwerken terug uit de collecties van het Louvre. Via een uniek parcours reist u doorheen de geschiedenis, startend bij de ontdekking van het schrift in Mesopotamië, ongeveer 4000 jaar vóór onze tijdrekening, tot aan de industriële revolutie halfweg de 19^{de} eeuw. Dankzij de chronologische en multidisciplinaire opstelling treden tijdperken, technieken en beschavingen met elkaar in dialoog.

Het museum ontvangt elk jaar ook een tijdelijke tentoonstelling van wereldfaam zodat de collecties van het Louvre vanuit een heel ander standpunt bekeken kunnen worden, vaak in tegenstelling met de *Galerie du temps*. Kunstwerken uit de hele wereld passeren hierbij de

revue. Dankzij de wetenschappelijke ondersteuning van het Louvre en de toepassing van innovatieve, gevarieerde media, scoren deze tentoonstellingen niet alleen uitmuntend op cultureel vlak, maar ook op het vlak van toegankelijkheid. We vinden dezelfde ambitie ook terug in het *Pavillon de verre* waar de tentoonstellingen vooral de rijkdom van de musea in Hauts-de-France belichten.

Het Musée Louvre-Lens past reeds van bij de opening digitale media toe ter ondersteuning van de bezoeker bij zijn kennismaking met de kunstwerken. Men wil graag op hetzelfde elan verdergaan, maar tegelijkertijd ook oog hebben voor enkele specifieke problemen. Hoe kan het digitale namelijk zorgen voor meer aantrekkingskracht wanneer installaties rekening houden met het nieuwe profiel van bezoekers die op zoek zijn naar een zinvolle en ontroerende ervaring (immersie, proeven, enz.)? Hoe kan het digitale zorgen voor een sterkere betrokkenheid van de bezoeker bij de kennisopbouw? Hoe kan het digitale ervoor zorgen dat mensen het museum vanop afstand “bezoeken”? Kortom, een voorproefje van de vragen die de teams van het Musée Louvre-Lens zich stellen.

DE PROJECTOPROEP

Op basis van deze vaststellingen vraagt deze projectoproep aan de projectdragers (ontwerpers, kunstenaars, ondernemers en KMO's) binnen de sector van de Culturele en Creatieve Industrieën om innovatieve, inclusieve projecten (voor diensten of producten) voor te stellen rond de 2 volgende prioriteiten:

1/ Erfgoed ontdekken en zich eigen maken : een essentiële uitdaging voor de regio's

Via zintuiglijke, creatieve parcours voor bezoekers en plaatselijke bewoners bestaat het idee bij deze prioriteit eruit om te kijken naar en kennis te maken met het erfgoed en/of de bijhorende tijdslijn, zodat men dit beter kan begrijpen en de uitdagingen kan plaatsen. Hierbij zullen de geselecteerde projecten toegepast worden in de landschapstuin van het Musée Louvre-Lens. Men zal dus het industriële verleden van de landschapstuin moeten belichten, alsook de huidige vorm, nl. een natuurgebied rijk aan biodiversiteit.

Kernwoorden: parcours met geluidsbeleving, zintuigen, verleden en heden, seizoensgebonden, integratie, in situ, nieuwe creatieve stadsparcours, verband tussen geluid en publieke ruimte, geluid-digitale ervaring/geolokalisatie, creatie/bijdrage/verhaal/virtualiteit.

2/ Augmented museale ervaring: een test in reële omstandigheden in het Musée Louvre-Lens

Contextualiseren van de werken: vaak is het moeilijk om de werken in musea terug in hun oorspronkelijke context te zien, terwijl dit nochtans een ware verrijking zou

betekenen voor de bezoekers. In het Musée Louvre-Lens bestaat een groot deel van de kunstwerken in de *Galerie du temps* uit archeologische voorwerpen: beelden, sarcofagen, enz. De moeilijkheid bestaat eruit om de oorspronkelijke context van de archeologische voorwerpen tentoongesteld in het museum aan te reiken. Het doel zou bestaan uit het bestuderen van de werken in hun oorspronkelijke context: wandelen door paleizen, tempels, landschappen. Hierbij zou het ook kunnen gaan om het gebruik van bepaalde werken beter te doorgronden of te beleven (o.a. schilderijen, beelden, meubels, enz.).

Beleven van de kunstwerken : hierbij zou men de bezoekers de ervaring willen bieden om een kunstwerk anders te beleven: wandelen in een schilderij, spreken met de personages, weghalen van enkele lagen op het schilderij om de verschillende fases bij de uitvoering te ontdekken, een religieus voorwerp gebruiken, enz. Het algemene idee bestaat erin om de bezoeker een ander standpunt te laten innemen dan enkel de waarneming, waardoor hij het werk op een andere manier leert kennen.

Kernwoorden : digitale tools, mechanische tools, handelingen, ICT, Augmented reality/Virtual reality, enz.

Hebt u een project rond augmented museale ervaring en zintuiglijke parcours toegepast op erfgoed en regio's?

Wilt u dit uittesten in een reële omgeving binnen het Musée Louvre-Lens?

[Stel u dan kandidaat!](#)

ONDERSTEUNING OP MAAT

Wij ondersteunen creatieve ontwerpers, artiesten, ondernemers, KMO's met innovatieve methodieken zoals Design Thinking, gericht op de gebruikerservaring, vanaf de identificatiefase tot experimenteren, ideevorming en prototyping. We stellen een inclusieve aanpak voor die zich aanpast aan alle stadia van het project, en dit in alle sectoren.

Bovendien ligt de kwaliteit van onze ondersteuning in de verscheidenheid van de partners die deel uitmaken van het team (technologie, UX design, business, kunst, fablab), toegang tot het netwerk van onze ecosystemen, en toegang tot de experimentele labo's in de drie regio's.

- een screening van uw projectvoorstel en voorstel van aanpak
- partners die met u meedenken over technische, zakelijke en/of ontwerp oplossingen voor uw idee/project;
- specialisten die worden gevraagd in functie van de behoeften van uw project;
- infrastructuur die tot uw beschikking staan: vrije toegang tot technische apparatuur (motion capture, RV-systemen, FABLAB, enz.) en artistieke werkruimten (Le Fresnoy, Buda,..);
- een versnelde ontwikkeling van uw project door deel te nemen aan "Flash Workouts" (workshops) waarbij u en uw medewerkers intensief werken aan de uitwerking van uw project;
- een prototypingfase van uw project waarmee uw doelgroep of potentiële investeerders kunnen experimenteren;
- zichtbaarheid voor uw project en voor u via de communicatie van partners (persconferenties, evenementen, mailings, etc.);
- de mogelijkheid om het project in reële omstandigheden te testen met de eindgebruikers ("living lab" benadering).

Ons partners beschikken concreet over uitzonderlijke ervaring en infrastructuur :

- **DesignRegio en het Buda::lab** bieden hun ervaring aan op het vlak van de opzet van co-creatieprojecten tussen verschillende actoren (ondernemers, ontwerpers, onderzoekers, kunstenaars, burgers, universitair – HOWEST, netwerk van ondernemingen – VOKA). Het fablab Buda::lab kan ingezet worden als een plaats waar onderzoek en co-creatie vorm kunnen krijgen in prototypes.
- **Leiedal** zorgt voor een opening naar de algemene publieke sector en de plaatselijke besturen toe. Kortom, een uitgebreide ervaring met complexe processen en projecten, toegang tot een breed gamma gebruikers en ter beschikking stellen van bepaalde publieke ruimtes waar in reële omstandigheden getest kan worden.
- **Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains** biedt materiaal aan voor postproductie beeld en geluid ; een fotolab ; een atelier en een fablab (met plaats voor elektronica en met een atelier om materialen te bewerken zoals verf, glasvezel, koolstofvezel, plastic, resinen,... alsook klassieke fablabtools: digitale freesmachine, 3D-printing, enz.) en artistieke en technische ervaringen voor installatieprojecten die werken rond kunst en ICT.
- **Louvre Lens Vallée** stelt een ondernemingsgerichte ondersteuning voor op basis van de Art Design Thinking-werkwijze (designgericht denken waarbij gebruikers centraal staan, aangevuld door kunst en cultuur); de mogelijkheid om gebruik te maken van onze fablab (Muséolab) in samenwerking met de Université d'Artois; de kans om dingen uit te testen

(Fonds Régional d'Art Contemporain de Dunkerque, Musée du Louvre-Lens, Aéronef,...); de promotie van ondernemingen met ruimte voor uitwisselingen en contacten; toegang tot onze werkruimtes (2 500 m²) en tot ons evenementenprogramma.

- **Het Instituut Numédiart van de Université de Mons** staat klaar met haar technische expertise en expertise op het vlak van prototyping voor verschillende wetenschappelijke domeinen, aanleunend tegen technologische monitoring of een stand van de onderzoekstechniek (o.a. analyseren en samenvatten van gebaren en bewegingen / analyseren van visuele aandacht / erkennen en opsporen van elementen in een beeld of een video / analyseren en samenvatten m.b.t. mondelinge en schriftelijke taal / analyseren van de ruimte en augmented real en/of virtual spaces), een toepassing van een innovatief concept d.m.v. methodes uit het Design Thinking: brainstormsessies, technologische ontdekkingssessies, gebruikerstest in labo's of in reële omstandigheden.
- **TWIST** biedt ondersteuning bij de lancering op de markt van een POC met een geloofwaardige industriële partner en/of ondersteuning bij de zoektocht naar risicokapitaal.
- **TRANSCULTURES** biedt expertise bij geluidscreaties, digitale creaties, digitale en audioparcours in de publieke ruimte, in de natuur, in de stad, binnen/buiten; alsook een ad hoc follow-up van de creatieve en contextuele aspecten van het project; een residence voor de projecten; de mogelijkheid voor de verdeling van een aangepaste ("in progress" of afgewerkte) versie van het project in het kader van het *festival international des arts sonores* in 2021 of/en een ander evenement gelinkt aan Transcultures in Wallonië (Transnumériques,...).
- **De Université Polytechnique Hauts-de-France** biedt een plaats waar experimenteren mogelijk is *Wallers creative Mine*, alsook het gebruik van audiovisueel materiaal, ondersteuning bij de interpretatie van de gebruikerservaring (gebruiker) en de opzet van evaluatieprotocollen voor het testpotentieel van de projecten.

Deze projectoproep kan bogen op een belangrijk grensoverschrijdend partnerschap: het Musée Louvre-Lens, een speler in de grensstreek waar men niet omheen kan. Binnen het project C2L3PLAY wou het museum zich bij deze projectoproep aansluiten om één van de proeftuinen te worden voor de projecten. Het Musée Louvre-Lens zal daarom volgende zaken ter beschikking stellen van de geselecteerde projectdragers:

- toegang tot het Louvre-Lens als proeftuin voor de ontwikkelde prototypes
- toegang tot de teams binnen het museum en hun ervaring
- zichtbaarheid via een evenement zoals de *Journées Innovations 2020*, enz.

MOGELIJKE STAPPEN BIJ DE ONDERSTEUNING (afhankelijk van het profiel van het project)

- diagnose van het project en uitwerking van een stappenplan samen met de partners van C2L3PLAY
- inspiratie- en verkenningsfase om de op te lossen problematiek te vatten
- brainstormfase om in te spelen op de behoeften van de eindgebruikers
- versnellingsfase van het project
- prototyping
- tests in reële omstandigheden om het prototype met gebruikers in contact te brengen
- uitwerking van de zakelijke kant en lancering op de markt
- zoektocht naar financiering / risicokapitaal

De prototypes ontwikkeld tijdens de ondersteuning zullen uitgetest kunnen worden op een breed publiek, nl. binnen de context van het Musée Louvre-Lens.

De ondersteuning duurt 4 tot 8 maand in functie van de behoeften van de projectdrager.

De ondersteuning start met een startvergadering met de partners waarbij een actieplan opgesteld wordt en de behoeften van de projectdrager verduidelijkt worden. Tijdens deze vergadering bepaalt men ook de verschillende deadlines en de administratieve stappen voor de opvolging van het project.

DE SELECTIECRITERIA

- Het project heeft zijn plaats binnen de sector van de Culturele en Creatieve Industrieën (mode, muziek, design, architectuur, stedenbouw, communicatie, PR en publiciteit, geschreven pers, visual arts, spelletjes, nieuwe media, podiumkunsten, cultureel erfgoed en audiovisueel erfgoed).
- Het project is innovatief.
- De kandidaat onderzoekt en belicht de grensoverschrijdende meerwaarde (Hauts-de-France, Wallonië, Vlaanderen) van het voorstel.
- Het project houdt rekening met een test in het Musée Louvre-Lens.
- Het voorstel kan ook elders toegepast worden.
- De kandidaat is gemotiveerd.
- De kandidaat wil een prototype (van een product of een dienst) uitwerken d.m.v. ondersteuning.

- Indien de projectdrager geen onderneming is, dan overweegt hij de oprichting hiervan wel na de ondersteuning.
- De kandidaat is woonachtig in de grensstreek of het project zorgt vooral voor een positief effect in het impactgebied (Hauts-de-France, Wallonië, West-Vlaanderen).
- De kandidaat heeft het dossier voor de kandidaatstelling en het formulier volledig en correct ingevuld.
- Na de selectie zal de kandidaat moeten aantonen dat hij gedurende een periode van 3 boekjaren niet meer dan 200 000 € aan 'de-minimis'¹ steun in Frankrijk en België ontvangen heeft.

3 STAPPEN OM ZICH KANDIDAAT TE STELLEN !

1. Bezorg uw kandidatuur in slechts enkele minuten via het [formulier op de website crossborderlivinglabs.eu](http://formulier.op.de.website/crossborderlivinglabs.eu). Doe dit vóór **15 september 2019, 23:30 uur**. Overloop hierbij eerst de volgende vragen:

Welke soort ondersteuning heeft u nodig? Creatief, technologisch, design, business, evaluatie van uw idee bij een doelgroep, rijping....? Heeft u ondersteuning nodig voor de realisatie van een prototype? Het Interreg-project is gebaseerd op een netwerk van partners in drie regio's met verschillende culturen en expertise, hoe wilt u hiervan profiteren? Wat is het voordeel van interregionaliteit in uw project? Heeft u zich geïnformeerd over de instellingen actief binnen C2L3PLAY?

2. Binnen 3 weken na de afsluiting van de projectoproep nemen wij contact met u op om te laten weten of u in aanmerking komt voor C2L3PLAY-ondersteuning. Dit is ook het moment waarop wij u om aanvullende informatie kunnen vragen.
3. Indien u in aanmerking komt, dan zien we elkaar **op 4 oktober 2019 in Lens** tijdens het Selectiecomité om te bespreken wat we samen kunnen doen. Alle projectpartners zullen hierbij aanwezig zijn om vragen te stellen over het project. Dit gesprek zal een twintigtal minuten duren: voorstelling van uw project en uw behoeften, vragen/antwoorden van de partners. **Mogen we u vragen om vrijdag 4 oktober 2019 alvast in te plannen** wanneer u zich kandidaat stelt voor deze projectoproep.

¹ Staatsteun (de minimis) maakt deel uit van de verordeningen genomen door de Europese Unie om de werking van de steun aan bedrijven te omkaderen. Referentie : 1 VERORDENING (EU) Nr. 1407/2013 VAN DE COMMISSIE van 18 december 2013 betreffende de toepassing van de artikelen 107 en 108 van het Verdrag betreffende de werking van de Europese Unie op de-minimissteun (de-minimisverordening). De de-minimisregel voorziet dat eenzelfde bedrijf (of indien u een economische activiteit beoefent, KBO-nr., SIRET-nr. of andere) slechts 200 000 € aan de-minimissteun kan ontvangen over een periode van 3 boekjaren per lidstaat.

TIMING

- Deadline indiening dossiers: zondag 15 september 2019, 23:30 uur
- Selectiecomité projecten: vrijdag 4 oktober 2019 van 9:00 uur tot 17:30 uur (u ontvangt via mail nog een uitnodiging met het precieze uur)
- Start van de ondersteuning: oktober/november 2019 in functie van de projecten

[Klik hier om het aanvraagformulier in te vullen!](#)

C2L3PLAY - CROSS BORDER LIVING LABS

C2L3PLAY is een Interreg-project voor grensoverschrijdend samenwerking tussen Frankrijk-Wallonië-Vlaanderen, medegefinancierd door de Europese Unie en ondersteund door 9 partners in Frankrijk en België. C2L3Play (Cross Border Living Labs) is de proeftuin van de culturele en creatieve industrieën van de grensoverschrijdende regio Hauts-de-France/Wallonië/Vlaanderen. Overtuigd dat het dankzij co-creatie en innovatieprocessen is dat projecten groeien, hebben de partners van C2L3PLAY zich reeds geëngageerd bij 9 projectdragers in Frankrijk en België! >> Lees hier de laatste update rond C2L3PLAY - Cross Border Living Labs

<https://crossborderlivinglabs.eu>

PARTNERS AAN DE ZIJDE VAN DE PROJECTDRAGERS

Het Cross Border Living Labs-project (INTERREG C2L3Play) bestaat uit 9 partners die actief zijn in technologisch onderzoek, netwerken met economische waarde, artistieke creatie en design en culturele verspreiding. De partners zijn actief in de 3 regio's waarop deze projectoproep betrekking heeft: Hauts-de-France, Wallonië, Vlaanderen.



CONTACT & INFOS

In geval van problemen bij het invullen van het formulier: neem contact op met Clémence Martin (clemence.martin@umons.ac.be) in het Frans of Engels, of neem contact op met Stijn Debaille (stijn@designregio-kortrijk.be) in het Nederlands

Op zoek naar meer informatie over de partners van C2L3PLAY?

Bezoek crossborderlivinglabs.eu, rubriek Partners

Deze projectoproep maakt deel uit van het Interreg France-Wallonie-Vlaanderen programma en de GOTOS3-projectenportefeuille.

Interreg France-Wallonie-Vlaanderen

Interreg is een belangrijk instrument van de Europese Unie om grensoverschrijdende samenwerkingsprojecten financieel te steunen. Het Europees territoriaal samenwerkingsprogramma Interreg France-Wallonie-Vlaanderen spruit voort uit de wil om economische en sociale uitwisseling tussen vier grensgebieden in de hand te werken: Vlaanderen en Wallonië in België, Hauts-de-France en Grand-Est in Frankrijk. 170 miljoen euro uit het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling (EFRO) werd toegekend aan het programma dat projecten steunt die beantwoorden aan de vier samenwerkingsthema's: onderzoek en innovatie, concurrentievermogen van de KMO's, bescherming en valorisatie van het milieu en sociale inclusie. De projectenportefeuille is een nieuw en vernieuwend instrument waarmee verschillende projecten kunnen worden samengebracht rond een gezamenlijke ontwikkelingsdoelstelling ten dienste van het grondgebied, de ondernemingen en de werkgelegenheid.

GoToS3

Het grensoverschrijdende samenwerkingsprogramma Interreg France-Wallonie-Vlaanderen verenigt 17 projecten onder de noemer "GoToS3". Een honderdtal Vlaamse, Waalse en Franse actoren vullen elkaar aan in een zeer veelzijdig netwerk: clusters, actoren op het gebied van onderzoek, ontwikkelingsbureaus, ondernemingen en beroepsverenigingen, culturele actoren, ... Deze projectenportefeuille streeft naar de ontwikkeling van onderzoek, innovatie en competitiviteit voor de KMO's in het grensoverschrijdende gebied. 6 speerpuntsectoren, gemeenschappelijk voor de 3 gebieden, worden erbij betrokken: culturele en creatieve industrieën, textiel, chemie & nieuwe materialen, landbouw en voeding, gezondheid & zorg, mechatronica & werktuigbouwkunde.

Avec le soutien de / Met steun van :

Projet soutenu par
Project ondersteund door



Recherche et innovation
Onderzoek en innovatie

Plus d'infos
Meer info

www.interreg-fwvl.eu
@InterregFWVL