

FORUM DE L'INNOVATION CULTURELLE

Septième édition

A la frontière du réel...

Réalité virtuelle, réalité augmentée, quels impacts en termes de médiation et de création ?

Lundi 5 décembre 2016

Musée départemental Arles antique

Arles



FORUM DE L'INNOVATION CULTURELLE

Organisé par le Pôle Industries Culturelles & Patrimoines, le Forum de l'Innovation Culturelle crée des conditions de rencontres entre professionnels et étudiants autour de thématiques innovantes et de projets exemplaires dans les secteurs de la culture et des patrimoines.

Depuis six ans, cet événement rassemble plus de 200 participants autour de thématiques variées : « Des techniques pour repenser la médiation et la diffusion », « Cultiver ou Divertir ? », « Territoires de collaboration », « Transdisciplinarité et créativité, nouvelles pratiques des métiers de la culture et des patrimoines », entre autres. Aux côtés du Pôle, l'implication des centres de formation, que sont l'IUP Administration des Institutions Culturelles, l'Ecole MOPA, l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse et l'Ecole DEP'Art, permet chaque année d'attirer des professionnels de qualité et de renom.

En 2016, pour la septième année consécutive le Forum de l'Innovation Culturelle se déroulera au Musée départemental de l'Arles antique sous l'angle : A la frontière du réel... Réalité virtuelle, réalité augmentée, quels impacts en termes de médiation et de création ?

La réalité virtuelle est en plein essor tant sur les nouvelles technologies en terme de matériel mais aussi en terme de contenus. Une révolution est en marche notamment dans le domaine de la culture mais aussi pour tout ce qui touche au patrimoine. L'immersion dans un monde virtuel est une expérience nouvelle pour le public, non initié encore, et pour les professionnels qui doivent s'adapter et apprendre à maîtriser les outils et applicatifs.

Mais qu'en est-il de la frontière en réel et virtuel, comment mixer les usages et les apprentissages ? Comment le public s'approprie-t-il les outils et partage l'expérience ? La réalité virtuelle n'est qu'au début de son développement, quels seront les répercussions dans les métiers de demain ?

Toutes ces questions semblent fondamentales et ce Forum a pour objectif de faire découvrir aux participants, professionnels et étudiants, des projets innovants et de créer des discussions entre les intervenants sur les sujets plus spécifiques que sont les nouveaux modes de narrations et les applications concrètes en terme de médiation et d'approche du public.

Pôle Industries Culturelles & Patrimoines

Le Pôle est un outil de développement économique au service de ses membres et de son territoire regroupant une centaine d'acteurs spécialisés dans la valorisation, la préservation et la diffusion des Patrimoines et de la Culture.

Ses objectifs sont multiples : structurer la filière tout en favorisant les échanges, identifier les compétences, valoriser le savoir-faire des membres, générer des actions collectives, soutenir des projets innovants et collaboratifs, et promouvoir les acteurs de ces filières.

Il participe également à référencer la région comme un territoire d'excellence pour l'accueil et pour le développement de toutes les activités liées à ces domaines d'expertise.

Le Pôle Industries Culturelles & Patrimoines, de par la diversité des activités de ses membres et la complémentarité de leurs compétences, s'impose aujourd'hui comme l'unique cluster européen susceptible d'intervenir dans toutes les phases permettant à un territoire d'affirmer ses singularités et de valoriser ses richesses patrimoniales et culturelles.

Le programme

■ 8h30 Accueil des participants

■ 9h00 Allocutions d'ouverture

■ 9h20 **Conférence inaugurale**

Daniel Mestre, Directeur de recherche,
Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS)
affilié à l'*Institut des Sciences du Mouvement (CNRS et Université Aix-Marseille)*,
Responsable scientifique du Centre de Réalité Virtuelle de la Méditerranée (CRVM)

■ 10h00 **Retour d'expérience | 1**

La patrimoine, en réel et virtuel
par Florian Moreno, *Art Graphique et Patrimoine*

■ 10h30 Pause

■ 10h45 **Retour d'expérience | 2**

Le passage du cadre classique de cinéma à l'immersion 360°, comment prototyper ses expériences réalité virtuelle ?
par Romain Revert, *Character FX chez Illumination MacGuff*

■ 11h15 **Table-ronde**

Virtuel, réel, comment passer de l'un à l'autre ? Quels enrichissements pour les «spect'acteurs» ?
Animée par Rémi Sabourraud, *Agence Goût d'Idées*, en présence des intervenants de la matinée et de Patrice Nezan, Producteur et réalisateur, *Les Contes Modernes*

■ 12h15 **Déjeuner**

Vivez l'expérience de la réalité virtuelle ! Matériel et films en démonstration

■ 14h00 **Retour d'expérience | 3**

Les toiles cachées de Frédéric Bazille
par Anne Le Cabec, Multimédia et réseaux sociaux au *Musée Fabre (Montpellier)*

■ 14h30 **Retour d'expérience | 4**

Visite virtuelle et visite de chantier, une nouvelle expérience pour le public
par Nathalie Israelian, Responsable accueil et médiation *Fondation LUMA Arles* et François Forge, *Agence Réciroque*

■ 15h00 Pause

■ 15h30 **Présentation du travail prospectif de trois groupes d'étudiants***

Quelles applications de la réalité virtuelle dans les métiers de demain ?

■ 16h00 **Table-ronde**

Le virtuel permet de nouvelles expériences aux visiteurs, mais sont-ils prêts ?

Animée par Rémi Sabourraud, en présence des intervenants de l'après-midi, des étudiants et de Patrice Nezan

■ 17h00 **Démonstration de réalité virtuelle**

Vivez l'expérience de la réalité virtuelle ! Matériel et films en démonstration

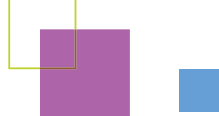
■ 17h45 **Mapping DIS MANIBUS**

De Dominik Barbier
RDV Allée des Sarcophages du Musée



* Université d'Aix-Marseille - IUP Administration des Institutions Culturelles, Ecole MOPA, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse - Masters Médiations de la culture et du patrimoine et Publics de la culture et communication

Les partenaires



IUP Administration des Institutions Culturelles



© IUP Administration des Institutions Culturelles

L'IUP Administration des Institutions Culturelles d'Arles (Faculté d'Économie et de Gestion) est la première formation à avoir développé au sein de l'Université Aix-Marseille et plus largement dans la Région, un enseignement en Management Culturel dont la qualité, en parfaite adéquation avec les exigences de ce secteur d'activité, est reconnue par les professionnels de la culture aussi bien que par les collectivités territoriales, en plus de vingt ans d'existence.

professionnelle, des administrateurs de la culture spécialisés dans la définition et la gestion de projets propres aux institutions culturelles dans leurs différentes configurations : établissements culturels publics ou privés, collectivités territoriales, industries culturelles, structures associatives, en France et à l'international.

L'objectif est de former, par un va-et-vient continu entre théorie universitaire et pratique

L'IUP AIC, qui délivre une Licence de Gestion et un Master Professionnel aussi bien en Formation Initiale qu'en Formation Continue, est labellisé par la Charte de Qualité des IUP, distinction nationale.

www.univ-amu.fr

ismo-feg.univ-amu.fr/fr/iup-aic

Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse

Mention « Stratégie du développement culturel »

Les Masters Médiations de la culture et du patrimoine et Publics de la culture et communication correspondent à un concept de formation commun garanti par la mention Stratégie du développement culturel. Ces masters font partie des formations phares de l'Université d'Avignon, dont l'un des axes identitaires est Culture et Patrimoine.

La mention Stratégie du développement culturel s'appuie sur l'activité de l'Équipe Culture et communication du Centre Norbert Élias (UMR 8562, EHESS-UAPV-CNRS), équipe de sciences de la communication entièrement spécialisée dans la culture, reconnue dans ce domaine au plan international, réalisant pour divers commanditaires des études, recherches, analyses prospectives.

L'Équipe Culture et Communication et les enseignants de la mention Stratégie du développement culturel participent au programme international de doctorat Muséologie, médiation, patrimoine associant l'Université d'Avignon et l'Université du Québec à Montréal.

www.univ-avignon.fr

L'ÉCOLE MOPA

École d'enseignement supérieur spécialisée dans le film d'animation et l'image de synthèse. Elle a été créée en 1988 à Valenciennes, anciennement nommée Supinfocom et ouvre une deuxième école en 2000 à Arles sous la tutelle de la Chambre de Commerce et d'Industrie du Pays d'Arles.

Le cursus de 5 ans permet à chaque étudiant de découvrir, s'appropriier et maîtriser les enjeux du monde de l'animation. Sa pédagogie est centrée sur le projet et la pratique, sur l'apprentissage de

la chaîne complète de production, de la conception à la postproduction de l'image et du son. Le diplôme est reconnu (Niveau I) et respecté par le milieu professionnel. Il représente à la fois l'aboutissement d'un cursus pédagogique et le commencement d'une nouvelle aventure.

Depuis la fin de l'année 2014, l'école continue de développer son rayonnement dans le monde entier sous un nouveau nom : MOPA, inspiré de « Motion Picture in Arles ». Ce nom est synonyme d'une nouvelle dynamique pour l'école et de l'affirmation de son identité avec les valeurs et la pédagogie qui ont fait sa renommée au cours de ces 15 dernières années.

Les 400 diplômés depuis la création de l'école à Arles, dispersés aux quatre coins du monde dans des métiers les plus divers, sont les meilleurs ambassadeurs de MOPA et servent de relais à nos jeunes diplômés.

MOPA est devenue en France et à l'étranger, l'école de référence dans le domaine de la création numérique.



© MOPA

www.ecole-mopa.fr



© DEP'Art

DEP'Art

DEP'Art est l'école préparatoire aux concours des écoles d'art et des formations en conservation et restauration des biens culturels. DEP'Art a pour vocation d'être un pôle d'orientation pour les carrières artistiques et les métiers du Patrimoine.

L'accès à ces orientations professionnelles n'est pas aisé et nécessite une préparation technique et théorique. Au cours d'une année préparatoire, DEP'Art apporte aux futurs candidats un complément d'enseignement

dans les domaines sélectionnés à travers les différentes épreuves des concours d'entrée : histoire de l'art, techniques de création, sciences, sciences appliquées à l'art, découverte des patrimoines et du milieu professionnel de la conservation-restauration. L'école permet aux futurs candidats d'aborder l'ensemble de ces domaines et les étudier, tout en réalisant un entraînement quotidien aux différentes épreuves des concours visés. La pratique des techniques artistiques académiques est une part importante de la préparation qui est complétée par un stage de découverte professionnelle dans des entreprises spécialisées. DEP'Art met en place un suivi individualisé qui permet à chaque candidat de préciser ses choix, ses orientations en fonction de ses aspirations personnelles et de ses capacités.

www.ecoledepart.com

Les partenaires

Musée départemental Arles antique

Construit à Arles en 1995 dans un bâtiment moderne conçu par l'architecte Henri Ciriani, situé sur la presqu'île où se trouvait l'ancien cirque romain, le Musée départemental Arles antique, dit musée bleu, abrite les collections archéologiques particulièrement riches de la ville d'Arles et de son territoire (Alpilles, Camargue et Crau), depuis le néolithique jusqu'à la fin de l'antiquité tardive (VI^{ème} siècle) et disposées dans un parcours très didactique.

Une riche programmation annuelle (expositions, visites, conférences, spectacles, ...) propose notamment des sorties archéologiques dans les Bouches-du-Rhône.

Le parcours offre un aperçu global et didactique (notamment à l'aide de superbes maquettes) de l'histoire de la ville romaine, où le prestigieux et l'ordinaire se côtoient. Un atelier de conservation-restauration de pavements antiques, un service archéologique et une bibliothèque spécialisée forment au sein du musée l'Institut de Recherches sur la Provence Antique (IRPA).



© Musée départemental Arles antique

Une extension a été réalisée qui permet la présentation d'un chaland romain retrouvé dans le Rhône et daté des années 50/60 après J.-C. et long de 31 mètres.

C'est la première fois qu'un bateau d'époque romaine est présenté au public avec la quasi-totalité de son équipement de bord.

Trois thèmes vont accompagner l'épave : le port et ses métiers, le commerce entre Arles et le monde romain et la navigation.

Cette nouvelle partie du musée a été inaugurée le 4 octobre 2013.

www.arles-antique.cg13.fr



Animation de la journée

par **Rémi Sabouraud**, Agence Goût d'Idées



© Rémi Sabouraud

Après avoir été responsable d'une université du temps libre à Athis-Mons (91), Rémi Sabouraud va mettre sa créativité au service de la cellule de développement d'Endemol France et se tourner ensuite vers la conduite de projets culturels innovants.

Convaincu que la créativité est une force individuelle qui doit être utile aux entreprises, il se forme alors à l'étranger principalement (USA, Danemark, Italie...) au management du processus créatif. Il accompagne depuis plus de 9 ans des entreprises de toute taille (Nespresso, MMA, Aguetant) dans leurs problématiques d'innovation.



Rémi Sabouraud est facilitateur, il conçoit des sessions de créativité sur mesure afin de permettre aux équipes de produire des concepts innovants et de se réinventer afin de répondre aux évolutions sociétales.

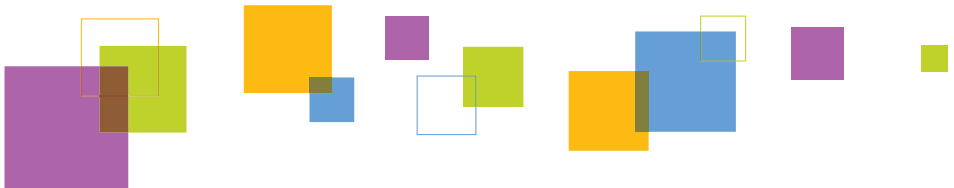
www.goutdidees.com

Conférence inaugurale

par **Daniel Mestre**, Directeur de recherche, *Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS)* affilié à l'*Institut des Sciences du Mouvement (CNRS et Université Aix-Marseille)*, responsable scientifique du Centre de Réalité Virtuelle de la Méditerranée (CRVM)



Le Centre de Réalité Virtuelle de la Méditerranée [CRVM], plateforme technologique de l'Institut des Sciences du Mouvement, est issu de la collaboration de six laboratoires affiliés à l'Université de la Méditerranée et du CNRS (Campus de Luminy, Marseille). Le CRVM constitue un terrain de convergence et d'enrichissement réciproque entre les domaines des Sciences de la Vie, des Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication et de l'Ingénierie. Le CRVM est, en France, la première plate-forme technologique fondamentalement dédiée à l'étude du comportement humain en situation immersive.



Invité

■ **Patrice Nezan**, Producteur et réalisateur, Les Contes Modernes



Patrice Nezan est producteur artistique de films de longs métrages de fiction, de documentaires et de projets transmedia depuis quinze ans. Il propose des passerelles entre les différentes grammaires du cinéma, de la danse, de la musique et de l'art contemporain, persuadé de leurs capacités à nourrir des propositions cinématographiques originales et innovantes. Cette ligne éditoriale l'amène à collaborer avec des cinéastes et artistes tels que Catherine Maximoff, Clarisse Hahn, Claudio Pazienza, Claude Mourieras, Antoine Boutet, Olivier Megaton, Pierre Fourny ou Emanuel Licha. Il dirige la maison de production Les Contes Modernes, basée à Valence.

Source <http://www.scenarioaulongcourt.com/Patrice-Nezan>

www.lescontesmodernes.fr

Quelques définitions

■ Réalité virtuelle

L'expression « réalité virtuelle » (ou multimédia immersif ou réalité simulée par ordinateur) renvoie typiquement à une technologie informatique qui simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement artificiellement généré par des logiciels, environnement avec lequel l'utilisateur peut interagir. La réalité virtuelle reproduit donc artificiellement une expérience sensorielle, qui peut inclure la vue, le toucher, l'ouïe et l'odorat (visuelle, sonore ou haptique).

La finalité de la réalité virtuelle est de permettre à une personne (ou à plusieurs) de vivre une expérience d'immersion ou pas, c'est-à-dire de mener une activité sensori-motrice et cognitive dans un monde créé numériquement, qui peut être « imaginaire, symbolique ou une simulation de certains aspects du monde réel » (extrait du Traité de la réalité virtuelle, P. Fuchs).

Source https://fr.wikipedia.org/wiki/Réauté_virtuelle

www.realite-virtuelle.com/definition-realite-virtuelle

■ Réalité augmentée

La réalité augmentée désigne les systèmes informatiques qui rendent possible la superposition d'un modèle virtuel 2D ou 3D à la perception que nous avons naturellement de la réalité et ceci en temps réel. Elle désigne les différentes méthodes qui permettent d'incruster de façon réaliste des objets virtuels dans une séquence d'images. Elle s'applique aussi bien à la perception visuelle (superposition d'image virtuelle aux images réelles) qu'aux perceptions proprioceptives comme les perceptions tactiles ou auditives. Ces applications sont multiples et touchent de plus en plus de domaines, tels que les jeux vidéo, l'éducation par le jeu, les chasses au trésor virtuelles, le cinéma et la télévision (post-production, studios virtuels, retransmissions sportives...), les industries (conception, design, maintenance, assemblage, pilotage, robotique et télérobotique, implantation, étude d'impact...etc.) ou le champ médical.

Source https://fr.wikipedia.org/wiki/Réauté_augmentée

www.realite-virtuelle.com/definition-realite-augmentee

■ Liens utiles

www.realite-virtuelle.com/centre-optique-lentille-vr

www.france5.fr/emissions/360

www.laval-virtual.org

www.realite-virtuelle.com/difference-realite-augmentee-virtuelle



■ Plateformes spécialisées

You Tube - Vidéos à 360 degrés

www.jauntvr.com

<http://with.in/>

www.nextvr.com

www.realite-virtuelle.com/meilleure-vidéos-360-vr

Retour d'expérience | 1

■ Florian Moreno, Chef de projet R&D



Architecte HMO de formation, Florian Mareno s'est spécialisé au sein du laboratoire Map Gamsou à la mise en valeur du patrimoine architectural. Il a rejoint Art Graphique et Patrimoine en 2010 comme chargé de la Recherche et du Développement puis comme responsable 3D. Ses travaux sont principalement axés sur la modélisation BIM (Building Information Model - ou maquette numérique du bâtiment) depuis un relevé lasergrammétrique (La Cité des Sciences, Le Palais d'Antin) mais aussi les process de relevés et restitutions 3D photoréalistes d'oeuvres d'art (La Victoire de Samothrace, l'ensemble des oeuvres présentées au Louvre-Lens, etc ...).

www.artgp.fr

Le patrimoine, entre réel et virtuel ?

Retour d'expérience | 2

■ Romain Revert, Character FX chez Illumination MacGuff



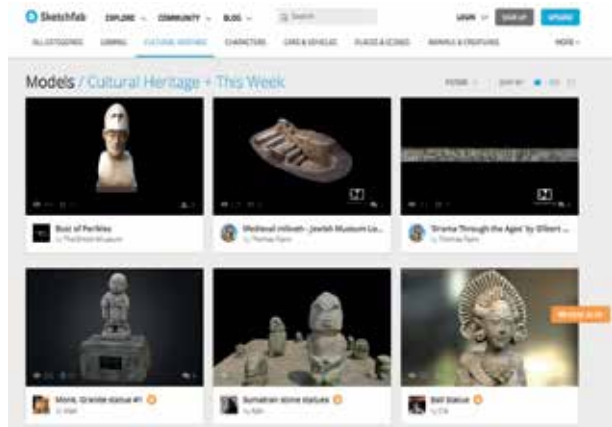
© Romain Revert

Actif dans le milieu des effets visuels et de l'animation depuis 2009, Romain Revert a travaillé sur des jeux vidéo, des publicités et des longs métrages avant de rejoindre le studio Illumination Mac Guff. En tant que graphiste puis Lead, il a participé à la production de films d'animation majeurs comme la série Moi, Moche et Méchant ou encore Comme des bêtes. En parallèle de son activité professionnelle, il a toujours cultivé son goût pour la réalisation et a à son actif plusieurs courts-métrages : documentaires ou science-fiction, filmés ou entièrement animés. À la croisée de ses intérêts pour la réalisation et pour le divertissement, il conçoit désormais des scènes en réalité virtuelle afin d'appréhender ce médium par la pratique.

www.romainrevert.com

Le passage du cadre classique de cinéma à l'immersion 360°, comment prototyper ses expériences en réalité virtuelle ?

Romain Revert, parlera de son expérience et traitera de ce thème au regard de ses références venant du parc d'attraction et montrera comment prototyper ses expériences en réalité virtuelle avec des outils comme Sketchfab.



<https://sketchfab.com/>

Retour d'expérience | 3

■ Anne Le Cabec, Responsable Multimédia et réseaux sociaux au Musée Fabre (Montpellier)



© Anne Le Cabec

Après un cursus d'histoire de l'art suivi à l'Université Paris X Nanterre, Anne Le Cabec s'oriente vers la médiation appliquée aux livres anciens et aux livres d'artistes. Chargée, entre autre, de la médiation numérique au service Patrimoine des médiathèques de Montpellier, elle participe aux différentes phases de construction du site et anime la partie dédiée aux ouvrages anciens.

En janvier dernier, elle intègre le service multimédia du musée Fabre. Chargée d'accompagner la réalisation des différents dispositifs, elle s'occupe également de la communication numérique (site et réseaux sociaux).

Source www.club-innovation-culture.fr/journee-innovation-numerique-musees-beaux-arts-intervenants/

museefabre.montpellier3m.fr

Les toiles cachées de Frédéric Bazille

Le musée Fabre est à l'initiative d'une rétrospective internationale consacrée à l'une des figures majeures du pré-impressionnisme : Frédéric Bazille (1841-1870).

L'exposition Frédéric Bazille, la jeunesse de l'impressionnisme, est organisée avec le musée d'Orsay à Paris et la National Gallery of Art de Washington.

A cette occasion, la majorité des œuvres de l'artiste seront rassemblées, événement majeur compte tenu de leur dispersion à travers le monde (New-York, Washington, Chicago, Berlin, Tokyo Paris...).

L'exposition a donné lieu à une importante campagne de restauration. De nombreuses toiles ont donc été radiographiées, ce qui a permis de retrouver la trace d'un tableau que l'on pensait perdu.

Sous la dernière toile inachevée de Frédéric Bazille, "Ruth et Booz", peint en 1870, se trouve "Jeune fille au piano", premier tableau présenté par le peintre au salon en 1866.

Une table tactile installée au milieu de l'exposition, permet aux visiteurs de visualiser les toiles recouvertes tout en gardant sous les yeux la toile exposée.

Retour d'expérience | 4



© IFrançois Forge

■ **François Forge**, Directeur de l'agence d'ingénierie culturelle Reciproque
Nathalie Israelian, Responsable accueil et médiation Fondation LUMA

La Fondation LUMA fut créée en 2004 par Maja Hoffmann en Suisse pour soutenir les projets d'artistes indépendants et pionniers ainsi que d'institutions exerçant dans le domaine de l'art, de la photographie, de l'édition, du documentaire et du multimédia. La Fondation soutient et produit des projets artistiques alliant un intérêt pour les questions environnementales, les droits de l'Homme, l'éducation et la culture entendue ici dans son sens le plus large.

LUMA Arles est un nouveau complexe culturel expérimental qui rassemble des artistes, des chercheurs et des créateurs issus de différentes disciplines afin de développer des projets et des expositions pluridisciplinaires. Le projet consiste en la rénovation de la friche industrielle des anciens ateliers de la SNCF, qui s'étendent sur un total de 10 hectares, et la création d'un parc paysager au Parc des Ateliers. Les architectes du projet sont Frank Gehry, qui a conçu le Bâtiment Ressource, Selldorf Architects, chargée de la rénovation et la reconversion de cinq anciens bâtiments industriels de la SNCF en de nouveaux espaces d'exposition et Bas Smets, qui travaille à la réalisation du parc paysager.

Visite virtuelle et visite de chantier, une nouvelle expérience pour le public

Depuis l'ouverture de la Maison du Projet en 2013 et les avancées de la construction et des rénovations, le Parc des Ateliers devient tous les jours un lieu plus vivant, après tant d'années d'inactivité. Pour accompagner cette dynamique nouvelle et répondre à la demande croissante d'un public toujours plus important, des visites gratuites sont organisées depuis juillet 2015. La mise en place de ces visites s'est accompagnée de la création d'espaces et d'outils de médiation permettant la découverte du projet architectural et culturel en cours de construction, et notamment un dispositif de réalité virtuelle. Grâce à l'Oculus Rift, le public peut ainsi visiter « virtuellement » deux bâtiments - la Mécanique Générale et le Nouveau Bâtiment conçu par Frank Gehry - alors même que le Nouveau Bâtiment est encore en construction et la Mécanique Générale tout juste ouverte au public.



© Fondation LUMA

Lors de cette présentation, Nathalie Israelian, Responsable Accueil et Médiation pour le Fonds de Dotation LUMA Arles et François Forge, Directeur de l'agence d'ingénierie culturelle reciproque, mettront en lumière les atouts de la réalité virtuelle en matière de médiation et les enjeux auxquels la Fondation LUMA a été confrontée lors de sa mise en place.

Retour sur les cinq éditions du Forum de l'Innovation Culturelle

Musée départemental Arles antique
Plus de 200 participants

FIC du 25 novembre 2010

La première édition était axée sur « La valorisation du patrimoine » autour de cinq conférences dont notamment :

- « Une innovation de l'intérieur : le Centre National du Costume de Scène », par Delphine Pinasa, du Centre National du Costume de Scène de Moulins,
- « Le cas du Louvre d'Abou Dabi », par François Quere de l'Agence France-Muséums de Paris,
- « La valorisation du patrimoine : le cas des collections photographiques de la Ville de Paris, de l'exposition à la numérisation des fonds », par Anne Cartier Bresson de l'Institut National du Patrimoine.



FIC du 22 novembre 2011

La deuxième édition du FIC traitait « Des techniques pour repenser la médiation et la diffusion ».

Etudiants et professionnels ont pu partager et échanger autour de techniques innovantes dans le cadre de conférences plénières mais également, et c'était la nouveauté de l'édition 2011, dans le cadre d'ateliers, dont :

- « Le développement de nouveaux outils de médiation dans l'exposition Jean Claude Golvin », par Jean Claude Golvin, architecte-archéologue, chercheur au CNRS en partenariat avec la ville d'Arles,
- « Quand archéologie rime avec numérique : le cas du Musée archéologique de Saint Raphaël », par Stéphane Redard et Christophe Perez de BlueTouch Communication.



FIC du 4 décembre 2012

A l'occasion de sa troisième édition, le FIC s'est concentré sur la thématique « Divertir ou cultiver ? ».

Sur une même journée ont été proposés huit temps de rencontres et d'échanges (conférences plénières et retours d'expérience), dont :

- « Marseille Provence 2013 » par Nathalie Cabrera, Chargée de mission Actions de participation citoyenne,
- Une conférence plénière réunissant Le Château de Versailles, le MuséoParc Alesia et Le Pont du Gard.

FIC du 3 décembre 2013

La quatrième édition du Forum de l'Innovation Culturelle était axée sur le thème « Territoires de Collaborations », territoires aussi bien en tant qu'espaces géographiques qu'en tant qu'espaces de projets et d'échanges, avec des tables-rondes et des retours d'expérience.

Au cours de cette journée, était présenté entre autres :

- « Les Jardins sonores de La Borie » par Isabelle Depret-Bixio de la Fondation La Borie-en-Limousin,
- Le projet « Vol sans effraction » réunissant le Museon Arlaten, Canopée, l'IUT informatique d'Arles, La Compagnie des Patrimoines et l'Agence Goût d'Idées.



© Pôle Industries Culturelles & Patrimoines

FIC du 2 décembre 2014

Pour sa cinquième édition, la journée du Forum de l'Innovation Culturelle s'est consacrée à la thématique de la « Transdisciplinarité et Créativité, Nouvelles pratiques des métiers de la culture et des patrimoines ».

Pour cette année, ont été organisés des conférences et plusieurs retours d'expérience sous forme d'ateliers, dont :

- Une conférence inaugurale avec le témoignage numérique de François Taddei du Centre de Recherches Interdisciplinaires,
- « Le site des Alysamps » par Renzo Wieder d'Architecture & Héritage,
- « L'inspiration par la nature, le biomimétisme comme éco-conception » par Yannick Le Guiner du Pôle EcoDesign.



© Xavier Delaporte

FIC du 1er décembre 2015

La sixième édition du Forum de l'Innovation Culturelle proposait aux participants, étudiants et professionnels, de se projeter dans les pratiques culturelles d'après-demain, sous l'angle de : «2014, Retour vers notre futur».

La nouveauté a été la présentation de projets étudiants, ayant réfléchi à leurs métiers dans 30 ans. Et toujours des retours d'expériences, une conférence inaugurale et une table ronde avec entre autres :

- « Futur antérieur », ou l'archéologie à l'imparfait du subjectif par Laurent Flutsh du Musée romain de Lausanne-Vidy
- « Le métro d'Arles » par Pascal Schaefer de 2 SI2 LA
- Ludovic Maggioni de la Casemate Grenoble qui a présenté son film immersif sur les changements climatiques avec un Oculus Rift.



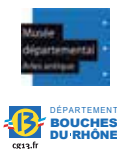
Informations et inscriptions

Pôle Industries Culturelles & Patrimoines

- Tél. 04 90 99 08 11 / 74 / 43 - Email contact@industries-culturelles-patrimoines.fr
- Formulaire d'inscription en ligne sur www.industries-culturelles-patrimoines.fr, rubrique *Agenda*
- **Inscription obligatoire** (nombre de places limité)
- Tarifs : 80 € HT forfait journée (buffet et pauses inclus)
66 € HT forfait journée membre du Pôle Industries Culturelles & Patrimoines

Comité d'organisation

- **Laetitia BERTRAND**, Pôle Industries Culturelles & Patrimoines
- **Amandine FOLCHER**, Pôle Industries Culturelles & Patrimoines
- **Fabrice DENISE**, Musée départemental Arles antique
- **Florence MAILLE**, Ecole MOPA
- **Thierry MARTEL**, DEP'Art
- **Gilles MARTINET**, Pôle Industries Culturelles & Patrimoines / Aslé Conseil
- **Rosette NICOLAÏ**, IUP Administration des Institutions Culturelles, Aix-Marseille Université
- **Lise RENAUD**, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse
- **Rémi SABOURAUD**, Agence Goût d'Idées



Provence-Alpes-Côte d'Azur

