

APPEL A CANDIDATURE

Accueillez une résidence numérique dans votre bibliothèque !

Contexte :

Dans un objectif de réduction de la fracture numérique et d'appropriation des outils par le plus grand nombre, la Médiathèque départementale expérimente avec les médiathèques du territoire et leurs publics les outils avancés du numérique. Elle propose aux territoires volontaires des résidences numériques dans le cadre de son Schéma départementale de développement de la lecture publique (axe 3.1).

Objectifs de la résidence :

L'objectif général des résidences numériques est de donner accès à une facette de la création numérique : faire découvrir une pratique, des outils, des technologies peu accessibles, en mettant en relation les usagers avec des professionnels experts dans ce domaine. L'accent est mis sur la pratique artistique et numérique.

La résidence « Réalité augmentée » répond plus spécifiquement aux objectifs suivants :

- Découvrir la réalité augmentée et son fonctionnement
- Réaliser du contenu en réalité augmenté
- Faire vivre les espaces de la bibliothèque et/ou de la collectivité à l'aide de la réalité augmentée

Description de la résidence :

Réalisation et exploitation d'œuvres en réalité augmentée par Aurélien Jeanney, artiste et créateur de [Maison Tangible](#), en plusieurs temps :

- **Réalisation d'une fresque en réalité augmentée**

Cette partie de la résidence est assurée par l'artiste, avec une demi-journée d'atelier tout public.

La fresque est une création originale de Maison Tangible, pour un mur de 4m de long par 2m de haut (possibilité d'adapter la taille aux contraintes de la collectivité : merci de préciser vos contraintes dans votre candidature). Peinte directement sur un mur, l'œuvre restera présente dans votre collectivité dans la durée, et s'animera grâce à une application. Sa réalisation comprend : 5 jours de conception (dans les locaux de Maison Tangible) et 5 jours de mise en peinture sur site. Il sera possible d'intégrer une demi-journée de peinture avec le public.

Quelques exemples de fresques réalisées par Maison Tangible :



© Maison Tangible

- **Atelier modulo buildings**

Un groupe d'utilisateurs construit une image à partir de blocs architecturaux, puis l'intègre dans une application pour la voir s'animer. Chaque participant repart avec sa création imprimée ; celles-ci peuvent également être utilisées au sein de la bibliothèque, pour une exposition par exemple.

Public : Tout public à partir de 10 ans ; jauge : 10 participants maximum.

Durée : 2h.



© Maison Tangible

[En savoir plus sur ces ateliers.](#)

- **Lecture/présentation du livre “Les Voyages extraordinaires d’Axel”**

Les Voyages extraordinaires d’Axel est un livre jeunesse écrit, illustré et animé par Aurélien Jeanney.

“Axel, Soon et leurs deux compagnons Archimède l’oiseau-savant et Zelda la chatte maladroite, partent à l’aventure dans les fonds marins, l’espace, la savane ou la ville du futur. L’occasion pour l’enfant de découvrir plein d’anecdotes scientifiques étonnantes et rigolotes.”

Le livre peut se lire seul, ou avec l’application qui animera les pages du livre grâce à la réalité augmentée.

Public : Jeunesse à partir de 5 ans ; jauge : 20 participants maximum.

Durée : 1h.



© Maison Tangible

[En savoir plus sur Les Voyages extraordinaires d’Axel.](#)

- **Jeu de piste Urbanimal**

Urbanimal est une chasse au trésor interactive, qui mènera les usagers à travers un quartier ou une ville. Des panneaux créés par Maison Tangible s’animent à l’aide de la réalité augmentée, pour mener les participants d’étape en étape, jusqu’à la fresque réalisée à l’occasion de la résidence. L’implantation des panneaux et le parcours seront travaillés en amont de la résidence, entre Aurélien Jeanney et l’équipe de la bibliothèque (et ses partenaires éventuels).

Public : Tout public à partir de 5 ans.

Durée : les panneaux seront installés pour une durée de 3 semaines ; la médiation autour de cette chasse au trésor est à assurer par l’équipe de la bibliothèque.



© Maison Tangible

[En savoir plus sur Urbanimal.](#)

Modalités de la résidence :

La résidence sera menée par Aurélien Jeanney de [Maison Tangible](#), artiste spécialisé dans la création d'œuvres en réalité augmentée.

Elle se déroulera en 4 temps, dont 3 temps qui mobiliseront l'équipe de la bibliothèque :

- 1er temps : une journée de rencontre entre l'équipe de la bibliothèque et Aurélien Jeanney, avec des repérages pour la fresque et pour l'implantation de la chasse au trésor Urbanimal et l'animation de l'atelier Modulo Buildings et/ou la lecture des *Voyages extraordinaires d'Axel* (en fonction du jour choisi et de vos publics, vous pourrez définir si vous souhaitez accueillir les deux ateliers ou un seul).
- 2ème temps : 5 jours de conception de la fresque, dans les locaux de Maison Tangible.
- 3ème temps : 5 jours de création de la fresque dans votre ville/votre bibliothèque (dont ½ journée avec le public).
- 4ème temps : 3 semaines d'exploitation de l'exposition/chasse au trésor Urbanimal.

Ces différents temps ne sont pas nécessairement accolés les uns aux autres : les choix de dates seront déterminés conjointement entre la bibliothèque et Aurélien Jeanney en fonction de leurs disponibilités et contraintes respectives. La résidence doit avoir lieu au cours de l'année 2024 dans son intégralité.

Matériel à fournir par la bibliothèque :

- Une grande TV ou un vidéoprojecteur pour la lecture/présentation du livre "Les Voyages extraordinaires d'Axel ET pour l'atelier Modulo Buildings (une TV peut être empruntée à la Médiathèque départementale - sous réserve de disponibilité) ;
- Une imprimante couleurs A4 ou A3, ciseaux, colle pour l'atelier Modulo Buildings.

Engagements :

La Médiathèque départementale s'engage à faire intervenir **Maison Tangible** et à rémunérer son intervention, qui comprend les RDV préparatoires, la conception de la fresque, les temps de médiation en bibliothèque, l'exploitation de la chasse au trésor Urbanimal, et les frais de matériel, de déplacement et d'hébergement.

En contrepartie de quoi, il est demandé à la collectivité postulant à ce dispositif de :

- s'engager à s'impliquer activement pendant la résidence, en équipe : cette résidence est un temps privilégié, qui doit permettre aux participants de s'investir durablement. Il est demandé une participation d'au moins un membre de l'équipe, référent de l'action (à spécifier dans la réponse à l'appel à projet) sur toute la durée ;
- accueillir l'intervenant dans les meilleures conditions ;
- gérer l'inscription des usagers aux différents temps de la résidence ;
- s'investir dans une démarche partenariale : les projets faisant appel à des partenaires locaux seront étudiés avec une attention particulière (offre une garantie de pérennité au projet) ;
- établir un bilan de l'action avec la Médiathèque départementale ;
- participer, autant que possible, aux démarches de valorisation et de médiation des résidences numériques qui pourront être mises en place par la suite par la Médiathèque départementale (retour d'expérience, partage des réalisations...) ;
- mentionner le Département comme partenaire et financeur du projet, dans toutes ses communications concernant cette action (logo « action financée par le Département de Seine-et-Marne »).

Une convention sera établie entre la bibliothèque accueillant la résidence, Maison Tangible et la Médiathèque départementale de Seine-et-Marne.

Comment postuler ?

Envoyer une candidature à la Médiathèque départementale à marine.francois@departement77.fr et pauline.duterville@departement77.fr avant le 5 mars 2024, comprenant :

- une rapide présentation de votre bibliothèque : équipe, publics, projets liés au numérique (projets existants ou souhaits de développement),
- votre motivation pour participer à cette action et, le cas échéant, le contexte dans lequel elle pourrait s'inscrire (autres actions numériques, projet autour des arts graphiques, de la réalité augmentée, ...)
- moyens mis en œuvre,
- publics visés,
- personnes pressenties (équipe de la médiathèque ; éventuellement partenaires et/ou usagers),
- toute autre information vous paraissant utile.

Le comité de sélection sera composé de professionnels de la Médiathèque départementale et de Maison Tangible.

Calendrier prévisionnel :

Date limite de candidature : 5 mars 2024.

Choix de la bibliothèque par le comité de sélection et information à l'ensemble des candidats : 15 mars 2024.

Mise en œuvre de la résidence : au cours de l'année 2024, à déterminer conjointement entre la bibliothèque et Maison Tangible.