



LA FRUITIERE NUMERIQUE

Résidences artistiques
& création

d'un parcours d'art numérique éphémère

Août - Septembre 2019

Appel à candidatures réalisé avec le concours de la Région Sud Provence-Alpes Côte d'Azur.



APPEL A CANDIDATURES

RÉSIDENCE DE CRÉATION ARTISTIQUE & PARCOURS D'ART NUMÉRIQUE

1. Contexte

1.1 Introduction

Depuis maintenant plusieurs années, à la fin août, se déroule à Lourmarin la traditionnelle fête votive. Cette fête est importante pour le Village, car c'est un moment où les gens se retrouvent et s'amusent. Elle marque la fin de l'été et la reprise des classes très prochaine. Cette fête est aussi le reflet d'un certain art de vivre à la lourmarinoise. Le village a toujours été un lieu de paix, ouvert, accueillant et tourné vers le futur, notamment grâce à la création de la Fruitière Numérique. Le village de Lourmarin est aussi un village de créateurs. De nombreux artistes et galeristes s'y sont installés et s'y épanouissent, ravissant ainsi les yeux des dizaines de milliers de visiteurs qui viennent errer dans les rues de ce village classé.

A Lourmarin, la fête votive est orchestrée par le Comité des Fêtes, en partenariat avec la Mairie. Durant trois jours, les rues du village et plus particulièrement la place Barthélemy s'animent avec des grands repas, des concerts et des manèges. Cette fête, jusqu'en 2016, était aussi l'occasion de tirer un grand feu d'artifice au-dessus du Château de Lourmarin, véritable emblème du village. Ce feu d'artifice, clou de la fête, pouvait attirer jusqu'à 4000 personnes dans la soirée, venues des villes et villages alentours.

Depuis 2017, un arrêté préfectoral interdit à la Commune tout tir de feu d'artifices. Cet arrêté a véritablement mis en péril la fête votive de Lourmarin, qui n'a cessé depuis deux ans de péricliter, en attirant de moins en moins de monde. L'année dernière, les forains sont venus demander au Maire de reprendre les choses en main, en menaçant de ne plus venir sur le village lors de la fête.

Aujourd'hui, le Maire et le Comité des fêtes souhaitent renouveler et relancer cette fête votive, afin qu'elle redevienne un temps de rencontre et de plaisir pour tout le village. Pour cela, ils s'appuient sur la Fruitière Numérique et la mise en place d'une résidence artistique en art numérique, pour créer un parcours numérique artistique durant la fête et proposer une nouvelle animation pour le village.

1.2 La Fruitière Numérique

Située à Lourmarin dans le sud du département de Vaucluse, la Fruitière Numérique est un Tiers-lieu dédié à l'innovation et à la médiation numérique. Créé en 2015, ce lieu visionnaire, le premier de la sorte à exister en milieu rural, œuvre pour l'accès au numérique pour tous.

L'ancienne coopérative agricole qui abrite ce projet protéiforme cumulant plusieurs services et espaces, offre un cadre de travail serein et agréable à tous les usagers.

Ainsi, la Fruitière Numérique propose :

- un laboratoire de fabrication numérique avec de l'accompagnement de projet personnalisé,

- un espace de coworking, avec des réunions pour favoriser l'appropriation des usages numériques,
- un espace multimédia, avec des ateliers pour le développement des capacités numériques de tous,
- un espace d'expositions, scientifiques ou artistiques,
- des espaces pour l'accueil d'événements et de conférences, dont un Auditorium de 230 places assises.

L'ensemble de ces services font de la Fruitière Numérique un lieu de transmission, un lieu de production et de création et un lieu de découverte, d'échanges et de convivialité.

En 2018, la Fruitière Numérique a ainsi accueilli plus de 13 000 visiteurs, proposé 4 expositions dont une dans le cadre d'une résidence artistique et accompagné plus d'une trentaine de projets.

Depuis plusieurs années maintenant, la Fruitière Numérique a mis en place des résidences d'artistes (danseurs-chorégraphes, musiciens, plasticiens, graphistes) afin de promouvoir et de soutenir la création artistique dans le domaine du numérique. Ces résidences visent :

- à favoriser la rencontre entre les artistes, les usagers de la Fruitière Numérique et plus largement les habitants du Village,
- à favoriser l'émergence de talents et l'inspiration créative en accueillant des artistes et en leur mettant à disposition des espaces, un savoir-faire et un réseau de partenaires.

Aujourd'hui, La Fruitière Numérique souhaite proposer une résidence artistique de plus grande envergure autour de l'art numérique et souhaite que le travail des artistes soit visible par tous. En 2018, en partenariat avec le Collectif Zone Libre, l'équipe a expérimenté une sortie de résidence sous la forme d'une grande exposition, d'ateliers et de représentations. Le projet avait été pensé de manière globale, sous la forme d'un parcours complet pour le visiteur. D'autre part, toujours en 2018, l'Association Créalub, le Comité des Fêtes, la Mairie de Lourmarin et La Fruitière Numérique ont créé « Digit'Art », le premier salon dédié au *street art* et au numérique. Cette journée a rencontré un véritable succès, avec plus de 600 visiteurs en un après-midi.

Fort de ces deux expériences et de l'engouement dans le village pour l'art numérique, la Fruitière Numérique a souhaité proposer à six artistes de venir travailler durant l'été dans ses locaux et d'exposer leurs créations dans les rues du village, créant ainsi un parcours d'art numérique éphémère, parcours que le Maire a immédiatement voulu programmer lors de la fête votive.

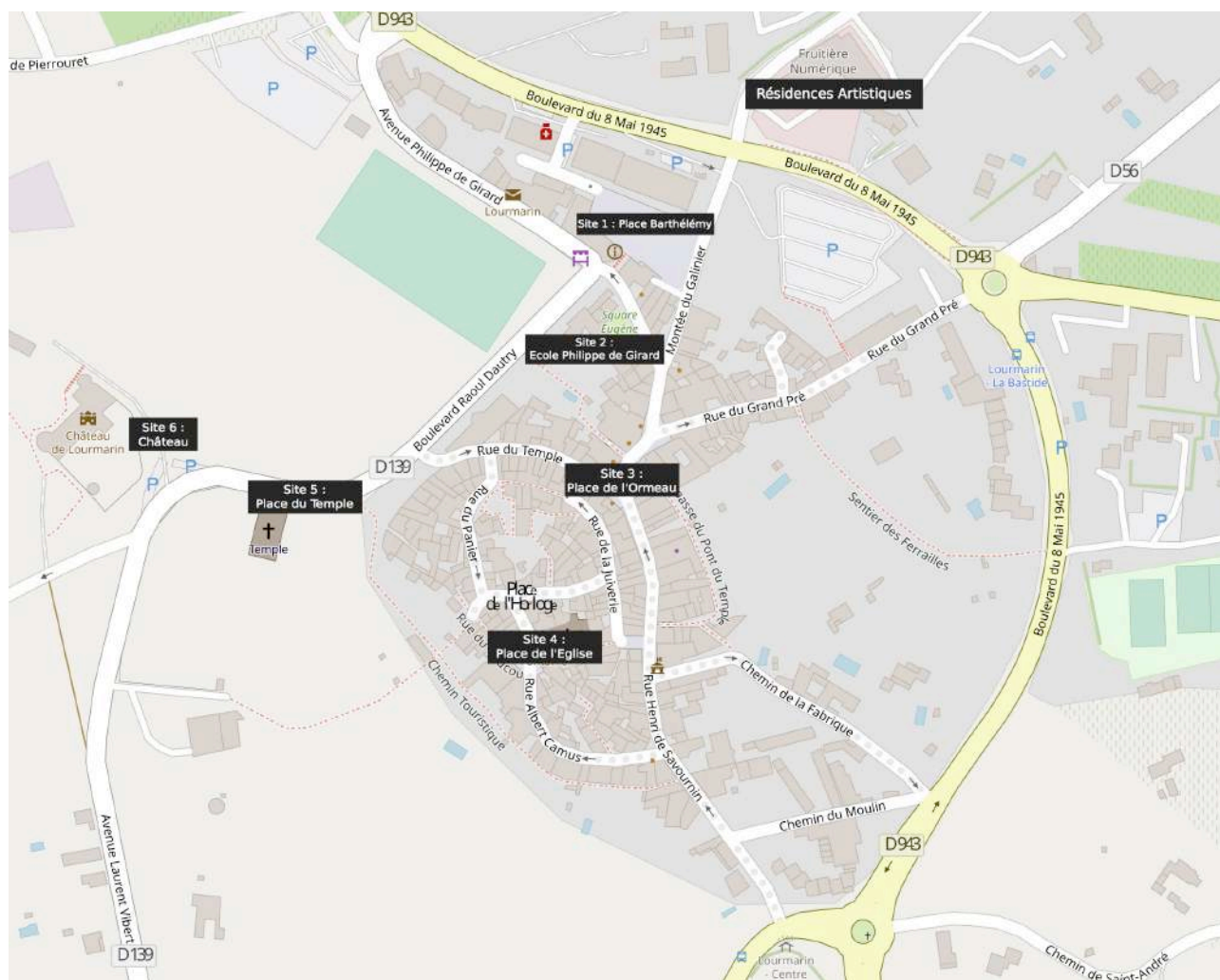
1.3 Le parcours

Ce parcours dédié à l'art numérique mettra en lumière six sites emblématiques du village. Auront lieu en parallèle des repas, concerts et autres animations, traditionnellement proposés lors de la fête votive.

Il s'agira d'un parcours nocturne (de 22h à minuit), qui se déroulera pendant trois jours, du 30 août au 1er septembre 2019. Sur chacun des six sites sélectionnés, un artiste proposera une œuvre numérique sur le thème de son choix. Cependant, la thématique de l'environnement et du recyclage sera appréciée.

En effet, le Village de Lourmarin est situé au cœur du Parc Naturel Régional du Luberon. Ce majestueux massif au pied duquel vient se nicher le village offre un cadre de vie en pleine nature à tous ses habitants, tous très sensibles à sa protection. C'est pourquoi, nous avons fait le choix de ce thème engagé, visant à valoriser la nature, notre planète et à dénoncer nos comportements destructeurs. De plus, la Fruitière Numérique occupe les locaux d'une ancienne coopérative agricole. Depuis sa création, le projet a aussi voulu mettre en avant une certaine naturalité et ruralité notamment, en conservant un marché de producteurs locaux en agriculture bio et raisonnée, hebdomadaire.

1.4 Description des 6 sites d'implantation



Site 1 : Place Barthélémy



La Place Barthélémy, du nom d'un des maires de Lourmarin qui occupa son poste pendant 36 ans, est le cœur vivant du village. Bordée d'arbres, de restaurants, de galeries, de boutiques ainsi que de l'Office du Tourisme et de la Médiathèque, elle est la scène d'un ballet étrange tous les vendredis. En effet, c'est en partie sur cette place que se déroule toutes les semaines le Marché de Lourmarin. Ce véritable marché provençal attire de nombreux exposants et visiteurs, surtout durant l'été. Le Village peut accueillir jusqu'à 5000 visiteurs au plus fort de la saison, le vendredi. La place est occupée par une fontaine et est semi-pavée.

Contraintes : Cette place est située à deux pas de la rue où se déroulent les concerts et les repas de la fête votive. Il s'agira donc d'un site qui sera plutôt bruyant et possiblement animé.

Site 2 : Ecole Philippe de Girard



L'Ecole de Lourmarin possède deux façades, l'une donnant sur l'extérieur avec le monument aux morts (voir photo ci-dessus) et l'autre donnant sur la cour de l'école. L'une et l'autre sont exploitables et la Mairie pourra ouvrir la cour au public lors de la fête votive pour y installer une oeuvre.

L'Ecole porte le nom d'un ingénieur mécanicien lourmarinois, inventeur de la machine à filer le lin. Philippe de Gérard s'installa en Pologne, à la demande du Tsar Alexandre 1er et y développa des manufactures de tissage de lin et une ville, qui porte désormais son nom (Zyrardow).

Contraintes : L'Ecole accueillera ses élèves pour la rentrée le 2 septembre. Aussi, l'oeuvre qui sera installée sur ce site devra obligatoirement être entièrement démontée le 1er septembre au soir.

Site 3 : Place de l'Ormeau



Véritable carrefour au cœur du village, cette place est bordée de terrasses de cafés emblématiques du village : le café de l'Ormeau et le café Gaby. Elle est entièrement pavée et dispose d'une grande façade blanche qu'il est possible d'exploiter. (Cf. image 3)

Contraintes : La Place de l'Ormeau est située sur une artère très passante du village. Véhicules

motorisés et piétons y circulent. Anticiper cette difficulté pour le montage de l'installation.

Site 4 : Place de l'Eglise



On découvre l'église Saint-André en grimpant dans le village par des ruelles étroites et escarpées. L'église est de style roman et a été entièrement restaurée. Elle se situe au fond de la place, avec un petit parvis au devant duquel se dresse une fontaine ornée d'un mufler de lion.

Contraintes : la période estivale est souvent l'occasion de nombreux mariages. Aussi, l'installation prévue à cet endroit devra prévoir une possible difficulté d'accès l'après-midi.

Site 5 : Place du Temple



La Place du Temple, comme son nom l'indique est la place qui se situe à quelques mètres de l'entrée du Temple de Lourmarin. Cette place pavée est protégée par un cèdre centenaire. Elle est bordée par la fameuse Fontaine aux trois masques (Cf. image 1). Plus loin le péristyle du Temple est encadré de grilles vertes et donne sur une très belle porte en bois (Cf image. 3). Dès le XVe siècle Lourmarin a été habité par de nombreux protestants, installés ici par le Seigneur d'Agoult pour repeupler le village et y cultiver ses terres. Le temple de Lourmarin est le plus grand du Vaucluse.

Contraintes : L'oeuvre pourra être installée à l'entrée du Temple ou bien sur la place du Temple.

Site 6 : Le Château



Le Château de Lourmarin est le premier château de style Renaissance en Provence. Après avoir été laissé à l'abandon pendant de très nombreuses années, il est racheté par un riche industriel lyonnais, érudit, créateur de la marque Pétrole Hahn, Monsieur Robert Laurent-Vibert. Pendant 2

ans il restaure le château en se basant sur des documents anciens. Il meurt lors d'un accident de voiture et lègue l'ensemble du Château à l'Académie des Sciences, Agriculture, Arts et Belles Lettres d'Aix-en-Provence, qui devra en faire une petite Villa Médicis du Sud et créer une Fondation pour la gérer.

Aux pieds du Château s'étend une grande prairie (Cf.image 1), dans laquelle paissent des ânes une partie de l'année. Le Temple et le Château se font face (Cf. image 2).

Contraintes : L'oeuvre ne pourra pas être présentée dans l'enceinte du Château mais à ses pieds.

2. RESIDENCE DE CREATION

La Fruitière Numérique souhaite accueillir en résidence six artistes ou collectifs qui investissent les arts numériques : réalité augmentée ou virtuelle, mapping, art vidéo, musique électronique, data design, installation interactive et/ou immersive, applications, etc.

Ils devront proposer un projet de création d'œuvres originales éphémères, sur un des six sites identifiés dans le village. Les œuvres devront entrer en résonance avec le village et les sites proposés et si possible privilégier un axe « environnement et recyclage ».

2.1 Eligibilité

Le présent appel à résidence est ouvert à tout artiste, de toute nationalité et sans limite d'âge, justifiant d'une expérience professionnelle dans le domaine artistique et régulièrement inscrit aux caisses d'affiliation.

2.2 Période et durée

La résidence durera 4 semaines, en août 2019. Le projet sera amorcé en août et aboutira lors de la fête votive du 30 août au 1er septembre. Les oeuvres créées pourront être visibles par les visiteurs en soirée, de 22h00 à minuit, durant ces trois jours. Une médiation spécifique devra être mise en place durant ces temps d'exposition.

Le montage des œuvres devra se faire dans la journée. Ensuite, elles devront être démontées ou mises à l'abri à partir de minuit et être à nouveau opérationnelles le lendemain. Le démontage définitif aura lieu le 1er au soir. Les Services Techniques et les salariés de la Fruitière Numérique apporteront leur aide aux artistes.

2.3 Moyens

La Fruitière Numérique s'engage à :

- apporter un financement à chaque projet sélectionné d'une hauteur de 3000€ ttc. Cette somme doit couvrir l'intégralité des dépenses pour la réalisation de l'œuvre, les frais de déplacement, les repas et le cachet de l'artiste ou du collectif d'artistes.
- mettre à disposition un logement sur place à Lourmarin,
- mettre à disposition, durant 4 semaines, un espace dédié aux artistes sélectionnés ainsi que le

matériel technique sur place, suivant les disponibilités et les capacités. Les artistes se déplacent avec leur propre matériel et leurs outils pour la réalisation de leur œuvre, avec leur propre véhicule et resteront autonomes dans la progression de leur travail. Une autonomie technique est indispensable sur la durée de la résidence.

La rétribution mentionnée ci-dessus sera versée de la manière suivante :

- 50 % à la signature du contrat en juin 2019, sur présentation d'une facture.
- 50 % après la livraison de l'œuvre en septembre 2019, sur présentation d'une facture à l'issue de la résidence.

2.4 Attendus et contreparties

Les artistes ou collectifs sélectionnés devront s'attacher à répondre aux attendus suivants :

- Produire une œuvre singulière, relevant de l'art numérique, sur l'un des six sites identifiés dans le village et qui devra entrer en résonance avec la thématique énoncée plus haut, le site en lui-même et/ou le village.
- Développer un projet de médiation et de participation des habitants de Lourmarin, dans un souci de mixité (générationnelle, culturelle, sociale).
- S'inscrire dans une démarche de valorisation. Le projet devra comprendre un ou plusieurs temps événementiels et conviviaux pour rendre visible la démarche en cours et sa finalité.

Des partenariats avec les entreprises locales peuvent être développés et sont souhaitables, afin de soutenir le projet de l'artiste.

Les artistes doivent faire preuve d'une grande autonomie durant la résidence de création mais s'engagent à présenter leur travail en cours de résidence à l'équipe de la Fruitière Numérique.

2.5 Communication

La communication de l'action est réalisée conjointement entre l'artiste, la Fruitière Numérique et un prestataire externe.

La Fruitière Numérique mobilisera ses outils de communication et mettra en œuvre la promotion des événements (temps de médiation, ateliers, vernissage, etc.).

Les artistes fourniront avant la fin juin 2019 (avant leur période de résidence en création) un dossier de présentation de leur œuvre, constitué d'un texte de présentation et d'esquisses qui pourront figurer dans la communication.

Tous les outils de communication devront faire figurer les logos de la Fruitière Numérique ainsi que ceux de la Mairie de Lourmarin, du Comité des fêtes et de la Région Sud.

2.6 Calendrier

Du 20 mars 2019 au 30 Avril 2019 : Phase d'appel à candidatures

Les candidatures devront être envoyées par mail avant le 30 avril 2019 minuit. Elles seront soumises à un jury qui appréciera la qualité et l'originalité du projet d'œuvre. Le jury pourra demander des informations complémentaires aux candidats. Les décisions du jury sont sans appel.

Le jury sera constitué de membres de l'équipe de la Fruitière Numérique, de membres du service des Industries culturelles et de l'image de la Région Sud, d'artistes parrains et de partenaires de la Fruitière Numérique.

Aucune indemnités n'est prévue pour les candidats non-sélectionnés. Chaque candidat se verra signifier par courrier la décision le concernant, avant le 31 mai 2019.

Mai 2019 à Juillet 2019 : Prise de contact – rencontre technique – signature du contrat

Cette rencontre aura lieu au plus tôt après la sélection et en amont du début de la résidence de création. Sa date sera choisie en concertation avec les artistes sélectionnés. Elle a pour but de valider conjointement le déroulé de la résidence et de préciser les besoins techniques nécessaires à la réalisation du projet. A l'issue de cette rencontre, la Fruitière Numérique et les artistes signeront le contrat, qui reprendra les conditions définies dans ce présent appel à candidatures et la proposition faite par l'artiste.

Cette rencontre, si les artistes en ressentent le besoin, pourra durer plusieurs jours, notamment afin qu'ils puissent découvrir et appréhender leur environnement de travail et le Village. Ils pourront être hébergés sur place si nécessaire. L'artiste pourra ainsi peaufiner son projet et réaliser des plans plus précis de son travail.

Août 2019 à Septembre 2019 : Période de résidence : production de l'œuvre

Les artistes seront accueillis à la Fruitière Numérique pendant 4 semaines complètes qui pourront, selon les besoins de l'artiste, être réparties à cheval sur juillet et août 2019. Avant cette période de résidence, les artistes auront remis le dossier de présentation définitif de leurs œuvres à la Fruitière Numérique. Les délais de production ne pourront pas dépasser le temps imparti. L'œuvre doit être prête au sortir de la résidence, avant le 30 août, date de sa mise en place. Les artistes seront autonomes sur la réalisation de leurs œuvres en matière de main d'oeuvre, de matériel et de déplacements. Cependant, une aide ponctuelle de l'équipe de la Fruitière Numérique et des services techniques (main d'oeuvre et matériel) pourra être prévue. Une personne ressource sera à l'écoute des besoins ponctuels des artistes qui seront logés par la Fruitière Numérique.

Durant cette période, les artistes devront prévoir des temps de rencontres avec les habitants de Lourmarin afin de présenter leur travail et leur démarche. Ces temps pourront prendre la forme d'ateliers, si le travail de l'artiste s'y prête ou bien de simples temps d'échanges avec le public.

30 août 2019 : Vernissage du parcours

Le 30 août, La Fruitière Numérique et ses partenaires feront un vernissage du parcours, en présence des élus.

30 août au 1er septembre : Déroulé du parcours

Du 30 août au 1er septembre, de 22h00 à minuit, se déroulera le parcours. Tous les habitants et curieux seront invités, à l'aide d'un plan à se rendre sur chacun des sites et à découvrir le travail de chaque artiste.

Les œuvres étant en extérieur, elles devront être pensées de manière à pouvoir être montées et démontées le plus simplement possible. Les artistes seront invités à accueillir les visiteurs et à raconter leur travail et leur cheminement créatif. Un médiateur pourra passer de site en site, afin de présenter les œuvres.

2.7 Dossier de candidature

Le dossier de candidature au présent appel à résidence devra être rédigé en français et adressé en version numérique uniquement, **format PDF** à pauline@lafruitierenumerique.com

Date l'ite de envoi : **30 avril 2019 à minuit.**

Renseignements complémentaires : Pauline Metton – 06.11.90.60.29

Le Dossier comprendra les pièces suivantes :

1) Artiste

- Une fiche de présentation de l'artiste ou du collectif d'artistes avec : nom, prénom, adresse postale, numéro(s) de téléphone, courriel, numéro de SIRET (ou équivalent pour les artistes étrangers), justificatif d'inscription à un organisme, site internet et/ou réseaux sociaux.
- Une présentation des références et de l'expérience du ou des artistes avec une biographie synthétique, un texte de présentation de la démarche globale de l'artiste, un portfolio des précédentes créations et réalisations (maximum 10 créations).

2) Le projet

- Une note d'orientation sur le projet exprimant les motivations de la candidature et expliquant l'intention artistique envisagée en adéquation avec le projet.
- Une fiche technique avec descriptif, plans et la liste du matériel technique nécessaire.
- Un calendrier prévisionnel intégrant les dates de présence à la Fruitière Numérique si des aménagements sont nécessaires. Ce calendrier prévisionnel s'attachera à respecter le calendrier précisé dans le présent appel à résidence.
- Un budget prévisionnel du projet de création.
- Toute autre information que l'artiste jugerait pertinente pour l'appréciation des qualités techniques et esthétiques et la mise en situation du projet qu'il propose.

Les éventuels éléments multimédias (sons, vidéos, etc.) sont à intégrer directement dans le dossier de présentation du projet via des liens web. Le choix des plateformes d'hébergement est laissé à l'artiste.

La candidature devient effective à réception par la Fruitière Numérique du dossier complet. Tout dossier incomplet sera écarté de la sélection. Un accusé de réception sera adressé à l'Artiste candidat à réception de sa candidature à l'adresse courriel renseignée ci-dessus.

Une fois transmis, les dossiers de candidature et les budgets ne peuvent plus être modifiés.

2.8 Sélection de l'artiste

Après examen des candidatures, un jury (voir ci-dessus pour la composition) sélectionnera six artistes lauréats en tenant compte des critères artistiques et techniques suivants :

- qualité et caractère innovant et original de la proposition artistique,
- faisabilité technique et économique du projet proposé, au regard des critères budgétaires définis dans le présent appel à résidence,
- pertinence de la proposition au regard de la thématique et du village dans lequel sera présentée l'œuvre,
- prise en compte de la relation aux habitants du village,
- respect du calendrier : capacité du projet à être diffusé aux dates indiquées dans cet appel.

Les décisions du jury ne peuvent faire l'objet d'aucune contestation et n'ont pas à être motivées.