



ARTKARAVANE

Art et Culture pour tous

PARCOURS ARTKARAVANE



Atelier «Art Pong» réalisé avec les CE2 de l'école Saint-Martin de Chagny (71)

Mise à jour : février 2024

SOMMAIRE

QUI SOMMES-NOUS ?	4
L'association CCulte!	4
L'ArtKaravane : un dispositif itinérant et modulable	4
Le partenariat avec les Micro-Folies	5
NOS PARCOURS	6
Les bulles d'art & le Musée Numérique	6
Les ateliers de pratiques artistiques et numériques	11
Les activités ludiques et numériques	14
L'ArtKaravane c'est aussi des résidences d'artistes	21
INFORMATIONS PRATIQUES	22
Comment faire venir l'ArtKaravane au sein de votre structure ?	22
Les modalités techniques	23
L'équipe de l'ArtKaravane	24
Contacts	25

QUI SOMMES-NOUS ?

L'ASSOCIATION CCULTE!

Convaincue que les arts et la culture sont créateurs de lien social, d'émerveillement, d'émancipation, d'inclusion et que tou.te.s méritent d'y avoir un accès égal, l'association CCulte! a été créée en 2018, en plein cœur de la Bourgogne rurale et viticole, afin de favoriser leurs accès auprès des personnes qui en sont géographiquement et/ou socialement éloignées ou empêchées.

L'association a pour vocation de faire découvrir un vaste éventail des pratiques culturelles et artistiques qui ont émergé depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours, et dont les représentations sont aujourd'hui exposées dans les plus grandes institutions muséales et culturelles nationales et internationales, en allant directement à la rencontre des publics sur l'ensemble du territoire de la région Bourgogne-Franche-Comté grâce à son ArtKaravane.

L'ARTKARAVANE : UN DISPOSITIF ITINÉRANT ET MODULABLE

En 2020, l'association CCulte! a ainsi lancé son ArtKaravane - un dispositif itinérant composé d'un camion aux couleurs flamboyantes et qui permet de transporter, de village en village, le matériel nécessaire au bon déroulement de nos actions culturelles, artistiques et numériques. Elle est également dotée d'un Karavansérail, un ensemble de quatre tentes modulables, qui permet à l'association de s'installer dans les lieux où les salles et les espaces sont inexistantes.

Avec son dispositif souple, modulable et itinérant, l'ArtKaravane peut trouver des solutions sur-mesure et adaptées pour aller à la rencontre des publics éloignés (géographiquement ou socialement), des publics scolaires (de la maternelle au post-bac) ou encore des publics empêchés (personnes âgées, en situation de handicap, hospitalisées, réfugiées, incarcérées, etc.) et ce, dans les meilleures conditions possibles. L'ArtKaravane permet ainsi d'irriguer le territoire d'une présence culturelle régulière, persistante et, de ce fait, éducative. Elle peut s'installer pour une demi-journée, une journée ou encore une semaine et proposer ses parcours ArtKaravane, des parcours éducatifs, créatifs et ludiques multi-arts mêlant apprentissage, jeux, ateliers artistiques et numériques, dans le monde réel ou virtuel.

LE PARTENARIAT AVEC LES MICRO-FOLIES

L'ArtKaravane accueille par ailleurs une Micro-Folie au sein de son dispositif lui permettant ainsi d'avoir accès à un Musée Numérique qui regroupe à l'heure actuelle plus de 15 136 contenus artistiques et culturels, en haute définition, et qui sont mis à disposition par plus de 233 institutions culturelles nationales et internationales, le tout dans 16 langues différentes. Le réseau Micro-Folie est soutenue par l'État, supervisée par le Ministère de la Culture et accompagnée par La Villette.

En plus d'un contenu iconographique riche et unique, le partenariat avec les Micro-Folies permet également à l'ArtKaravane de proposer des contenus exclusifs produits par Arte, notamment des contenus vidéos immersifs à 360°, ainsi que des jeux-vidéos pédagogiques produits par la société Ubisoft.

*L'équipe de l'ArtKaravane :
Sophie Dalsbaek, Emma Picard et Léna-Marie Boucher*



Le camion de l'ArtKaravane



*Déploiement de notre Karavansérail à Meursanges (21)
lors de son inauguration le 15 septembre 2023*

NOS PARCOURS

Les parcours de l'ArtKaravane sont pensés et animés par les deux médiatrices culturelles et numériques de l'association, toutes deux diplômées d'un master en Histoire de l'art. Ils sont modulables et co-construits avec les partenaires qui souhaitent les développer et les proposer au sein de leurs structures. Cette co-construction permet ainsi de proposer des parcours singuliers et des interventions cohérentes et adaptées en fonction des publics rencontrés, peu importe l'âge, et toujours dans une démarche d'inclusivité, d'échange et de rencontre.

La durée d'intervention avec les publics peut varier en fonction du projet et du parcours choisi en amont. Nos interventions peuvent ainsi durer au minimum 1h jusqu'à...plusieurs jours ! Voici quelques exemples de formules de parcours que nous proposons :

PARCOURS 1 / 1h00

Bulle d'art avec le Musée Numérique + Atelier de pratique artistique

PARCOURS 2 / 1h30

Bulle d'art sans le Musée Numérique + Activité ludique + Atelier de pratique artistique numérique

PARCOURS 3 / 3h00

Bulle d'art avec le Musée Numérique + Atelier de pratique artistique + Atelier de pratique numérique

PARCOURS 3 / 6h00

Atelier de pratique artistique + Atelier de pratique numérique + Activité ludique et/ou numérique

LES BULLES D'ART & LE MUSÉE NUMÉRIQUE

LES BULLES D'ART

Les parcours commencent généralement par une bulle d'art axée autour d'un thème défini en amont avec les partenaires. Cette introduction permet de montrer un ensemble d'œuvres aux publics rencontrés et d'initier des discussions et des échanges autour du travail d'un.e artiste, d'une période artistique, d'une technique ou encore d'une thématique. Adaptées au contexte et à l'âge des participant.e.s, les bulles d'art durent entre 20 minutes et 1 heure, le tout dans une atmosphère bienveillante.



Bulle d'art et lecture inspirée à partir de «L'homme qui marche» de l'artiste Antoine Guilloppé à la Médiathèque Michel Pimpie de Sennecey-les-Dijon (21)

L'art a cette particularité d'aborder des sujets aussi divers que variés et de questionner différents domaines. Aussi, l'éventail des thèmes des bulles d'art que l'ArtKaravane propose est infini. Voici une sélection, non-exhaustive, des bulles d'art que nous présentons actuellement :



Henri Matisse,
L'escargot, 1952-1953
Thème : Bestiaire



Joann,
Inflatable wonders, Eiffel Tower
Thème : Art et l'Intelligence Artificielle



Dieu descendant de Dzibanché,
Culture Maya, 1200-1500
Thème : Mythologies



Adrian Paci,
Centre de détention provisoire, 2007
Thème : Le Voyage



Suzanne Husky,
La noble pastorale, 2016-2017
Thème : Art et Écologie



Pierre-Auguste Renoir,
Le repas des vendangeuses, 1888
Thème : Art et Vigne



Sérigraphie des ateliers de l'ENSBA,
La lutte continue, 1968
Thème : Paris, ville capitale ?

- Bestiaire**
- Bestiaire de la Forêt**
- Émotions**
- Mythologies**
- Le Rêve**
- Portraits**
- Paysages**
- Art et Sport**
- Art et Vigne**
- Croire ou Savoir ? Le cas de la Licorne**
- Versailles**
- Croire en la nature**
- Art et Intelligence Artificielle**
- Art et Gastronomie**
- Le Voyage**
- Art et Agriculture**
- Art et Écologie**
- Scandale!**
- Paris, ville capitale ?**
- Renaissance et Humanisme**
- Vitesse et Itinérance**
- Nature Humaine**
- Le Mouvement**

Et quelques exemples, un peu plus détaillés, des possibles orientations pour un thème choisi :

Bulle d'art «La Laïcité : Croire en la nature»

Cette bulle d'art se veut expliquer la laïcité à travers la diversité des religions anciennes ou actuelles. Il s'agit de ne pas rester centré uniquement sur les trois grandes religions monothéistes mais de s'intéresser aux religions qui existent ou qui ont existé à travers le monde.



Cosmogramme avec au centre le Mont Meru, Chine du Nord, XVIIIe siècle



Paul Véronèse, Les Noces de Cana, 1563



Temple de Mîṅākshî, Madurai, Inde, 1560-1660

Bulle d'art «Paysages»

Cette bulle d'art propose de découvrir des paysages naturels, urbains ou encore oniriques créés par les artistes qui font se questionner sur le monde qui nous entoure ainsi que sur la manière dont nous évoluons dans ces paysages au quotidien.



Jean-François Millet, Le printemps, 1873



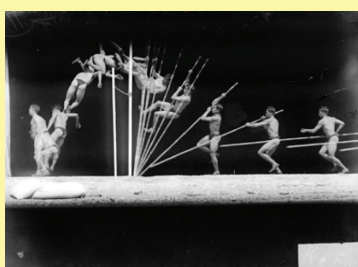
Seb Toussaint, Paz en Bogota, 2016



Robert Smithson, Spiral Jetty, 1970

Bulle d'art «Art & Sport»

De la statuaire grecque antique en passant par la chronophotographie, les œuvres détournées du mouvement Fluxus, sans oublier le spectacle vivant, le sport est depuis toujours représenté dans les arts. À travers des œuvres variées, cette bulle d'art montre le sport comme faisant partie intégrante de notre culture sociale et artistique.



Étienne-Jules Marey, Saut à la perche, 1890



Discobole Lancellotti, copie romaine du discobole de Myron, 460-450 av. notre ère



Laurent Perbos, Le plus long ballon du monde, 2003

Ces thèmes sont en constante évolution et nous renouvelons régulièrement les œuvres présentées lors des bulles d'art. Nous développons par ailleurs chaque année de nouveaux thèmes. Parmi ceux à venir, nous proposons :

Bestiaire Fantastique
Des formes et des couleurs
L'Art des 5 sens
L'Art au fil des Saisons
Street-Art
Nature vivante / Natures mortes
Arts du Japon d'hier à aujourd'hui
Citoyenneté, laïcité, vivre ensemble
Les Femmes dans l'art
Les Monstres de l'art
Quand l'art trompe l'oeil
Les Contraires dans l'art
Paysages merveilleux

Si vous souhaitez développer un thème qui n'est pas cité ci-dessus, n'hésitez pas à nous contacter !

LE MUSÉE NUMÉRIQUE

Le Musée Numérique regroupe actuellement plus de 15 136 **contenus artistiques et culturels**, en très haute définition, et qui sont mis à disposition par plus de 233 institutions muséales et culturelles nationales et internationales. Parmi les institutions partenaires, il y a notamment le musée du Louvre, le musée d'Orsay, le Château de Versailles, le musée des Beaux-Arts de Lyon ou encore le musée des Beaux-Arts de Montréal.



Bulle d'art «Art et sport» avec les résident.e.s de la résidence autonome des Primevères, Beaune (21)

La découverte du Musée Numérique s'effectue généralement avec des tablettes tactiles : comme durant une visite au musée, les publics sont encouragés à s'approcher des œuvres mais cette fois-ci en zoomant sur les tablettes tactiles. Cette particularité permet ainsi de chercher des détails ou encore d'analyser les gestes picturaux des artistes grâce à la haute définition des images. Les bulles d'art sous format Musée Numérique peuvent également être entrecoupées de moments plus ludiques où les participant.e.s découvrent les œuvres au moyen de différents jeux.



Initiation au musée numérique avec les participants du Mouv'APF 2022 à Talant (21)



Bulle d'art «Versailles» avec les résidents de la pension de famille Henry Dunant de la Croix rouge de Dijon (21)

Les contenus du Musée Numérique sont enrichis régulièrement par la Villette qui propose une à trois nouvelles collections par an, soit thématique, soit régionale. Aujourd'hui on compte 13 collections qui regroupent une pluralité d'œuvres :



Kenojuak Ashevak,
Le hibou enchanté, 1960
Collection Québec

- Collection Nationale 1, 2 & 3
- Collection Québec
- Collection Union Européenne
- Collection des Résidences Royales Européennes
- Collection Hauts-de-France
- Collection Mexico
- Collection Paris
- Collection Corse
- Collection Centre Val-de-Loire
- Collection Auvergne-Rhône-Alpes
- Collection Île-de-France



ORLAN,
Refiguration/Self hybridation n°2,
1998



Séraphine de Senlis,
Bouquet de fleurs, 1929
Collection Hauts-de-France



Gerda Steiner et Jorg Lenzlinger,
Les pierres et le printemps, 2015
Collection Centre Val-de-Loire

LES ATELIERS DE PRATIQUES ARTISTIQUES ET NUMÉRIQUES

LES «CRÉA-FOLIE», LES ATELIERS DE PRATIQUES ARTISTIQUES

Pratiqués seul.e ou en groupe, ces ateliers peuvent être proposés en complément de la bulle d'art. L'objectif est de permettre aux participant.e.s de travailler sur le ou les thèmes abordés à partir de techniques qu'ils ou elles n'ont pas l'habitude d'utiliser. Loin du loisir créatif, il s'agit de questionner le travail d'un.e artiste, la technique utilisée ou de découvrir un nouveau savoir-faire artistique.

Une restitution des travaux effectués peut également être envisagée à l'issue de l'intervention de l'ArtKaravane. Pensée comme un moment convivial, les soirées ArtKaravane sont l'occasion de réunir les gens autour des différents travaux réalisés et de proposer des activités ludiques et numériques accessibles à tou.te.s.

Voici quelques exemples de pratiques artistiques :

Atelier «Aquarelle dans l'eau»

Thématique «Le Rêve»

L'atelier propose de reproduire le protocole de «L'atelier Aquarelle dans l'eau» de l'artiste Sarkis. Les effets produits à la surface de l'eau par l'aquarelle sont captés afin d'en restituer un travail vidéo.



Atelier «Aquarelle dans l'eau» avec la classe de CE2-CM1 de l'école élémentaire de Saint-Jean-de-Losne (21)

Atelier «Linogravure»

Thématique «Paysages»

À partir de la technique de la linogravure, les jeunes ont gravé des plaques de linoléum afin de produire un travail autour de l'architecture. Il.elle.s ont ensuite réalisé les impressions à l'encre eux-mêmes et elles-mêmes.



Atelier linogravure avec les jeunes de l'accueil Jeunes de Nolay (21) et du centre d'accueil pour demandeurs d'asile de la Croix-Rouge de Dijon (21)

LES ATELIERS DE PRATIQUES NUMÉRIQUES

En constante évolution, le numérique a cette particularité de permettre une approche différente des œuvres d'art et de la culture, comme le montre le Musée Numérique. Il permet également de repenser et de questionner les nouvelles pratiques artistiques émergentes, telles que l'art numérique ou encore la création grâce à l'intelligence artificielle.

LA RÉALITÉ VIRTUELLE (À PARTIR DE 10 ANS)

L'ArtKaravane possède huit casques de réalité virtuelle. Cette technologie permet à son utilisateur ou utilisatrice d'être immergé.e dans une autre réalité et, dans notre cas, propose une approche immersive des œuvres d'art. Les contenus vidéos fournis par Arte permettent ainsi de visiter des monuments ainsi que de plonger au cœur des plus grands chefs-d'œuvres artistiques, le tout accompagné de commentaires éducatifs.

Les casques de réalité virtuelle permettent également de proposer des ateliers de créations artistiques numériques : l'application OpenBrush offre la possibilité de dessiner à main levée en 3D mais également d'assembler des modèles 3D ou d'effectuer des collages numériques permettant ainsi de travailler sur les notions d'espace, de volume et de conception 3D.

Atelier «Crée ta chimère en 3D»

Thématique «Le Rêve»

À partir de l'application OpenBrush, les participant.e.s ont créé leurs chimères en 3D en utilisant les différents outils disponibles depuis l'interface. L'atelier a nécessité un temps de travail préparatoire et un temps de prise en main de l'outil.

Dessin 3D en tout public à la Médiathèque Michel Etiévant de Longvic (21)



Atelier «Crée ta chimère» avec la classe de 2nde option Arts du Lycée Prieur de la Côte d'Or d'Auxonne (21)

CRÉATION D'UN MUSÉE IMAGINAIRE (À PARTIR DE 10 ANS)

Les espaces du Métavers permettent de créer des musées virtuels et imaginaires et de produire des expositions artistiques regroupant des œuvres déjà existantes ou bien des travaux réalisés lors d'un précédent atelier avec l'ArtKaravane. Qui n'a jamais rêvé de voir un tableau de Vincent Van Gogh côtoyer la Vénus de Milo ou encore son propre travail ?

Cet atelier permet par ailleurs de travailler autour de plusieurs notions telles que l'aménagement d'espaces ou la scénographie d'une exposition et peut constituer un travail de restitution accessible en ligne à tou.te.s.



Atelier de création d'un musée imaginaire sur le thème «Paysages» avec les jeunes du centre de loisir des Peupliers de Beaune (21)



Réalisation d'un musée imaginaire sur le thème «Paris, ville capitale ?» avec les BTS 1ère année du centre de formation Chalon Formation de Chalon-sur-Saône (71)

LES TABLETTES TACTILES (À PARTIR DE 6 ANS)

Nos tablettes tactiles regorgent d'applications qui nous permettent de créer des ateliers de pratiques artistiques numériques. La liste est longue mais voici quelques exemples d'ateliers réalisés à partir d'une tablette tactile :

Atelier de «Chronophotographie»

Thématique «Émotions» & «Art & Sport»
À l'aide de l'application «Cliché Mouvement», les enfants ont travaillé sur la décomposition du mouvement en réalisant des clichés de chronophotographie à la manière de Étienne-Jules Marey.



Atelier de chronophotographie autour du thème «Art & Sport» avec la classe de CE1-CE2 de l'école de Saint-Jean-de-Losne (21)



Atelier de chronophotographie sur le thème «Émotions» avec les jeunes du centre de loisirs Bretonnière de Beaune (21)



Atelier de «light-painting»

Thématique «Le Mouvement»
À partir de l'application light-painting et d'une lampe de poche, les jeunes ont réalisé des prises de vues abstraites ou figuratives afin d'illustrer le mouvement.



Atelier de light-painting autour du «Mouvement» avec la classe de 1ère option Arts Plastiques du Lycée Prieur de la Côte d'Or d'Auxonne (21)

LES ACTIVITÉS LUDIQUES ET NUMÉRIQUES

LES MALLETES PÉDAGOGIQUES

En partenariat avec la Réunion des Musées Nationaux - Grand Palais et le réseau Micro-Folie, l'ArtKaravane possède six mallettes pédagogiques «Histoire d'art à l'école». Ces mallettes accompagnent et contribuent à l'éducation artistique et culturelle en proposant des activités autour de reproductions d'œuvres d'art et d'objets artistiques de très grande qualité, de toutes époques et de toutes cultures. En utilisant le jeu comme moyen et l'art comme support, chaque mallette traite d'un sujet et en organise la découverte en ateliers, sollicitant plusieurs formes d'intelligences et suscitant curiosité et émotions.

Destinées principalement pour un public scolaire, l'ArtKaravane propose d'animer des temps de jeu en les adaptant à l'âge des participant.e.s, petit.e.s ou grand.e.s !

LE PORTRAIT DANS L'ART – À PARTIR DE 5 ANS

Portraits de rois ou d'enfants, portraits célèbres ou intimes, officiels ou originaux, les portraits ne manquent pas dans l'histoire de l'art. Avec cette mallette, il s'agit d'explorer ce thème à travers une variété de portraits issus des plus grandes collections françaises afin d'en faire ressortir les enjeux symboliques et plastiques. Les jeux proposés s'adressent à tous les âges, pour une découverte ludique de l'art du portrait à travers l'histoire.



LE PAYSAGE DANS L'ART – À PARTIR DE 5 ANS

Appréhender le monde autour de soi et celui que l'on ne connaît pas à travers diverses représentations du paysage dans l'art. Qu'il soit naturel ou urbain, domestiqué ou sauvage, abstrait ou figuratif, le paysage n'a cessé d'inspirer les artistes comme les impressionnistes qui en ont fait un sujet artistique majeur. La (re)découverte des grands paysages de l'histoire de l'art à travers le jeu permet de s'appropriier les codes de ce thème classique.



L'ANIMAL DANS L'ART – À PARTIR DE 3 ANS

Ils vivent sous terre, dans l'eau, la forêt ou le ciel ... Ils sont poilus, griffus, tout doux ou féroces... Il y a ceux que l'on connaît bien et ceux que l'on croit sortis d'un livre ... Ce sont nos voisins les animaux, que les artistes ont représentés sous toutes leurs formes depuis la nuit des temps ! Leurs œuvres se prêtent au jeu et permettent d'observer et comprendre la diversité de nos amies les bêtes et leurs environnements.



L'OBJET DANS L'ART – À PARTIR DE 3 ANS

Objets de jeux, objets détournés, objets de mode ou encore objets de pouvoir ... Les jeux de cette mallette proposent de redécouvrir les objets du quotidien, et ceux qui sortent de l'ordinaire, à travers une série d'objets cachés au sein des œuvres d'artistes.



LA CITOYENNETÉ DANS L'ART – À PARTIR DE 11 ANS

Destinée aux adolescents et jeunes adultes, la mallette «La citoyenneté dans l'art» permet d'utiliser le jeu comme moyen et l'art comme objet de transition pour donner à voir, discuter et partager ces valeurs, sans prérequis en histoire de l'art ni en éducation civique. L'objectif est de faire connaître les valeurs citoyennes en utilisant la « représentation » de celles-ci, dans une dynamique de jeu dont les participant.e.s sont acteurs ou actrices.



Exemple d'activité à proposer avec la mallette «La Citoyenneté dans l'art»

Comment être citoyen.ne aujourd'hui ? Vivre ensemble est-ce possible ? Et l'art dans tout ça ?

Avec l'école de Chassagne-Montrachet (21), l'ArtKaravane a développé trois séances à partir de la mallette «La Citoyenneté dans l'art» afin que les élèves puissent s'approprier les cinq grands thèmes (Liberté, Égalité, Fraternité, Protection de l'environnement et Action Citoyenne) et en saisir les différents enjeux.

La première séance a consisté à découvrir en classe les jeux et les cartes-œuvres de la mallette et à initier les premiers échanges sur chacune des thématiques.



La deuxième séance s'est déroulée à la mairie de Chassagne-Montrachet, en présence de la maire, et durant laquelle les élèves ont élu une maire et voté pour les cinq œuvres les plus représentatives pour chacun des cinq thèmes de la mallette.



Enfin, les cinq œuvres choisies ont été exposées dans le parc de Chassagne-Montrachet. Une inauguration officielle s'est tenue en présence des élu.e.s du village et durant laquelle les élèves ont assuré la présentation de l'exposition et la médiation des œuvres.



JEUX, ART ET SPORT - À PARTIR DE 5 ANS

Cette mallette est née d'une envie commune du RMN-Grand Palais et du Musée National du Sport de faire découvrir aux jeunes le sport et ses diverses représentations. Sans prérequis en histoire de l'art ou en compétences sportives, les participant.e.s sont amené.e.s à observer les images, rechercher des indices ou encore relever des défis sportifs, en respectant les principes d'inclusivité.



L'ArtKaravane possède par ailleurs deux autres malles pédagogiques, cette fois-ci nées de l'initiative de trois musées parisiens. Chaque mallette présente une partie des collections et vise à faire questionner aux élèves le monde dans lequel il.elle.s évoluent.



LA BOÎTE À VOYAGES DU MUSÉE DU QUAI BRANLY - À PARTIR DE 5 ANS

Cette mallette est conçue pour mener des activités autour des collections du musée du Quai Branly - Jacques Chirac, dans le but d'étendre leur diffusion hors les murs.



CULTURE(S) EN PARTAGE - À PARTIR DE 8 ANS

Réalisée par le musée d'art et d'histoire du Judaïsme et l'Institut du monde arabe, cette mallette pédagogique a pour objectif de jeter des ponts entre les cultures juive et musulmane pour lutter contre les préjugés. Fondée sur une approche laïque et sensible par les œuvres d'art pour questionner le vivre-ensemble, cette mallette propose une éducation à la tolérance afin de lutter contre le racisme et l'antisémitisme.

Une troisième mallette, créée par l'établissement public Rebâtir Notre-Dame de Paris, maître d'ouvrage du chantier de restauration, sera également disponible au sein de l'ArtKaravane à partir du printemps 2024.

REBÂTIR NOTRE-DAME DE PARIS - À PARTIR DE 12 ANS

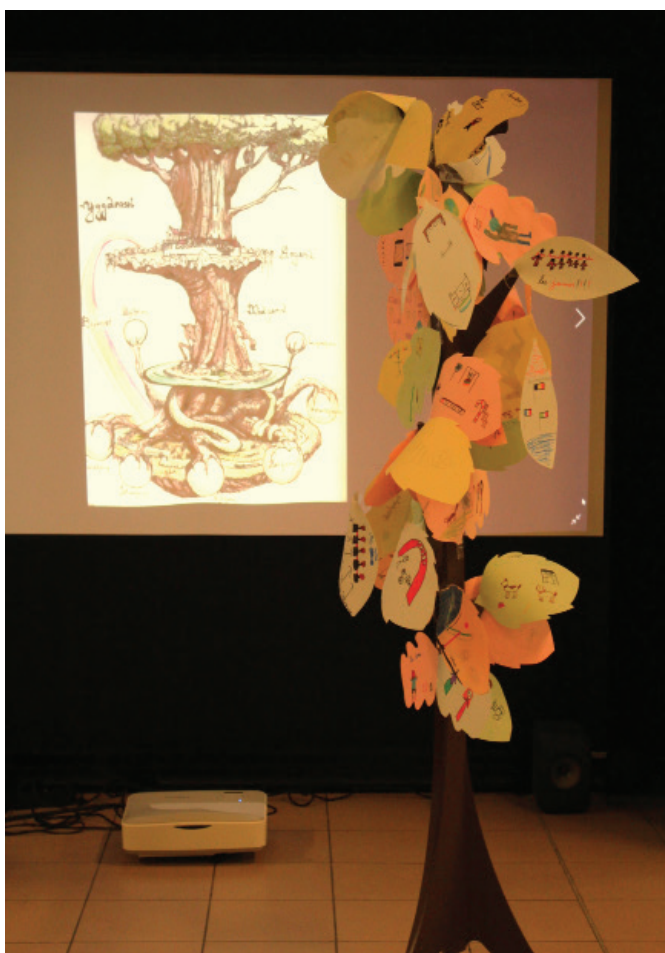
Cette mallette parcourt les grandes thématiques du chantier de Notre-Dame. Les 13 activités invitent à explorer les métiers et à réfléchir sur des sujets phares du chantier, tels que la restauration des charpentes, la planification des travaux ou encore le choix des techniques de restauration.





Découverte de la mallette «La Citoyenneté dans l'art» avec la classe unique CP-CM de l'école élémentaire de Chassagne-Montrachet (21)

Atelier «Arbre des mondes» à partir du thème «Croire en la nature» avec la classe de CM1-CM2 du pôle scolaire de Vignoles (21)



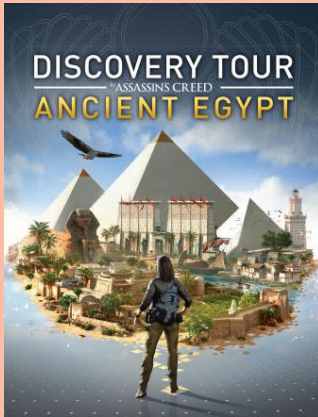
Atelier «Devine mes émotions» à partir du thème «Émotions» avec la classe de PS-MS de l'école maternelle de Brazey-en-Plaine (21)

Atelier autour de «L'homme qui marche» d'Antoine Guilloppé avec la classe de CM1-CM2 de l'école élémentaire de Sennecey-les-Dijon (21)



LA SÉRIE DES «DISCOVERY TOUR» PAR UBISOFT (À PARTIR DE 10 ANS)

La série des «Discovery Tour» par Ubisoft est composée de jeux permettant aux publics de parcourir librement les mondes de la Grèce antique, de l’Égypte ancienne et de l’ère viking afin d’en apprendre davantage sur l’histoire et la vie quotidienne de ces époques.

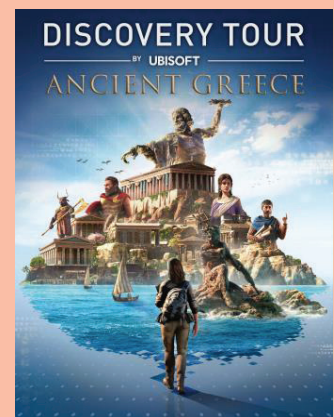


L'ÉGYPTE ANCIENNE

Découvrez les grandes pyramides et l’Égypte ptolémaïque à l’époque de la reine Cléopâtre ! Soixante-quinze visites classées sous plusieurs thématiques : Égypte, pyramides, vie quotidienne, Alexandrie, etc.

LA GRECE ANTIQUE

Plongez dans l’incroyable richesse de la Grèce à l’époque classique et rencontrez Socrate et d’autres personnages historiques de l’époque ! Découvrez la vie quotidienne, les différents conflits et batailles mais aussi la politique et la philosophie à l’époque de la Grèce classique. Les arts, religions et mythes n’auront plus aucun secret pour vous et vous aurez la chance de visiter les sites les plus célèbres dont l’Acropole d’Athènes.



ERE VIKING

Découvrez la vie des Vikings et des Anglo-Saxons du IXe siècle et davantage sur l’histoire et les traditions de l’époque. Ce discovery est différent de ses prédécesseurs et mettra davantage l’accent sur la narration. Au lieu des «visites guidées» de l’Égypte et de la Grèce Antique, les joueurs de Viking Age incarneront des personnages dans le monde du jeu, se lanceront dans des quêtes, rempliront des objectifs et interagiront avec des sites de découverte axés sur les cultures et les traditions vikings et anglo-saxonnes de l’époque.



La découverte de ces univers est animée par l’ArtKaravane de façon ludique (questions, dessins, chasses aux trésors, etc.) et adaptée aux participant.e.s. Le jeu vidéo devient ainsi un outil d’apprentissage pour découvrir l’histoire et les civilisations passées.

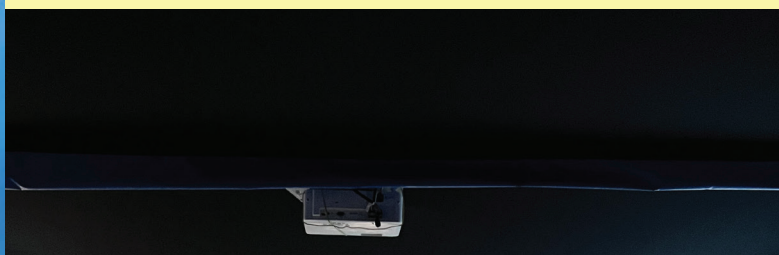


LES CONTENUS DE L'ARTKARAVANE : DES BULLES D'ART À 360°

L'ArtKaravane réalise et produit des films à 360° qui sont présentés de façon immersive au sein de l'une des tentes de son Karavansérail. Pour l'instant, deux films ont été produits : l'un sur le thème de l'écologie et l'autre sur le thème du sport. Pensée comme une narration à partir d'une cinquantaine d'œuvres, la projection permet aux publics de se retrouver plongés au cœur des œuvres d'art. Ce moment de contemplation peut également être accompagné par des animations (bulles d'art, chasses aux trésors) toujours adaptées aux publics.



Projection immersive à 360° sur le thème «Art et Écologie» lors du Vyv Festival à Dijon (21)



Projection immersive à 360° sur le thème «Art et Sport» à Meursanges (21)

L'ARTKARAVANE C'EST AUSSI DES RÉSIDENCES D'ARTISTES

Depuis 2022, l'ArtKaravane participe à l'Été culturel : c'est un programme qui est mis en place par le Ministère de la Culture chaque été. L'idée est de se faire rencontrer des publics qui ne partent pas en vacances et des artistes autour d'une thématique que nous définissons ensemble ! Les résidences durent une semaine et donnent lieu à une restitution dans une structure ou au sein de l'espace public. En 2022, l'ArtKaravane a invité l'artiste Emma Picard et le collectif Palam à travailler autour du thème «L'été de tous les soleils» avec les enfants des villages de Chagny (71), Chassagne-Montrachet (21), Savigny-lès-Beaune (21) et Meissey (21). Il.elle.s ont ainsi pu créer des cadrans solaires analemmatiques qui ont pris place au sein de l'espace public. L'an passé, l'ArtKaravane a proposé deux semaines de résidences autour de la gravure. Durant la première semaine, l'artiste Emma Picard a travaillé autour de la technique du Tétrapak avec des familles de réfugié.e.s accueillies par l'association 2 Choses Lune de Dijon (21). Pendant la deuxième semaine, c'est l'artiste dijonnaise FASP qui a travaillé avec les jeunes de l'accueil jeunes de Nolay et du Centre d'Accueil de Demandeurs d'Asile de la Croix-Rouge de Dijon (21) autour de la technique de la linogravure.



Résidence «Un été gravé dans les cœurs» en 2023 - Dijon et Nolay (21)

Résidence «L'Été de tous les soleils» en 2022 -
Chassagne-Montrachet (21)



INFORMATIONS PRATIQUES

COMMENT FAIRE VENIR L'ARTKARAVANE AU SEIN DE VOTRE STRUCTURE ?

L'ArtKaravane se déplace dans les communes et dans les structures publiques : établissements scolaires, de la maternelle jusqu'aux établissements d'enseignements supérieurs, médiathèques et bibliothèques, centres de loisirs, accueils jeunes, associations ou encore les hôpitaux. Elle peut également intervenir au sein des structures privées, comme les entreprises, les EPHADs ainsi que les établissements scolaires et les hôpitaux privés. Pour finir, l'ArtKaravane est également amenée à travailler avec les structures et les associations culturelles de la région Bourgogne-Franche-Comté.

Vous souhaitez faire venir l'ArtKaravane ? Avoir plus d'informations ?

Contactez directement Sophie Dalsbaek, responsable de la médiation, à :

sophie.dalsbaek@cculte.com

Pour une première prise de contact, merci de bien vouloir nous indiquer votre localité, votre établissement, le ou les publics concerné.e.s, le nombre de public ainsi que la ou les date.s souhaitée.s. Nous pourrions ainsi vous recontacter et convenir d'un rendez-vous physique ou téléphonique afin de définir ensemble vos besoins, les parcours et leurs contenus ainsi que le calendrier de ou des interventions. À noter que, dans un souci d'organisation, nous vous prions de nous contacter au moins un mois et demi avant la date d'intervention souhaitée.

LES MODALITÉS TECHNIQUES

L'ArtKaravane est un camion de 20m³ qui contient tout le matériel nécessaire au bon déroulement de nos bulles d'art (écran, vidéo-projecteur, Musée Numérique, etc.) et de nos ateliers de pratiques artistiques et numériques (casques de réalité virtuelle, tablettes tactiles, tables, chaises, etc.). L'association est donc autonome en ce qui concerne le matériel. Pour les ateliers nécessitant des ordinateurs comme la création d'un musée virtuel, il est nécessaire que la structure soit équipée de quelques ordinateurs accessibles aux publics.

Afin d'assurer notre intervention dans les meilleures conditions possibles, il est nécessaire que nous soyons présentes au moins 1 heure avant le début de la séance afin de préparer le matériel pour les bulles d'art, les ateliers de pratiques artistiques et/ou numériques et les activités ludiques.

Le déploiement de notre Karavansérail, constitué de quatre tentes pagodes de 4x4 mètres chacune, nécessite un espace plat d'au moins 64m². L'endroit doit être sécurisé avec un accès à un raccordement électrique et à un point d'eau. L'installation prenant au moins une demi-journée, nous utilisons notre Karavansérail pour des interventions de minimum deux jours sur place.



Déploiement du Karavansérail à Levernois (21)



L'ÉQUIPE DE L'ARTKARAVANE ET DE L'ASSOCIATION CCulte!

Emma Picard

Présidente de l'association CCulte!
Artiste plasticienne - Commissaire d'exposition
Chargée du mécénat d'entreprise pour
Picard Vins & Spiritueux



Sophie Dalsbaek

Responsable de la médiation culturelle et numérique
Master 2 - Médiation culturelle et numérique, Lyon 3

Léna-Marie Boucher

Chargée de la communication &
Médiatrice culturelle et numérique
Master 2 - Métiers et arts de l'exposition, Rennes 2



Céline Dancer

Sécrétaire générale de l'association CCulte!
Avocate & maire de Chassagne-Montrachet (21)

Laurence Dordet

Trésorière de l'association CCulte!
Directrice financière en entreprise



Olivier Petit

Responsable informatique et graphiste de
l'association CCulte!
CEO de l'agence CORAIL. Groupe Prominate

CONTACTS

Léna-Marie Boucher

Chargée de la communication & Médiatrice culturelle et numérique
lenamarie.boucher@cculte.com

Sophie Dalsbaek

Responsable de la médiation & Médiatrice culturelle et numérique
sophie.dalsbaek@cculte.com

Emma Picard

Présidente de CCulte!
emma.picard@cculte.com

contact.cculte@gmail.com

www.cculte.com

Association CCulte!

23, route de Santenay 21190 Chassagne-Montrachet

SIRET : 838 829 113 00019

RNA : W211 002 561

*L'association CCulte! est une association loi 1901
déclarée à la Sous-Préfecture de Beaune (21) et reconnue d'intérêt général*

NOS RÉSEAUX

Instagram : @microfolie_artkaravane

Facebook : @artkaravane

LinkedIn : @artkaravane

Conception graphique et rédaction : Léna-Marie Boucher
Crédits photographiques : L'équipe de l'ArtKaravane
Les œuvres proviennent du Musée Numérique de la Micro-Folie
ou sont en accès libre

#ARTS&CULTUREPOURTOUS

«L'ART EST LE PLUS COURT CHEMIN DE
L'HOMME À L'HOMME»

André Malraux

Centre
Pompidou

CHATEAU DE VERSAILLES

Centre de la Musique
Parlementaire de Paris

FR

REVUE
DES
ARTS
DE
PARIS

la Villette

PICARD
VINS
&
SPIRITUEUX

M
O

le Centre de la Musique
Parlementaire de Paris

OPERA
DE
PARIS

m

universcience

la Villette

LE DÉPARTEMENT
DE
BOURGOGNE
FRANCHE
COMTE

AGIR
FONDATION D'ENTREPRISE
CREDIT AGRICOLE
CHAMPAGNE-BOURGOGNE

PICARD
VINS
&
SPIRITUEUX

MINISTÈRE
DE LA CULTURE
Culture
Jeunesse
Patrimoine

arte soutient les Miroirs-Folies et y propose une sélection
de ses programmes pour 8 à 12 ans

Côte
d'Or
LE DÉPARTEMENT

Rotary

CENEWS

CHARBONNEAUX
BRABANT
1787