



MUSÉE VIRTUEL DE GUINÉE

## Appel à projets

*Création de contenus innovants autour du patrimoine culturel guinéen*

---

<b>Porteur du projet</b>	Musée Virtuel de Guinée / Expertise France
<b>Opérateur délégué</b>	SABOUTECH — Bluezone de Dixinn, Conakry, Guinée
<b>Financement</b>	Fonds Équipe France + (FEF+) — Ambassade de France en Guinée

---

*Ce document est à lire conjointement avec l'Annexe — Fiches techniques par catégorie de projet, document joint au présent appel.*

# 1. CONTEXTE ET PRÉSENTATION DU PROJET

---

## 1.1 Le Musée Virtuel de Guinée

Le Musée Virtuel de Guinée est un projet de coopération franco-guinéenne d'envergure, financé par le Ministère de l'Europe et des Affaires étrangères dans le cadre du Fonds Équipe France + (FEF+), mis en œuvre par Expertise France en partenariat institutionnel étroit avec le Musée National de Guinée (MNG) et le Ministère de la Culture, du Tourisme et de l'Artisanat (MCTA) de la République de Guinée.

Ce projet ambitieux vise à transformer en profondeur et durablement les modalités de préservation, de transmission et de valorisation du patrimoine guinéen — dans ses dimensions tant matérielles qu'immatérielles — à travers le déploiement d'outils numériques innovants. Sa finalité première : rendre la richesse exceptionnelle et la singulière diversité culturelle de la Guinée accessibles à l'ensemble des citoyens guinéens ainsi qu'aux publics du monde entier, en s'appuyant sur une plateforme numérique conçue pour être inclusive, pérenne et pleinement accessible.

Le projet s'articule autour de deux composantes complémentaires et indissociables :

- Composante 1 — Conservation et sauvegarde numérique du patrimoine matériel : numérisation tridimensionnelle (3D) des collections du Musée National de Guinée, constitution d'archives numériques pérennes et sécurisées, développement d'une infrastructure de consultation et de recherche.
- Composante 2 — Valorisation créative du patrimoine matériel et immatériel : production de contenus créatifs et innovants, collecte de témoignages et d'expressions culturelles vivantes, renforcement des capacités des acteurs culturels guinéens, diffusion nationale et internationale des productions réalisées.

## 1.2 Les activités structurantes concernées par le présent appel

Le présent appel à projets s'inscrit au cœur de la Composante 2 et mobilise deux activités particulièrement structurantes pour l'avenir du Musée Virtuel :

**Activité 2.1** — Collecter l'existant et réaliser des contenus audiovisuels et créatifs représentant la diversité culturelle de la Guinée dans toute sa richesse et sa pluralité : pratiques et savoir-faire traditionnels, expressions linguistiques, musiques et danses rituelles ou profanes, rites initiatiques et cérémonies, gastronomie, architecture vernaculaire, paysages humains et naturels emblématiques.

**Activité 2.5** — Développer des contenus créatifs innovants faisant dialoguer le patrimoine immatériel guinéen et les numérisations 3D des collections du Musée National de Guinée, sous la forme de contenus numériques, d'outils de médiation culturelle et/ou de dispositifs immersifs, permettant une expérience renouvelée et profondément engageante du patrimoine.

## 1.3 Enjeux et ambition

La Guinée est une nation d'une extraordinaire richesse patrimoniale. Sa diversité ethnique et culturelle remarquable — qui rassemble notamment les peuples Malinké, Peul, Soussou, Kpellé, Guerzé, Toma, Kissi et bien d'autres — se traduit par un foisonnement de traditions vivantes, de savoir-faire artisanaux, de pratiques musicales et performatives, d'expressions littéraires orales, d'architectures singulières et d'espaces sacrés qui constituent ensemble un héritage d'une valeur inestimable. Ce patrimoine demeure pourtant encore

insuffisamment documenté, trop peu valorisé sous forme numérique, et d'accès difficile pour les générations nouvelles comme pour les publics internationaux.

Le Musée Virtuel de Guinée a précisément pour vocation de combler ce déficit de visibilité et d'accessibilité, en faisant du numérique un levier puissant au service de la mémoire, de la transmission et du rayonnement culturel. Pour donner véritablement vie à sa plateforme et atteindre des publics guinéens et internationaux exigeants, le projet a besoin de contenus créatifs produits par des artistes, des réalisateurs, des photographes, des créateurs sonores et des développeurs qui connaissent intimement ces réalités culturelles, qui savent les regarder avec acuité et les mettre en forme avec talent.

Le présent appel à projets constitue l'un des mécanismes centraux par lesquels le Musée Virtuel de Guinée entend soutenir et sélectionner des projets de création d'excellence (entre huit et dix selon les dotations attribuées), capables de produire ces contenus avec qualité, authenticité, profondeur et innovation.

## **2. OBJECTIFS DE L'APPEL À PROJETS**

---

Le présent appel à projets poursuit quatre objectifs complémentaires, qui définissent ensemble l'ambition et les exigences du Musée Virtuel de Guinée :

- Produire des contenus audiovisuels, photographiques, sonores, numériques et de médiation de haute qualité, documentant et valorisant avec rigueur et sensibilité la diversité culturelle et le patrimoine immatériel de la République de Guinée, dans ses multiples expressions régionales, ethniques et générationnelles.
- Soutenir et accompagner la création contemporaine guinéenne en finançant des projets artistiques et créatifs portés par des artistes, des collectifs et des structures culturelles engagés, locaux ou issus de la diaspora, tout en renforçant leurs capacités professionnelles et leur visibilité nationale et internationale.

- Enrichir la plateforme numérique du Musée Virtuel de Guinée de contenus originaux, vivants, engagés et de haute valeur documentaire et esthétique, capables de toucher des publics de tous âges et de tous horizons — Guinéens ou non, profanes ou spécialistes — et de les inviter à une découverte renouvelée du patrimoine guinéen.
- Favoriser et stimuler le dialogue fécond entre les pratiques artistiques contemporaines et le patrimoine guinéen — matériel et immatériel —, notamment à travers des approches numériques innovantes qui permettent de mettre en résonance des objets numérisés et des savoirs vivants, des archives et des témoignages actuels, des héritages anciens et des créations d'aujourd'hui.

### **3. THÉMATIQUES ET FORMATS ÉLIGIBLES**

---

#### **3.1 Thématiques prioritaires**

Les projets soumis à l'appréciation du comité de sélection doivent s'inscrire dans l'une ou plusieurs des thématiques suivantes, toutes en lien direct avec le patrimoine matériel et/ou immatériel guinéen. Cette liste est proposée à titre indicatif et vise à susciter des candidatures variées et ambitieuses, sans prétendre à l'exhaustivité :

- Traditions vivantes et savoir-faire artisanaux et techniques — forge, tissage, poterie, broderie, lutherie, tannerie, cuisine et pratiques alimentaires traditionnelles, médecine et pharmacopée populaire, transmission des métiers et apprentissages.
- Musiques, chants, danses et performances — musiques instrumentales et vocales traditionnelles (balafon, kora, djembé, bolon, simbi...), chants polyphoniques, danses rituelles ou profanes, cérémonies musicales, arts

de la parole et du geste, conteurs et griots en tant que gardiens de la mémoire collective.

- Langues, récits et mémoires orales — littérature orale dans ses multiples formes (contes, épopées, proverbes, devinettes, généalogies), langues guinéennes comme véhicules de savoirs et d'identités, témoignages de mémoire individuelle et collective, histoires de vie et récits de transmission intergénérationnelle.
- Architecture, paysages culturels et territoires habités — architecture vernaculaire dans sa diversité régionale, espaces sacrés et lieux de culte, places de village et marchés comme lieux de sociabilité, paysages agricoles et forestiers façonnés par les pratiques humaines, lieux de mémoire et sites emblématiques.
- Rites, croyances, spiritualités et cosmogonies — rites d'initiation et de passage, cérémonies de naissance, de mariage ou de deuil, pratiques magico-religieuses, usages et significations des masques et objets de culte, dans le strict respect des communautés concernées et de leurs droits à la confidentialité.
- Collections 3D du Musée National de Guinée et dialogue numérique — mise en résonance entre les objets numérisés en trois dimensions des collections du MNG et les pratiques culturelles vivantes qui leur sont associées, permettant de restituer le sens, les usages et les récits qui habitent ces objets.
- Identités contemporaines, héritages et transmissions — comment le patrimoine guinéen vit, se transforme et se réinvente aujourd'hui ; réinterprétations contemporaines de formes traditionnelles, hybridations culturelles, expériences de la diaspora et relations avec les pays d'accueil, transmissions intergénérationnelles en milieu urbain comme en milieu rural.

## 3.2 Formats éligibles et fiches techniques

Cinq catégories de formats sont éligibles dans le cadre du présent appel à projets. Chaque catégorie fait l'objet d'une fiche technique détaillée, disponible dans le document annexe intitulé « Fiches techniques par catégorie de projet », joint au présent appel. Ces fiches précisent de manière exhaustive les spécifications techniques obligatoires, les livrables attendus, le matériel et les compétences requis, ainsi que les critères de qualité spécifiques à chaque format. La consultation de la fiche correspondant au format envisagé est obligatoire préalablement au dépôt de toute candidature.

Fiche	Catégorie — Formats couverts	Exigence technique principale
<b>A</b>	<b>Audiovisuel — Film &amp; Vidéo</b> <i>Documentaire, court-métrage de création, portrait filmé, animation, performance filmée (5 à 30 min.)</i>	Full HD minimum · MP4 ou ProRes · Sous-titres obligatoires si langue guinéenne · → Voir Fiche A
<b>B</b>	<b>Photographie &amp; Photo-essai</b> <i>Reportage documentaire, photo-essai d'auteur, série thématique, galerie de portraits (15 à 100 images)</i>	3 000 px minimum · TIFF master · Légendes et métadonnées obligatoires · → Voir Fiche B
<b>C</b>	<b>Création sonore &amp; Podcast</b> <i>Podcast documentaire, création sonore expérimentale, collection de captations, cartographie sonore</i>	48 kHz / 24 bits WAV · Transcriptions obligatoires · Dotation : 1 500 – 3 000 € · → Voir Fiche C
<b>D</b>	<b>Numérique &amp; Immersif</b> <i>Application interactive, réalité augmentée ou virtuelle, installation numérique, cartographie visuelle</i>	Compatible navigateur · Code source livré · Dotation : 4 000 – 7 000 € · → Voir Fiche D

**E****Médiation patrimoniale & Contenus 3D**

*Outil de médiation, contenu enrichi autour d'objets 3D numérisés du MNG, parcours thématique guidé*

Modèles 3D fournis · Guide utilisateur requis · Dotation : 4 000 – 7 000 € · → Voir Fiche E

Les porteurs et porteuses de projets sont autorisés à combiner plusieurs formats au sein d'un même dossier de candidature, à condition que la cohérence artistique et documentaire d'ensemble soit explicitement justifiée dans la note d'intention et que les spécifications techniques de chacune des fiches concernées soient intégralement respectées.

### **3.3 Ce que nous valorisons particulièrement**

Au-delà de la conformité aux critères d'éligibilité formels, le comité de sélection sera particulièrement attentif aux dimensions qualitatives suivantes, qui distingueront les meilleurs projets :

- La profondeur et la précision de l'ancrage dans des réalités culturelles guinéennes spécifiques, documentées et vécues — au-delà d'une approche superficielle ou pittoresque du patrimoine.
- La singularité, l'originalité et la cohérence du regard artistique ou documentaire proposé, qui doit manifester une véritable écriture, une vision affirmée et un positionnement esthétique ou éditorial clairement assumé.
- L'innovation dans le traitement formel, la narration ou l'expérience proposée à l'utilisateur final, tout en maintenant une exigence de qualité technique irréprochable.
- La capacité du projet à toucher des publics diversifiés — grand public guinéen, jeunesse scolaire, diaspora, chercheurs et professionnels de la

culture, publics internationaux — et à les engager durablement avec le patrimoine présenté.

- L'implication éthique et respectueuse des communautés et des détenteurs de savoirs dans le processus de création, assurant une représentation juste, digne et consentie des personnes et des pratiques documentées.
- La faisabilité technique rigoureuse et le réalisme du plan de production, attestant d'une maîtrise professionnelle du processus créatif envisagé.

---

## **4. CRITÈRES D'ÉLIGIBILITÉ ET PROFIL DES CANDIDAT·E·S**

---

### **4.1 À qui s'adresse cet appel ?**

Le présent appel à projets est ouvert à toute personne physique majeure ou à toute personne morale régulièrement constituée — artiste individuel·le, collectif artistique, association culturelle, structure de production audiovisuelle ou multimédia — répondant à l'ensemble des critères d'éligibilité définis ci-après. Aucune restriction de nationalité n'est imposée, sous réserve du respect des critères de recevabilité relatifs à l'ancrage guinéen.

### **4.2 Critères d'éligibilité obligatoires**

- Être basé·e en République de Guinée au moment du dépôt de la candidature, ou être un·e artiste ou créateur·rice de la diaspora guinéenne disposant d'un lien documenté, personnel, professionnel ou artistique, avec la Guinée.
- S'engager dans une démarche créative professionnelle ou semi-professionnelle attestée, notamment par la production de références

ou d'un portfolio représentatif de la capacité à produire des contenus de qualité.

- Disposer de la capacité technique, humaine et organisationnelle nécessaire pour mener à bien le projet proposé dans le délai contractuellement imparti.
- Être en règle vis-à-vis des obligations fiscales et sociales applicables en République de Guinée.

### **4.3 Critères de recevabilité du projet**

- Le projet soumis doit être original et inédit : aucun contenu déjà produit, financé par ailleurs, ou en cours de développement dans un autre cadre de financement ne sera accepté sans que la portion spécifiquement dédiée à la présente candidature ne soit clairement délimitée.
- Les contenus produits doivent être librement utilisables par le Musée Virtuel de Guinée pour une diffusion numérique sur sa plateforme, dans les conditions définies par le contrat de prestation.
- Le projet doit porter exclusivement sur le patrimoine culturel guinéen — matériel et/ou immatériel — et s'inscrire dans l'une des thématiques prioritaires définies à la section 3.1.
- Le projet doit être intégralement réalisable dans un délai de quatre à six mois à compter de la date de signature du contrat de prestation.

### **4.4 Profils particulièrement recherchés**

Sans que cette liste soit exhaustive ni limitative, le comité de sélection accueillera avec un intérêt particulier les candidatures émanant des profils suivants :

- Réalisateurs et réalisatrices de films documentaires ou de création, journalistes vidéo, cinéastes.
- Photographes documentaires, photojournalistes ou photographes d'auteur travaillant sur des sujets culturels ou patrimoniaux.
- Artistes sonores, créateurs et créatrices de podcasts, producteurs et productrices de radio.
- Développeurs et développeuses d'expériences numériques interactives, designers UX/UI spécialisés en médiation culturelle.
- Artistes pluridisciplinaires maîtrisant les outils numériques et capables de combiner différents médiums.
- Associations culturelles dotées d'une expérience avérée dans la collecte et la valorisation du patrimoine immatériel.
- Collectifs artistiques travaillant à l'intersection de la création contemporaine et des cultures guinéennes.

## 5. MODALITÉS DE SOUTIEN ET ACCOMPAGNEMENT

---

### 5.1 Dotation financière

**1 500 € – 7 000 €** de dotation par projet selon le format

*8 à 10 projets financés — enveloppe globale plafonnée : 30 000 €*

Fiche	Catégorie	Fourchette de dotation	Logique du montant
<b>A</b>	<b>Audiovisuel — Film &amp; Vidéo</b>	<b>3 000 – 6 000 €</b>	Matériel, tournage, post-production
<b>B</b>	<b>Photographie &amp; Photo-essai</b>	<b>1 500 – 3 000 €</b>	Équipement léger, traitement, diffusion

<b>C</b>	<b>Création sonore &amp; Podcast</b>	1 500 – 3 000 €	Enregistrement, montage, mastering
<b>D</b>	<b>Numérique &amp; Immersif</b>	4 000 – 7 000 €	Développement, hébergement, tests
<b>E</b>	<b>Médiation patrimoniale &amp; Contenus 3D</b>	4 000 – 7 000 €	Développement, médiation, documentation

La dotation est versée sous forme de cachet artistique ou prestation en deux tranches successives, selon un calendrier conditionné à la validation des livrables intermédiaires et finaux par Expertise France :

- Première tranche (50 % ) : versée à la signature du contrat de prestation et à la remise, dans un délai de quinze jours, du rapport de démarrage décrivant la méthodologie adoptée, le calendrier précis de production et les premiers engagements contractés.
- Deuxième tranche (50 % ) : versée à la livraison complète des contenus finaux et à leur validation sans réserve par Expertise France, conformément aux spécifications contractuelles.

La dotation a vocation à couvrir l'intégralité des frais afférents à la production du projet : honoraires du ou de la porteur-se de projet et de ses éventuels collaborateurs, acquisition ou location de matériel technique, frais de déplacement à l'intérieur du territoire guinéen, sous-traitance technique spécialisée, post-production et finition des contenus. Le budget prévisionnel soumis avec le dossier de candidature devra refléter une utilisation rigoureuse, justifiée et réaliste de cette enveloppe.

## **5.2 Accompagnement opérationnel et artistique**

Au-delà du soutien financier, les projets sélectionnés bénéficieront d'un accompagnement structuré et attentif tout au long de la période de production :

- Un suivi régulier et bienveillant assuré par l'opérateur SABOUTECH, comprenant des points d'avancement mensuels, un appui administratif et contractuel continu, ainsi qu'un accès aux studios et de l'ensemble de matériels de Saboutech en cas de nécessité.
- Un accès aux ressources numériques, aux fichiers de numérisation 3D et aux archives documentaires du Musée National de Guinée, pour les projets relevant de la Fiche E, sous réserve de la signature d'un accord de confidentialité.
- Une mise en réseau avec les autres porteurs et porteuses de projets lauréats, les artistes participant à la résidence internationale et les équipes permanentes du Musée Virtuel de Guinée.
- Une intégration des contenus produits dans la plateforme numérique du Musée Virtuel de Guinée, assurant à ces créations une diffusion pérenne auprès de publics guinéens et internationaux.
- Une valorisation publique lors de l'événement de restitution grand public organisé en Guinée en fin de projet, en présence des partenaires institutionnels, des acteurs culturels et du grand public.

## **6. CONSTITUTION DU DOSSIER DE CANDIDATURE**

---

### **6.1 Documents à fournir**

Le dossier de candidature doit être soigneusement constitué et rigoureusement complet. Tout dossier incomplet, ne répondant pas aux exigences formelles définies ci-après, ou parvenu après la date et l'heure limites fixées sera irrecevable et écarté sans examen par le comité de sélection. Un accusé de réception automatique sera adressé à chaque candidat·e dans les soixante-douze heures suivant la réception du dossier.

- **1. Note de présentation du projet (3 pages maximum)** — Ce document constitue la pièce maîtresse du dossier de candidature. Il doit exposer de manière claire, précise et convaincante : le titre du projet et une description synthétique de son propos ; la thématique patrimoniale abordée et les communautés, territoires ou pratiques concernés ; le format de contenu envisagé et les choix formels, narratifs ou esthétiques qui le motivent ; la démarche de recherche et de collecte terrain prévue, et la manière dont elle garantit l'authenticité et la profondeur du résultat ; l'usage envisagé des technologies numériques et/ou des collections 3D du MNG, le cas échéant ; le public visé et les modalités d'engagement attendues ; les principales étapes de réalisation et le calendrier prévisionnel précis.
- **2. Budget prévisionnel détaillé** — Un budget complet, ventilé poste par poste, justifiant le montant de dotation demandé dans la fourchette définie pour la catégorie choisie (voir tableau section 5.1). Chaque ligne budgétaire doit être justifiée et cohérente avec les ambitions du projet. Se référer impérativement à la fiche technique correspondant au format choisi pour identifier les postes types et les équipements minimum requis.
- **3. Portfolio ou références artistiques** — Un portfolio, un showreel ou un lien vers des travaux antérieurs représentatifs de la démarche du ou de la candidat·e, idéalement dans le même format que le projet proposé. Pour les structures ou collectifs, présenter les réalisations les plus significatives des membres directement impliqués dans la production. Format PDF ou lien en ligne.
- **4. Curriculum vitae** — Le curriculum vitae détaillé du ou de la porteur·se de projet principal·e, comprenant le parcours artistique ou professionnel, les réalisations significatives, les formations et les expériences pertinentes. Si le projet est porté par un collectif ou une

association, les CVs des deux à trois membres clés directement impliqués.

- **5. Fiche d'identification administrative** — Dénomination sociale ou nom complet, statut juridique, adresse complète, adresse électronique, numéro de téléphone, numéro d'immatriculation au registre de commerce (RCCM) ou équivalent pour les personnes morales, et coordonnées bancaires complètes pour le versement de la dotation.

Les candidatures doivent impérativement être rédigées en langue française. Les projets intégrant des langues guinéennes dans leurs contenus — peul, malinké, soussou, kpelle, guerzé, kissi ou toute autre langue nationale — sont non seulement acceptés mais vivement encouragés. Des sous-titres en français et/ou en anglais pourront être requis pour les contenus destinés à la plateforme numérique du Musée Virtuel.

## 6.2 Modalités de transmission

Envoi par voie électronique à : **patrimoine@saboutech.org**

*Objet du message : « AAP MVG — [Titre du projet] — [Nom du porteur] »*

Format accepté : documents PDF exclusivement — taille maximale des pièces jointes : 20 Mo

**Date et heure limites de dépôt : 31 mai à 23h59 précises, heure de Conakry (UTC+0)**

## 7. PROCESSUS DE SÉLECTION

---

### 7.1 Comité de sélection

Les candidatures recevables seront examinées et délibérées par un comité de sélection constitué de représentant·e·s d'Expertise France, de membres de

l'équipe permanente du Musée Virtuel de Guinée et de professionnel·le·s reconnu·e·s du secteur culturel et créatif guinéen. La composition nominative du comité sera communiquée lors de l'ouverture officielle de l'appel à projets. Les décisions du comité sont souveraines, sans recours possible, et ses délibérations confidentielles.

Une attention spécifique sera portée par le comité à garantir la diversité géographique des projets retenus — avec une représentation équilibrée des différentes régions de la Guinée — ainsi que la diversité des formats et des thématiques parmi les projets lauréats, de manière à offrir à la plateforme du Musée Virtuel un éventail de contenus riche, pluriel et représentatif.

## 7.2 Critères d'évaluation et leur pondération

Critère d'évaluation	Pondération	Dimensions évaluées
<b>Pertinence patrimoniale et ancrage culturel</b>	<b>30 %</b>	<i>Lien avec le patrimoine guinéen, profondeur de l'approche, connaissance documentée du contexte</i>
<b>Qualité artistique et créative</b>	<b>25 %</b>	<i>Originalité du regard, singularité formelle, ambition narrative ou esthétique affirmée</i>
<b>Innovation numérique et potentiel de diffusion</b>	<b>20 %</b>	<i>Usage pertinent du numérique, potentiel d'intégration optimale à la plateforme MVG</i>
<b>Faisabilité technique et réalisme de production</b>	<b>15 %</b>	<i>Cohérence du budget, réalisme du calendrier, capacité de production démontrée</i>

<b>Impact sur les publics et accessibilité</b>	<b>10 %</b>	<i>Capacité à engager des publics variés, potentiel de diffusion large et durable</i>
--	-------------	---

### 7.3 Calendrier prévisionnel de la procédure de sélection

<b>Date limite de dépôt des candidatures</b>	31 mai 2026 à 23h59 (heure de Conakry)
<b>Livraison des contenus finaux</b>	31 octobre 2026
<b>Événement de restitution publique</b>	Décembre 2026 — Guinée

## 8. CADRE CONTRACTUEL, DROITS ET OBLIGATIONS

---

### 8.1 Contrat de prestation de services

Les six porteurs et porteuses de projets sélectionné·e·s à l'issue du processus de sélection signeront un contrat de prestation de services avec SABOUTECH, opérateur délégué du Musée Virtuel de Guinée, agissant pour le compte d'Expertise France. Ce contrat définira de manière exhaustive les obligations

récioproques des parties, le calendrier précis de livraison des contenus, les spécifications techniques des livrables attendus, les modalités de versement de la dotation et les conditions de cession des droits d'exploitation.

## **8.2 Propriété intellectuelle et droits d'auteur**

Les porteurs et porteuses de projets sélectionné·e·s conservent l'intégralité de leurs droits moraux d'auteur sur les contenus produits dans le cadre de la présente convention — notamment le droit de paternité et le droit au respect de l'intégrité de l'œuvre. En contrepartie de la dotation financière reçue, les lauréat·e·s s'engagent à accorder au Musée Virtuel de Guinée et à Expertise France une licence d'exploitation non exclusive, autorisant l'intégration et la diffusion des contenus sur la plateforme numérique du MVG, leur présentation lors d'événements organisés dans le cadre du projet et en dehors, ainsi que leur utilisation à des fins de communication institutionnelle liée au Musée Virtuel. Les modalités précises de cession — durée, territoire, supports et conditions financières — seront définies dans le contrat individuel signé avec chaque lauréat·e.

## **8.3 Obligations contractuelles des lauréat·e·s**

Les porteurs et porteuses de projets sélectionné·e·s s'engagent à respecter les obligations suivantes pendant toute la durée de la convention :

- Livrer l'intégralité des contenus convenus dans les délais, le format et selon les spécifications techniques définis dans le contrat, conformément aux exigences des fiches techniques correspondantes.
- Informer SABOUTECH sans délai de tout aléa, difficulté ou risque susceptible d'affecter le respect du calendrier ou la qualité des livrables.

- Participer activement à l'événement de restitution publique organisé en Guinée à l'issue de la période de production.
- Mentionner de manière visible et systématique le soutien du Musée Virtuel de Guinée et d'Expertise France dans toute communication publique, publication ou diffusion relative aux contenus produits dans le cadre de la présente convention.
- Fournir des éléments de documentation photographique et textuelle du processus de création pour les archives du projet Musée Virtuel de Guinée.
- Se conformer au code de conduite d'Expertise France, accessible sur le site de l'agence.

# Questions fréquentes

---

## **Un même porteur peut-il soumettre plusieurs candidatures ?**

Oui, dans la limite de deux candidatures distinctes par porteur ou porteuse de projet. Dans ce cas de figure, chaque dossier doit être complet, autonome et porter sur un projet différent. Il est important de noter qu'une seule candidature par porteur ou porteuse sera être retenue à l'issue du processus de sélection, quand bien même les deux dossiers présenteraient un niveau de qualité équivalent.

## **Un projet déjà initié ou partiellement financé peut-il candidater ?**

Les projets entièrement inédits sont prioritairement recherchés. Un projet dont le développement aurait déjà été engagé peut toutefois candidater, à la condition impérative que la portion à réaliser grâce à la dotation du Musée Virtuel de Guinée soit clairement délimitée, distincte des éléments déjà produits, et que cette délimitation soit explicitée avec précision dans la note d'intention. Tout projet dont le financement multiple ne serait pas déclaré et justifié sera automatiquement disqualifié.

## **Faut-il nécessairement posséder son propre matériel de production ?**

Non. La dotation peut inclure des frais de location de matériel technique — caméra, matériel d'enregistrement sonore, équipements informatiques, logiciels, etc. Le jury évaluera la cohérence et le réalisme du budget proposé par rapport aux ambitions du projet. Il est vivement recommandé de consulter la fiche technique correspondant au format envisagé, laquelle précise les équipements minimum requis pour atteindre les standards de qualité attendus.

## **Les projets intégrant des langues guinéennes sont-ils favorisés ?**

Oui, de manière affirmée. Les projets intégrant des langues nationales guinéennes — peul, malinké, soussou, kpelle, guerzé, kissi, toma ou toute autre langue parlée sur le territoire national — dans leurs contenus sont vivement encouragés et constituent un atout significatif dans l'évaluation par le comité de sélection. Des sous-titres en langue française et/ou en langue anglaise pourront être requis contractuellement pour les contenus destinés à la plateforme numérique internationale du Musée Virtuel.

## **Est-il possible de collaborer avec des artistes ou des techniciens étrangers ?**

Oui, des collaborations ponctuelles et dûment justifiées avec des artistes ou des techniciens non guinéens sont acceptées. Ces collaborations doivent être mentionnées dans le dossier de candidature et les frais correspondants figurer de manière transparente dans le budget prévisionnel. Le projet doit néanmoins impérativement rester porté par une personne physique ou morale basée en Guinée ou de la diaspora guinéenne, clairement identifiée comme chef·fe de projet et interlocuteur·rice unique auprès de SABOUTECH.

## **Les contenus produits peuvent-ils être diffusés sur d'autres plateformes ou supports ?**

Oui. La licence accordée au Musée Virtuel de Guinée et à Expertise France est non exclusive : le porteur ou la porteuse de projet conserve la pleine liberté de diffuser ses contenus sur d'autres canaux de distribution — réseaux sociaux, festivals, autres plateformes numériques, projections publiques, etc. — dans le

strict respect des mentions obligatoires de soutien du Musée Virtuel de Guinée et d'Expertise France.

### **Y a-t-il un suivi du projet après la notification de sélection ?**

Oui. L'opérateur SABOUTECH assure un suivi régulier et structuré de chaque projet tout au long de la période de production, comprenant des points d'avancement mensuels, la validation des étapes intermédiaires et, si nécessaire, un appui logistique ou administratif ponctuel. Ce suivi est conçu comme un accompagnement attentif et bienveillant, dont l'objectif premier est d'aider les porteurs et porteuses de projets à produire leurs contenus dans les meilleures conditions possibles. Il ne constitue en aucun cas une ingérence dans les choix artistiques ou éditoriaux du ou de la lauréat·e.

### **Comment accéder aux modèles 3D des collections du Musée National de Guinée ?**

Les fichiers de numérisation tridimensionnelle des collections du Musée National de Guinée, produits dans le cadre de la Composante 1 du projet, seront mis à disposition exclusive des projets sélectionnés relevant de la Fiche E (Médiation patrimoniale et Contenus 3D). Cette mise à disposition interviendra après la signature d'un accord de confidentialité spécifique et sera accompagnée de la documentation scientifique disponible — fiches de collections, notices muséographiques — ainsi que d'un accès facilité aux équipes de conservation du MNG. Les porteurs et porteuses de projets envisageant de candidater dans cette catégorie sont vivement encouragés à prendre contact avec l'équipe du Musée Virtuel de Guinée dès la phase de candidature, afin de s'informer sur les collections disponibles et les contraintes techniques associées.

## Contact

patrimoine@sabotech.org

**Tel : +224 629 57 36 29**

*Objet : « Question — AAP MVG Nouveaux Projets » · Questions acceptées jusqu'à cinq jours ouvrés avant la date de clôture.*

