

APPEL À PROJETS 2020

# Cultures Connectées

Liste des lauréats



# 01

## Lauréats territoire EX-AQUITAINE

<b>Station Essence</b>	<b>Panauditorium</b> - projet expérimental de diffusion spatialisée qui a pour objectif d'explorer notre rapport à l'espace sonore à travers les médias
<b>Collectif API</b>	<b>MotionShop</b> - exposition au sein de six tiers-lieux régionaux d'œuvres participatives et collectives créées grâce à un logiciel développé sous licence libre
<b>Attention Paillettes</b>	<b>First Last</b> - spectacle de danse partagé entre plateau et monde numérique, dont les réseaux sociaux, pour faire des spectateurs des acteurs de la création
<b>Natacha Sansoz</b>	<b>Conversations</b> - installation immersive mêlant son, images fixes et animées valorisant Patrimoine immatériel textile des Pyrénées-Atlantiques
<b>Totoche Prod</b>	<b>Metacoloric Box</b> - installation numérique immersive et interactive des artistes Juliette Pélinard et Alban Judalet pour la biennale corps et arts visuels Organo
<b>Proxima Centauri</b>	<b>Scènes virtuelles</b> - mise en place d'une collection d'œuvres musicales associées à des œuvres plastiques immersives où le spectateur est placé dans un environnement de réalité virtuelle
<b>Association Dômes</b>	<b>KYF !</b> - concert augmenté et interactif
<b>De chair et d'os</b>	<b>Quand ça commence</b> - expérience de réalité mixte mêlant spectacle vivant et réalité virtuelle
<b>TILOS</b>	<b>Maritime</b> - résidence artistique protéiforme des artistes Olivier Crouzel et Sophie Poirier afin de valoriser la zone portuaire et industrielle de Bassens

<b>2Roqs</b>	<b>interaction.art</b> - plateforme de valorisation et de diffusion pour interagir avec l'art numérique
<b>Au Fil du Temps</b>	<b>Humanoguide</b> - dispositif technique numérique permettant aux guides de proposer une visite plus immersive et sensorielle de l'Abbaye de Cadouin par le déclenchement d'éléments sonores et audiovisuels
<b>Ossia.io</b>	<b>Collaborations artistiques connectées</b> - expérimentation à destination d'étudiants et d'élèves de divers cursus autour des usages de la création et de la diffusion artistique transdisciplinaire
<b>Office culturel et d'animation de la ville de Cenon</b>	<b>Et si le numérique vous racontait le dessin engagé ?</b> - visite connectée et contée d'une exposition physique autour du dessin engagé, complétée d'une visite virtuelle enrichie à consulter à l'issue de la visite physique.
<b>Ville d'Ambarès</b>	<b>@ Live Experiment</b> - projet destiné aux professionnels et axé sur un partage d'expériences et d'outils numériques comme ressources sur les questions de scénographie et d'accès à la scène
<b>Scime, Université de Bordeaux</b>	<b>Metapiano MidifilePerformer</b> - application pour jouer et interpréter « à sa manière » un fichier musical MIDI
<b>Scime, Université de Bordeaux</b>	<b>SEGMENT</b> - apprentissage culturel par le jeu vidéo sérieux
<b>L'Odyssée</b>	<b>SOMIM</b> - pour des métamorphoses créatives du patrimoine numérique, mise en place d'actions de médiation et création de mallettes pédagogiques à partir des fonds de la plateforme SOMIM
<b>Cap Sciences</b>	<b>ARCHEO'Connect</b> - les visites connectées de Cap'Archéo, développement de scénarios et d'un modèle de médiation numérique à distance et en direct autour des vestiges archéologiques et la lecture du patrimoine archéologique
<b>Cie Fond Vert</b>	<b>Les amateurs</b> - performance scénique inspirée de récits d'amateurs autour d'une œuvre artistique, cette performance est complétée par un catalogue en ligne rassemblant l'ensemble des récits recueillis
<b>Communauté de Communes du Pays d'Orthe et Arrigans</b>	Conception et création d'une mallette pédagogique numérique et modélisable à destination du public scolaire

<b>Cie La Boite à Sel</b>	<b>TRACK</b> - théâtre d'objets sonores numériques et connectés, spectacle tout public mêlant son, objets connectés, recherches plastiques et marionnettiques contemporaines
<b>Denisyak</b>	<b>Puissance 3</b> - spectacle à la scénographie numérique interactive où les acteurs improvisent à mesure de l'écriture en direct de la pièce par trois autrices
<b>Burdigalaxy</b>	<b>Marécage</b> - plateforme de médiation onirique en Nouvelle-Aquitaine
<b>Festival Fipadoc</b>	<b>Smart Lab</b> - incubateur visant à favoriser la production d'expériences numériques documentaires
<b>Scrimme, Université de Bordeaux</b>	<b>Jeu de la Marelle</b> - jeu sonore, sensitif et visuel prenant la forme d'un parcours immersif

# 02

## Lauréats territoire EX-POITOU CHARENTES

<b>Association Temps réel</b>	<b>AZMARI, le poète chroniqueur</b> - création audiovisuelle participative géolocalisée et web app permettant de transmettre et valoriser les travaux créés au cours d'« Hospitalité en actions »
<b>NoMad</b>	<b>Clow(n)d</b> - spectacle de théâtre multimédia intégrant des contenus audiovisuels dans sa narration
<b>La Bulle</b>	<b>Aquarius 1873_2073</b> - une sculpture monumentale textile, musicale et lumineuse
<b>Mash-Up Production</b>	<b>Ici le temps se déroule comme un joli papier-peint avec des petits sapins dessus</b> - création théâtrale multimédia
<b>Anima Lux</b>	<b>ATOM</b> - une création immersive 360°/3D explorant la figure géométrique complexe polytope 4D
<b>L'Avant-Scène Cognac</b>	<b>Le Récit des Multitudes</b> - projet d'application pour mobile servant de support pour un contenu artistique diffusé dans l'espace public
<b>AY128, Les Usines</b>	<b>LiguLab</b> - création d'un environnement virtuel inspiré de Minecraft pour inviter à construire et dialoguer autour d'œuvres et de sites patrimoniaux
<b>Le Lieu Multiple</b>	<b>School Scape / Home Scape</b> - deux applications sur logiciel libre et open source pour la création sonore partagée et synchronisée



<b>Studio Nyx</b>	<b>Dix Siècle</b> - série de produits numériques autour du château de La Rochefoucauld et de son histoire
<b>Picta Productions</b>	<b>Une énigme de pierre</b> - dispositif de médiation en réalité virtuelle pour découvrir le château de Marmande à travers ses graffitis
<b>Majestée</b>	<b>Le Monde d'Harmonie</b> - jeu vidéo en temps réel et un film d'animation 3D dans l'univers du Monde d'Harmonie créé par l'artiste Bertrand Dezoteux
<b>Cie Or Normes</b>	<b>Venez je vous prie dans la maison où je suis né</b> - création d'un musée numérique dans la maison natale de l'écrivain Jean Giraudoux à Bellac
<b>Esprit de Corps La Manufacture CDCN Nouvelle-Aquitaine Bordeaux - La Rochelle</b>	<b>Danse on air</b> - plateforme augmentée proposant un programme de culture chorégraphique en ligne

# 03

## Lauréats territoire EX-LIMOUSIN

<b>Cie Onavio</b>	<b>Comment peut-on être certain, quand on est un lapin, qu'il n'y a pas de loup ?</b> - installation immersive jeune public enrichie d'une application
<b>Centre international d'art et du paysage</b>	<b>Spectrographies</b> - parcours d'art multimédia en plein air et plateforme numérique imaginés par le philosophe Dénètem Touam Bona
<b>Le 400</b>	<b>Détails</b> - application inspirée du géocaching autour de la photographie urbaine
<b>Mes Mains en Or</b>	<b>Accès Musée</b> - application numérique permettant de rendre accessible les œuvres d'un musée aux jeunes en situation de handicap
<b>Spamm</b>	<b>DATA ART</b> - application de création et de diffusion d'œuvres visuelles à partir des fonds de la Cinémathèque Nouvelle-Aquitaine
<b>Frac-Artothèque Nouvelle-Aquitaine</b>	<b>Transmutation d'une collection</b> - interface numérique de création d'hybridations d'œuvres à des fins de médiation
<b>Saint Just Culture Loisirs</b>	création d'une visite virtuelle en 3D du Salon international du dessin de presse et d'humour
<b>Climats artistiques</b>	<b>Paysage apprenant</b> - mise en place d'une œuvre collective visant à développer une intelligence artificielle pouvant réagir devant des paysages