

APPEL À PROJETS 2020

Cultures Connectées

Liste des lauréats



01

Lauréats territoire EX-AQUITAINE

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

2Roqs	interaction.art - plateforme de valorisation et de diffusion pour interagir avec l'art numérique
Au Fil du Temps	Humanoguide - 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
Ossia.io	Collaborations artistiques connectées - expérimentation à destination d'étudiants et d'élèves de divers cursus autour des usages de la création et de la diffusion artistique transdisciplinaire
Office culturel et d'animation de la ville de Cenon	Et si le numérique vous racontait le dessin engagé ? - 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.
Ville d'Ambarès	@ Live Experiment - 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
Scrim, Université de Bordeaux	Metapiano MidifilePerformer - application pour jouer et interpréter « à sa manière » un fichier musical MIDI
Scrim, Université de Bordeaux	SEGMENT - apprentissage culturel par le jeu vidéo sérieux
L'Odyssée	SOMIM - 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
Cap Sciences	ARCHEO'Connect - 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
Cie Fond Vert	Les amateurs - 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
Communauté de Communes du Pays d'Orthe et Arrigans	Conception et création d'une mallette pédagogique numérique et modélisable à destination du public scolaire

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

02

Lauréats territoire EX-POITOU CHARENTES

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

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

03

Lauréats territoire EX-LIMOUSIN

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