

EN IMMERSION 2.0

Penser le sensible et l'imaginaire en 360°

APPEL A CANDIDATURES D'ARTISTES CREATION MARS 2021

**Dans le cadre d'un temps fort autour des arts
et des sciences (numériques, robotiques...)**



PREAMBULE

« En Immersion 2.0 », est un projet de territoire ambitieux et fédérateur, proposé par le service culturel de la ville de Lieusaint, autour d'une création vidéo immersive. Il s'inscrit dans un programme plus large « En immersion » de la saison 2020-2021, autour des arts, des sciences et technologies numériques.

→ Mettre en lumière la création, axée sur les nouvelles technologies, le numérique et la culture scientifique, immergeant les publics dans les œuvres pour une expérience unique et sensible grâce à :

une exposition immersive

des installations plastiques créatives

des spectacles

des ateliers et des animations culturelles

LA CREATION IMMERSIVE

Quelques exemples inspirants :



'E) motion de Wim Wenders au Grand Palais



Color X Color de T. Blanchard et Oilhak à l' Atelier des Lumières de Paris

La création immersive aujourd'hui

Plonger les spectateurs dans des environnements immersifs grâce à de la projection vidéo en 360°, ce que l'on nomme aujourd'hui : le digital design, processus de « sculpture numérique », associant l'image créée par ordinateur pour aménager des espaces, créer des interactions avec le public, avec une conception de design sonore, une combinaison de disciplines qui permet de créer des univers immersifs uniques.

UNE ŒUVRE POUR LA MARGE

« En Immersion 2.0 » une création immersive :

Un projet ambitieux de programmation dédiée à l'art, la science et à l'innovation

Une vision de l'immersion novatrice pour les habitants: plonger les visiteurs dans un environnement sensoriel fort, original et unique et penser la question de l'immersion de ou des artistes du projet, sur le territoire auprès des populations locales

OBJECTIFS

- Sensibiliser les publics aux possibilités créatrices des nouvelles technologies, particulièrement les jeunes
- Donner aux habitants les codes de lecture des créations numériques
- Diffuser et opérer une médiation sur la culture scientifique
- Faire venir dans les lieux culturels des publics plus éloignés de la culture
- Permettre l'émergence et soutenir la nouvelle création contemporaine qui mêle arts, sciences et technologies

PUBLICS VISÉS

Publics ciblés et scolaires :

Public amateur des équipements culturels de l'agglomération :
Maison des Cultures et des Arts, Arts Visuels de
l'agglomération G.P.S et du réseau des conservatoires et
médiathèques

Public scolaire des écoles primaires

Public scolaire des collèges et lycées

Public de l'enseignement supérieur (UPEC, TSP, ENSIIE, ICAM
et Université Evry-Val d'Essonne / Paris Saclay)

PUBLIC VISÉS

Publics adolescents-adultes-familles :

Habitants-familles de la commune et de l'agglomération

Des salles de spectacles locales: La Marge, Scène Nationale de Sénart, Espace Prévert de Savigny-Le-Temple qui va accueillir une micro-folie (musée numérique) en 2020 projet complémentaire à celui de Lieusaint, Scène Nationale de l'Agora, Centre culturel Robert Desnos

Du tissu associatif local

Francilien de la Biennale Némo (festival d'arts numériques)

Professionnels issu de la création artistique numérique (affilié à nos partenaires)

TRANSVERSALITÉ

Partenaires départementaux /Agglo :

- Le service des arts visuels de Grand Paris Sud à Evry
- Les écoles d'enseignements supérieurs (UPEC, IUT, TSP, ENSIIE, ICAM)
- Les conservatoires, écoles de musique et les médiathèques

Partenaires hors agglomération :

- La Région Ile de France
- La Biennale NémO, festival international des arts numériques
- Le dispositif financier du DICREAM (Dispositif pour la Création Artistique Multimédia et Numérique)

Actions culturelles

Développer la curiosité et l'envie artistique

Par le biais d'ateliers hors les murs

En croisant les pratiques plastiques des élèves amateurs autour de la création contemporaine d'arts visuels et numériques

En proposant des rencontres avec le collectif / l'artiste de l'œuvre immersive

EN IMMERSION 2.0

Un projet de territoire ambitieux et fédérateur

CRITERES DE CANDIDATURES & PREREQUIS DE CREATION



PRÉREQUIS DU PROJET

Immersion 2.0, une œuvre accessible

L'œuvre doit être **visible et compréhensible par tout type de public et particulièrement adaptée aux familles et au jeune public**

Prévision de forte fréquentation par les scolaires : écoles élémentaires, collèges et accueils de loisirs majoritaires dans le périmètre de la Marge

Corrélation avec les fondements de l'Ecole du Spectateur, projet artistique et culturel de La Marge

Prise en compte des spécificités de la pratique amateur de la Maison des Cultures et des Arts

PRÉREQUIS DU PROJET

Prérequis thématique

La thématique de l'année 2021 questionnera la notion de l'Univers et de l'Espace, la notion de planètes inconnues et de leur exploration, et de la robotique spatiale notamment.

En effet, entre autres partenaires associés au projet, l'Université Paris Est Créteil-Sénart et l'Institut Catholique d'Arts et Métiers (ICAM) travailleront entre 2020 et 2021 en étroite collaboration pour la reconstitution du module spatiale Rover, robot mobiles envoyer pour étudier la géologie de la planète Mars et en particulier le rôle joué par l'eau dans l'histoire de la planète.

PRÉREQUIS DU PROJET

Prérequis techniques

La création / l'œuvre proposée doit être pensée comme un objet vidéo pour tout l'espace d'exposition, immergeant le public dans son propos et son imaginaire

La mise en place de la création devra être pensée comme un **dispositif « plug & play »** pour faciliter sa mise en route dans le lieu qui lui est dédié

La création / l'œuvre proposée sera visible durant tout le mois de mars 2021 au sein du Cube*, l'une des deux salles de spectacle de La Marge. Le support technique et son suivi, la programmation et / ou le développement numérique doivent donc être pensés et stabilisés en amont pour éviter le plus possible de dépannage / résolutions de « bugs » techniques par la régie de La Marge

**Voir fiche technique du Cube de La Marge en annexe jointe*

CONDITIONS FINANCIERES

BUDGET ATTRIBUÉ AU PROJET SÉLECTIONNÉ

La rémunération pour la conception/adaptation du projet « En Immersion 2.0 » est pensée en 2 parties :

- ✓ L'apport financier de la ville Lieusaint sera compris entre 8000 et 12 000 € selon le type de projet retenu et le budget technique dédié, (sous couvert des conditions et réserves calendaires exposées plus haut)
- ✓ Une demande de financement pourra être déposée par l'artiste auprès du DICREAM si le budget de création et de production s'avère supérieur au budget alloué par la commune.

CALENDRIER 2020

Mai à juillet 2020 CANDIDATURES

Lundi 13 Juillet 2020 : clôture de la réception des candidatures

Réponse des artistes au dossier de candidature à la première édition d'Immersion 2.0

A partir du 13 Juillet 2020 :

Commission pour la sélection du projet artistique

A partir du 17 Août 2020 :

Présentation in situ des prérequis du projet à le / ou les artistes concernés (lieu d'exposition, contraintes techniques, contexte géographique et sociologique, population locales)

**Ce calendrier est donné sous réserve de changements liés à l'épidémie de COVID-19*

CALENDRIER 2020

Septembre à Décembre 2020 MISE EN PRODUCTION

Septembre / Octobre 2020

Travail avec le ou les artistes sélectionnés sur les réponses à apporter aux objectifs listés du projet : adaptation de la création au lieu / réflexions sur la programmation d'actions et de médiation en lien étroit avec l'œuvre / proposition de rencontres ou croisements artistiques

Rédaction de la demande de subvention auprès du DICREAM par l'artiste

Novembre/ Décembre 2020

Mise en production de l'œuvre par l'artiste / le collectif sélectionné
Développement du plan de communication autour du projet « En Immersion 2.0 »

**Ce calendrier est donné sous réserve de changements liés à l'épidémie de COVID-19*

CALENDRIER 2021

Janvier à Mars 2021 INSTALLATION DE L'ŒUVRE ET LANCEMENT DE LA PROGRAMMATION

Janvier / Février 2021

Développement du programme d'action culturelle envisagée autour de l'œuvre :

- des ateliers avec la population
- des créations plastiques par les écoles d'arts plastiques
- des accompagnements musicaux avec les conservatoires

Lancement de la programmation culturelle affiliée

Mars 2021 :

Installation de l'œuvre immersive au Cube

Vernissage de la création

**Ce calendrier est donné sous réserve de changements liés à l'épidémie de COVID-19*

CONDITIONS DE SÉLECTION

Les critères du comité de sélection

Un comité de sélection constitué d'élus, d'experts partenaires et des professionnels chargés du projet sur le territoire sélectionnera à l'été 2020 le projet le plus proche des attentes « En Immersion 2.0 ».

1. Pour répondre à l'appel à candidature, la proposition artistique devra répondre au plus près aux objectifs cités plus haut par le biais d'une **modélisation illustrée sous forme de vidéo / maquette 3D / développement Web adapté aux critères techniques du Cube (voir la fiche technique proposée en annexe)**
2. Envisager des pistes d'actions culturelles en étroite relation avec l'œuvre proposée au Cube

CONDITIONS DE SÉLECTION

Le dossier de candidature

Dossier à envoyer à : c.lepalaire@ville-lieusaint.fr

La réponse au dossier de candidature devra comporter les éléments suivants :

1. Nom de l'artiste ou du collectif d'artistes
2. Numéro adhésion à la Maison des artistes ou définition de la structure juridique: association, numéro SIRET etc.
3. Courte biographie/ parcours artistique / Curriculum Vitae
4. Exemples de projets déjà réalisés : photos d'installations, extraits vidéos, dossier de présentation ou articles, dossier de presse, présence Web
5. Descriptif de la proposition répondant à l'appel à candidature : note d'intention écrite, modélisation numérique ou vidéo
6. Budget prévisionnel incluant : la création ou l'adaptation de l'objet vidéo déjà existant au lieu et ses conditions financières pour la mise en exposition (prérequis techniques)
7. Descriptif technique des installations : indiquer les apports de l'artiste et les éventuels besoins supplémentaires à fournir pour l'adaptation au Cube