

UNE ŒUVRE XR EN DÉVELOPPEMENT OU EN PRODUCTION

PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Mai - Juillet 2022

Rëm.xx, projet phare de la Ville de Rumelange dans le cadre d'Esch2022, Capitale Européenne de la Culture, est un projet multidisciplinaire conceptualisé par [The Impact Lab](#).

Rëm.xx sera implémenté de manière durable sur le futur site Albert Hames, dont l'architecture est assurée par [l'agence 2001](#) et la scénographie par [Njoy](#). Le concept artistique est porté par [Laura Mannelli](#) à la direction créative XR, [Mad Trix](#) à la création et l'implémentation de dispositifs New Media et [Diversion cinema](#) au commissariat des projets et des résidences XR.

Le site Albert Hames ouvrira ses portes en 2022. Il se compose de l'ancienne maison d'habitation d'Albert Hames transformée en espaces créatifs, des chambres d'hôtes immersives, des espaces communs, son atelier préservé et mis en scène, un espace galerie/salon, un jardin d'hiver et une nouvelle annexe abritant des espaces d'ateliers créatifs. Grâce à son architecture ouverte et sa programmation construite, en grande partie, sur les principes de l'économie du partage et de l'innovation collaborative, le site s'intégrera parfaitement dans la tendance du tourisme créatif, du nomadisme local et des expériences immersives.

Mélange d'hébergement touristique insolite et de centre de création innovant, le futur site Albert Hames se distinguera par une approche multifonctionnelle unique où l'expérience créative effacera les frontières entre les espaces, les fonctions et les occupants. Les fonctionnalités et la programmation des différents bâtiments permettront aux visiteurs de choisir le degré d'immersion qu'ils souhaitent vivre durant leur séjour en tant qu'observateur, voyeur, participant, (co-)créateur ou artiste responsable du processus créatif. Des artistes en résidence et des associations culturelles locales seront invités à assumer des rôles d'hôtes ou de visiteurs, en fonction de leurs propres projets et démarches artistiques.

Le futur site Albert Hames stimulera la rencontre, le dialogue et l'interaction entre l'artiste et le public, ainsi qu'entre visiteur/voyageur et citoyen/résident. Différentes technologies immersives (telles que la réalité virtuelle, la réalité mixte, le son,...) effacent encore plus les

frontières et créent une connexion trans- et interdisciplinaire entre espace réel et espace virtuel.

L'utilisation des technologies immersives réunira une grande variété d'acteurs (touristes, habitants, adultes, enfants, scientifiques, artistes, informaticiens, entrepreneurs, etc.) de milieux sociaux et origines culturelles différents, créant de nouveaux usages et formes de collaboration interdisciplinaire défiant les barrières spatiales ou de distanciation sociale.

LA RÉSIDENCE

Dans la continuité de l'identité du projet Rëm.xx, cette résidence s'adresse à une équipe XR dont le projet est en phase de développement et nécessite des compétences/collaborations spécifiques pour avancer sur certaines étapes du projet. Ces collaborations doivent être réalisées avec des compétences locales. Les organisateurs de la résidence sont des interlocuteurs sur lesquels s'appuyer afin de faciliter les démarches et rencontres avec les collaborateurs locaux tels que :

- Des associations théâtrales
- Des associations musicales
- Des artistes sonores
- Des danseurs, chorégraphes

LE RENDU DE RÉSIDENCE

Il aura lieu en novembre 2022.

Cette restitution aura lieu sur place pendant 2 à 3 jours, les artistes ou, a minima, un membre de l'équipe artistique, devra se rendre disponible pour évoquer la résidence, le processus de création et les différentes étapes de fabrication. Cette présentation se fera sous forme de de conférence / discussions / master class exposant les questionnements préalables, problématiques rencontrées et les solutions trouvées.

Les modalités exactes restent à définir.

MODALITÉ DE LA RÉSIDENCE

La sélection se fait sur dossier (pdf) en français ou en anglais (max 4 pages A4).

Cette présentation devra inclure :

- Les noms et prénoms des artistes qui font la demande de résidence (3 artistes/techniciens maximum), leurs parcours, leurs réalisations passées ainsi que leur rôle dans le projet. Toute documentation telle que des dossiers de presse, articles de presse, liens vers des ateliers passés, vidéo de projets précédemment réalisés, etc.. est la bienvenue.
- Un synopsis du projet
- Le travail accompli
- Le travail restant à accomplir
- Le travail à réaliser lors de la résidence

-Les compétences locales désirées (les organisateurs de la résidence sont des interlocuteurs sur lesquels s'appuyer afin de faciliter les démarches et rencontres sur le territoire que nécessite le projet.)

- Un calendrier de mise en place avec les jours d'installation et de démontage si cela est pertinent.

La résidence aura lieu pour un minimum de 10 jours et un maximum de 20 jours.

Le projet sera choisi en fonction de son identité XR, de son ambition de cette phase de développement, de sa pertinence, de l'implication des compétences locales et, de façon générale, de son adéquation avec les valeurs du projet Rëm.xx.

La résidence se déroulera en français ou en anglais. Par conséquent, au moins un membre de l'équipe doit parler couramment l'une de ces deux langues couramment.

Une allocation de 5 000€ brut sera versée sur présentation des factures selon le calendrier suivant :

- 25% à la signature de la convention entre Rëm.xx et l'équipe artistique
- 50% le premier jour de la résidence
- 25% le dernier jour du rendu de résidence

L'hébergement est pris en charge par la commune de Rumelange.

Le transport A/R est pris en charge à hauteur de 250€ maximum sur présentation des justificatifs.

Une enveloppe de production de 1000€ brut peut être mise à disposition pour l'achat de matériel supplémentaire qui restera propriété de Rëm.xx.

LE LIEU DE RÉSIDENCE

La maison Risch accueillera les résidences, elle se situe dans le commune de Rumelange, Luxembourg.

Le rez-de-chaussée de 60m² se compose d'une kitchenette, d'une pièce à vivre/bureau et sera équipé de 2 stations de réalité virtuelle. Chacune aura un ordinateur VR ready (i7, 3080Ti minimum) et d'un casque de réalité virtuelle (HTC Vive Pro ou équivalent).

La maison aura une connexion internet haut débit.

L'artiste ou les artistes seront logés au 1er étage de la maison. Cet étage se compose de 2 chambres et d'une salle de bain.

Un vélo électrique sera mis à disposition.

La Maison Risch est remise à neuf actuellement, les travaux seront terminés au 1er trimestre 2022.

CALENDRIER DE SÉLECTION

Votre candidature est à envoyer à camille@diversioncinema.com avant le 28 janvier 2022.

Si votre dossier est retenu, un entretien en ligne de 30 minutes sera organisé fin janvier 2022.

Le projet sélectionné sera annoncé le 20 février 2022.

La résidence aura lieu entre mai et juillet 2022.

Pour toute question ou complément d'information, merci de bien vouloir écrire à :

camille@diversioncinema.com