TROPHÉES DE LA COM. SUD-OUEST

DOSSIER
DE CANDIDATURE 2018

Nom de l'entité déposante :
LE LOUP BLANC

X agence ■ annonceur

Nom de l'agence conseil ou de l'annonceur : Ville de Saintes

NOM DE LA CAMPAGNE :
SAINTES SANTONUM

CATÉGORIE :
Événementiel / Relations publics

DATE DE CAMPAGNE : Juillet 2018 / Aout 2019

TERRITOIRE GEOGRAPHIQUE : Saintes

APACOM ASSOCIATION DES PROFESSIONNELS AQUITAINS DE LA COMMUNICATION

CLUB DE LA COM

À SAVOIR

- Les 10 rubriques doivent être remplies par vos soins et exclusivement sur ce modèle de Power Point, **en conservant la mise en page** pour des raisons d'équité. Aucun autre modèle ne sera accepté.
- L' ensemble de votre dossier ne doit pas dépasser 20 slides.

Vous avez la possibilité de faire concourir UNE SEULE de vos campagnes / actions au Coup de cœur du Public. Cocher la case suivante pour sélectionner ce dossier :

X je souhaite participer au COUP DE COEUR DU PUBLIC

Dossier à renvoyer avant le : 21 septembre 2018

Via le formulaire : www.tropheesdelacom.so/candidatez/

1 RÉSUMÉ DE LA CAMPAGNE

CE RESUMÉ sera également intégré dans le book de présentation des campagnes .

Slider à remplir en 3 LIGNES MAX . Ce pitch peut être repris dans notre communication

Dans le cadre des 2000 ans de la ville de Saintes, Le Loup blanc a créé pour la ville de Saintes « De l'Arc Antique à l'Arc Numérique » une œuvre monumentale *e*-Vortex-X accompagné d'un double dispositif réunissant interactivité et réalité virtuelle.

2 RAPPEL DE LA DEMANDE

Proposer un dispositif artistique mettant en valeur les 2000 ans de la ville de Saintes à partir de la sublimation de l’Arc Germanicus, sans le dénaturer visuellement et en respectant la fragilité de vestige archéologique.

3 LES OBJECTIFS & PUBLICS VISES

- Célébrer les 2000 ans de la ville et valoriser l'Arc de Germanicus comme l'ensemble du patrimoine gallo romain de la Ville,
- S'appuyer sur cet évènement pour faire rayonner la ville au delà de son territoire,
- Développer des actions à destination d'un large public et en particulier réussir à intéresser les jeunes au passé de la ville et ses vestiges archéologiques,
- Permettre des retombées économiques.

4 LA PROBLEMATIQUE

- Comment saisir l'opportunité des 2000 ans de Saintes pour valoriser le patrimoine archéologique de la ville à partir de l'Arc de Germanicus ?
- Imaginer une expression artistique respectueuse du lieu en créant une « expérience public » innovante.

5 LES PARTIS PRIS / STRATEGIE

La création de la voie romaine et son intersection avec la Charente est à l'origine de l'émergence de Mediolanum Santonum par le trafic commercial engendré au croisement du fleuve.

- Evoquer les 2000 ans d'histoire de la ville en symbolisant le pont romain, aujourd'hui disparu, qui provoqua le développement du territoire, érigeant ainsi la capitale de l'Aquitaine romaine.
- Réussir à créer un lien entre l'origine historique et commerciale de la ville et le monde d'aujourd'hui.

6 LES CONCEPTS CREATIFS

. Une porte du Temps 3.0

Imaginée par la société niortaise Le Loup Blanc, réalisée par le colectif Vortex-X à partir de surplus industriels, et illuminée par le collectif bordelais Cinétique, l'installation scénographique monumentale connectée propose aux spectateurs une expérience innovante, interactive et pédagogique. Elle est composée d'un tressage de matières recyclées et de bandes de leds suspendues.

- Un site d'exception « L'ARC DE GERMANICUS » mis en valeur par une installation de plusieurs kilomètres de fines bandelettes textiles issus de l'industrie et animé de multiples sources lumineuses économes,
- Une interface numérique réunissant des points de vue en réalité virtuelle sur la ville à l'époque romaine et une plateforme multi-joueurs pour interagir avec les leds intégrés à l'installation.

7 LES CONCEPTS CREATIFS

Quand l'innovation se met au service de l'Histoire

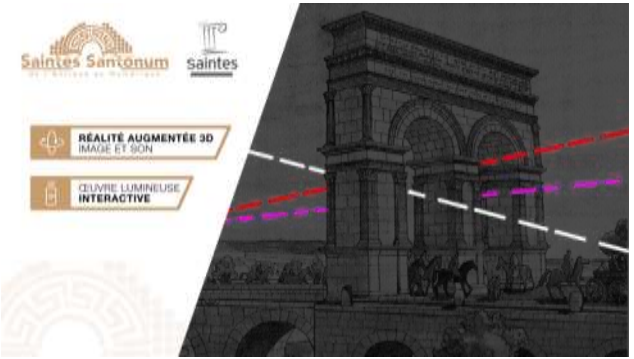
- Une reconstitution visuelle en 3D et plusieurs capsules sonores 4D plongent le visiteur dans l'environnement fluvial et architectural, au quotidien, de l'époque,

- Une application est disponible sur IOS et ANDROID.
  - Placez-vous sur chaque zone VR identifiée au sol, en pourtour de la Charente, et découvrez les vues 3D sur le pont antique et son environnement, visuel et sonore, à 360°.
  - De nuit, par ensemble de 4 joueurs, amusez vous à interagir sur l'animation des bandes lumineuses

8 LES VISUELS

Le Leur Plans – Présentation des capacités techniques et professionnel

8 LES VISUELS



https://www.2000ansdelarcgermanicus.com/

10 EN QUOI CETTE CAMPAGNE / ACTION EST REMARQUABLE OU DIFFERENCIANTE ?

- Une installation qui fait appel à des technologies modernes et digitales. Réalité augmentée, son 3D et dispositif d'éclairage interagissent avec les publics. Œuvre plastique et technologies numériques opèrent donc de concert pour délivrer une expérience inédite, participative, ludique et culturelle permettant à chacun de s'immerger et d'interagir en devenant l'auteur de compositions uniques et personnelles.