



## Concours Réalité virtuelle – Talents réels

### Règlement Général

#### Article 1 : Organisation générale

La Mairie du 15<sup>ème</sup> arrondissement, domiciliée 31 rue Pécelet 75015 Paris, organise en partenariat avec la Médiathèque Marguerite Yourcenar le concours « Réalité virtuelle - Talents réels », afin de favoriser le développement de nouvelles pratiques artistiques, l'émergence de talents et la découverte des technologies de réalité virtuelle et augmentée.

Le concours se déroule du 15 septembre au 17 octobre 2018 inclus et récompense des œuvres visuelles créées grâce aux outils de création immersifs et instinctifs offerts par la réalité virtuelle.

#### Article 2 : Participants

Le concours est ouvert à toute personne physique, artiste amateur ou professionnel, résidant ou non dans le 15<sup>ème</sup>.

L'âge minimal pour participer est celui généralement recommandé pour l'utilisation de casques de réalité virtuelle, à savoir 12 ans. Les participants mineurs doivent être autorisés à concourir par leur représentant légal.

#### Article 3 : Modalités de participation

La participation au concours est gratuite.

L'inscription au concours se déroule en ligne sur le site de la Mairie du 15<sup>ème</sup> : [www.mairie15.paris.fr](http://www.mairie15.paris.fr)

Les participants peuvent concourir de deux manières :

- Après inscription, les participants recevront un lien vers un calendrier, à partir duquel ils pourront réserver un casque HTC Vive à la Médiathèque ou à la Mairie du 15<sup>ème</sup> pour venir créer leur œuvre. Un animateur sera présent pour guider leurs premiers pas en réalité virtuelle et s'assurer du bon enregistrement du fichier contenant leur création. Les applications disponibles sont Tilt Brush, Blocks et Masterpiece VR.
- Les participants possédant leur propre casque peuvent adresser leur œuvre par courriel ou transfert au format .obj à l'adresse [realitevirtuelletalentsreels@gmail.com](mailto:realitevirtuelletalentsreels@gmail.com), en précisant le logiciel utilisé et en joignant le fichier de sauvegarde de ce dernier.

L'œuvre présentée doit être entièrement conçue grâce aux outils de la réalité virtuelle. Les œuvres conçues dans un environnement de travail classique et destinées à être visualisées en réalité virtuelle ne sont pas concernées par le concours.

L'œuvre devra être originale et inédite, nommée et pourra être accompagnée d'un court commentaire.

#### Article 4 : Description des prix

Le jury remettra un « 1<sup>er</sup> Prix » et un « Coup de cœur du jury ». Les deux gagnants recevront chacun un casque de réalité virtuelle Oculus Rift. Les deux prix ne pourront être attribués à un même participant.

Le thème et le format des œuvres sont libres (ces dernières pouvant par exemple être une toile en relief, une sculpture, une création de design, de mode, un paysage, une œuvre abstraite, immersive, une création architecturale, un personnage, etc).

## **Article 5 : Jury et remise des prix**

Le jury est constitué de spécialistes de la réalité virtuelle et de ses courants artistiques, ainsi que de représentants de la Mairie du 15<sup>ème</sup> et de la Médiathèque Marguerite Yourcenar.

Pour chaque prix, le jury considérera la qualité technique, esthétique et le caractère innovant des œuvres, avec une attention particulière pour l'utilisation de techniques propres à la réalité virtuelle.

Les décisions du jury sont sans appel.

La date prévisionnelle d'annonce des gagnants et de remise des prix est le 27 octobre 2018 à l'occasion du Numok, festival numérique des bibliothèques de Paris.

## **Article 6 : Exposition des œuvres / droits d'auteur et à l'image**

Les œuvres des lauréats et une sélection d'œuvres des participants pourront être exposées à la Mairie du 15<sup>ème</sup>, à la Médiathèque Marguerite Yourcenar ou tout lieu jugé pertinent par les organisateurs.

Les œuvres restent la propriété intellectuelle et artistique des participants, toutefois ces derniers autorisent les organisateurs à publier leur nom et exploiter leur image et leur œuvre sur tout support dans le cadre de leur communication, sans qu'ils puissent prétendre à aucun droit quel qu'il soit.

Les participants garantissent sur l'honneur que les créations proposées au jury ne violent pas les droits d'un tiers. Si tel était le cas, la responsabilité des organisateurs ne saurait être engagée.

## **Article 7 : Responsabilités**

Les organisateurs se réservent le droit de modifier le présent règlement, les conditions du concours, ou d'annuler celui-ci, sans que leur responsabilité ne puisse être engagée ou qu'une indemnisation ne puisse être réclamée.

Les organisateurs ne pourront être tenus responsables de tout problème lié au déroulement du concours qu'il s'agisse d'une erreur humaine, informatique ou de quelque autre nature.

Les participants s'engagent à suivre les directives relatives à l'organisation du concours et à ne pas troubler son bon déroulement. Les participants occasionnant des dégradations sur le matériel des organisateurs seront tenus de les rembourser. Les organisateurs se réservent le droit d'exclure un participant à tout moment et de ne pas conserver ses œuvres.

## **Article 8 : Loi informatique et libertés**

En application de la loi Informatique et Liberté, dans l'hypothèse où un fichier informatique contenant des informations relatives aux participants serait constitué, chaque participant a un droit d'accès, de modification et de retrait des informations le concernant.

---

La participation au concours implique l'entière acceptation du présent règlement par les participants. Son non-respect entraînera l'annulation de la candidature. Toute contestation relative à l'interprétation et à l'application du présent règlement sera étudiée par les organisateurs, souverains dans leur décision.

Pour tous renseignements : [realitevirtuelletalentsreels@gmail.com](mailto:realitevirtuelletalentsreels@gmail.com)