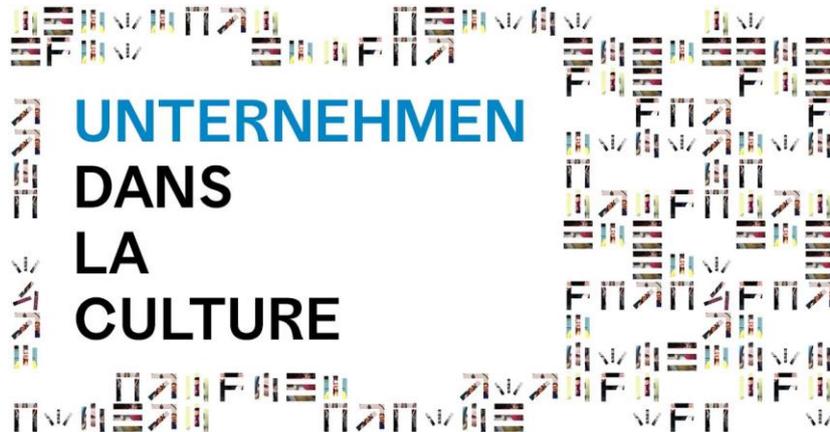


Pressemitteilung

Berlin, den 28. Oktober 2022



/// Die Preisträger*innen des dritten Jahrgangs von „Unternehmen dans la culture“, dem Förderprogramm für junge französische Projektträger*innen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft, stehen fest!

Für dieses dritte Jahr von „Unternehmen dans la culture“ hat eine Jury am 6. Oktober 2022 acht Gewinner-Projekte ausgewählt. Die acht Projektträger*innen, die alle unter 35 Jahre alt sind, spiegeln die Vielfalt und Innovationskraft der Kultur- und Kreativwirtschaft in Frankreich wider. Dieser Preisträger*innen-Jahrgang 2022-2023, den das gemeinsame Interesse verbindet, das deutsche Umfeld kennenzulernen, wird vom 20. bis 25. November in Berlin als Gruppe zusammenkommen, um eine Woche lang Partner und institutionelle Akteure zu treffen.

/// Die Preisträger*innen

Diese acht Preisträger*innen wurden für ihre stimmigen Projekte, die sie nach Deutschland exportieren wollen, sowie für die Relevanz ihrer Tätigkeit in der französischen Kultur- und Kreativwirtschaft ausgewählt. Von Sounddesign über darstellende Kunst und kulturelles Erbe bis hin zu neuen Technologien bewegen sich diese Projekte an der Schnittstelle mehrerer Bereiche und treffen in ihrer Multidisziplinarität zusammen.

Die Liste der Preisträger*innen: Jérôme Barresi – **Blanktone Studio**; Avildseen Bheekhoo – **Heads Up Ent.**; Paul Blachère – **Homo Ludens**; Fanny Fortage – **ENTER.black**; Martin Jeudy – **Hormur**; Morgane Le Calvez – **Dartagnans**; Oriane Piedevache-Opsomer – **X&Immersion**; Agathe Torres – **Sabdag**.

/// Das Programm Unternehmen dans la culture

Unternehmen dans la culture richtet sich an Träger*innen kultureller Projekte, die unter 35 Jahre alt sind, in Frankreich leben und in den Bereichen Kino, Videospiele, darstellende Kunst, bildende Kunst, Verlagswesen, Musik, Architektur oder angewandte Kunst tätig sind ... Es können KuK-Projekte aus sämtlichen Kulturbranchen eingereicht werden.

Ziele des Programms:

- **Vermittlung detaillierter und aktueller Kenntnisse** über die deutsche Kulturlandschaft
- **maßgeschneiderte Unterstützung durch Branchenvertreter*innen**, die beide Länder sehr gut kennen
- **Unterstützung bei der Konzeptualisierung der Projekte**, um eine bestmögliche Entwicklung und Partnerschaften in Deutschland zu ermöglichen
- **Aufbau eines professionellen Netzwerks** in Deutschland
- **Austausch über das eigene Projekt mit anderen Projektträger*innen, die in Frankreich leben**, aber nicht unbedingt im selben Bereich arbeiten, um ein bewusstes gegenseitiges Kennenlernen und bereichernde Gespräche zu ermöglichen.

Im Rahmen des Programms werden die 8 Preisträger*innen von Oktober 2022 bis Mai 2023 mit folgenden Maßnahmen begleitet:

- **Schulungen im Bereich Digitalisierung**, um sich mit Hilfe von französischen und deutschen Expert*innen der jeweiligen Branche grundlegendes Wissen anzueignen, einschließlich Pitch-Coaching
- **sechsmonatiges persönliches Mentoring**, um die Projektentwicklung in Deutschland zu ermöglichen
- **ein Aufenthalt in Berlin (vom 20. bis zum 25. November 2022)**, der Gelegenheit gibt, mögliche Partner zu treffen und inspirierende Orte und Projekte kennenzulernen. Es werden gemeinsame Programmpunkte mit der Französischen Filmwoche in Berlin stattfinden, die in Zusammenarbeit mit Unifrance vom 23. bis zum 25. November Branchentreffen organisiert.

/// Die Französische Botschaft in Deutschland, eine Anlaufstelle von vorrangiger Bedeutung für die KuK

Für das französische Ministerium für Europa und auswärtige Angelegenheiten ist Deutschland eines der 37 wichtigsten Zielländer im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft (KuK). Vor diesem Hintergrund bringt die Französische Botschaft in Deutschland / das Institut français Deutschland einen KuK-Aktionsplan auf den Weg und bietet vielversprechenden französischen Unternehmen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft Unterstützung an.

Die KuK-Projekte aus dem audiovisuellen Sektor und der Film-, Videospiele- und Verlagsindustrie sowie aus dem Museums- und Kulturerbesektor wurden dabei als prioritär eingestuft, was jedoch

andere Branchen wie Musik, Mode, Design, Architektur, bildende Kunst und darstellende Kunst in all ihren Ausprägungen ebenso wenig ausschließt wie branchenübergreifende Aktionen.

In diesem vielseitigen und für die KuK so attraktiven Umfeld organisiert die Kulturabteilung der Französischen Botschaft in Deutschland / das Institut français Deutschland über entsprechende Fachbüros zahlreiche Aktionen wie etwa die Französische Filmwoche, Begegnungen mit französischen Branchenvertreter*innen bei Fachmessen sowie mit Autor*innen, Veranstaltungen zum Thema Übersetzung und Branchentreffen.

Mehr Informationen unter:

<https://www.institutfrancais.de/fr/allemande/culture/societe-numerique/industries-culturelles-et-creatives>

/// Über das Relais Culture Europe

Das Relais Culture Europe ist eine Innovationsplattform für Europa und Kultur mit dem Status einer öffentlichen nationalen Einrichtung. Seine Aufgabe ist die Förderung der Praxis europäischer Kulturinnovation und der Entwicklung von Projekten, Kooperationsnetzwerken und europäischen Gemeinschaften für Wissensaustausch und Forschung unter Akteuren, die sich für europäische Kulturangelegenheiten engagieren möchten oder sich bereits engagieren. Über eine Reihe von Aktionen bietet das Relais Culture Europe allen die Mittel, sich zu informieren, zu orientieren, zu bestärken und neue Projekte zu entwickeln. In Frankreich fungiert es zudem als Kontaktstelle des Programms Kreatives Europa.

Partner des Programms

Das Projekt wird vom Institut français Deutschland und Relais Culture Europe mit der Unterstützung des Ministeriums für Kultur – Generaldirektion Medien und Kulturwirtschaft (DGMIC), des Ministeriums für Europa und auswärtige Angelegenheiten und des DFJW durchgeführt.



**/// Ein Programm für Unternehmen im Kultursektor:
Verstehen, lernen, eigene Projekte in Deutschland entwickeln**



/// Vorstellung der 8 Gewinner-Projekte



© DR

X&Immersion – Oriane Piedevache-Opsomer

X&Immersion wurde 2021 gegründet und entwickelt auf Künstlicher Intelligenz basierende Tools für die Kultur- und Kreativwirtschaft. Durch Dialoggenerierung, automatische Animation und Sprachsynthese werden Gemälde zum Leben erweckt, um eine neue Kunsterfahrung zu vermitteln. Diese Technologie ermöglicht eine neue Art der Kulturvermittlung. Zu den Projekten des Unternehmens zählt die Teilnahme an der Ausstellung "Venise Révélée" im Grand Palais Immersif. Mittelfristig soll die Eröffnung eines Büros in Deutschland immersive und interaktive Erfahrungen mit Partnern aus der Branche ermöglichen.

Webseite: <https://xandimmersion.com/>

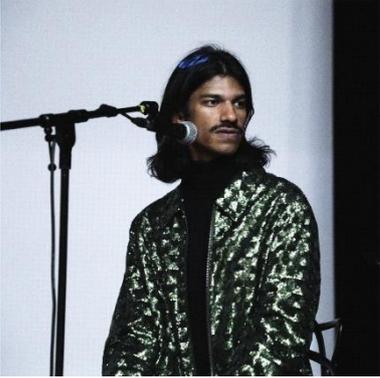


© Dartagnans

Dartagnans – Morgane Le Calvez

Ursprünglich auf Crowdfunding und den gemeinsamen Kauf von Schlössern ausgerichtet, veranstaltet Dartagnans seit 2019 im Oktober die „Nacht der Schlösser“. Das von einem Team junger Enthusiasten initiierte Event ermöglicht es, das Kulturerbe bei Einbruch der Dunkelheit nicht nur in Frankreich, sondern auch in anderen Ländern wie Belgien oder Spanien zu entdecken. Ihr nächstes Ziel ist es, durch diese Veranstaltung das deutsche Kulturerbe zur Geltung zu bringen. Das Unternehmen hat eine eigene Online-Ticketplattform entwickelt, über die Besucher diese kulturellen Erlebnisse buchen können. 86 % der im Rahmen dieser Veranstaltung gesammelten Gelder gehen an die teilnehmenden Sehenswürdigkeiten.

Webseiten: <https://dartagnans.fr/>; <https://www.nuitdeschateaux.com/>



© Morgane Arrache

HEADS UP – Avildseen Bheekhoo

Das Projekt HEADS UP ist ein Aufruf, sich von den Bildschirmen loszureißen, und setzt sich für die Wiederentdeckung des Kinos als Projektionsfläche des nationalen und internationalen Kulturerbes ein. Durch multidisziplinäre, immersive und integrative Erfahrungen stellt HEADS UP den Zuschauer wieder in den Mittelpunkt des Geschehens und schafft Räume der Begegnung, in denen unterschiedliche Zielgruppen aufeinandertreffen. Ferner möchte das Projekt Jugendliche mit sozialen Problemen an bestimmte künstlerische Aktivitäten heranführen, insbesondere an Tanz und Theater. Durch das Programm können sie ihre Kenntnisse des deutschen kulturellen Ökosystems vertiefen, um so neue Kooperationen aufzubauen.



© Louisa Torres

Sabdag – Agathe Torres

Die Theater- und Tanzkompanie Sabdag wurde 2005 im Anschluss an ein Projekt in Nordindien gegründet und hat ihren Sitz in Essonne. Sie entwickelt hybride Projekte, die Tanz, Musik, Theater und visuelle Künste miteinander verbinden, um bürgernahe Aufführungen zu schaffen, die aus den konventionellen Präsentationsrahmen ausbrechen und bei denen die Begegnung im Mittelpunkt steht. Diese Projekte sollen ins Ausland exportiert und dort produziert werden, was durch die Pandemie erschwert wurde. Die Kompanie hat es sich zum Ziel gesetzt, neue Netzwerke für die Verbreitung von Aufführungen zu finden, insbesondere in Deutschland.

Webseite: <https://www.sabdag.org/>



© Jérôme Barresi

BlankTone Studio – Jérôme Barresi

BlankTone ist ein Studio, das seine Kunden beim Überlegungsprozess und der Schaffung eines musikalischen und klanglichen Universums unterstützt. Ihr Kerngeschäft ist der Klang: Die Bündelung ihres Know-hows ermöglicht es ihnen, eine maßgeschneiderte Klangumgebung zu schaffen. Dank der Konvergenz ihrer drei Kompetenzbereiche, in denen Musiker, Tontechniker und Medienschaffende tätig sind, verfügen sie über die notwendigen Tools und Medien, um ein immersives, abwechslungsreiches und innovatives Erlebnis zu schaffen. BlankTone ist bestrebt, seine Partnerschaften in Deutschland auszubauen, um neue Klangerlebnisse zu entwickeln.

Webseite: <https://www.blanktone.com/>



© ENTER.black

ENTER.black – Fanny Fortage

ENTER.black ist ein Künstlerkollektiv, das sich der Entwicklung immersiver Erfahrungen widmet. Zwischen neuen Schriften und innovativen Technologien verbindet ENTER.black Talente und kreative Umgebungen bei der Entwicklung von multisensorischen Installationen (Laserprojektionen, Mapping, immersive audiovisuelle Shows usw.). Eines ihrer Vorzeigeprojekte, *le Métamorpheur*, ist ein durch Mikro-Mapping personalisierter Foto-Call mit einer intuitiven Benutzeroberfläche. Sie möchten dieses Modul international vermarkten und neue Partner in Deutschland finden.

Webseite: <https://enter.black/>



© DR

Hormur – Martin Jeudy

Hormur entwickelt eine webbasierte und mobile Vermittlungsplattform für die Organisation von Kunst- und Kulturveranstaltungen zwischen Künstlern, Orten, die ursprünglich nicht der Kunst gewidmet waren, und der Öffentlichkeit. Die Plattform fördert die Entstehung einzigartiger Veranstaltungen und schafft neue Räume für die Vermittlung. Sie richtet sich an ein breites Publikum, das häufig aus der Nachbarschaft kommt. Das Unternehmen ist 2022 Preisträger des AMI "Solutions de billetteries innovantes" des französischen Ministeriums für Kultur. Es strebt den Aufbau eines Netzwerks europäischer Partnerschaften sowie die Schaffung von Synergien zwischen seinem Berliner Partner *Public Art Lab* und anderen Akteuren in der Region an.

Webseite: <https://hormur.com>



© Lucia Aschauer

Homo Ludens – Paul Blachère

Homo Ludens ist ein unabhängiges Pariser Videospielestudio, das 2019 gegründet wurde und sich für mehr Offenheit und Inklusion in der Games-Branche stark macht. Blachères Team entwickelt derzeit sein erstes *Blooming Business Management*-Videospiele: *Casino*, ein von Curve Games herausgebrachtes Spiel, in dem der/die Spieler/in das Regiment über ein Casino übernimmt, dessen Kunden kleine anthropomorphe Tiere sind. Das Spiel soll 2023 auf den Markt kommen. Homo Ludens möchte das Potenzial des deutschen Marktes erkunden, der für den Absatz des Games, aber auch für die Zusammenarbeit mit lokalen Talenten sehr vielversprechend ist.

Webseite: <https://homoludens.games>