

Rezultatele sesiunii de finanțare A.F.C.N. I/2024, după soluționarea contestațiilor, pentru aria Artă Digitală și Noile Medii

Data afișării rezultatelor: 22.12.2023

Nr. Crt	Denumire asociație	Denumire proiect	Medie	Suma alocată	Sumar
1	Asociația Prezent Continuu	SENSE	97.67	150,000.00	<p>Proiectul propune dezvoltarea unei instalații intermedia inovatoare, alături de prezentare publicului, cât și prin procesul deosebit oferit artiștilor.</p> <p>Miza instalației este dezvaluirea unui text. Când este citit integral, aduce o revelație. Când fragmente din el dispar, mințile performențelor și publicului oscilează între posibile semnificații. Emoțiile performențelor fluctuează și transformă cadrul audio-visual, fiind conectați la senzori ce le observă activitatea cerebrală</p> <p>Artiștii și publicul se influențează reciproc și sunt influențați de mediul pe care ei înșiși îl creează prin stările lor, până reușesc să se sincronizeze în calm și se dezvaluie sensul</p> <p>Etape: colaborarea artiștilor cu cercetători relevanți din sfera neuroștiinței și psihologiei pentru explorarea conexiunilor dintre limbaj, cogniție, emoție și comportament; antrenamente neuronale premergător repetițiilor pe o parte din artiști; creația întregului continut artistic; 7 reprezentări publice</p>
2	Asociația Tranzit.ro	Linia verde: descentralizare, debransare, descreștere	97.50	121,850.00	<p>Proiectul "Linia verde: descentralizare, debransare, descreștere" va fi compus dintr-o școală de vară organizată de Asociația Tranzit.ro în județul Mureș și dintr-o serie de eseuri video produse de echipa de proiect, amândouă activitățile având ca temă tranziția verde.</p> <p>Școala de vară se va desfășura pe o perioadă de 6 zile și va avea în jur de 25 de participanți, studenți în orice domeniu sau liceeni în ultimul an. În cadrul școlii de vară, participanții vor avea două activități: pe de o parte vor participa la discuții pe tema electrificării ca parte din tranziția energetică cu specialiștii invitați, pe de altă parte vor lucra împreună cu o echipă de training la dezvoltarea seriei de video eseuri. Această serie va fi produsă, după școala de vară, de către echipa de proiect, formată din training și personal adițional specializat în producție video.</p>
3	Asociația Super Tineri (ASIRYS)	Muzeul Memorial Evreiesc din Târgu Frumos - JEMOM 1.0	97.33	150,000.00	<p>JEMOM își propune să creeze un muzeu digital pentru conservarea și promovarea patrimoniului cultural și istoric al evreilor din Târgu Frumos, oferind un spațiu de comemorare și învățare despre istoria comunității evreiești din această comunitate. Prin dezvoltarea de conținut istoric original, dezbateri și întâlniri, organizarea de ateliere creative și expoziții mobile, dezvoltarea unui site web interactiv și crearea unei machete a muzeului, proiectul își propune să implice comunitatea locală și tinerii în procesul de conservare și promovare a acestei părți importante a istoriei locale. Prioritățile proiectului includ utilizarea noilor medii pentru promovarea patrimoniului, colaborările transdisciplinare și activarea culturală și comunitară în spații alternative.</p>
4	SC Antropedia SRL	Arta Observației	96.00	150,000.00	<p>Dacă antropologii sunt maeștri ai artei observației, cum arată arta inspirată de observațiile lor? Proiectul propus construiește o punte între mediul academic și artă și pune în lumină puterea transformatoare a celor două domenii, dar și a colaborării interdisciplinare. «Arta observației» își propune să dezvăluie, printr-o expoziție itinerantă organizată la Cluj, Sibiu, Bistrița, Timișoara, Paris, Manchester și Coimbra, precum și prin cele două platforme digitale asociate, diversitatea și profunzimea experienței umane în toată complexitatea ei și să stimuleze astfel conversații despre practici sociale și norme culturale.</p>
5	SC FacePlant.Prod SRL	Vernacular Photography. The Ghost in the Machine	95.67	124,660.00	<p>Proiectul intitulat Vernacular Photography. The Ghost in the Machine abordează practici de arhivare și de digitalizare, precum și de analiză vizuală în domeniul fotografiei vernaculare prin realizarea de lucrări și instalații artistice. Numite și fotografii orfane, aceste colecții de albume de familie anonime din diferite perioade istorice sunt din ce în ce mai întâlnite în târguri de vechituri, dar și în mediul online. Artiștii Ingrid Ene și Dragoș Dogoșu, împreună cu Raluca Nestor Oancea în calitate de curatoare, urmăresc printr-un proces de producție de artă și de expoziție, procesul de dematerializare a imaginii vernaculare în arhivări digitale și explorări ale noilor tehnologii, precum realitatea virtuală și inteligența artificială.</p>

6	Asociația Teatru 2.0	Interfața 5.1	95.67	150,000.00	<p>Proiectul interfața 5.1 va dezvolta și valoriza memoria supraviețuitorilor Holocaustului din România într-un format inovativ New Media, accesibilizând problematica Holocaustului pentru publicul tânăr. Proiectul răspunde necesității de a păstra vie memoria Holocaustului după dispariția martorilor. Se va realiza un interviu cu Vasile Nussbaum, unul dintre ultimii supraviețuitori ai Holocaustului în viață, și alți supraviețuitori, și se va utiliza arhiva asociației pentru realizarea unui documentar ce va utiliza o abordare art-terapeutică. Echipa va dezvolta o serie de produse New Media: un scurt metraj de animație, o aplicație AR și o augmentare mixed media și interactive, print-o aplicație AR a documentarului.</p> <p>Produsele vor fi diseminate pe platforme digitale utilizate preponderent de adolescenți și tineri și distribuite către operatori implicați în distribuția de animație și menținerea vie a memoriei Holocaustului, precum și în licee, cu ajutorul partenerilor Anim'test și a SafeFrame.</p>
7	Asociația Human Made Art	Podcastul Cronicari Digitali	95.67	139,579.00	<p>256 de personalități culturale, alături de jurnaliști cunoscuți, celebriități și tineri creatori de conținut au fost intervievați în podcastul audio Cronicari Digitali și difuzați pe toate aplicațiile de ascultare și streaming online din România și străinătate. Singurul podcast cultural mainstream din România cu difuzare neîntreruptă a ajuns la 300.000 de ascultători. Creșterea numărului de podcasturi de entertainment, pe format video, au atras puternic publicul tânăr. Producția video, acum formatul cel mai consumat de tineri, poate contribui determinant la păstrarea podcastului și a publicului său construit în 4 ani de viață a produsului digital.</p> <p>Podcastul trebuie să se reinventeze sau va dispărea.</p> <p>În 2024 podcastul Cronicari Digitali are nevoie de susținere pentru a trece din audio, în format video, în care se află deja peste 80% dintre podcasturile românești. El se transformă într-o rezidență new media în care diferiți moderatori vor aborda temele care îi preocupă, alături de invitați.</p>
8	Palatul Culturii Teodor Costescu	La un click de istorie. "Aperitive" digitale crossover	95.67	149,540.00	<p>Intervenim în fostul Turn de Apă, monument iconic al orașului Drobeta. Mai întâi am dezvoltat conținut expozițional și artistic refuncționalizând complet monumentul căruiu l-am reactivat memoria sa istorică legată de apă. Acum venim cu un nou strat de conținut, unul digital și video, care să completeze, imersiv/tehnologic, partea semnificativă de patrimoniu fizic dispărut și să ofere vizitatorilor experiențe senzoriale și de învățare complete. Prin cele 2 aplicații ce vor fi produse – o experiență VR care reconstituie un fragment din viața insulei Ada Kaleh (din cărți poștale) și un video-ghid care completează conținutul expozițiilor Turnului de Apă cu mici fragmente de producții video explicative și povești oferite de naratori, curatori și artiștii turnului - activăm procesele de experimentare în valorificarea patrimoniului cultural. Astfel, apelăm la arta digitală și video pentru a crește gradul de vizitare și pentru a recupera virtual ceea ce nu mai există, dar știm cum arăta.</p>
9	ASOCIAȚIA STORYSCAPES	I WONDER IF PEACE KNOWS HOW TO FIGHT	95.67	150,000.00	<p>I WONDER IF PEACE KNOWS HOW TO FIGHT este o experiență interactivă de realitate virtuală (VR) de aprox. 15 minute, care urmărește să înlocuiască structurile narative clasice axate pe conflict și violență cu structuri narative pacifiste, empatică, colaborative propunând în premieră o formă de entertainment etic (etic-tainment), nu doar estetic. Proiectul cultural propune o experiență transformățională pentru jucători cu precădere în contextul îngrijorător în care violența a ajuns să fie normalizată, permițându-le să practice forme de empatie extinsă, de ascultare activă, de colaborare altruistă, de contemplație pacifistă și de reparație morală ca practici vindecătoare. Proiectul imersiv îmbină dimensiuni artistice, psihoterapeutice, educaționale, tehnici inovatoare precum personaje create cu ajutorul AI într-un univers transdisciplinar holistic, care își propune să contureze o nouă gramatică narativă în cadrul experiențelor VR. Un treatment vizual este anexat la finalul aplicației.</p>
10	Reper Atelier SRL	SENSITIVE DATA	95.67	150,000.00	<p>Proiectul Sensitive Data facilitează receptarea emoțională și senzorială a Bucureștiului prin interpretarea artistică a datelor despre teme vitale pentru oraș - calitatea aerului, mobilitatea, poluarea fonică, traseul informației, sursa hranei și clima. Cinci instalații de artă digitală și new media urmăresc să creeze o punte între date și public print-o experiență multisenzorială care apelează la văz, auz, miros, gust și atingere.</p> <p>Demersul are două planuri. Primul este procesul de colectare a datelor. Pentru completarea informațiilor deja disponibile, vom organiza un laborator de cercetare multidisciplinară. Al doilea plan se referă la interpretarea, analiza și prezentarea datelor. În cadrul proiectului vor avea loc o expoziție cu cele 5 lucrări, două performance-uri, un masterclass și o conferință. Toate aceste elemente vor crea cadrul pentru o percepere pluridisciplinară, holistică a contextului.</p>
11	Asociația Minimorum	CICLAM	95.17	150,000.00	<p>Proiectul „CICLAM” constă în realizarea unei instalații performative multimedia constituită dintr-un concert-spectacol, un material editorial digital pornind de la textul publicat și a unui material audio-video care mixează materiale video documentare cu animația digitală și cu elemente de teatru radiofonic. Acest mod de lucru permite crearea unui dialog pluritematic, inter-generațional și multidisciplinar, autofuncțional, dramatizat și performant de profesioniști, accesibil pe diverse suporturi media.</p> <p>Textul publicat „CICLAM” (Editura Casa de pariuri literare, 2022) este o autoficțiune care are ca temă centrală povestea unei fetițe abandonate la orfanlat care, în așteptarea procedurilor legale specifice unei adopții internaționale, ajunge să locuiască temporar împreună cu o familie în București; textul „CICLAM” dezvoltă narajuni ale schimbărilor afective care se petrec în urma acestei întâlniri.</p>

12	Institutul Național al Patrimoniului	STAR - Repertoriul teatral din România	94.83	150,000.00	Proiectul urmărește (re)valorificarea unei resurse culturale unice în Europa, care a început să fie dezvoltată încă din anul 1982: STAR - Repertoriul teatral din România. STAR conține informații despre 17.941 de spectacole, 30.364 de persoane și 90 de instituții. La momentul actual toate aceste date ar putea să fie pierdute ca urmare a evoluției tehnologiei. Pentru a evita această situație este necesară reformarea bazei de date, prin migrarea conținutului pe o nouă platformă state of the art, adăugarea de noi înregistrări de premiere prin cercetarea arhivei documentare și a literaturii de specialitate și îmbogățirea conținutului existent cu afșe ale premierelor, fotografii și clipuri video cu distribuția artistică și cu secvențe din timpul reprezentațiilor. Activitățile derulate vor consta în proiectarea și programarea unei noi baze de date și documentarea și digitalizarea de noi informații, sub egida satisfacerii unui interes general din ce în ce mai mare pentru actul teatral.
13	Asociația VAR	PORTAL.D	94.67	145.676.00	Implicând o echipă interdisciplinară (artiști, psiholog, sociolog, IT-ist) și publicul tânăr(20-35 ani), analizăm evoluția matrimonialelor în online dating, în ce măsură există o transmitere generațională în strategiile de întâlnire dintre oameni și cum poate modifica comportamentul cultural în rândul utilizatorilor. PORTAL.D va demara cu un open call național adresat tinerilor, invitându-i să împărtășească experiențe personale corelate cu tema propusă. În paralel vom cerceta în arhive anunțuri matrimoniale. Ulterior, psihologul+sociologul din echipă vor extrage rezultatele relevante care vor sta la baza produselor artistice: 4 podcast-uri audio + 1 instalație interactivă, prezentate în cadrul celor 4 întâlniri cu publicul (2București-2Tg. Mureș). Vom crea un site(open source) alimentat cu materialele obținute în proiect, un spațiu de exprimare și suport pentru grupul vizat, dedicat studiului generațional și o resursă pentru specialiști. Jurnalul proiectului va fi publicat și promovat online.
14	Asociația Centrul Dialectic	Sibiu: Jazz și viață socială în comunism	94.50	150,000.00	Proiectul „Sibiu: Jazz și viață socială în comunism” este o continuare a „Arhivei de Sunet”, cel mai important podcast audio de comentariu muzical și social din România. El explorează istoria și impactul cultural și social al Festivalului de Jazz de la Sibiu în perioada comunistă. Acesta, cel mai renumit festival de jazz din România, a ajuns la a 51-a ediție în 2023. A fost fondat în anii '70 de un grup eclectic de artiști și a devenit o emblemă a jazzului românesc în toată lumea. Proiectul include un serial audio online de 8 episoade, două DJ seturi de jazz local în București și Sibiu, o expoziție multimedia și o serie de discuii cu public asete pe istoria recentă a jazz-ului. Prin acest proiect, Centrul Dialectic își propune să cultive și să promoveze spiritul libertății prin imersiunea în lumea jazzului. Episoadele rezultate vor conține interviuri cu martori, cu artiști și comentarii extinse ale realizatorilor. Ele vor fi publicate pe cele mai importante canale de streaming.
15	DCB - Rumânische Diaspora Inițiative e.V.	Mihail Sebastian și tinerii cu sufletul de crin	94.00	140,000.00	Pornind de la fragmente din jurnalul și opera autorului Mihail Sebastian, martor ocular al ascensiunii fascismului în România, proiectul de artă digitală Mihail Sebastian și tinerii cu sufletul de crin își propune să documenteze decăderea democrației și ascensiunea extremismului în societatea românească în anii 1930 și 1940 sub forma unui motion comic / webcomic multimedia (ce îmbină ilustrația, literatura, banda desenată documentară, animația și muzica originală) și ai unei instalații audio-video, bazată pe acesti webcomic prezentată în două locații alternative, una în București și cealaltă în Berlin. Expresia tinerii cu sufletul de crin se referă la un nume dat în epocă membrilor mișcării legionare.
16	Asociația Culturală Marginal	Places of Care	94.00	149,999.00	Proiectul chestionează interacțiunile umane cu tehnologia într-un context în care inovația este asociată cu noi forme de instrumentare tehnologică, ducând la abandon tehnologic, obsolescență accelerată și baiaș obiectual la nivel global. Places of care implică o cercetare structurată: literature review și discuții cu profesioniști, în colaborare cu SaintEX (FR) via IFR și INCD Fizica Materialelor (Magurele, RO), pentru izolarea unor ipoteze speculative pentru forme noi de relaționare cu tehnologii existente, și experimentală, prin testarea acestora cu public în 2 instanțe culturale - Franța și România. Continuă cu o componentă extinsă de producție artistică a 3 instalații interactive/participative și 1 lucrare video și mediere culturală pentru deschiderea unui dialog public extins asupra necesității formulării unei ecologii a tehnologiei. În acest scop, proiectul implică seminarii cu studenți, podcast internațional, 2 expoziții (în Sofia și București), talks și tururi ghidate.
17	Asociația Culturală ISVOR	Bodystorming	92.83	150,000.00	Print-o abordare intersectorială care combină creația artistică contemporană cu științele sociale și noile medii, „Bodystorming” utilizează expresia artistică contemporană, etica aplicată și tehnologiile multimedia pentru a re-imagina relația artei cu societatea și pentru a deschide o nouă dezbatere asupra educației emoționale în licee. „Bodystorming” este un proiect interdisciplinar, colaborativ și participativ, de cercetare și explorare creată și emoțiilor primare. Vom realiza o instalație video imersivă, cu ajutorul unui colectiv artistic interdisciplinar (coreografie, muzică, scenografie, artă video), și o serie de conferințe / dezbateri și ateliere creative cu mișcare și video-art dedicate liceenilor pe tema bullying-ului și shaming-ului online. Rezultatele vor fi diseminate pe paginile social media ale asociației și pe site-ul web dedicat, o platformă online de expunere și promovare a produselor culturale ale proiectului – de la etapa de cercetare la podcasting și feedback.

18	Asociația ElectroPutere Plus	Digital Unconscious	92.83	150,000.00	<p>Digitalitatea, înțelesă ca modalitatea prin care orice entitate, proces sau artefact poate fi derivat dintr-un sistem binar simplu, a început să se înscrisă profund în modurile noastre de percepție, comunicare și comportament. Oamenii muncesc și își petrec o mare parte a timpului în domeniul „digital”. Acest fapt înseamnă și că digitalul este acum o parte integrantă a vieții și a început să afecteze întregul aparat subiacent gândirii, percepției și simțirii interioare umane; iar, o bună parte a acestui aparat, care funcționează în spectrul conștiinței este acum influențat de digital. Proiectul explorează multiplele funcții și efecte sociale și culturale ale imaginii digitale în societatea contemporană prin intermediul cercetării curatoriale, artistice și teoretice realizate de artiști care practică în sens larg teoria esteticii investigative dezvoltată de Eyal Weizman și Matthew Fuller.</p>
19	Asociația CUTRA	Cooperative-learning – grupuri de învățare în arta digitală și scriere feminisă	91.67	150,000.00	<p>Proiectul Cooperative-learning continuă demersurile de producție culturală digitală originală ale asociației CUTRA și are ca scop încurajarea și susținerea producției de artă digitală și cultură scrisă abordate dintr-o perspectivă feminisă colaborativă, prin crearea a 5 grupuri de cooperative-learning, o metodă de învățare bazată pe convergența mai multor teorii interdisciplinare: pedagogie, științe sociale, psihologie Gestalt și pe conceptul de interdependență pozitivă. Realizat în colaborare cu L1 Studios, o platformă pentru artă contemporană, proiectul va genera conținut editorial nou și lucrări noi de artă digitală pentru platforma culturală cutra.ro. Cele 5 grupuri de cooperative-learning – 4 de scriere feminisă și unul de artă digitală – vor avea un focus epistemologic de cunoaștere situată, precum și o viziune curatorială de artă vizuală din partea L1, ale cărei principii de solidaritate, colaborare și dezvoltare comunitară sunt în consens cu etoseul proiectului.</p>

20	ASOCIAȚIA SPRAIT	LA RONDE VR 360 – Producție VR360 și turneu de promovare mixului de teatru cu tehnologia	91.67	149,250.00	<p>Între 01 apr. -15 iul. 2024, Asociația Sprait și partenerii realizează proiectul „La Ronde - VR360 – producție în VR360 și turneu de promovare a mixului de teatru cu tehnologia” – ce presupune producția în VR360 a spectacolului „La Ronde”, din repertoriul TAM, regia Eugen Jebeleanu, și prezentarea acestuia într-un turneu, în trei centre universitare (Craiova, Iași, Tg. Mureș). Aici, se va prezenta atât varianta offline a spectacolului, cât și cea în VR360, (prin căștile speciale disponibile într-o insulă VR, amenajată în foaierea teatrelor gazdă).</p> <p>Realizat cu un mix de tehnologie, Teatrul VR 360 oferă o perspectivă complet diferită asupra teatrului, spectatorul fiind transpus în inima poveștii și privind jocul actoricesc din prisma unui personaj.</p> <p>Proiectul include și activități logistice, de management, de planificare a etapelor de producție și implementare, precum și de promovare, comunicare, monitorizare, evaluare și raportare.</p>
21	Asociația Clubul de Comunicare Culturală “LOGOS”	Radio/TV CLUB LOGOS	91.33	47,250.00	<p>Asociația Clubul de Comunicare Culturală „Logos” își propune prin proiectul cultural Radio/TV CLUB LOGOS înființarea, promovarea și susținerea unui post radio/tv cu emiter exclusiv online, cu și pentru elevi și studenți din orașul Iași în care vor fi prezentate emisiuni culturale, dezbateri și interviuri cu artiști, lecturi, întâlniri cu oameni de cultură, evenimente culturale, lansări de carte, albume, știri culturale și alte activități pentru promovarea culturii în general.</p>
22	ASOCIAȚIA BE TEEN	TeenART Museum	90.83	123,517.00	<p>TeenART Museum își propune să promoveze aspectele mai puțin cunoscute ale vieții și operei marelui sculptor Constantin Brâncuși în rândul tinerilor cu vârsta 13-18 ani din comunitatea rurală prin intermediul unor noi forme de exprimare artistică. Prin crearea unui muzeu digital realizat împreună cu 20 de tineri beneficiari participanți la atelierele de artă digitală vom contribui la promovarea parcursului artistic al genului Constantin Brâncuși. Prin realizarea unui video MAKING OF TeenART Museum vom crea o oportunitate unică pentru tinerii beneficiari de a crea propria lor poveste prin care își vor prezenta munca, emoțiile și tot parcursul în proiectul cultural. Prin intermediul activităților proiectului încurajăm participarea activă a tinerilor și creșterea gradului de implicare în comunitate.</p>
23	SC Pink Cat Studios SRL	QR89	90.67	150,000.00	<p>QR89 este un proiect educațional care folosește tehnologia digitală în scopuri de popularizare a istoriei recente. Sub coordonarea științifică a Institutului Revoluției Române din Decembrie 1989, Pink Cat Studios va realiza o aplicație mobilă interactivă, care va permite utilizatorilor să afe cu ajutorul telefonului informații despre evenimente petecute în 1989. În locul în care se găseasc. Un exemplu ilustrativ este următorul: utilizatorul deschide o aplicație pe telefon și îndrăpă camera de fotografiat către fostul hotel Intercontinental, utilizatorul va primi sub diverse forme grafice sau sub formă de text informații detaliate despre evenimentele care au avut loc în locul respectiv în 21 decembrie 1989. Elementele grafice concepute de un designer vor facilita navigarea către diversele secțiuni ale aplicației și vor sublinia anumite informații. În prima ei versiune, aplicația va avea 2 experiențe virtuale, în 2 locuri diferite: Piața Universității și Piața Revoluției.</p>
24	GALERIA CATINCA TĂBĂCARU SRL	DOI JOI Goes Național	89.33	150,000.00	<p>DOI JOI Goes National este un demers colaborativ creat din dorința de a crește comunitatea artistică prin încurajarea colaborării dintre spațiile de artă contemporană, fidelizarea publicului și crearea unei scene de artă atractive internațional. În a doua zi de joi a fiecărei luni, peste 30 de spații partenere oferă un program extins de vizitare (18-22) alături de evenimente de tip vernisaje, performance-uri, etc.</p> <p>Proiectul propus urmărește extinderea platformei digitale existente, prin includerea în circuit a spațiilor de artă contemporană din afara Bucureștiului, facilitând accesul publicului la un circuit care să ofere informații actualizate privind evenimentele și spațiile din orașe precum Cluj, Timișoara, Iași, Arad, prin tipărirea unei hărți ce va cartografia spațiile de artă din orașele menționate, prin 9 ediții DoJoi la nivel național, desfășurate lunar, și prin 3 circuite destinate curătorilor și jurnaliștilor internaționali în București, Timișoara și Cluj.</p>
25	Asociația MAIA	Antreprenariat artistic colectiv în România	89.17	146,400.00	<p>Proiectul presupune cercetarea, documentarea, arhivarea digitală sub forma unui proiect editorial original, organizat în 10 micro-platforme online, a resurselor ce implică și justifică atelierele colective de creație în ultimii 50 de ani, ca fenomen conectat cu arta contemporană, performance &amp; coregrafie, artele decorative, creația industrială românească cu ajutorul a 6 filtre principale (design, artă digitală, ceramică, sticlă, metal, arte textile, performance, coregrafie) și a unor instrumente specializate precum: interviuri video-documentare, portofolii/șise de ateliere de creație/artist explicative (date biografice și profesionale, participări în expoziții, bibliografie), galerii de imagini foto-video nou create în cadrul proiectului, care să surprindă atât specificul proceselor tehnice care stau la baza realizării lucrărilor din domeniile artelor contemporane, designului și artelor decorative, fie limn, ceramică, sticlă, metal, piele sau textile, tapiserie, broderie, cusături.</p>

Proiecte culturale care nu au obținut finanțare

Continuarea rezultatelor în ordinea punctajelor primite

Nr. Crt	Denumire organizație	Denumire proiect cultural	Media
1	Păun C Ioana PFA	The Gang The Gun & The Game	87.17
2	LUNGU A. PFA	Vecinii	84.00
3	SC Emartspec SRL	ARTificial. Future of art?	81.67
4	Fundația Culturală Camil Petrescu	ZOOM on NEW GENERATION – UN PERIPLU PRIN LABORATOARE DE CREAȚIE	81.17
5	ART I.K.S.	Filiera informativă, ghid practic pentru elevi și studenți/10 tablouri videografice despre fenomenul colaborării minorilor cu Securitatea română în perioada comunistă	80.83
6	ROOM FOR MAGIC SRL	SOUNDTRACK OF REMOTENESS	80.33
7	Muzeul Țării Crișurilor Oradea - Complex Muzeal	THE CUBE	79.33
8	Asociația Rază de Speranță în Intervenția în Terapia Tulburărilor din Spectrul Autist	Monumente de Patrimoniu 3D din județul Brașov	78.17
9	Asociația Interact Projects (Proiecte Interactive)	BiblioPortal	73.67
10	SC IZIBIZ Consulting SRL	Tehnorobia	73.33
11	SC EIKON BOOKSTAGE SRL	Going digital - Literatura prezentului	70.67
12	Asociația The Da Vinci System	New Media Academy	70.33
13	Asociația StArt.Act	Inside out - burnout	64.17
14	MEDIA PUBLISHING OZ SRL	Cultură și tradiții (www.culturasitraditii.ro )	63.83
15	Teatrul „Mihai Eminescu” Botoșani	„Un veac de singurătăți”	57.67

Proiecte respinse administrativ

Nr. Crt	Denumire organizație	Denumire proiect cultural	Status si motivație
1	Sc. 111 Film & Entertainment srl	Muzeul Virtual Ferestroika   Platformă de Educație Virtuală Ferestroika	Respins administrativ, lipsă buget
2	Asociația ADO - artă pentru drepturile omului	Lumi Posibile: ficțiune speculativă pentru schimbare socială	Respins administrativ, lipsă raport de activitate și declarație pe propria răspundere
3	Asociația de dezvoltare a filmului românesc (ADFR)	Revista online Films in Frame	Respins administrativ, lipsă buget
4	Fundația PROVITAM	De la concept la realizare - materializarea artei digitale în obiecte funcționale, imprimate 3D	Respins administrativ, declarația pe propria răspundere neconformă
5	Asociația Q-Arts	ZĂU DE CÂMPIE, LUMINA DIN ÎNTUNERIC - expoziție imersivă	Respins administrativ, lipsă buget
6	Asociația Filmelor Maghiare din Transilvania	Călătorie în lumea înmormântării	Respins administrativ, lipsă raport de activitate și declarație pe propria răspundere

Legenda



Contestații soluționate

Componența comisiei de evaluare și selecție:

[Balas Anca](#)  
[Curcan Cristina](#)  
[Liliana Basarab](#)  
[Marinescu Ioana](#)  
[Mihalcea Georgia](#)  
[Pasnicu Smaranda Ileana](#)  
[Ghitescu Ruxandra](#)

Componența comisiei de soluționare a contestațiilor:

[Cemat Valentin](#)  
[Emilia Cernaianu](#)  
[Paraschiv Raluca Mihaela](#)