



Développeur(euse) d'outils pour le Spectacle

#théâtre #danse #videomapping #interaction #ar #opengl #shader #unity

Notre Vocation

Nous créons des outils pour les artistes et le spectacle vivant. Certains sont issus de collaborations, comme avec [la compagnie AMCB](#) ou [Blanca Li](#). D'autres sont plus généralistes, comme [Millumin](#) ou [Glypheo](#).

Nous menons aussi bien des projets très aboutis qu'expérimentaux.

Le Projet

Nous cherchons un(e) développeur(euse) ayant une expérience en OpenGL et shaders. Une connaissance d'Unity et une sensibilité artistique sont bienvenues.

Ces technologies seront la base de recherches sur des scénographies, avec lequel les acteurs ou l'audience peuvent interagir. Le but étant de défricher de nouveaux usages pour le théâtre, la danse et les installations. Notamment, deux cas seront explorés :

- videomapping et illusion d'optique en temps réel
- AR et positional-tracking pour une exposition de musée

Vous serez considéré(e) comme un membre à part entière de l'équipe. Cette dernière sera là pour vous épauler et vous guider, à travers les points quotidiens et les réunions de conception.

Nous vous accueillerons dans des bureaux conviviaux, partagés avec des photographes, des vidéastes et même des plantes.

Lieu : Paris 2ème arrondissement

Période : à partir de janvier 2018, pour une durée de 4 à 6 mois

Rémunération : 1200€ brut par mois, perspective d'embauche

Contact : Philippe / jobs@anomes.com