

UN LOCK

**Une sélection
d'œuvres
à découvrir
sur mobiles**

Guide de présentation
2024-2025

Sommaire

Introduction	Page 3
Glossaire	Page 4
Modalités pratiques	Page 5
Expériences sonores	
Voyage en pays documentaire	Page 7
L'arbre-Soleil	Page 8
Livre innovant	
Le bras de fer	Page 9
Une Fantaisie du Docteur Ox	Page 10
Ex Aequo	Page 11
Jeu vidéo	
Evoland 2	Page 12
A Musical Story	Page 13
Inua – A Story in Ice and Time	Page 14
Play a Kandinsky	Page 15
Expériences en réalité augmentée	
Hybr-ID	Page 16
L'orée des rêves	Page 17
Piafs !	Page 18
(Un) related to God	Page 19
La Forêt Universelle	Page 20
Pour aller plus loin	Page 21
Contacts	Page 22

Valoriser la création française sur mobiles

Dans le cadre de sa mission de promotion et de diffusion de la création française à l'international, l'Institut français propose une offre de programmation destinée à être présentée au sein des établissements du réseau culturel (Instituts français, Alliances Françaises, ...) ou d'établissements et d'événements partenaires (lieux culturels, foires, salons...), partout dans le monde.

Depuis 2022, l'Institut français a enrichi son offre d'un nouveau catalogue d'œuvres qui évolue chaque année :

UNLOCK

une sélection d'œuvres à découvrir sur mobiles.

Les mobiles, devenus objets de notre quotidien, permettent l'émergence d'une nouvelle offre de contenus artistiques. Ces propositions éditoriales innovantes rassemblent un public en forte croissance et s'appuient sur de nouvelles pratiques de consommation culturelle, dites "en mobilité". Ces contenus culturels trouvent un public de plus en plus nombreux, notamment auprès des jeunes générations pour qui le téléphone portable représente un terminal privilégié pour la consommation de biens culturels dématérialisés. Chacun et chacune, un mobile dans la poche, avec ou sans connexion Internet, peut désormais accéder à des contenus artistiques !

Parfois accessibles gratuitement, souvent via des modèles *freemium* ou des abonnements, ces contenus constituent un marché en forte croissance pour les producteurs et les artistes.

Pour valoriser ces nouveaux formats et modes de consommation culturelle, soutenir ce secteur de création, et le faire

découvrir à vos publics, l'Institut français met à la disposition du réseau culturel **un catalogue varié de contenus de la création numérique française à découvrir sur supports mobiles** (smartphones/tablettes). Cette sélection regroupe une douzaine d'œuvres en Réalité Augmentée, des jeux vidéo sur mobile, des webtoons, des podcasts et des expériences de lecture innovantes.

Cette sélection d'œuvres est disponible pour une présentation in situ dans les établissements du réseau et ceux de leurs partenaires. L'Institut français a acquis les droits de diffusion non commerciale relatifs à ces œuvres pour une durée d'un an, **de novembre 2024 à novembre 2025.**

Glossaire

Pour valoriser la diversité de la création française sur mobiles, la sélection *Unlock* présente une diversité de formats : expériences en Réalité Augmentée, jeux vidéo sur mobile, webtoons, podcasts et expériences de lecture innovantes.

Création conçue pour les réseaux sociaux

Les créations artistiques pour les réseaux sociaux sont des œuvres reprenant les codes de publication et de diffusion de ces médias. Par exemple, une websérie peut-être conçue en format vertical, format des vidéos sur Instagram !

Expérience de lecture innovante

Nouvelles formes de récits et d'expériences de lecture offertes par le numérique (livre en réalité augmentée, bande dessinée conçue pour les réseaux sociaux, roman immersif, ...).

Jeu vidéo

Créations audiovisuelles interactives et ludiques, dotées d'une interface utilisateur grâce à laquelle le joueur contrôle l'action qui s'y déroule dans un but de divertissement.

Podcast

Nouveau moyen de diffusion de contenus audios sur Internet.

Réalité augmentée

La réalité augmentée (en anglais, « Augmented Reality » ou AR) est une technologie qui permet de superposer au monde réel un monde artificiel créé numériquement, en temps réel. Ceci via un écran (smartphone ou tablette).

Websérie

Création audiovisuelle de fiction ou documentaire, conçue pour une diffusion principalement sur Internet.

Webtoon

Bande dessinée par épisodes très courts et très nombreux publiée sur Internet. Originaire de Corée du Sud, le webtoon a des codes très particuliers proches du manga.

Modalités pratiques

Comment commander

les œuvres de la sélection *Unlock* ?

Vous pouvez présenter à vos publics une ou plusieurs œuvres de la sélection *Unlock* et en faire la commande via [IFprog](#), la plateforme d'appels à projets et candidatures de l'Institut français. Sur la plateforme, il vous faudra renseigner un court formulaire dans le but de nous faire part des œuvres que vous souhaitez présenter. Il vous sera demandé de nous transmettre quelques éléments sur l'événement que vous souhaitez organiser (partenaires, dates, etc.). Une fois votre demande IFprog reçue, l'accès aux œuvres ainsi que des éléments de communication et de signalétique pour accompagner la présentation de ces œuvres vous seront transmis par email.

Diffusion

Les œuvres de la sélection *Unlock* peuvent être présentées dans les établissements du réseau culturel et chez leurs partenaires dans le cadre de manifestations non commerciales. L'Institut français a acquis les droits des œuvres pour ce type de présentation pour une durée d'un an, de novembre 2024 à novembre 2025, et aucun frais de cession n'est ainsi demandé au réseau culturel pour leur présentation. Les coûts techniques (matériel, impression de la signalétique) et les frais de communication sont en revanche à la charge des établissements.

Médiation

Les œuvres de la sélection *Unlock* sont accessibles à un public large et familial. Certaines œuvres peuvent cependant faire l'objet d'une mise en garde (politique, jeune public, ...). Il est recommandé de prévoir une médiation humaine pour accompagner le public dans sa découverte des œuvres. La présentation des œuvres peut être complétée par des ateliers et des programmations complémentaires pour impliquer encore davantage les publics et enrichir leur expérience. Par le spectre très large de sujets abordés, les œuvres de cette sélection offrent par ailleurs la possibilité de faire des ponts avec la programmation culturelle de vos établissements, notamment avec les secteurs de l'audiovisuel, du livre, de la musique, l'activité des médiathèques ou des cours de langue, ...

Technique

Chaque œuvre nécessite une configuration technique spécifique, détaillée dans le présent guide et un terminal dédié : tablette ou smartphone. Une connexion Internet est parfois nécessaire, ainsi qu'un casque audio quand cela est précisé. L'attribution d'un terminal de lecture à chaque œuvre facilitera l'identification des contenus par le public.



Sécurisation : Lors de l'installation des appareils, il est recommandé d'accrocher un antivol (à l'aide d'une coque munie d'un câble de sécurité par exemple), et d'attacher l'antivol au support. Une autre solution consiste à fixer le terminal à un support.

Maintenance : L'installation des terminaux doit prendre en compte les contraintes de maintenance des appareils : branchement permanent ou rechargement, accès au bouton de menu et d'allumage/extinction, ... Le prestataire fournissant les appareils peut parfois procurer une assistance technique pour l'installation et le paramétrage des appareils.

Paramétrage : Il est utile de paramétrer les appareils pour que le public ne puisse pas accéder aux réglages trop avancés, à l'aide d'un code de verrouillage. L'aide en ligne des constructeurs permettra d'identifier les restrictions applicables. Ces caractéristiques varient souvent en fonction des mises à jour des systèmes d'exploitation. Il est important de tester les œuvres sur chaque terminal de lecture avant l'inauguration de l'exposition, ainsi que de tester l'état de la connexion internet.

Communication et signalétique

L'Institut français met à la disposition des postes ayant commandé la sélection *Unlock* un kit communication et signalétique : il contient une affiche que vous pouvez personnaliser, ainsi qu'un kakemono et des bannières pour les réseaux sociaux. Merci de conserver les logos de l'Institut français sur tous vos éléments de communication personnalisés. Merci aussi de partager avec l'Institut français toute photo ou vidéo produite durant l'exposition.

Pour chaque œuvre vous trouverez ci-après : un synopsis en anglais et en français, les informations éditoriales (format, thématique, public) et techniques (type de matériel à utiliser, durée).

Bonne lecture !

VOYAGE EN PAYS DOCUMENTAIRE

2024 | DE 1 À 62 MINUTES |   |

#archives #histoire et patrimoine

Réalisation : Irène Omélianenko Production : Longueur d'ondes



Confectionné par Irène Omélianenko, documentariste et ex-conseillère aux programmes documentaires de France Culture, ce Voyage propose une traversée sonore du documentaire tel qu'il s'est constitué en France dès les débuts de la radiophonie et jusqu'à la fin du 20^e siècle. Trente extraits se rencontrent et esquissent un paysage sonore de 1941 à 1996 à travers une multitude de fenêtres ouvertes sur le monde et le temps. Une myriade de capsules réalisées de Paris à la Mauritanie, en passant par la Bretagne, l'Orénoque ou le Mont Aigoual, incarnent l'essence même de la radiophonie et sa capacité à transporter l'auditeur avec une facilité et une légèreté technique incomparables aux autres médias.

Made by Irène Omélianenko, documentary audio-maker and former adviser to France Culture's documentary programmes (French public radio), this "Journey" offers an audio journey through documentary as it developed in France from the beginnings of radio broadcasting to the end of the 20th century. Thirty extracts come together to sketch out a soundscape from 1941 to 1996 through a multitude of windows on the world and on time. An immense number of sounds produced from Paris to Mauritania, via Brittany, the Orinoco and Mont Aigoual, embody the very essence of radio and its ability to transport the listener with an ease and technical lightness incomparable to other media.

Contact : anne-claire.laine@longueur-ondes.fr



FICHE TECHNIQUE

Les postes sont invités à charger les fichiers de l'œuvre (.mp4) directement sur le terminal de lecture. Cette oeuvre peut également faire l'objet de sessions d'écoute collective

Matériel préconisé :



TABLETTE

SMARTPHONE

AUDIO

*Android, iOS. Également compatible ordinateur (Mac, Windows)

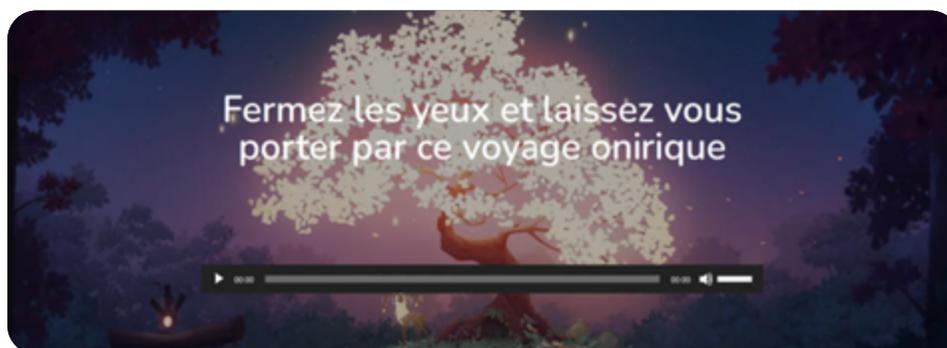
L'ARBRE SOLEIL

2021 | 7 MIN |   |  + 6 ANS |

#environnement

Réalisation : Yann Garreau, Charlotte-Amélie Veaux

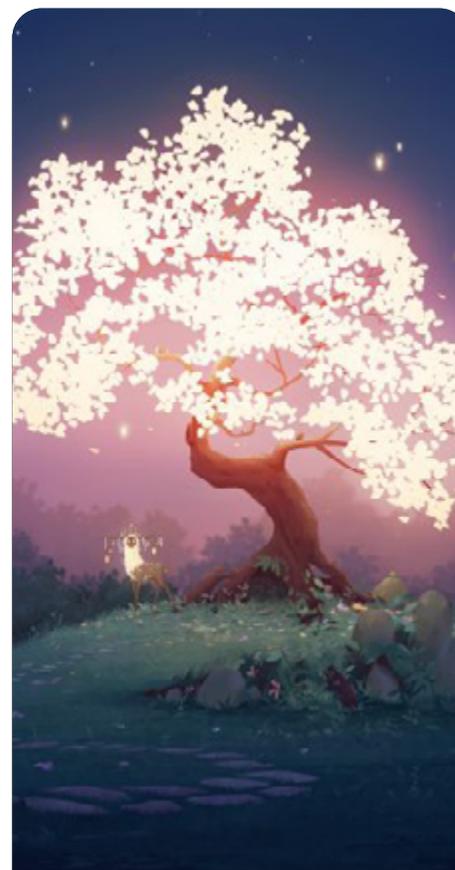
Production : ONYO, un studio de création basé à Paris, co-fondé par Yann Garreau et Charlotte-Amélie Veaux, qui imagine et produit des fables écologiques sensorielles



L'Arbre-Soleil est une fiction sonore originale qui vous plonge au cœur d'une forêt enchantée pour vivre un moment unique de régénération d'un arbre millénaire. L'œuvre permet l'expérience d'un nouveau rapport avec les êtres vivants qui habitent notre monde. Les yeux fermés, avec un casque audio sur les oreilles, l'expérience se vit comme un voyage d'émerveillement sensoriel grâce à un son spatialisé unique et une écriture immersive qui vous place au cœur du récit.

The Tree of Light is an original fiction which plunges you into the heart of an enchanted forest to experience a unique moment of regeneration of a thousand-year old tree. The work allows the experience of a new relationship with the living beings that inhabit our world. Eyes closed, with headphones on, the experience is a journey of sensory wonder through a unique spatialized sound.

Contact : yann@onyo.fr



FICHE TECHNIQUE

À consulter sur : L'expérience sonore est accessible depuis une page en ligne. Il s'agit d'une version courte et uniquement sonore de l'œuvre, issue d'un dispositif plus complet sous format d'installation.

Matériel préconisé :



TABLETTE SMARTPHONE WIFI AUDIO

*Android, iOS.
Également compatible avec ordinateur (Mac, Windows)

LE BRAS DE FER

2024 |   |

#archives #histoire et patrimoine

Réalisation : Pascal Roussel (scénariste et réalisateur), Olivier Wieviorka (conseiller historique), Jean Dytar (dessinateur). **Production :** Établissement de communication et de production audiovisuelle de la Défense

De Londres à Alger, sur le front de Sicile et d'Italie, au fil de l'actualité politique et militaire, Edward Murton, reporter de guerre américain, enquête sur les relations entre de Gaulle, Churchill et Roosevelt, bras de fer dont va dépendre le sort de la France libérée. Tenu à l'écart des combats, Edward tente de contourner sa hiérarchie pour se rapprocher du front. Entre censure et propagande, points presse et informateurs anonymes, l'idéaliste désabusé se confronte aux faux-semblants du pouvoir. En lutte contre ses propres démons, il va aussi devoir surmonter ses addictions s'il veut sauver son couple. Dans sa quête de rédemption, il croise la trajectoire de Martha Kendall. Accréditée auprès des troupes américaines, la jeune photographe se trouve directement confrontée aux problématiques propres aux reporters de guerre. Son expérience du front entre en résonance avec le trauma originel d'Edward.

From London to Algiers, on the Sicilian and Italian fronts, in the midst of political and military news, American war reporter Edward Murton investigates relations between de Gaulle, Churchill and Roosevelt, a tug-of-war on which the fate of liberated France will depend. Kept away from the fighting, Edward tries to bypass his superiors to get closer to the front. Between censorship and propaganda, press briefings and anonymous informers, the disillusioned idealist comes face to face with the pretenses of power. As he battles his own demons, he must also overcome his addictions if he is to save his marriage. In his quest for redemption, he crosses paths with Martha Kendall. Accredited to work with American troops, the young photographer finds herself directly confronted with the problems faced by war reporters. Her experience at the front resonates with Edward's original trauma.

Contact : pascal.roussel@ecpad.fr



FICHE TECHNIQUE

La webapplication est accessible depuis un lien internet

Matériel préconisé :



TABLETTE SMARTPHONE WIFI AUDIO

*Android, iOS.
Également compatible avec ordinateur (Mac, Windows)

UNE FANTASIE DU DOCTEUR OX

2023 | ATELIER DE 1 À 2 HEURES | 🇫🇷🇬🇧 | 😊 + 7 ANS |

#Littérature #Animation

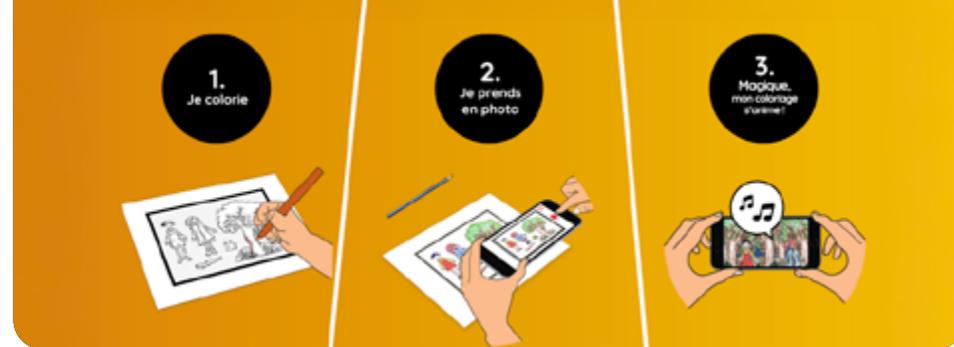
Réalisation : Christel Desmoinaux. Production : Wakatoon



Cette expérience est composée de 6 pages à colorier qui, une fois photographiées avec l'application Wakatoon, engendrent un véritable dessin animé de plus de 5 minutes, avec des voix et de la musique. Wakatoon Studio est une application mobile qui permet de transformer des dessins coloriés comme par magie en un dessin animé !

This experience is made of 6 coloring pages which, once photographed with the Wakatoon mobile application, generate a real cartoon of more than 5 minutes, including voices and music. Wakatoon Studio is a mobile application that magically transforms colored drawings into a cartoon!

Contact : pierrick@wakatoon.com



FICHE TECHNIQUE

À consulter sur la plateforme Wakatoon Studio. L'Institut français fournira des accès.

Matériel préconisé :



*Android, iOS 11.0 ou version ultérieure.

EX AEQUO !

2021 | 10 ÉPISODES DE 10 MINUTES |   |

#politique et droits humains #sport

Réalisation : Jean-Charles Mbotti Malolo, Karine Chaunac, Camille Duvelleroy

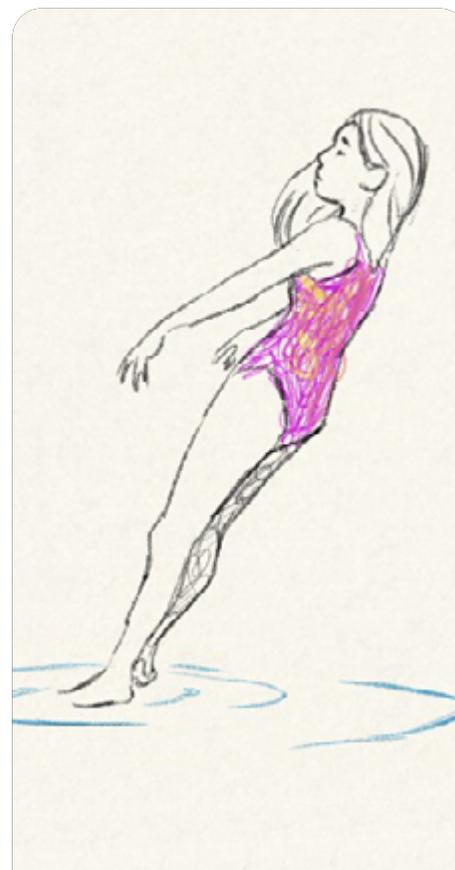
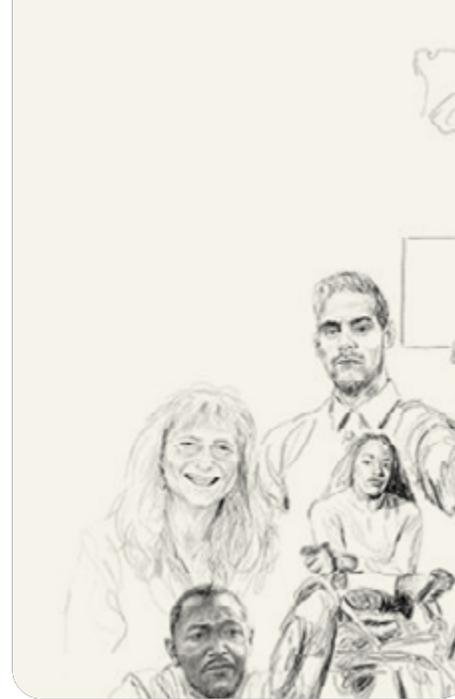
Production : Bachibouzouk



Dix histoires inspirantes d'athlètes professionnel·le·s confronté·e·s à des discriminations de race, de genre, d'orientation sexuelle et de handicap. Un podium sans filtre et sans hiérarchie, en dix épisodes, redistribuant la parole à celles et ceux qui clament haut et fort leur droit à être classé·e·s Ex Aequo !

Ten inspiring stories of professional athletes facing discrimination based on race, gender, sexual orientation and disability. A podium without filter and without hierarchy, giving a voice to those who claim their right to be ranked ex-aequo!

Contact : laurent@bachibouzouk.net



FICHE TECHNIQUE

Le webdocumentaire est consultable sur Vimeo
(sauf en Belgique et au Luxembourg).
La webapp est accessible depuis un lien Internet.

.....
Matériel préconisé :



TABLETTE SMARTPHONE WIFI AUDIO

*Android, iOS.
Le webdocumentaire est également compatible avec ordinateur (Mac, Windows)

EVOLAND 2

2018 | 20H DE JEU | 🇫🇷 🇬🇧 🇩🇪 🇪🇸 🇨🇳 🇯🇵 | 😊 + 9 ANS |

#Aventure #Pop culture #RPG

Editions : Playdigious. Production : Shiro Games



À quoi ressemblaient les jeux vidéo de votre enfance ?

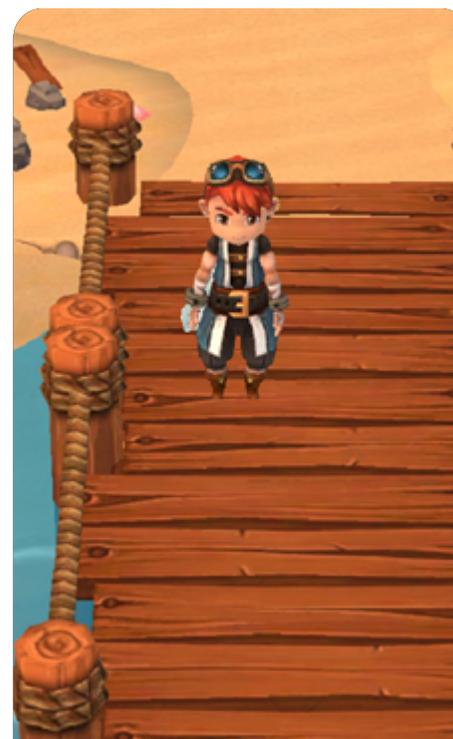
Embarquez à bord d'une aventure inoubliable et explorez l'histoire du jeu vidéo à coup d'innombrables références hilarantes aux grands classiques du domaine.

Des RPG en 2D en passant par les jeux de tir, de carte à collectionner et de combat en 3D, entre autres, l'alternance des genres vous offrira son lot de dépaysements et vous tiendra constamment en haleine.

What were your favorite childhood games like? Embark on an epic adventure through video game history, packed with clever references to classic games.

From 2D RPGs and 3D fighting games to shooters, trading card games, and more, you'll jump from genre to genre, never bored !

Contact : abrial@playdigious.com



FICHE TECHNIQUE

Jeu à télécharger sur App Store et Google Play. L'Institut français vous transmettra une clé de téléchargement pour accéder au jeu gratuitement.

Matériel préconisé :



TABLETTE



SMARTPHONE



WIFI

*Android, iOS 11.0 ou version ultérieure.

A MUSICAL STORY

2022 | JUSQU'À 4H | SANS PAROLE | + 16 ANS |

#musique et spectacle vivant

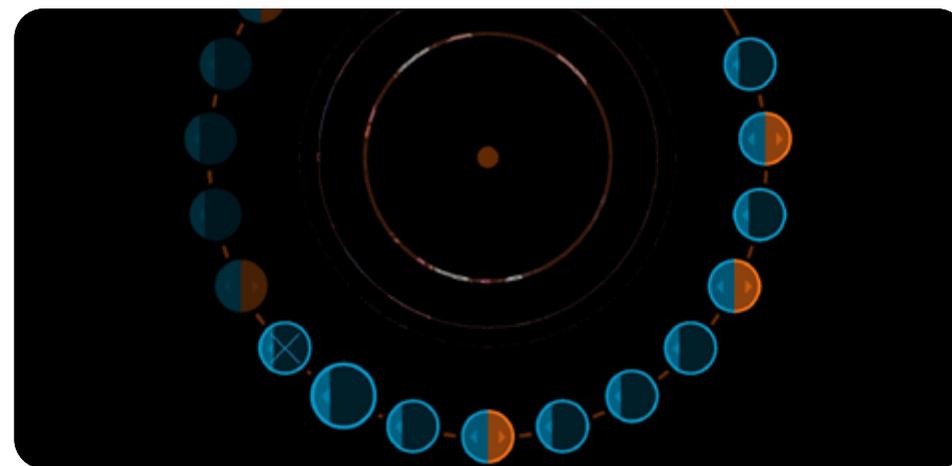
Réalisation : Glee-Cheese Studio, Valentin Ducloux (Composition et design sonore), Charles Bardin (Composition et design sonore), Alexandre Rey (Artiste), Maxime Constantinian (Développement)



A Musical Story est un jeu de rythme à l'ambiance années 70. Explorez les souvenirs de Gabriel, un jeune homme essayant de retrouver ses souvenirs en se connectant à sa mémoire musicale. Avec une bande son composée pour l'occasion, accompagnez le musicien en tenant le bon rythme.

A Musical Story is a rhythm game set against a 70s backdrop. Explore the memories of Gabriel, a young man trying to come to terms with his situation through the connections to his musical memory. With a soundtrack composed for the occasion, help the musician while keeping the right rhythm.

Contact : ducloux.valentin@gmail.com



FICHE TECHNIQUE

Le jeu est disponible à l'achat sur Steam. Il faudra vous acquitter du prix de 12,49 €. Un casque est nécessaire pour apprécier l'oeuvre.

.....
Matériel préconisé :



*Android, iOS (également comptable sur consoles Nintendo Switch, PlayStation, Xbox)

INUA - A STORY IN ICE AND TIME

2022 | JUSQU'À 4H | 🇫🇷 🇬🇧 🇩🇪 🇪🇸 🇧🇷 | 😊 + 9 ANS |

#environnement #histoire et patrimoine

Réalisation : Frédéric Bouvier, Natalie Frassoni. **Production :** IKO (producteur délégué : Igal Kohen). En co-production avec The Pixel Hunt et Arte France

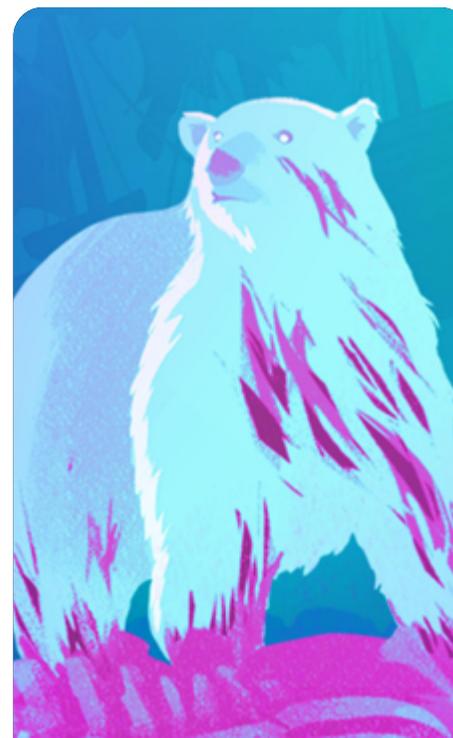


Il y a 10 000 ans vivait Nanurluk, l'ours polaire géante. Un jour, poussés par l'ambition et le désir de démontrer leur supériorité, trois humains l'attaquèrent. Après une longue traque, ils la tuèrent, perturbant l'équilibre et l'harmonie entre l'homme et la nature.

Incarnez l'esprit de Nanurluk dans sa quête pour restaurer l'équilibre du monde. Influencez Taïna, Peter et Simon, trois personnages que plus d'un siècle sépare, mais dont les destins sont mystérieusement liés.

10,000 years ago lived Nanurluk, the great polar bear. One day, driven by ambition and the desire to prove their superiority, three humans decided to attack her. After a long and dire hunt, they killed her, disrupting the balance between nature and mankind. Embody the spirit of Nanurluk in her quest to restore the natural cycle of the world.

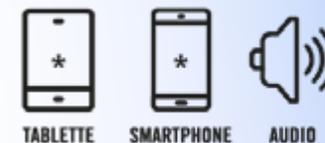
Contact : igoal@i-k-o.fr



FICHE TECHNIQUE

Jeu à télécharger sur Steam. L'Institut français vous transmettra une clé de téléchargement pour accéder au jeu gratuitement.

Matériel préconisé :



*Android, iOS 11.0 ou version ultérieure. Également compatible ordinateur (Mac, Windows) et console (Nintendo Switch)

PLAY A KANDINSKY

2021 | 5-10 MIN |  |  +9 ANS |

#arts #musique et spectacle vivant

Production : Centre Pompidou, Google Arts&Culture

Réalisation sonore : Antoine Bertin



Plongez dans l'univers de Kandinsky, pionnier de l'abstraction et découvrez, via l'outil immersif et ludique *Play a Kandinsky*, l'exceptionnel don de synesthésie du peintre, qui « voyait » la musique en couleurs.

Dive into the world of Kandinsky, the pioneer of abstraction and discover, through the immersive and playful tool Play a Kandinsky, the exceptional gift of synesthesia of the painter, who «saw» music in colors

Contact : antoine.immarigeon@centrepompidou.fr

HEARD SOUND IN
COLORS AND
SHAPES.

BLUE



which Kandinsky heard as an

ORGAN



FICHE TECHNIQUE

À consulter sur le site
du Centre Pompidou

Matériel préconisé :



TABLETTE SMARTPHONE WIFI AUDIO

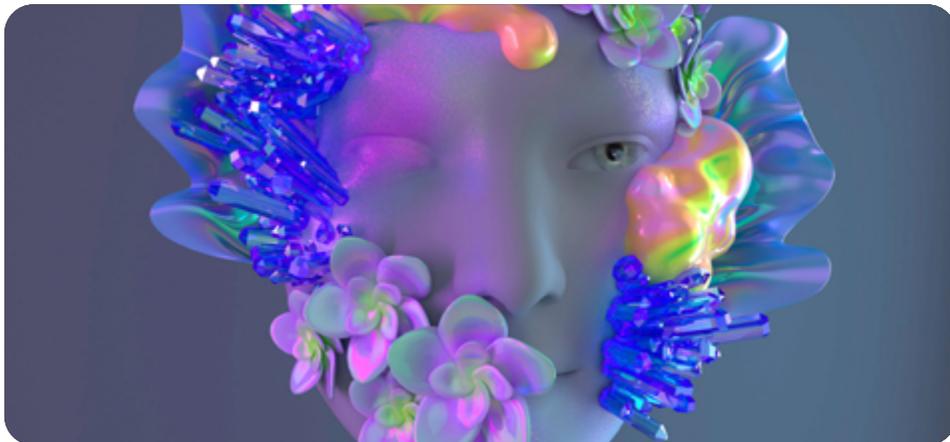
*Android, iOS. Également compatible
sur ordinateur (Mac, Windows)

HYBR-ID

2021 | SANS PAROLES | 😊 |

#science fiction et fantastique #santée et corps #technologies

Réalisation : ines alpha



Hybr-iD est un filtre Instagram. À l'ère des multiples personnalités numériques, où les individus modifient et retouchent sans cesse leur image, il devient possible de revêtir un masque différent chaque jour. En explorant ce point de rencontre entre le tangible et le virtuel, ines alpha appréhende la complexité de ces identités multiples et hybrides. Le concept de ce masque 3D, organique et fantastique, est de permettre à chacun de faire partie d'une expérience artistique. Le masque remet en question la culture du selfie et du portrait dans l'art : sans la présence des spectateurs, l'œuvre ne peut prendre vie.

Hybr-iD is an Instagram filter. In the era of digital multi-persona, where individuals are constantly modifying and retouching their image, it's now possible to wear a different mask every day. By exploring this meeting point between the tangible and the virtual, ines alpha captures the complexity of these multiple, hybrid identities. The concept of this 3D mask, organic and fantastic, is to enable everyone to be part of an artistic experience. The mask challenges the selfie and portrait culture in art: without the presence an audience, the work cannot come to life.

Contact : inesalphadata@gmail.com, contact@inesalpha.space



FICHE TECHNIQUE

L'œuvre est un filtre Instagram accessible directement depuis l'application sur la page de l'artiste ou un fichier fichier à ouvrir avec Meta Spark Studio sur un PC ou Mac.

Matériel préconisé :



TABLETTE SMARTPHONE WIFI AUDIO

*Android, iOS (également comptable sur Écran, Ordinateur)

L'ORÉE DES RÊVES

2021 | SANS PAROLE | 😊 |

#science fiction et fantastique #arts visuels

Réalisation : Marion Pédebernade aka Waii-Waii, Pierre-Alain Pédebernade

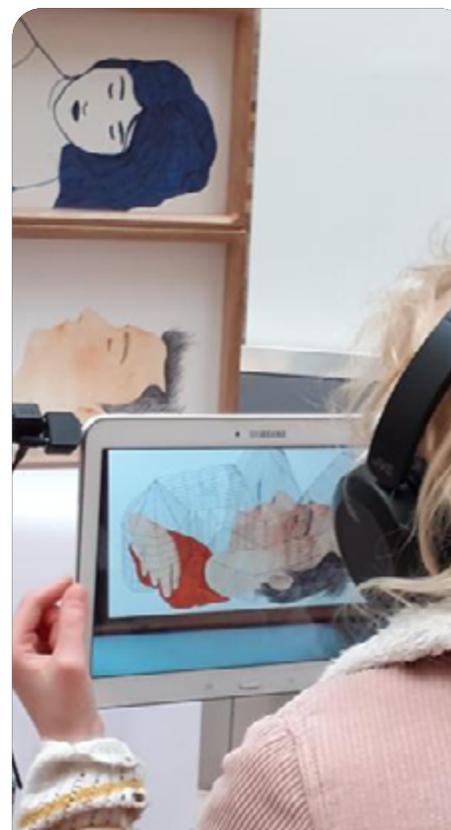
Production : Association Electroni[k]



L'Orée des rêves est une exposition mêlant réalité augmentée et son binaural réalisée par l'artiste Waii-Waii. Entre formes abstraites, bribes d'histoires et poésie des choses inexplicées, cette expérience immersive, visuelle et sonore, plonge dans les méandres de l'esprit endormi. À travers des fragments de rêves inspirés par ses collectes, Waii-Waii nous convie à explorer nos propres chimères. Retrouvez-ici trois illustrations en réalité augmentée issues de l'exposition.

L'Orée des Rêves is an exhibition by Waii-Waii, combining augmented reality and binaural sound. Between abstract forms, snippets of stories and the poetry of unexplained things, it offers an immersive visual and sound experience in the meanders of the sleeping mind. Through fragments of dreams inspired by her collections, Waii-Waii invites us to explore our own chimeras. Discover three illustrations from the exhibition in augmented reality.

Contact : diffusion@electroni-k.org



FICHE TECHNIQUE

Application à télécharger sur :



Trois panneaux d'environ
293x167mm à imprimer.

Matériel préconisé :



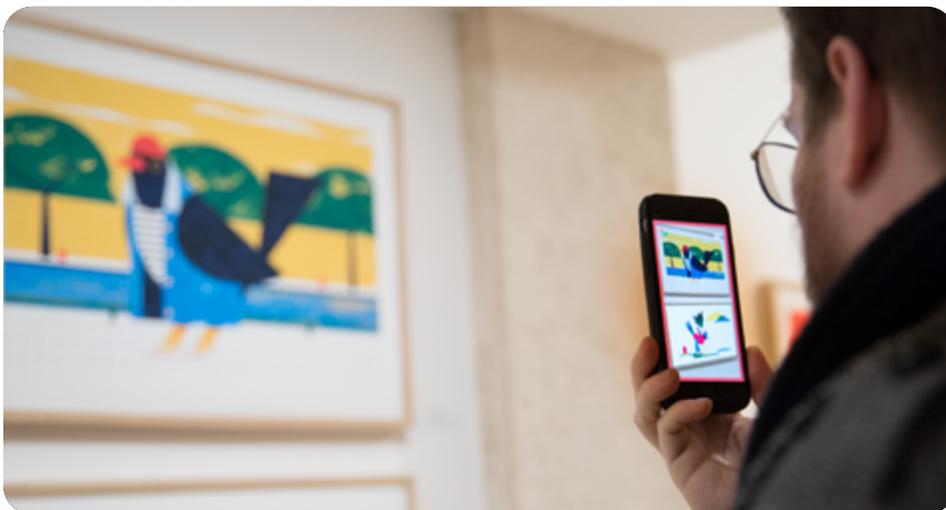
*Android, iOS.

PIAFS !

2017 | 20 MIN | SANS PAROLES | 😊 + 4 ANS |

#art de vivre #Paris

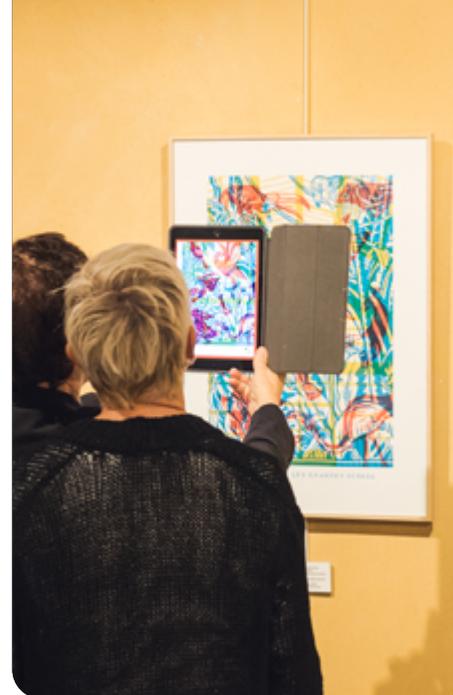
Les deux illustrations présentées (*Pique-nique Bobo* d'Amaël Isnard et *Aquaboulevard* de Yoann Hervo) sont extraites de l'exposition collective *Piafs !* imaginée par Maison Tangible (maison d'édition) en collaboration avec Erratum (journal d'illustration contemporaine), sur une idée originale d'Amaël Isnard, Emmanuelle Leleu et Benjamin Flouw.



Rôleurs, pressés ou romantiques, les Parisiens sont de drôles d'oiseaux. Erratum et Maison Tangible invitent des artistes de différents horizons à croquer avec humour les clichés autour des Parisiens. Sous le prisme de la réalité augmentée, chaque visuel s'anime et présente de multiples façons de voir les citadins.

Grumpy, in a hurry or romantic, Parisians are funny birds. Erratum and Maison Tangible invite artists from different backgrounds to sketch with humor the clichés around Parisians. Under the prism of augmented reality, each visual comes to life and imagine multiple ways of seeing the city dwellers.

Contact : diffusion@electroni-k.org



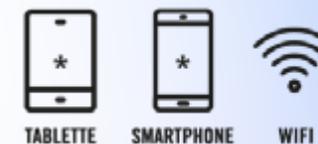
FICHE TECHNIQUE

Application à télécharger sur :



Deux panneaux de 30x40cm à imprimer.

Matériel préconisé :



*Android, iOS.

(UN)RELATED TO GOD

2021 | SANS PAROLE |

#musique et spectacle vivant #arts visuels

Réalisation : Apollo Noir, Thomas Pons

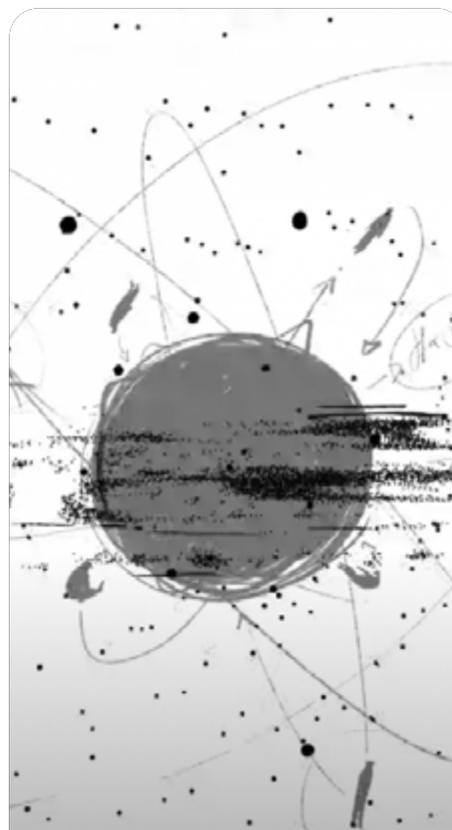
Production : Super! en collaboration avec l'association Electroni[k], coproduit par Stereolux et Station Mir



(Un)related to God est un projet en 3 volets : exposition en réalité augmentée, objets d'édition physique et numérique, lives scénique et Twitch pouvant être présentés ensemble ou séparément. Cette oeuvre est le fruit de la collaboration du musicien Apollo Noir et du réalisateur Thomas Pons. Elle raconte le rapport à Dieu à travers les mouvements répétitifs de silhouettes noires, métaphore des Hommes comme fabricants de leur propre croyance. Retrouvez-ici deux illustrations issues de l'exposition en réalité augmentée.

Un)related to God is a project declined in 3 parts: augmented reality exhibition, physical and digital publishing objects, stage lives and Twitch. This creation is the result of the collaboration of the musician and producer Apollo Noir and the director Thomas Pons. It tells of the relationship to God through the repetitive movements of small characters drawn in black, metaphor of Men as the makers of their own belief. Discover two illustrations from the exhibition in augmented reality.

Contact : diffusion@electroni-k.org



FICHE TECHNIQUE

Application à télécharger sur :



Deux panneaux de 2mx1,30m à imprimer.

Matériel préconisé :



*Android, iOS.

LA FORÊT UNIVERSELLE

2024 | 10 À 15 MIN |   |  + 6 ANS |

#environnement

Réalisation : Elsa Mroziewicz, Numered Conseil, Michel Ravey, Jean-Paul Le Goff

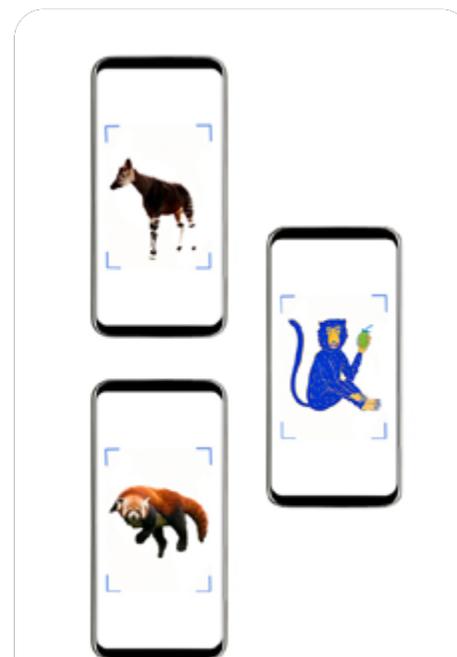
Production : Numered Conseil



Avec la fresque *La forêt Universelle*, le spectateur est invité à se promener dans une forêt spectaculaire, à la rencontre d'une douzaine d'espèces animales en voie de disparition. À l'issue de son parcours, il a accès à un kit pédagogique et à un kit artistique. Dans la Liste rouge mondiale de l'UICN, sur les 150 388 espèces étudiées, 42 108 sont classées menacées. Cette fresque en réalité augmentée fait entendre la voix de ces animaux. Le panneau ici proposé permet de découvrir un extrait de cette fresque, avec 4 animaux.

With the Universal Forest fresco, viewers are invited to wander through a spectacular forest, encountering a dozen endangered animal species. At the end of their journey, they have access to educational and artistic kits. On the IUCN worldwide Red List of Threatened Species, 42,108 of the 150,388 species studied are classified as threatened. This augmented reality fresco gives voice to these animals. The panel presented here shows an extract from this fresco, featuring 4 animals.

Contact : cpalusinski@yahoo.fr, contact.elsamro@gmail.com



FICHE TECHNIQUE

L'extrait de la fresque est à imprimer sur bâche, tissu ou papier. Le volet en réalité augmentée est accessible via une webapplication, qu'il est possible de mettre à disposition via un QR code.

.....
Matériel préconisé :



TABLETTE SMARTPHONE WIFI AUDIO

*Android, iOS.

Pour aller plus loin

IFdigital, le site de la création numérique française

Art numérique, expérience immersive, jeu vidéo, livre innovant, médiation et éducation culturelle, webcréation, ...

La France se démarque sur la scène internationale par la qualité et la diversité de ses productions et de ses savoir-faire numériques. Afin d'appuyer cette dynamique et d'accompagner le développement de ces secteurs à l'international, l'Institut français présente [IFdigital, le site de la création numérique française](#). Entièrement bilingue français/ anglais, il s'adresse aux professionnels de la culture (lieux culturels, musées, festivals, studios de production, réseau culturel français à l'étranger, etc.), aux décideurs, journalistes et plus largement à tous ceux qui souhaitent découvrir l'offre française et la programmer et/ou sont en recherche de partenariats et de coproduction.

[Découvrez sur IFdigital de nombreux contenus conçus pour mobiles](#)



Contacts

Pôle création numérique et audiovisuelle

Direction de la création artistique et des industries culturelles
numerique@institutfrancais.com

Hannah Bellicha
hannah.bellicha@institutfrancais.com

Nadia Bouissehak
nadia.bouissehak@institutfrancais.com