

URBANIMAL, PAR AURÉLIEN JEANNEY

FICHE TECHNIQUE

Une création originale d'Aurélien Jeanney, produite par Maison Tangible et présentée par Electroni[k]



Urbanimal - Crédit Aurélien Jeanney

CONTACTS

Nathalie Koné-Denot | diffusion@electroni-k.org | +33 (0)2 99 59 55 57
Aurélien Jeanney | aurelien@maison-tangible.fr

LE PROJET ARTISTIQUE

URBANIMAL

Aurélien Jeanney (FR)

Chasse aux trésors en réalité augmentée

Urbanimal est un parcours graphique dans l'espace public, une chasse au trésor visuelle et interactive pour découvrir ou redécouvrir un bâtiment, un quartier ou encore une ville ou un territoire... S'appuyant sur deux éléments que sont le geocaching* et la réalité augmentée, *Urbanimal* se compose de 8 points de parcours représentant 8 affiches d'animaux totems. Chaque illustration découverte s'anime en réalité augmentée et donne accès à une nouvelle énigme à résoudre pour trouver la prochaine cachette !

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Afin de réduire les frais logistiques et l'empreinte carbone de circulation de l'exposition en France et faciliter sa diffusion à l'étranger, cette dernière est disponible à la diffusion via une version en fichiers numériques à imprimer. L'application dédiée est disponible gratuitement en téléchargement sur Google et Apple store.

COMPOSITION

- 8 affiches (format initial 50 cm x 75 cm), pouvant se réduire ou s'augmenter à différentes échelles proportionnelles, livrées sous forme de fichiers numériques à imprimer, en format portrait.
- contenus interactifs en réalité augmentée associé à chaque affiche à découvrir via l'application dédiée "Maison Tangible AR", disponible gratuitement sur les stores.

BESOINS TECHNIQUES

Pour toute demande de projet d'exposition, merci de compléter précisément [le formulaire ci-après](#).

A prévoir :

- Définir un parcours d'implantation en 8 étapes, correspondant aux 8 illustrations.
- Renseignements des informations personnalisées relatives au parcours via [le formulaire dédié](#)
- 1 surface propre et lisse adaptée aux dimensions choisies du fichier pour chacune des 8 illustrations
- impression des fichiers numériques **par un imprimeur professionnel** (grammage : minimum 200g)
- 1 équipe technique pour le montage et le démontage sur des supports adaptés aux espaces et au support d'impression choisi (bâche, vinyle repositionnable, etc)
- Mise à disposition de tablettes numériques ou smartphones pour le public avec l'application "**Maison Tangible AR**" sur les temps conduits par des médiateur.trice.s
- Accès wifi ou 4G
- Impression d'un cartel d'exposition avec présentation de l'œuvre et un tutoriel de téléchargement de l'application dédiée pour le public (éléments génériques d'informations fournis dans le kit com de l'exposition).

Nous vous recommandons de télécharger l'application et de tester cette dernière en amont de l'ouverture publique du parcours.

DIMENSIONS ET IMPLANTATIONS

Les dimensions des différentes illustrations pourront s'adapter aux différentes typologies de lieux ou espaces d'accueil, permettant ainsi d'encourager la circulation de l'œuvre sur un ensemble de support, en extérieur ou en intérieur.

Si la destination première d'Urbanimal est la création d'un parcours dans l'espace public, il est aussi possible de prévoir l'implantation du projet en intérieur, par exemple au sein d'un même bâtiment sur un ou plusieurs étages.

Les fichiers peuvent être imprimés à différentes échelles de grandeur, proportionnelle au format initial (50 x 70 cm)

CHOIX DES SUPPORTS D'IMPRESSION ET FIXATION

A PRÉVOIR PAR L'ORGANISATEUR

L'organisateur aura à sa charge les moyens humains, matériels et financiers inhérents à l'impression, l'installation et le démontage des différentes illustrations

Ceux-ci comprennent notamment :

- Le choix du ou des prestataires pour l'impression (imprimeur professionnel) et acheminement des supports imprimés vers le lieu d'exposition,
- Les frais d'impression et de fixations,
- L'équipe technique et les moyens matériels pour le montage et le démontage,
- Dans le cas d'une exposition d'une version monumentale installé en hauteur sur un mur ou une façade : une nacelle,
- Consommables nécessaires à l'installation de l'œuvre fonction du support d'impression choisi (ex: colle à papier peint, kit de marouflage, ..., dans le cas d'un collage).
- Les demandes aux autorités compétentes pour bloquer l'espace le temps du montage lors d'un montage en extérieur
- la sécurité des usagers à proximité du montage si prévu en extérieur

Quelques exemples de matériaux d'impressions choisis pour de précédentes présentations :

PRÉSENTATION	MATÉRIAU SUPPORT	FIXATIONS
Intérieur	Akilux	scratch double face
Intérieur	Alu dibond	scratch double face
Intérieur	Toiles Canvas, 420g	système d'accrochage au choix
Intérieur / Extérieur	Papier 120g	colle à papier peint
Intérieur / Extérieur	Bâche micro-perforée (support non recommandé)	Cadre en acier et Sandow pour tendre la bâche

APPLICATION EN RÉALITÉ AUGMENTÉE



L'application **Maison Tangible AR** est dédiée aux différents projets en réalité augmentée de la maison d'édition éponyme. Développée par Da Viking Code, elle comporte notamment le jeu en réalité augmentée associé à l'exposition **Urbanimal**

TÉLÉCHARGEMENT DE L'APPLICATION "MAISON TANGIBLE AR" SUR :



Google play

Compatibilité Android :
5.1 ou version ultérieure



Apple store

Compatibilité Apple :
iPhone : Nécessite iOS 11.0 ou version ultérieure
iPad : Nécessite iPadOS 11.0 ou version ultérieure

AIDE AU TÉLÉCHARGEMENT :

Etape 1 : Veillez à ce que votre appareil dispose d'une bonne connexion wifi ou 4G

Etape 2 : Veillez à ce que votre appareil dispose de suffisamment d'espace disponible

Etape 3 : Rechercher l'application "Maison Tangible AR" sur le store correspondant à votre appareil (Apple Store ou Google Play pour Android)

Etape 4 : Cliquez sur "télécharger" / Une fois téléchargée, cliquez sur "Ouvrir" et lancez l'application

Etape 5 : Si une fenêtre "Autoriser l'appareil à accéder à vos photos" apparaît, acceptez

Etape 5 : Choisissez le module 'Urbanimal'

Etape 6 : Cliquez sur "Télécharger", une fois le téléchargement terminé, cliquez sur "Jouer et animer"

Etape 7 : Cliquer sur "Jouer", puis visez chaque illustration avec la caméra, l'animation en réalité augmentée apparaît

Nous vous recommandons de télécharger l'application et de tester cette dernière en amont sur vos appareils.