

# Urbanimal

Chasse aux trésors  
en réalité augmentée

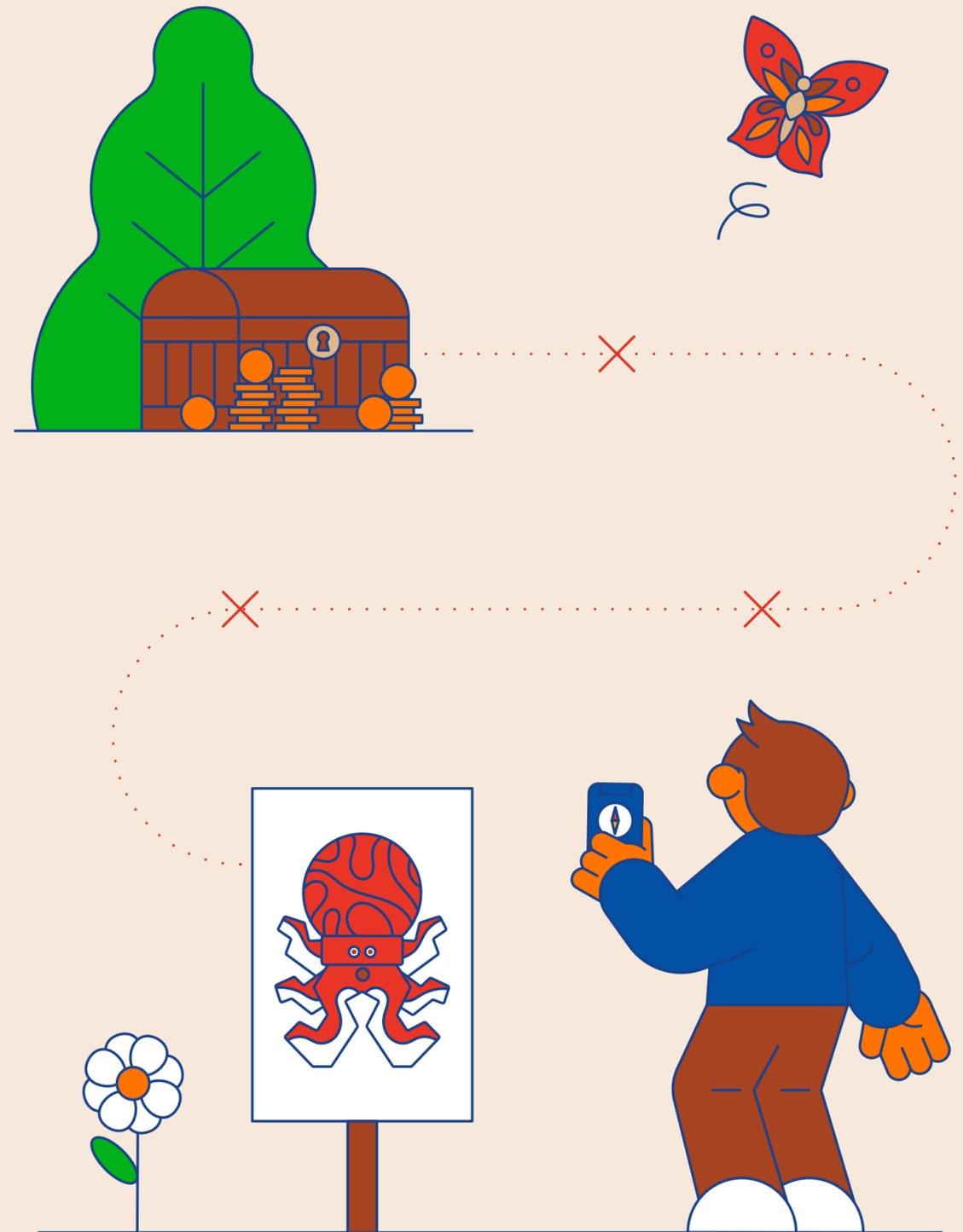


# Principes du projet

*Urbanimal* est un parcours dans l'espace public, une chasse aux trésors interactive pour découvrir ou redécouvrir un territoire. Il s'appuie sur deux éléments : le geocaching et la réalité augmentée.

Le *geocaching* est une activité de plein air consistant à retrouver dans la nature ou dans la ville, à l'aide d'un GPS ou d'un smartphone, des «caches» disséminées sur un territoire. L'idée derrière ce concept étant de chercher et de compléter des points de parcours jusqu'à la cache finale, synonyme de victoire et de trésor.

*Urbanimal* ajoute un autre concept au geocaching, celui de l'interactivité et de *la réalité augmentée*. Technologie qui permet la superposition de la réalité et d'éléments (sons, images 2D, 3D, vidéos, etc.). Lorsqu'on arrive à une cache, un contenu interactif nous permet de trouver la suivante.



# Histoire et fonctionnement

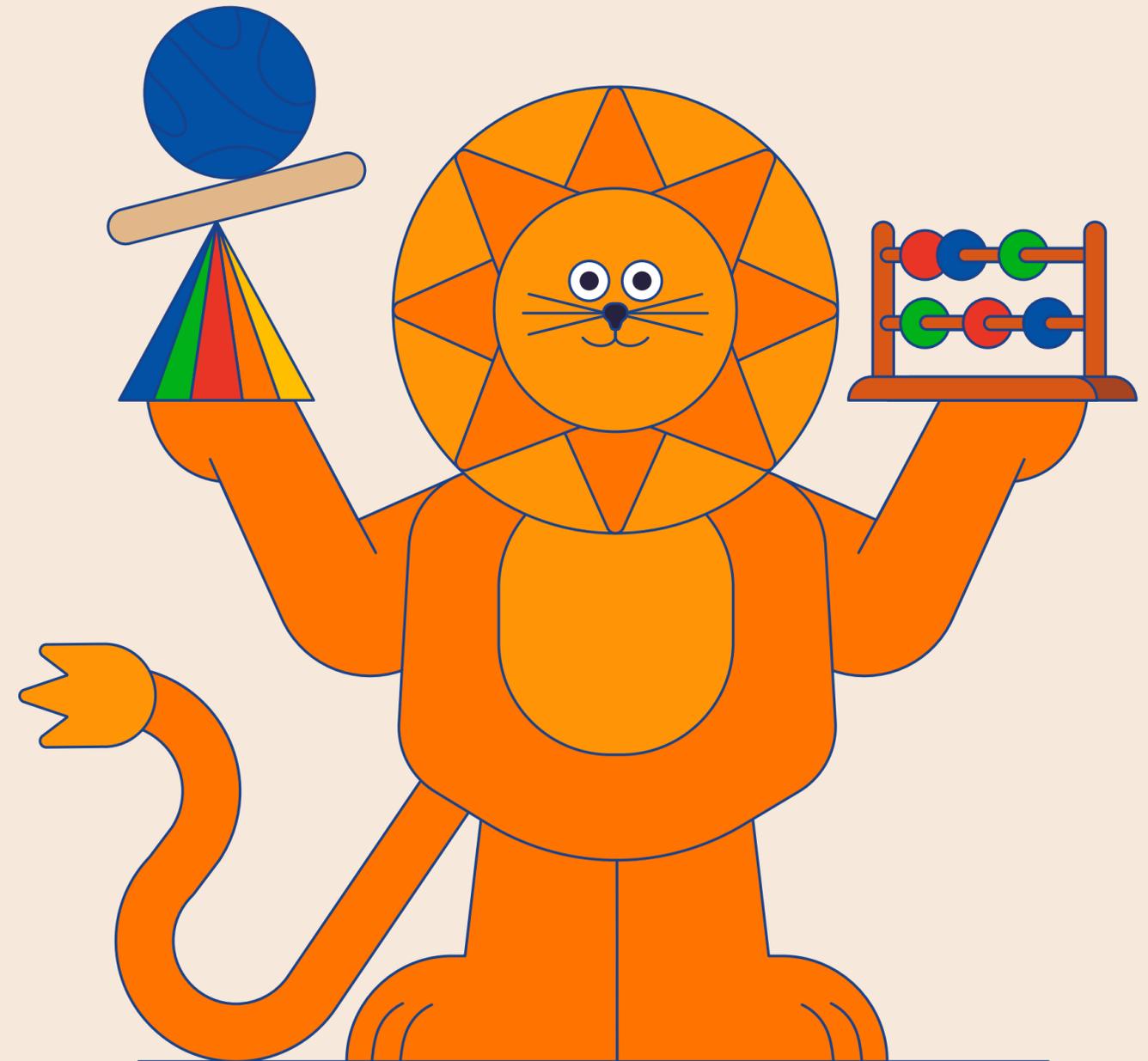
*Urbanimal*, la ville aux animaux, a besoin de plusieurs lieux importants pour vivre en harmonie. L'exploration a donc pour but de "fabriquer la ville", de trouver tous les quartiers qui la composent.

Pour cela, rien de plus facile, le départ du parcours (qui peut se faire par exemple au QG d'un festival, dans un office de tourisme, etc.) se fait à partir d'un poster «Animal/Quartier»\* : c'est le premier quartier d'*Urbanimal*.

Le spectateur survole l'image avec l'app *Maison Tangible*. Le poster s'anime en réalité augmentée, et nous dévoile l'énigme suivante pour trouver la seconde cache. Chaque point de passage apporte donc un nouvel élément de la ville.

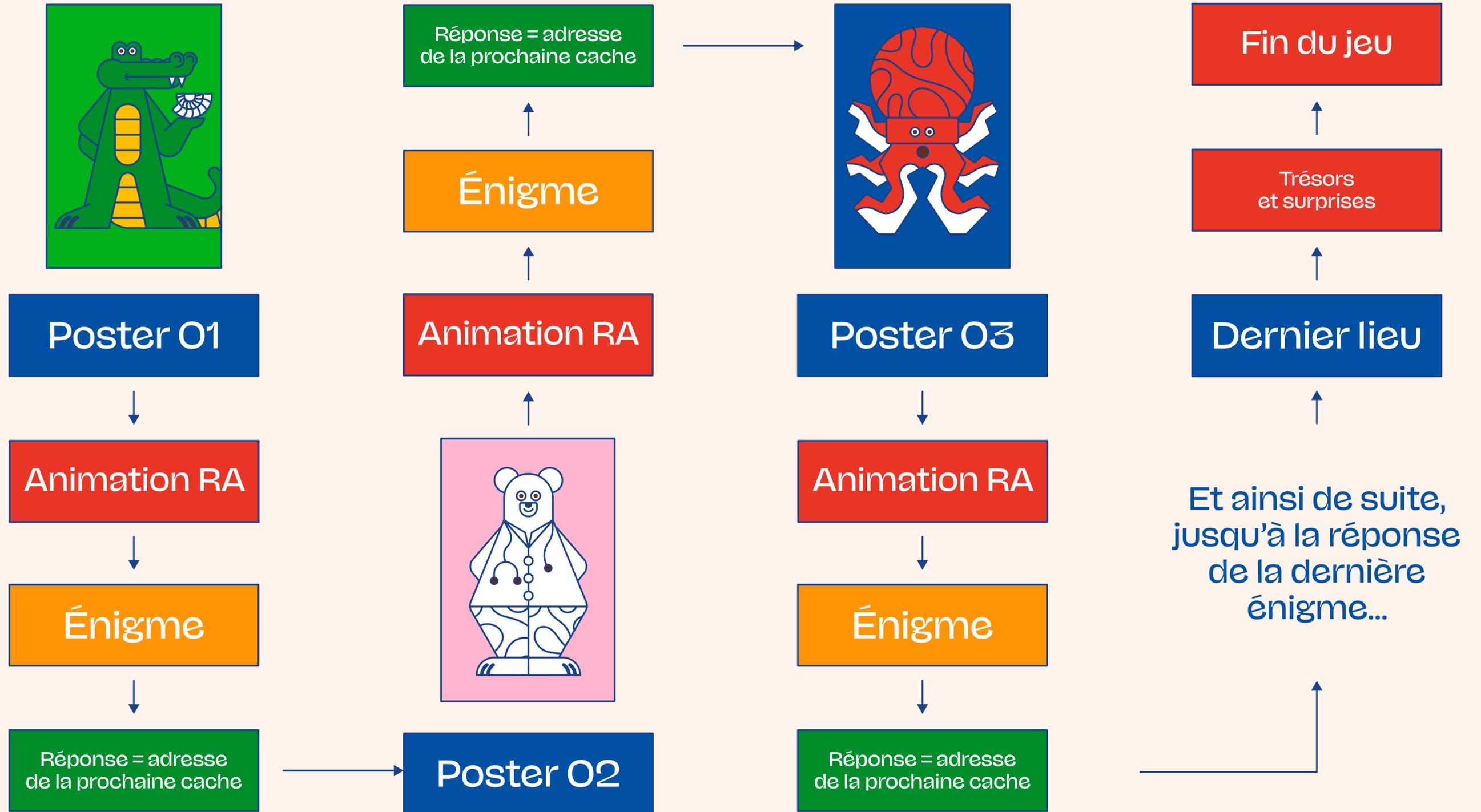
Huit points que l'on peut faire évoluer en fonction du territoire, donc imaginer le parcours en fonction des lieux d'expos d'un festival, des quartiers d'une ville, etc. Le parcours peut même s'imaginer en intérieur, dans un grand bâtiment.

\* Le format du poster peut varier selon son implantation, de la carte postale cachée dans une petite boîte fermée à une impression sur bâche très grand format.





# Mécanique de jeu



# Mais si je suis perdu ? Que je ne trouve pas la réponse à l'énigme ?

Pas de panique ! Après chaque énigme, un bouton permet d'accéder à la réponse et donc à l'adresse de la prochaine cache.

Et si je pense avoir répondu à l'énigme, mais que je me rends compte que le lieu auquel je pensais n'est pas le bon ? Encore une fois pas de panique, un récapitulatif des adresses des caches est disponible à tout moment sur l'application.





# Quartiers de la ville

La place de la mairie  
▶ **Melvil le Poulpe**

L'école et l'université  
▶ **Elsa la Lionne**

Le jardin communautaire  
▶ **Oswald Le pingouin**

L'hôpital et les premiers secours  
▶ **Plume l'ourse**

La manufacture  
▶ **Adeline La souris**

Les studios de cinéma  
▶ **Rudi Le renard**

Le terrain des sports et loisirs  
▶ **Youri le serpent**

Le muséum d'histoire naturelle  
▶ **Croc'Odile l'alligator**



# L'application

Urbanimal est accessible depuis l'application *Maison Tangible*, gratuite et disponible sur iOS et Android dans le monde entier sans restrictions.

Le jeu est mis à jour avec de nouvelles énigmes et de nouvelles réponses à chaque fois qu'une ville, qu'une médiathèque ou un festival accueillera le concept.





# Les packs Urbanimal

## Pack Croc'Odile

### LA CHASSE AUX TRÉSORS ADAPTÉE À VOTRE TERRITOIRE

avec les 8 images «animaux/quartiers»  
présentées dans ce document.

- Le tracé du parcours est imaginé par votre équipe.
- Énigmes écrites par vos soins.
- Livraison des fichiers .pdf *Posters Animaux/Quartiers* prêts à être imprimés par vos équipes.\*
- L'application mise à jour avec le contenu de votre territoire.
- Un pack communication avec visuels + textes.
- Les droits d'exploitation pour une semaine de représentation.\*\*

\* selon nos recommandations d'impression  
\*\* possibilité d'étendre la durée d'exploitation

## Pack Youri

### L'INTÉGRALITÉ DU PACK CROC'ODILE

- + Un repérage avec l'équipe de Maison Tangible pour vous aider à définir le parcours.
- + Énigmes écrites par notre équipe en collaboration avec vous.

## Pack Oswald

### L'INTÉGRALITÉ DU PACK YOURI

- + Une livraison des affiches clés en main, déjà imprimées sur papier, carton ou alu dibbon.\*

\* à définir selon votre budget.

## Pack Blanco!

### LE PRINCIPE D'URBANIMAL ADAPTÉ À VOTRE HISTOIRE ET VOTRE IMAGE

- De nouvelles images et animations totalement inédites et dédiées à votre projet.
- 4, 5, 10, 15 images ?  
Tout est possible
- Un projet pensé ensemble, rien que pour vous.

\* Tarif variant selon le nombre d'images.  
N'hésitez pas à nous consulter pour un devis.



pour toute demande de programmation,  
merci de contacter : [diffusion@electroni-k.org](mailto:diffusion@electroni-k.org)

## Aurélien Jeanney

Aurélien Jeanney est illustrateur et directeur artistique. Illustration éditoriale, jeunesse, direction artistique et identité visuelle, il travaille sur de multiples médiums en créant un univers coloré et géométrique.

Très attaché à faire se répondre les disciplines qu'il traverse, il a très tôt expérimenté avec la réalité augmentée. En alliant le papier au digital, il a d'abord présenté une exposition autour des romans de Jules Verne en 2016 à la Maison d'Ailleurs, musée de la Science-Fiction (Yverdon, Suisse).

Après plusieurs collections d'images imprimées et «augmentables» via cette technologie, il écrit, illustre et anime «Les Voyages extraordinaires d'Axel», livre documentaire jeunesse sorti en 2020 (co-édition Amaterra et Maison Tangible).

Son travail s'articule désormais entre l'illustration, la peinture murale en réalité augmentée, l'écriture, les expérimentations en volume bois et l'image animée.

Créatif nomade, il travaille aujourd'hui entre Paris où il a son atelier et la campagne.

[www.aurelienjeanney.fr](http://www.aurelienjeanney.fr)

## Maison Tangible

Fondée en 2015, Maison Tangible, manufacture d'images et objets graphiques, promeut l'illustration contemporaine à travers des expositions, des résidences d'artistes et des ateliers pédagogiques.

Elle a accompagné de multiples projets axés autour de la rencontre entre le tangible (papier, peinture, etc.) et le digital via la réalité augmentée.

Après une série de résidences de création pour lesquelles elle invite des artistes anglais (Owen Davey), puis canadien (Rémi Vincent), la maison d'édition lance une première exposition collective (15 artistes) en réalité augmentée : *Piafs, drôles d'oiseaux parisiens !* Exposition qui fera une tournée internationale (France, Espagne, Luxembourg, Kazakhzstan, etc.). Sa seconde exposition itinérante, *Midi Minuit* (11 artistes) connaît aujourd'hui le même succès.

Maison Tangible a été durant trois ans une galerie dédiée à l'illustration située dans le 11<sup>e</sup> arrondissement de Paris. Elle collabore régulièrement avec des institutions culturelles et des festivals pour mettre en place des projets en réalité augmentée : L'alliance française, Le Signe (Chaumont), Une Saison Graphique (Le Havre), Nîmes s'illustre (Nîmes), etc.

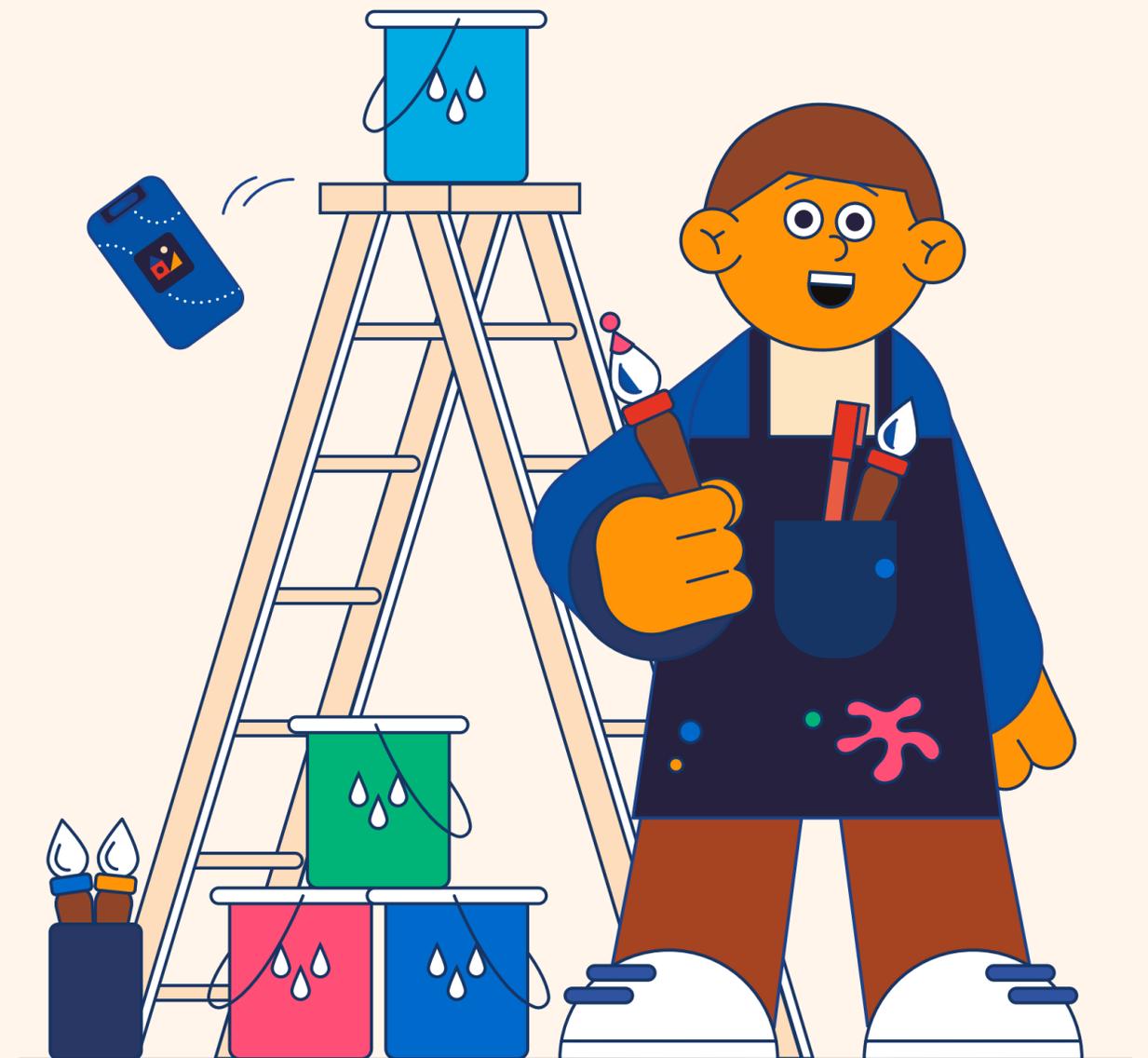
[www.maison-tangible.fr](http://www.maison-tangible.fr)

# Imaginer ensemble d'autres réalisations

Des actions de médiation peuvent être envisagées autour de l'exposition Urbanimal.

Nous pouvons également imaginer ensemble d'autres projets de réalisations in situ.

Voici une sélection de réalisations passées.



# Les Voyages extraordinaires d'Axel

Documentaire jeunesse en réalité augmentée  
48 pages

Co-édition Maison Tangible et Amaterra éditions

2020



# Les Halles de Chaumont

Peinture murale en réalité augmentée  
32 x 1,6 m

Commande de la Ville de Chaumont  
et du SIGNE (centre international de graphisme)

2020



# Collège Giacometti

Peinture murale en réalité augmentée  
40 x 2,8 m

Commande de la Ville de Paris  
et du collège Alberto Giacometti (14<sup>e</sup>)

2021



**Contact : Aurélien Jeanney**

aurelien@maison-tangible.fr

06 52 24 63 05

**Diffusion : Electroni[k]**

diffusion@electroni-k.org

02 99 59 55 57