

CINÉ CITÉ, PAR AURÉLIEN JEANNEY

Chasse aux trésors en réalité augmentée

Jeu de piste interactif sur le 7ème art, à partir de 7 ans



Une création originale d'Aurélien Jeanney, produite par Maison Tangible et Electroni[k], en co-production avec l'ASCA Beauvais, avec le soutien du CNC - Centre National du Cinéma et de l'Image Animée

PRÉSENTATION DU PROJET

► CINÉ CITÉ

Aurélien Jeanney (FR)

Chasse aux trésors en réalité augmentée

Âge(s) : à partir de 7 ans

Type : installation

Ciné Cité est un **jeu de piste interactif sur le 7ème art** pour découvrir ou redécouvrir une sélection de films qui ont marqué les esprits ! S'appuyant sur le geocaching* et la réalité augmentée, le parcours de **Ciné Cité** est constitué de **7 affiches** à la composition mystérieuse, à retrouver dans autant d'endroits de la ville. Chacune des affiches donne à voir un étonnant bric-à-brac qui renferme 4 films soigneusement cachés...

Votre mission ? **Devinez les titres** de ces films grâce aux indices visuels astucieusement disséminés au milieu de ce joyeux bazar ! Tous ces objets et éléments de décors sont autant de clins d'œil et de références aux chefs-d'œuvre cinématographiques qui se dissimulent derrière chaque affiche.

Grâce à la **réalité augmentée**, les indices se révèlent et prennent vie pour dévoiler un à un quel film culte se cache au cœur de ces cabinets de curiosités !

Chaque découverte donne accès à une nouvelle indication pour trouver la prochaine cachette !

**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.*

Direction artistique, design et animation : **Aurélien Jeanney**

Production : **Electroni[k] & Maison Tangible**

Co-production : **ASCA Beauvais**

Avec le soutien du **CNC - Centre National du Cinéma et de l'Image Animée**

MENTION COURTE

Ciné cité est une création originale d'Aurélien Jeanney, produite par Maison Tangible et Electroni[k], en co-production avec l'ASCA Beauvais, avec le soutien du CNC - Centre National du Cinéma et de l'Image Animée

LES AFFICHES

Sept grandes thématiques forment le parcours. D'abord les **films d'animation** qui nous ont fait grandir (Ratatouille, Kirikou, Mon Voisin Totoro et Aladdin), puis les **blockbusters des 80's** (Indiana Jones, Retour vers le futur, E.T. et SOS Fantômes), puis les **films qui parlent du cinéma** (The Artist, Panic sur Florida Beach, The Fablemans et La Cité de la peur).

Ensuite, on retrouve les **comédies** (Les Visiteurs, Les Bronzés font du ski, Les Temps modernes et Astérix mission Cléopâtre), puis les **grandes sagas littéraires adaptées au cinéma** (Batman, Harry Potter, Hunger Games et V pour Vendetta), puis les **séries adaptées de films ou de jeux vidéos** (Stranger things, The Last of us, Fargo et Mercredi) et enfin les **comédies musicales** (Moulin rouge, La la Land, Grease et Mary Poppins).



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 **Ciné Cité**

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

L'application permet ainsi de scanner chaque affiche et de faire apparaître en réalité augmentée la révélation des indices et des noms des films. Donnant ainsi les réponses au jeu de piste, elle donne de nouvelles indications aux utilisateur·ices pour trouver la prochaine cachette ! En bonus, elle donne pour chaque résolution une petite anecdote relative au 7ème art. A la fin du parcours, un mot de passe est donné au public, permettant à ce dernier de récupérer son trésor : un coloriage original créé par Aurélien Jeanney !



BIOGRAPHIE

Aurélien Jeanney (FR)

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

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, Kazakhztan, 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 11e 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

2 / LIENS, PHOTOS & VIDÉO

VISUEL COMMUNICATION :

Extrait ci-dessous [à télécharger ici](#)



LIENS

Ciné cité: electroni-k.org/installations-performances/cine-cite

Aurélien Jeanney

Facebook : [@AurelienJeanney](https://www.facebook.com/AurelienJeanney) / Instagram : [@aurelienjeanney](https://www.instagram.com/aurelienjeanney) / Site web : www.aurelienjeanney.fr

Maison Tangible

Facebook [@maison-tangible](https://www.facebook.com/maison-tangible) / Instagram [@maison-tangible](https://www.instagram.com/maison-tangible) / Site web : maison-tangible.fr

Electroni[k] :

Facebook : [@association.electronik](https://www.facebook.com/association.electronik) / Instagram : [@electronik_association](https://www.instagram.com/electronik_association) / Twitter : [@electronik](https://twitter.com/electronik)
Site web : www.electroni-k.org

CONTACTS

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