

LIVELYYY, PAR GUILLAUMIT

EXPOSITION INTERACTIVE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE
INTERACTIVE EXHIBITION IN AUGMENTED REALITY



Livelyyy - Extrait / Extract - Credit : Guillaumit

CRÉATION EN COURS - *WORK IN PROGRESS*

Une création originale de Guillaumit, accompagnée et produite par Electroni[k], en coproduction avec Le Safran (Festival Safran' numériques), le Théâtre de l'Éclat (Festival Noob), l'Ambassade de France à Singapour (Festivals Voilah!), et le soutien du National Art Council de Singapour (Arts in your Neighbourhood), du Tétris (Festival Exhibit) et de l'Institut Français de Tokyo (Festival Digital Choc).

LE PROJET ARTISTIQUE

ARTISTIC PROJECT

Sur invitation du **Festival Maintenant** et de l'association **Electroni[k]**, **Guillaumit** imagine une exposition plurielle entre arts graphiques et réalité augmentée. Pensée initialement comme une œuvre monumentale, pouvant atteindre jusqu'à 60m², cette création pourra se déployer sur différents supports en extérieur comme en intérieur, au mur, comme au sol. Des actions de médiation et ateliers, dont la réalisation de masques en réalité augmentée accompagneront l'exposition de ce projet.

*At the invitation of the **Maintenant Festival** and **Electroni[k]**, **Guillaumit** imagines a plural exhibition between graphic arts and augmented reality. Initially conceived as a monumental work, reaching up to 60m², this creation can be deployed on various supports, outdoors and indoors, on the wall, and/or on the floor. Mediation actions and workshops, including the production of augmented reality masks, will accompany the exhibition of this project.*



Livelyyy - Extrait / Extract - Credit : Guillaumit

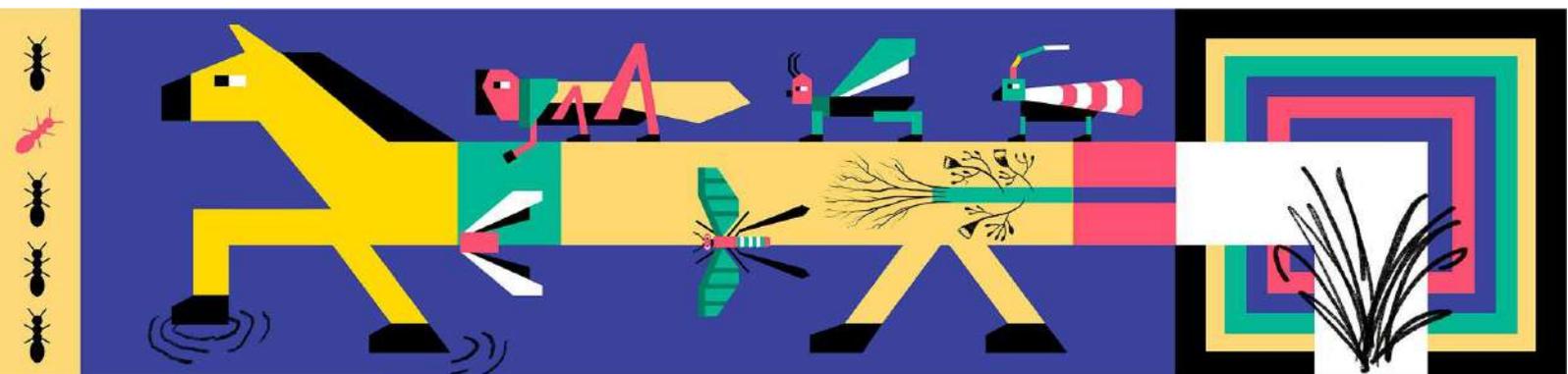
UNE EXPLORATION LUDIQUE DE NOTRE RAPPORT AU(X) VIVANT(S) A FUN EXPLORATION OF OUR RELATIONSHIP TO THE LIVING (S)

Dans ces créations à l'univers géométrique et coloré, Guillaumit décloisonne dessin, animation et jeux vidéo, et traite, avec humour et absurde, de sujets contemporains. Aussi, l'inspiration première de cette nouvelle création, qui prendra la forme d'une fresque murale monumentale, se situe autour d'une réflexion sur le thème de notre rapport au vivant et à l'environnement.

L'interactivité avec les spectateur.rice.s est au cœur de la démarche artistique de Guillaumit. Ici, elle se matérialise par une expérience vidéo-ludique en réalité augmentée, qui plonge le spectateur dans un autre facette de la narration.

L'animation en réalité augmentée offrira ainsi un passage de la surface plane de la fresque vers un univers foisonnant en 3D, peuplé d'une multiplicité d'espèces interdépendantes ; animaux, insectes, organismes vivants, et microbes qui forment un écosystème fragile.

Ainsi grâce à la réalité augmentée, notre téléphone, tel un microscope, permettra de révéler l'invisible et de donner à voir la richesse cachée du vivant dissimulée dans la fresque. Tel un jardinier, l'utilisateur devra prendre soin de cet ensemble à travers une expérience vidéo-ludique...



Livelyyy -Extrait / Extract - Credit : Guillaumit

In these creations with a geometric and colorful universe, Guillaumit breaks down barriers between drawing, animation and video games, and deals with contemporary subjects with humor and absurdity. Also, the primary inspiration for this new creation, which will take the form of a monumental wall fresco, is based on a reflection on the theme of our relationship with living things and the environment.

Interactivity with viewers is at the heart of Guillaumit's artistic approach. Here, it takes the form of a video-game experience in augmented reality, which immerses the viewer in another facet of the narrative. The augmented reality animation will thus offer a passage from the flat surface of the fresco to a teeming 3D universe, populated by a multiplicity of interdependent species; animals, insects, living organisms, and microbes that form a fragile ecosystem.

Thus, thanks to augmented reality, our phone, like a microscope, will reveal the invisible and show the hidden richness of living things hidden in the fresco. Like a gardener, the user will have to take care of this set through a video-fun experience ...

INSPIRATIONS ET PROJETS PRÉCÉDENTS

INSPIRATIONS AND PREVIOUS PROJECT

EAU VIVE

Fresque géante et jeu vidéo en réalité augmentée

Giant interactive fresco and video game in augmented reality



Credits : Guillaumit, 2020

Eau Vive est une fresque en réalité augmentée, réalisée lors d'une résidence de création effectuée dans la ville thermale de Châtel-Guyon (63) fin 2020, en partenariat avec la Route des Villes d'Eaux du Massif Central.

Eau Vive is an augmented reality fresco, produced during a creative residency in the spa town of Châtel-Guyon in France at the end of 2020, in partnership with the Route des Villes d'Eaux du Massif Central.

Plus d'informations / More informations :

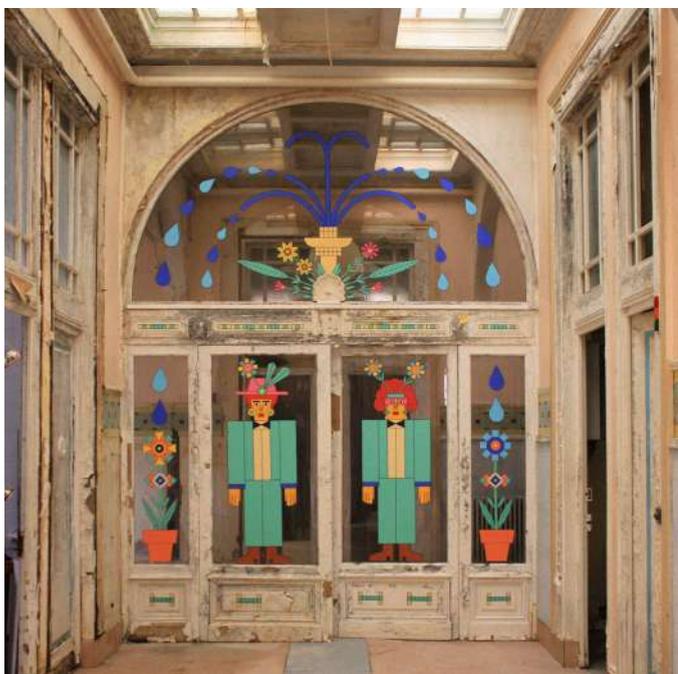
<https://etapes.com/guillaumit-eau-vive-chatel-guyon/>

En vidéo / In picture :

<https://www.youtube.com/watch?v=OCEox3i691Y>

EAU VIVE

Fresque géante et jeu vidéo en réalité augmentée
Giant interactive fresco and vidéo game in augmented reality



Credits : Guillaumit, 2020



LA MARELLE

Fresque monumentale - *Giant fresco*

Cette marelle de 70 m de long et 4 m de large et a été créée par Guillaumit et les enfants du quartier de Maurepas à Rennes.

This 70 m long and 4 m wide hopscotch was created by Guillaumit and the children of the Maurepas district in Rennes.



Credits : Guillaumit, 2020



En vidéo / In picture : <https://www.youtube.com/watch?v=f60f5WsR1rw>

CARNAVAL AUGMENTÉ



Plus d'informations / More informations :

<https://etapes.com/avec-guillaumit-le-carnaval-de-bordeaux-basculer-dans-la-realite-augmentee/>

En vidéo / In picture :

https://www.youtube.com/watch?v=l1HN0PE7_D0&ab_channel=guillaumitmit

<https://www.youtube.com/watch?v=Y8royqqZoSM>

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

TECHNICAL CHARACTERISTICS

Afin de réduire les frais logistiques et l’empreinte carbone de circulation de l’œuvre en France et faciliter sa diffusion à l’étranger, une version en fichier numérique à imprimer sera également disponible et sera le format de diffusion privilégié. L’application dédiée sera disponible gratuitement en téléchargement sur Google et Apple store.

In order to reduce logistical costs and the carbon footprint of the work's circulation in France and facilitate its distribution abroad, a printable digital file version will be available and will be the preferred distribution format. The application will be available for free download from Google and Apple store

DIMENSIONS ET IMPLANTATION

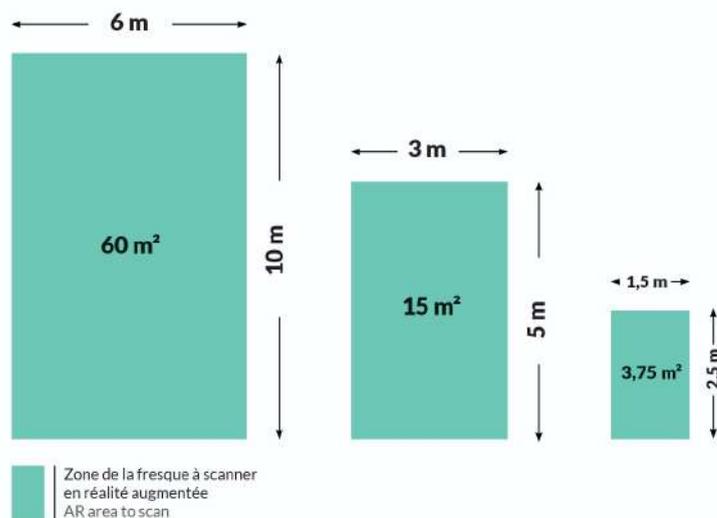
DIMENSIONS ET IMPLANTATION

Les dimensions et orientations (paysage ou portrait) de la fresque pourront s’adapter aux différentes typologies de lieux d’accueil, permettant ainsi d’encourager la circulation de l’œuvre tant dans des lieux et festivals du champ des arts hybrides et des cultures numériques, que dans des lieux non dédiés à l’instar des médiathèques, bibliothèques, centres culturels et Instituts Français à l’étranger.

(Voir fiche technique) / See Technical rider

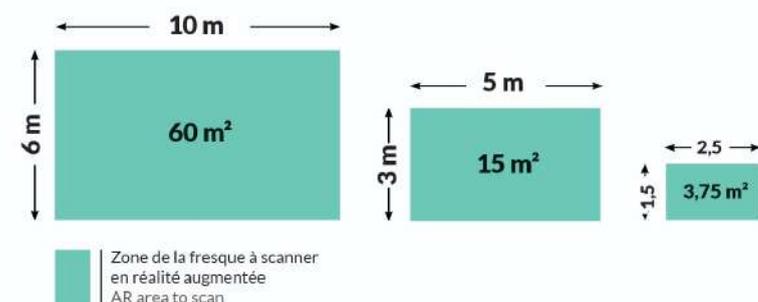
SCHÉMAS VERTICAUX D'IMPLANTATION VERTICAL LOCATIONS

Exemples de différentes dimensions possibles de la fresque
Examples of different possible size of the fresco



SCHÉMAS HORIZONTAUX D'IMPLANTATION HORIZONTAL LOCATION

Exemples de différentes dimensions possibles de la fresque
Examples of different possible size of the fresco



L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

ARTISTIC TEAM

Direction artistique et design / Artistic direction and graphic design : **Guillaumit**

Création sonore / music : **Sylvain Quément**

Développement technique / technical development : **Alexandre Coirier**

GUILLAUMIT



Artiste plasticien, illustrateur et réalisateur de films d'animation, Guillaumit est un touche-à-tout pluriel et curieux, qui aime croiser les disciplines et les technologies.

Il débute sa carrière avec le duo Gangpol & Mit, un projet mêlant musique électronique et film d'animation qui se produira sur des nombreuses scènes du monde entier. Depuis quelques années, Guillaumit partage son temps entre un travail en atelier pour des recherches graphiques à la fabrique Pola (Bordeaux - France), des publications de livres et des interventions artistiques. Récemment, il vient de finaliser pour Arte la série animée *Globozone*. Il réalise également des grandes fresques sur les murs et au sol toujours en lien avec les contextes particuliers de l'espace public dans lequel il intervient.

*Visual artist, illustrator and animated film director, Guillaumit is a plural and curious jack-of-all-trades, who likes to combine disciplines and technologies. He began his career with the duo gangpol & Mit, a project combining electronic music and animated film that will perform on many stages around the world. For several years, Guillaumit has divided his time between working in a workshop for graphic research at the Pola factory (Bordeaux - France), publishing books and artistic interventions. Recently, he has just finalized the animated series *Globozone* for Arte. He also creates large frescoes on the walls and on the ground, always linked to the particular contexts of the public space in which he works.*

SYLVAIN QUÉMENT (aka GANGPOL)



Sylvain alias Gangpol est la moitié musicale du duo sonore et visuel Gangpol & Mit et de ses divers projets jeune public afférents (Carton Park, Radio Minus Sound System). Il est également compositeur de musique à l'image pour le cinéma, l'animation ou le spectacle vivant.

Sylvain is the musical half of the sound and visual duo Gangpol & Mit and its various related young audience projects (Carton Park, Radio Minus Sound System). He is also a composer of image music for cinema, animation or live performance.

ATELIER “Masques Augmentés”

WORKSHOP “Augmented masks”

Présentation :

Lors de cet atelier les participants réalisent des masques originaux, en utilisant des gabarits qui sont librement personnalisables et transformables. Chaque participant peut ainsi repartir avec son propre masque à découvrir en réalité augmentée, grâce à l'application “Carnaval Augmenté”. L'application « carnaval augmenté» animant les masques est gratuite et disponible sur App Store et Google PlayStore.

Exemple de réalisations en vidéo : https://youtu.be/h2d-_S1-X8Y



Composition du kit :

- 3 gabarits de modèles de masques originaux (fichiers pdf)
- 1 fichier de composition d'éléments pour personnaliser les masques (fichiers pdf)
- 1 application dédiée : “Carnaval Augmenté”

Matériel à fournir par la structure d'accueil, par participant.e. :

- Impression de 2 fichiers pdf au format A3, en couleur, en 250g, afin d'assurer une bonne rigidité (= 1 masque au choix parmi les 3 modèles proposés + le fichier de composition)
- feutres / crayons de couleurs/ craies grasses
- colles type glue liquide
- ciseaux
- élastiques (30cm par masque)
- option de rajouts : pailles, scoubidou
- chaises et tables par groupe
- au minimum 1 tablette numérique pouvant télécharger l'application de réalité augmentée “Carnaval Augmenté” pour l'animation par le médiateur.rice
- (optionnel si présence de l'artiste) - 1 écran ou vidéoprojecteur

Animateur.rice.s : Fonction du nombre de participant.e.s, 1 à 2 animateur.rice.s pour donner conduire l'atelier et aider à la réalisation

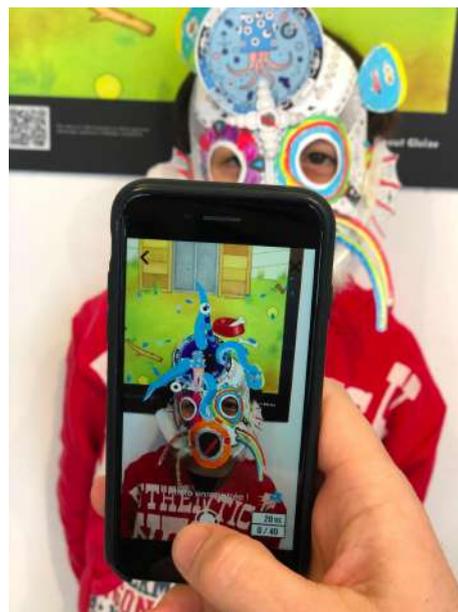
WORKSHOP “AUGMENTED MASKS”

ENGLISH VERSION

Presentation :

During this workshop, participants make original masks, using templates that are freely customizable and transformable. Each participant can thus leave with their own mask to discover in augmented reality, thanks to the "Augmented Carnival" application. The "Carnaval Augmenté" application animating the masks is free and available on the App Store and Google PlayStore.

Example of achievements in video : https://youtu.be/h2d-_S1-X8Y



Kit composition :

- 3 templates of original mask models (pdf files)
- 1 element composition file to customize the masks (pdf files)
- 1 dedicated application: "Augmented Carnival"

Material to be provided by the host structure, per participant. :

- Printing of 2 pdf files in A3 format, in color, in 250g, to ensure good rigidity (= 1 mask of your choice among the 3 models offered + the composition file)
- felt-tip pens / colored pencils / greasy chalks
- liquid glue type glues
- scissors
- elastic bands (30cm per mask)
- option of additions: straws, scoubidou
- chairs and tables per group

- at least **1 digital tablet** that can download the augmented reality application "Carnaval Augmenté" for animation by the mediator.

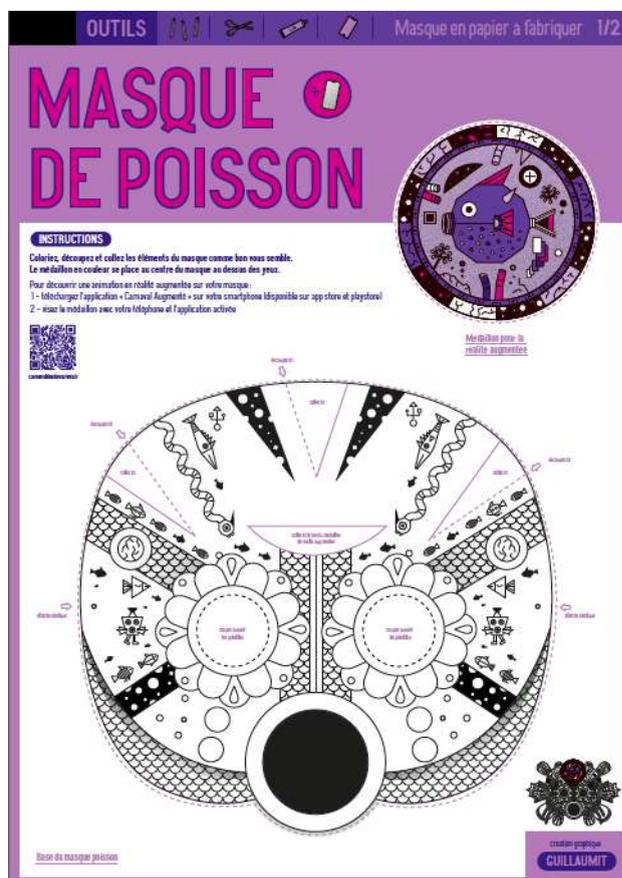
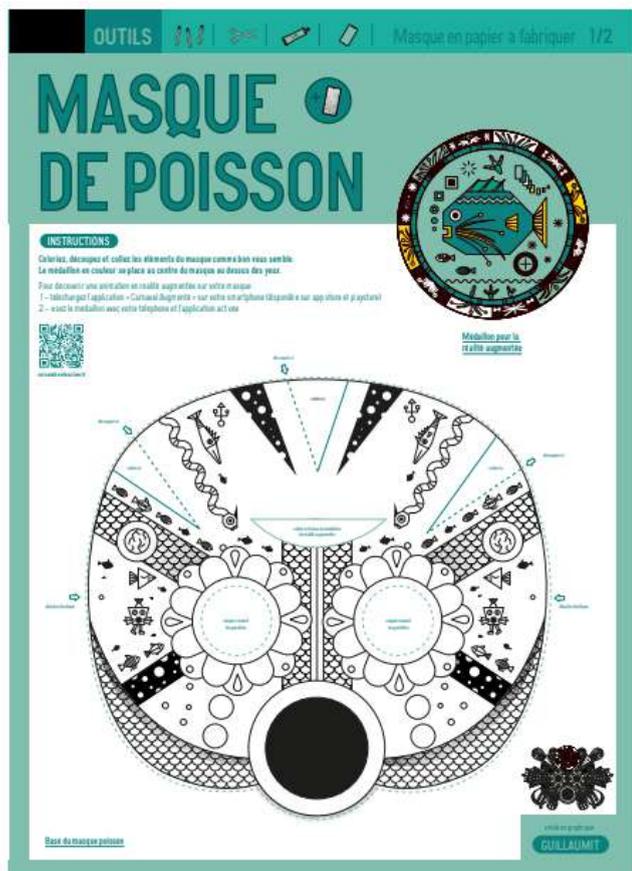
- (optional if the artist is present) - 1 screen or video projector

Animator : Depending on the number of participants : 1 to 2 facilitators to lead the workshop and help with the realization

ATELIER “Masques Augmentés”

WORKSHOP “Augmented masks”

Exemples de gabarit imprimé qui sert de base à la création des masques :
 Examples of a printed template which is used as a basis for the creation of the masks:



Plusieurs médaillons à choisir déclenchent la réalité augmentée :
 Several medallions to choose from trigger augmented reality:



LIENS

LINKS

GULLAUMIT

Facebook : <https://www.facebook.com/guillaumit>

Instagram : <https://www.instagram.com/guillaumit/>

Site web / Web site : <https://guillaumit.tumblr.com/>

Globozone :

<https://www.traxmag.com/a-voir-la-nouvelle-webserie-darte-tv-questionne-avec-humour-la-place-de-lartiste-dans-la-societe/>

<https://usbeketrica.com/fr/article/globozone-webserie-fusionner-jeu-video-interactivite-arte>

GANGPOL & MIT

Facebook : <https://www.facebook.com/Gangpol-Mit-43909054669/>

PRODUCTION

Livelyyy est une création originale de Guillaumit, accompagnée et produite par Electroni[k], en coproduction avec Le Safran (Festival Safran' numériques), le Théâtre de l'Éclat (Festival Noob) et avec le soutien de l'Ambassade de France à Singapour, du National Art Council de Singapour (Festivals Voilah! & Arts in your Neighbourhood), du Tétris (Festival Exhibit) et de l'Institut Français de Tokyo (Festival Digital Choc).

ELECTRONI[K]



ELECTRONI[K]

Electroni[k] développe depuis 2001 un projet dédié à la création artistique d'aujourd'hui dans les domaines du son, de l'image et des nouveaux médias, avec une attention particulière portée aux créations pluridisciplinaires et innovantes. L'association produit tous les ans en octobre le festival **Maintenant**, pensé comme un instantané des pratiques artistiques contemporaines, et crée avec ses partenaires de multiples dispositifs d'action culturelle à l'année à destination de nombreux publics autour des mots-clefs arts, musiques & technologies. Tout au long de l'année et dans le cadre du festival annuel, les actions de l'association Electroni[k] s'appuient sur 3 grands objectifs :

- Favoriser la création, l'expérimentation, l'innovation et l'émergence de nouvelles pratiques artistiques.
- Encourager, soutenir, accompagner et encadrer la diffusion des projets réalisés.
- Développer les actions de sensibilisation, de médiation et de formation des publics, accroître la sensibilisation à de nouvelles pratiques artistiques et culturelles.

ELECTRONI[K]



ELECTRONI[K]

Electroni[k] has been developing since 2001 a project dedicated to today's artistic creation in the areas of sound, image and new media, with a particular focus on multidisciplinary and innovative creations. Every year in October the association produces the Maintenant festival, designed to be a snapshot of contemporary artistic practices, and creates multiple cultural actions with its partners throughout the year for various audiences with art, musiques & technology as keywords. Throughout the year and in the framework of the annual festival, Electroni[k]'s actions' focus on 3 main objectives :

- Favour the creation, experimentation, innovation and emergence of new artistic practices
- Encourage, support, assist and supervise the projects created.
- Develop actions to create awareness, guide and educate the public, and increase awareness of new artistic and cultural practices.

CALENDRIER PRÉVISIONNEL DE CRÉATION

PROVISIONAL CALENDAR OF CREATION

En cours de définition / Being defined

Avril - Mai 2021 / April - May 2021 :

- Cahier des charges / *Specifications*
- Conception et notes d'intention / *Design and Intent Notes*
- Recherches de partenaires / *Partner researches*

Juin-Juillet 2021 / June - July 2021 :

- Développement graphique / *Graphic development*
- Développement Game design / *Game design development*
- Développement technique / *Technical development*
- Recherche et écriture composition sonore / *Research and writing sound composition*

Juillet/Août 2021 / July - August 2021 :

- Finalisation graphique / *Graphic finalization*
- Test d'impression / *Printing test*

Septembre 2021 / September 2021 :

- Publication sur les stores / *Publication on stores*

01 au 10 octobre 2021 / 01 to 10 October 2021 :

- Festival Maintenant - Rennes - Première exposition / *First exhibition* -

11 au 28 Novembre 2021 / 11th to 28th November 2021 :

- Festivals Voilah! & Arts in your Neighbourhood - Singapour

Mars 2022 (dates à venir) / March 2022 (dates to be confirmed) :

- Safra' numériques - Le Safran - Amiens

19 Avril au 07 mai 2022 / 19th April to 7th of may 2022 :

- Festival Noob - Théâtre de l'Éclat - Pont-Audemer

Juin 2022 (dates à venir) / June 2022 (dates to be confirmed) :

- Festival Exhibit - Le Tétris- Le Havre (en cours de confirmation)

CONTACTS

PRODUCTION :

Anne Coursan

Chargée de projets / Project manager

a.coursan@electroni-k.org

+33 (0)2 99 59 55 57

ELECTRONI[K]

87 boulevard Jean Mermoz

35136 Saint-Jacques-de-la-Lande

FRANCE

www.maintenant-festival.fr | www.electroni-k.org