



dossier de presse

sommaire

communiqué de presse	p. 3
press release	p. 5
biographie des artistes	p. 7
descriptif des œuvres	p. 9
les Labs	p. 10
plan du festival	p. 12
le cycle de conférences	p. 13
visuels disponibles pour la presse	p. 14
partenaires	p. 16
partenaires médias	p. 17
partenaires institutionnels et partenaires associés	p. 18

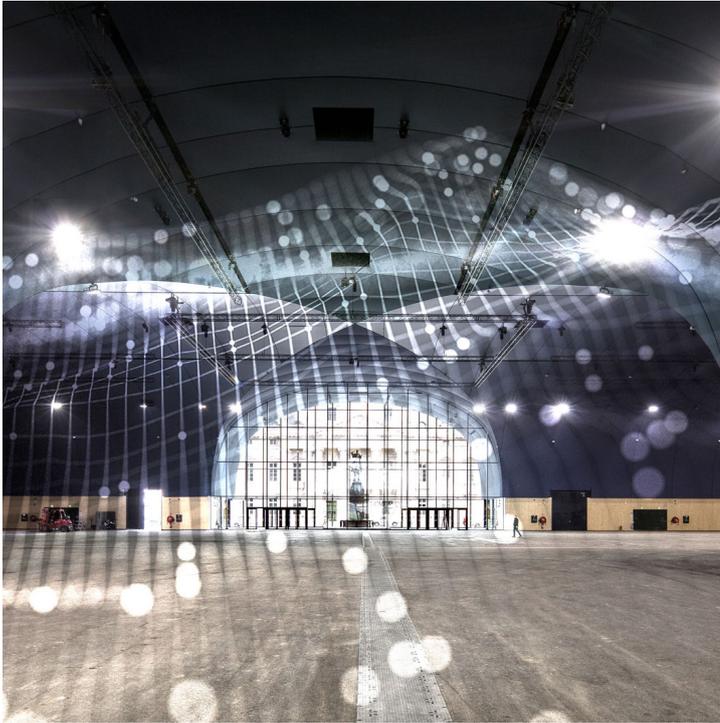
Palais Augmenté 2

17 - 19 juin 2022

Grand Palais Éphémère

Place Joffre
75 007 Paris

événement coproduit par Fisheye et la
Réunion des musées nationaux - Grand Palais



Palais Augmenté, le premier festival dédié à la création artistique en réalité augmentée et aux innovations culturelles immersives, dont l'édition inaugurale en 2021 avait rencontré un grand succès auprès du public, revient cette année avec un programme enrichi de nouvelles expériences digitales avec pour thème commun l'alchimie et l'énergie collective. Ce festival, initiative de Fisheye et de la Rmn - Grand-Palais, a pour ambition d'être un véritable état des lieux des innovations technologiques liées à la culture.

Au programme de cette deuxième édition : un parcours d'œuvres inédites en réalité augmentée créées par des artistes internationaux accessible depuis les smartphones des visiteurs, des expériences interactives technologiques dans des espaces de démonstration appelés "Labs" et un cycle de conférences sur trois jours abordant des thématiques liées à la création numérique contemporaine.

artistes présentés et leurs œuvres : toutes les œuvres sont des commandes originales créées pour le festival, et chaque artiste possède une pratique multidisciplinaire au-delà de l'art numérique : photographie, sculpture, performance, peinture, poésie...

Mouawad + Laurier (nés en 1980, Liban et France)

Paysage sonore : une performance musicale en réalité augmentée, générée en temps réel par les sons produits par l'ensemble des visiteurs à l'intérieur du Grand Palais Éphémère. Une harmonie musicale hypnotique et contemplative fait le lien entre réel et virtuel, et des particules de lumière réagissent à cette composition à travers différents paysages inspirés par les éléments naturels.

Ittah Yoda (France et Japon)

Never the Same Ocean : cette œuvre ramène à la surface des mondes sous-marins méconnus, prenant la forme de sculptures interactives et vivantes, issus en partie de reconstructions 3D de phytoplanctons et zooplanctons. Le duo collabore avec des instituts de recherche pour proposer des nouvelles formes de langage et de communication inspirés par les systèmes de symbiose présents fréquemment entre la flore et la faune sous-marine.

Gourau Phong (nés en 1985 et en 1989, France)

Can Dogs Save the World? : Le Grand Palais Éphémère se transforme en un parc à chien d'inspiration résolument californienne, à l'intérieur duquel les visiteurs vont apprivoiser d'étranges créatures canines, et se laisser apprivoiser à leur tour par ces chiens virtuels, symboles d'un lien social ludique et pur.

Julien Creuzet (né en 1986, France)

Ogun et Mars, pour une cosmogonie de l'invisible : les visiteurs sont invités à tourner autour d'une immense forme anthropomorphique répétant le même geste inlassablement, ôtant de sa propre tête, livre après livre, près de 80 références panafricaines, francophones, anglophones, lusophones et hispanophones.

Gobelins, l'école de l'image (France)

L'école de création propose une œuvre collaborative réalisée par les étudiants issus de la formation Jeux vidéos et expériences ludiques, qui donne un regard contemporain sur la réalité augmentée et ses applications.

ECAL, Ecole cantonale d'art de Lausanne (Suisse)

L'ECAL a choisi de faire intervenir un ancien étudiant et un collectif d' alumni du Bachelor Media & Interaction Design, Pierry Jaquillard et ZEROTERA, pour des créations en réalité augmentée à l'intérieur du Grand Palais Éphémère.

Labs

En parallèle de l'exposition, une dizaine d'expériences innovantes et engageantes sont proposées au public par des musées, des acteurs technologiques et des écoles d'art, pour permettre la rencontre, l'échange et l'apprentissage des nouvelles technologies, et mettre en exergue un nouveau champ des possibles pour la culture et la médiation dans divers disciplines d'expression culturelle.

cycle de conférence

Un cycle de 10 conférences inédites aura lieu au Balcon Eiffel du Grand Palais Éphémère, sur les trois jours de l'événement. Experts, artistes, penseurs, écoles, entreprises et institutions pourrons débattre et échanger sur des sujets de fond liés aux nouvelles sociétés numériques, comme les NFT, les métavers, la 5G et l'écoresponsabilité. Le programme complet du festival sera dévoilé le 9 mai 2022 sur palaisaugmente.fr

Palais Augmenté se jumelle cette année avec PiXii Festival, le festival international des cultures digitales, qui se tiendra fin juin à la Rochelle. Les festivals bénéficient d'un attachement commun à l'innovation dans la culture ainsi qu'à la création de liens territoriaux en faveur du numérique. Une partie de la sélection artistique de chaque événement sera présentée dans les deux lieux.

.....

informations pratiques

Il est demandé au public de venir profiter de l'exposition muni de son téléphone portable (batterie quasi pleine) et d'un casque audio. L'application de l'événement, nécessaire à la visualisation des œuvres, pourra être téléchargée au préalable sur les plateformes Android et Apple.

Des médiateurs seront présents pour accompagner les visiteurs le jour J, afin de répondre aux questions et de guider chacun dans la découverte de cette nouvelle technologie.

Fisheye (éditeur de magazine photo, producteur de contenus et incubateur de startup entre technologie et culture) défriche les nouvelles écritures de l'image. Depuis 2013, Fisheye produit des œuvres et événements qui explorent l'immersif en s'associant aux plus grands artistes pionniers des technologies virtuelles.

Ce festival est conçu dans le cadre du programme d'innovation de la Rmn - GP « Art#Connexion »

.....

ouverture au public

vendredi 17 juin : 12h - 20h

samedi 18 juin : 10h - 20h

dimanche 19 juin : 10h - 18h

tarifs

6 € plein tarif, 4 € tarif réduit, gratuit pour les moins de 16 ans

réservations

réservations ouvertes le 9 mai 2022 sur palaisaugmente.fr

application « Palais Augmenté » disponible le 9 mai 2022 sur Android et

Apple

accès

arrêt La Motte-Picquet – Grenelle par les lignes 6, 8 et 10 ou arrêt École militaire par la ligne 8 ; bus : arrêt École militaire par les lignes 28, 80, 86, 92 ou arrêt Général de Bollardière par les lignes 80 et 82

contacts presse :

Rmn - Grand Palais

Florence Le Moing

florence.le-moing@rmngp.fr

Eva Bordini

eva.bordini@rmngp.fr

presse.rmngp.fr

[@Presse_RmnGP](https://twitter.com/Presse_RmnGP)

Palais Augmenté 2

17 - 19 juin 2022

Grand Palais Éphémère

Place Joffre
75 007 Paris

event co-produced by Fisheye and
Réunion des Musées Nationaux - Grand Palais



Palais Augmenté, the first festival dedicated to artistic creation in augmented reality and immersive cultural innovations, which launched in 2021 to a very successful public reception, is back this year with a programme enhanced with new digital experiences, around a common theme of alchemy and collective energy. This festival, which is an initiative of Fisheye and the Rmn - Grand Palais, aims to represent an overview of all culture-based technological innovations.

The programme for this second year includes: a circuit of brand-new works in augmented reality created by international artists and accessible on visitors' smartphones, interactive technological experiences in demonstration spaces called "Labs" and a three-day lecture series exploring themes relating to contemporary digital creation.

artists presented and their works: all the works are original commissions created for the festival, and each artist has a multidisciplinary practice beyond digital art, encompassing photography, sculpture, performance, paintings, poetry and more.

Mouawad + Laurier (born in 1980, Lebanon and France)

Paysage sonore: a musical performance in augmented reality, generated in real time by the sounds produced by all the visitors inside the Grand Palais Éphémère. A hypnotic and contemplative musical harmony creates connections between the real and the virtual, while light particles react to the composition through different landscapes inspired by the natural elements.

Ittah Yoda (France and Japan)

Never the Same Ocean: this piece brings little-known undersea worlds up to the surface, in the form of interactive, living sculptures partially derived from 3D reconstructions of phytoplankton and zooplankton. The pair works with research institutes to offer new forms of language and communication inspired by the systems of symbiosis often present between undersea flora and fauna.

Gourau Phong (born in 1985 and 1989, France)

Can Dogs Save the World?: The Grand Palais Éphémère is transformed into a resolutely Californian-inspired dog park in which visitors tame strange canine creatures and allow themselves to be tamed by one another thanks to these virtual dogs, symbolic of a fun and pure social connection.

Julien Creuzet (born in 1986, France)

Ogun et Mars, pour une cosmogonie de l'invisible: visitors are invited to move around a huge anthropomorphic form that repeats the same movement tirelessly, taking book after book from its own head, with almost 80 pan-African, Francophone, Anglophone, Lusophone and Hispanophone titles.

Gobelins, l'école de l'image (France)

The design school is offering up a collaborative work produced by students on the Video games and entertainment course, which offers a contemporary perspective on augmented reality and its applications.

ECAL, University of Art and Design Lausanne (Switzerland)

ECAL has chosen to invite a former student and a collective of alumni from the Bachelor Media & Interaction Design programme, Pierry Jaquillard and ZERO TERÄ, to produce creations in augmented reality inside the Grand Palais Éphémère.

Labs

Alongside the exhibition, around ten innovative and engaging experiences will be offered to the public by museums, leading figures in the field of technology and art schools, to enable visitors to encounter, discuss and learn about new technologies and highlight a new field of possibilities for culture and engagement in various disciplines of cultural expression.

lecture series

A series of 10 brand-new lectures will take place on the Eiffel Balcony at the Grand Palais Éphémère over the three days of the event. Experts, artists, thinkers, schools, companies and institutions will be able to debate and discuss fundamental subjects relating to new digital societies, such as NFTs, metaverses, 5G and eco-responsibility. The full festival programme will be revealed on 9 May 2022 at palaisaugmente.fr

This year, *Palais Augmenté* is twinning with PiXii Festival, the international festival for digital cultures, which will take place in late June in La Rochelle. The festivals share a commitment to innovation in culture and to the creation of regional connections to promote the digital sphere. Part of the artistic selection of each event will be presented at both festivals.

.....

practical information

Visitors are asked to bring their mobile phones (almost fully charged) and headphones when they come to enjoy the exhibition. The event app, which is required in order to view the works, can be downloaded in advance on the Android and Apple platforms.

Engagement officers will be available to support visitors on the day, answer questions and guide everyone through their exploration of this new technology.

Fisheye (photo magazine publisher, content producer and startup incubator at the intersection of technology and culture) paves the way for new forms of image-based expression. Since 2013, Fisheye has produced works and events that explore the immersive sphere by partnering with top pioneering artists in virtual technologies.

This festival has been created as part of the Rmn - GP's "Art#Connexion" innovation programme

.....

open to the public

Friday 17 June: 12 pm - 8 pm Saturday 18 June: 10 am - 8 pm
Sunday 19 June: 10 am - 6 pm

price

€6 full price, €4 concessions, free for those under 16 years

bookings

bookings open 9 May 2022 at palaisaugmente.fr
"Palais Augmenté" app available 9 May 2022 on Android and Apple

directions

metro - stop La Motte-Picquet-Grenelle via lines 6, 8 and 10 or stop École militaire via line 8. Bus - stop École militaire via lines 28, 80, 86 and 92 or stop Général de Bollardière via lines 80 and 82

press contacts:

Rmn - Grand Palais

Florence Le Moing
florence.le-moing@rmngp.fr

Eva Bordini
eva.bordini@rmngp.fr

presse.rmngp.fr
[@Presse_RmnGP](https://twitter.com/Presse_RmnGP)

biographie des artistes

Mouawad et Laurier

Maya Mouawad et Cyril Laurier collaborent depuis de nombreuses années sur des projets artistiques innovants dans le monde, à la fois pour leurs créations et en travaillant avec d'autres artistes sous le nom de Hand Coded. Ils conçoivent et créent des installations permanentes ou éphémères. La particularité de ce duo d'artistes qui a étudié ensemble est son double intérêt pour la technologie et l'art, l'un à travers la musique et le son, l'autre pour les concepts et les visuels. Ils signent leurs œuvres sur des thèmes liés à la nature, la vulnérabilité et la contemplation.

« Nous utilisons la technologie pour capturer l'attention du public et l'inviter à la réorienter vers la nature. »

Ittah Yoda

Le duo Ittah Yoda est formé par les artistes Kai Yoda et Virgile Ittah. Issus respectivement de la photographie et de la peinture, ils ont développé leur identité artistique en tant que duo à travers la sculpture et le numérique, ce dernier envisagé comme vecteur créatif transculturel.

Leur collaboration donne naissance à des formes réelles, virtuelles et participatives qui s'adressent souvent à l'inconscient collectif. Leurs œuvres sont toujours inspirées des thématiques de communication non verbale, symbiose interspèces, et du rapport entre les différentes formes de vivant.

Gourau Phong

Benjamin Roulet et François Bellabas, aussi connus sous le nom de Gourau & Phong, forment un duo de plasticiens se définissant comme des cyber-optimistes. Louant le rapport aux machines à travers une utilisation abondante des outils et technologies numériques, ils manipulent l'image et plus précisément l'image comme donnée. En 2017, ils ont fondé le studio de création Gourau & Phong comme un laboratoire expérimental à travers lequel ils répondent aux cartes blanches du monde de l'art et de la publicité. En réconciliant art, pop culture et cyberspace, le duo travaille à façonner l'image de demain.

Julien Creuzet

Julien Creuzet est un artiste protéiforme, à la fois plasticien, vidéaste, performeur et poète. Au-delà de la multiplicité des médiums dont il s'empare, son propos explore des imaginaires issues d'héritages culturels de la diaspora africaine, et recentre des histoires et des formes au cœur des cultures contemporaines.

Gobelins, l'école de l'image

Les étudiants de Gobelins, l'école de l'image participeront à nouveau au Palais Augmenté, à travers une œuvre collaborative intégrée au parcours du festival. Les étudiants des Gobelins sont les auteurs en 2021 de *Japosta*, une serre post-anthropocène en réalité augmentée programmée au Palais Augmenté la même année. Ils sont encadrés par Lola Bergeret, professeure de graphisme et coordinatrice du master Jeux vidéo.

ECAL (Pierry Jaquillard et ZEROTERA)

Pierry Jaquillard est né en 1995 en Suisse. Son intérêt le porte vers l'interaction design pour mieux comprendre la relation entre objet et sujet. Cela lui permet d'explorer le numérique comme médium, prédominant dans notre siècle, le code informatique comme machine mais aussi comme un langage à part entière. Il finit le Bachelor en Media & Interaction Design en 2018 à l'ECAL, où il est depuis assistant académique.

Son travail personnel se concentre sur les comportements sociaux sculptés par l'utilisation de la technologie et son impact culturel, ainsi que la machine et la créativité supposée qui pourrait en émerger.

Il en résulte des applications expérimentales, de la vidéo à de la musique générative. En parallèle, Pierry Jaquillard conçoit des sites web, de la conception graphique au développement du code, crée des filtres Instagram, toujours entre le visuel et le programmé. Il vit et travaille à Lausanne.

Le collectif ZEROTERA s'est formé suite à la rencontre et aux collaborations de sept artistes et designers durant leur étude au sein du Bachelor en Media & Interaction Design à l'ECAL (CH). Leur travail prend la forme d'installations immersives, d'expériences en réalité virtuelle et augmentée, de films d'animation 3D et de jeux vidéo. Formés à utiliser et à développer des outils et médias numériques, ils sont particulièrement sensibles aux enjeux de l'innovation numérique. Inspirés par la science-fiction et l'ethnographie, ils portent à travers leurs travaux un regard fondamentalement critique sur les nouvelles technologies et leur impact sur le monde d'aujourd'hui et de demain.

Leur travail a été présenté au niveau international dans des institutions et des festivals tels que le GIFF - Geneva International film festival (CH), le Salon du meuble de Milan (IT), le Mirage Festival de l'École nationale des Beaux-Arts de Lyon (FR), le Sensorium Festival à Bratislava (SK), le Mapping Festival à Genève (CH) et le Festival Numerik Games à Yverdon (CH).

descriptif des œuvres

MOUAWAD + LAURIER : *Paysage sonore*

Une performance musicale en réalité augmentée, générée en temps réel par les sons produits par l'ensemble des visiteurs à l'intérieur du Grand Palais éphémère. Une harmonie musicale hypnotique et contemplative fait le lien entre réel et virtuel, et des particules de lumière réagissent à cette composition à travers différents paysages inspirés par les éléments naturels. Conçu en collaboration des creative coders Joan Sandoval Codina et Abel Sierra Sánchez, *Paysage sonore* est un projet soutenu par Orange.

Ittah Yoda : *Never the Same Ocean*

Cette œuvre ramène à la surface des mondes sous-marins méconnus, prenant la forme de sculptures interactives et vivantes, issus en partie de reconstructions 3D de phytoplanctons et de zooplanctons. Le duo collabore avec des instituts de recherche pour proposer des nouvelles formes de langage et de communication inspirés par les systèmes de symbiose présents fréquemment entre la flore et la faune sous-marine. *Never the Same Ocean* est un projet soutenu par BNP Paribas.

Gourau Phong : *Can Dogs Save the World?*

Benjamin Roulet et François Bellabas sont les auteurs de *Can Dogs Save the world?* Le Grand Palais éphémère se transforme en un parc à chiens fantasmé d'inspiration californienne. Durant cette expérience, les visiteurs vont interagir avec d'étranges créatures canines, symboles d'un lien social ludique et pur. Cette immersion est une invitation à s'approprier l'un l'autre.

Julien Creuzet : *Ogun et Mars, pour une cosmogonie de l'invisible*

Imaginez-vous lors d'une balade tourner autour d'un géant répétant le même geste inlassablement, ôtant de sa propre tête, livre après livre, près de 80 références panafricaines, francophones, anglophones, lusophones et hispanophones.

Imaginez-vous lors d'une balade tourner autour d'un géant dansant inlassablement du bèlè, cette danse de résistance inventée par les hommes et les femmes mises en condition d'esclavage en Martinique.

Imaginez-vous lors d'une balade regarder le ciel où flotte une constellationcollection de soldats de plomb du début du xxe représentant les armées indigènes, des tirailleurs, des zouaves, des combattants zoulous...

Gobelins : *Lov'bob*

Bob est un hybride animal-mycelium. Lui et sa famille fongique sont indispensables à la vie... Comme chacun, il a besoin de lien et d'attention pour s'éveiller au monde : il a besoin d'amour ! Vous pouvez interagir avec lui en réactivant le contact avec son environnement rhizomatique. En touchant les champignons alentour, Bob est stimulé et réveillé, puis il effectue une danse pour vous dans le ciel du Palais Augmenté.

Mood Forecast & The Looking Glass - ECAL (Pierry Jaquillard & ZEROTERA)

Les anciens étudiants de l'ECAL Pierry Jaquillard (*Mood Forecast*) et le collectif ZEROTERA (*The Looking Glass*) présentent chacun un projet. Dans le premier, une météo personnalisée pour chacun apparaît dans le Grand Palais éphémère. Il peut faire beau, mitigé, de la pluie ou des arcs-en-ciel, au crépuscule ou à l'aube... Dans la seconde, de mystérieuses architectures flottantes se dévoilent. Telles des fenêtres vers une autre dimension, on y découvre un univers astral peuplé d'avatars. Ces curieux personnages, tels de faux reflets, ont un comportement familier... Saurez-vous le reconnaître ?

les Labs

espaces d'expérimentations culturelles pour les visiteurs

En parallèle de l'exposition une dizaine d'expériences innovantes et engageantes sont proposées au public par des musées, des acteurs technologiques et des écoles d'art tout au long du festival. Ces expériences ont vocation à permettre la rencontre, l'échange et l'apprentissage des nouvelles technologies, et mettent en exergue un nouveau champ des possibles pour de multiples disciplines d'expression culturelle.

Au programme : œuvres narratives en réalité virtuelle, concours d'effets en réalité augmentée, dancefloor numérique et expérimentations interactives.

Les organismes représentés incluent la Cité des sciences et de l'industrie, Paris Musée, Bonlieu Scène nationale d'Annecy, Institut pour la photographie, Tik Tok, Orange Innovation, ECAL et PiXii Festival.

ECAL Virtual Reality Lab de l'ECAL/Ecole cantonale d'art de Lausanne

Les étudiants en Bachelor Media & Interaction Design de l'ECAL/Ecole cantonale d'art de Lausanne proposent une immersion dans l'ECAL Virtual Reality Lab, une série de projets en Réalité virtuelle questionnant la représentation et place du spectateur dans une séquence 360°. Les projets se concentrent sur le lien qu'il existe entre images en mouvement, effets visuels, rythme et immersion. Avec l'utilisation d'imagerie 3D générée par ordinateur, ces projets revisitent la forme du clip vidéo de manière innovante en leur donnant différentes lectures possibles grâce à l'interactivité du support.

I-DANCE - Pierre Giner - Bonlieu Scène Nationale Annecy

Une invitation à célébrer la danse sur un dancefloor virtuel, participatif, et ludique !

Tout le monde peut danser : il suffit de scanner son image, customiser son avatar et choisir sa danse parmi les 10 chorégraphies de grands noms de la danse contemporaine, (dont Boris Charmatz ou François Chaignaud) pour recevoir ensuite le résultat de ses prouesses sur son smartphone et le partager avec ses amis. Il est ensuite possible d'impressionner la communauté grâce à une entrée triomphante dans l'univers I-Dance Live.

Éternelle Notre-Dame & Immersive Now par Orange

Le Lab Orange propose des expériences innovantes et immersives grâce aux technologies de la 5G et de la réalité augmentée. Orange invite à un voyage à travers le temps en réalité virtuelle dans un lieu mythique : la cathédrale Notre-Dame de Paris, de sa construction à son actuelle restauration. Un défi technologique présenté ici en 5G qui pourra être mis au service de futures applications touristiques et patrimoniales. Ce sera également l'occasion de découvrir *Immersive Now*, l'application de Réalité Virtuelle Orange associée à une plateforme de divertissement et d'événements immersifs qui offre une expérience inédite.

La maison des effets par Tik-Tok

TikTok abrite une communauté de créatifs qui quotidiennement viennent apprendre et se divertir sur la plateforme. De nombreuses institutions culturelles ont su s'adapter à ses spécificités afin de faire profiter leurs trésors au milliard d'utilisateurs. Au tour du visiteur de découvrir la galerie du Tel Aviv museum, parcourir la bibliothèque d'Albin Michel, traverser en courant la Galerie des Glaces du Château de Versailles, éviter le bec d'un Ptérodactyle puis prendre la place de la Joconde, le tout en réalité augmentée, sur TikTok. Les visiteurs pourront approcher les créations des artistes lauréats du grand concours Effect House et en savoir plus sur ce nouveau dispositif.

concours d'effet en réalité augmentée artistique par Tik-Tok

Tik Tok lance une compétition d'effets en vue de décerner des récompenses lors du Grand Palais Augmenté en juin, pour tous les développeurs, designers et artistes créant du contenu en réalité augmentée, dans le but d'enrichir une communauté de créateurs impliqués dans le monde de la culture.

concours ouvert du 6 mai au 6 juin, présentation au Palais Augmenté du 17 au 19 Juin 2022.

Thématique : *le monde de la culture*.

Dotations : deux prix dotés de 5000€ : *l'effet le plus Waouh / l'effet le plus bénéfique pour le monde de la culture*

Le studio de Bettina Rheims - Institut pour la photographie

En 2021, l'Institut pour la photographie accueille, parmi ses premiers fonds, toutes les archives photographiques de Bettina Rheims. Dans ce cadre, et avant le déménagement du fonds, nous avons souhaité garder une trace du lieu unique dans lequel elle a travaillé et vécu depuis les années 80. Grâce à la réalité virtuelle, nous vous proposons une immersion totale dans son studio parisien. Photographe française de renommée internationale, son travail a été exposé dans les plus prestigieux musées d'art contemporain, et présenté dans de nombreuses collections publiques en France et à l'étranger.

La danse des particules - Cité des sciences et de l'industrie

L'installation *la danse des particules* a été conçue dans le cadre de l'exposition « Effets spéciaux, crevez l'écran » à la Cité des sciences et de l'industrie. Les visiteurs se découvrent transformés en essaim d'abeilles, en nuée de roches, en tempête de billes, ou encore en feuilles mortes. Ils peuvent danser et interagir entre eux pour mêler les particules de leurs silhouettes reproduites en 3D, en improvisant, tel un ballet, une sculpture collective mouvante dans laquelle l'expérience devient aussi spectacle. Ce dispositif illustre l'utilisation des particules et de leurs comportements physiques dans les effets spéciaux. Il interroge également la place du corps dans les expositions, et plus particulièrement celle du corps en mouvement et des corps en présence comme medium d'interaction. Il questionne la proprioception, le rapport aux autres et à l'espace et use au-delà des 5 sens du sens kinesthésique pour permettre le jeu, la découverte et la création collective. Il met en scène une expérience poly sensorielle autour du langage naturel qu'est la danse, dans un univers immersif à la frontière du réel et du numérique. Un corps à corps sensible et synchrone, entre le visiteur et son avatar qu'il expérimente au gré de nouvelles perceptions et de la découverte des comportements physiques des particules composant son jumeau numérique.

L'atelier d'Antoine Bourdelle - Paris Musées

Cette expérience de réalité virtuelle, portée par Art of Corner et Paris Musées, est une immersion dans la vie et l'œuvre d'Antoine Bourdelle. Explorez l'atelier, manipulez les outils, et découvrez la richesse, la complexité et l'étendue de l'œuvre de Bourdelle, sculpteur qui rayonne aujourd'hui dans le monde entier.

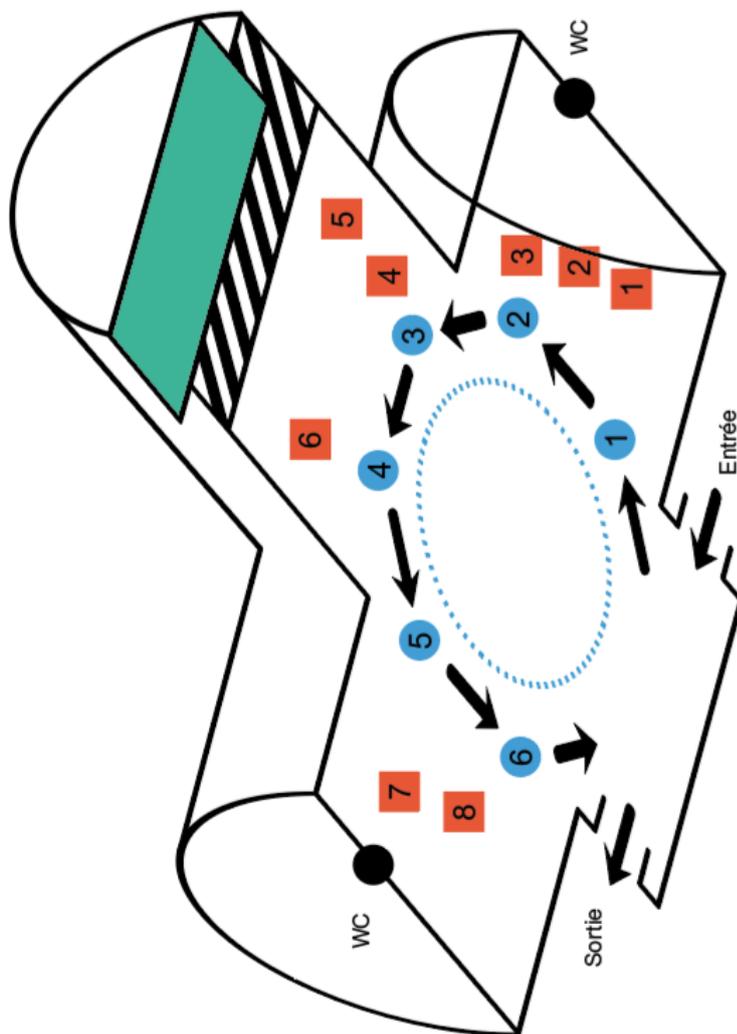
Le Musée Bourdelle situé à Montparnasse est actuellement fermé pour travaux, cette expérience de réalité virtuelle offre la possibilité de continuer à visiter l'atelier pendant la durée des travaux. L'expérience VR est aussi accessible chez soi via les stores de réalité virtuelle.

Le Festival International des Cultures Digitales - PiXii Festival

PiXii, le festival international des cultures digitales, se déroulera du 18 au 23 juin 2022 à La Rochelle. Ouvert au grand public et totalement gratuit, le festival immersif propose une sélection d'œuvres XR au cœur de lieux emblématiques de La Rochelle.

Réalité virtuelle, réalité augmentée, film 360, son spatialisé, podcasts... PiXii Festival présentera une partie de sa Sélection Officielle sur son espace LAB durant les 3 jours du Palais Augmenté. Découvrez toute la programmation sur : <https://www.pixii-larochelle.fr/>

plan du festival



- | | | | |
|----------|---|----------|--|
| 1 | Projets en réalité virtuelle
PIXii Festival | 1 | Mouawad + Laurier
Paysage Sonore |
| 2 | L'atelier d'Antoine Bourdelle
Paris Musée | 2 | Gourau Phong
Can dogs save the world? |
| 3 | La danse des particules
et Empreinte Kinétique
Cité des sciences
et de l'industrie | 3 | ECAL (Pierry Jaquillard et ZEROTERA)
Mood forecast & The Looking Glass |
| 4 | L'atelier de Bettina Rheims
Institut Pour la Photographie | 4 | Gobelins, l'école de l'image
Lov'bob |
| 5 | La Maison des Effets
Tik Tok | 5 | Julien Creuzet
Ogun et Mars, pour une cosmogonie
de l'invisible |
| 6 | Éternelle Notre-Dame VR
et Immersive Now
Orange | 6 | Iltah Yoda
Never the Same Ocean |
| 7 | I-Dance
Bonlieu Scène Nationale | |  Espace réservé aux œuvres |
| 8 | ECAL Virtual Reality Lab
ECAL/Ecole Cantonale d'Art
de Lausanne | |  Conférences |
| | | |  Espace café |

le cycle de conférences

3 jours en continu

4 grandes thématiques sociétales

entrée gratuite

sur le Balcon Eiffel et en ligne

Le Palais Augmenté 2 propose une série de rencontres inédites entre artistes, penseurs, professionnels et curateurs, dont l'objectif est d'appréhender ensemble les nouvelles cultures numériques contemporaines. Ces prises de parole ont vocation à partager des réflexions et ouvrir le débat sur les futurs communs liés à la création digitale, au métavers, à la consommation énergétique, et au rôle des institutions culturelles dans nos futurs fortement digitaux.

vendredi 17 Juin 2022

Institutions culturelles 3.0

14h00 - 16h30

- 14h00 à 14h30 : Numérique et culture, nouveaux publics ?
- 14h30 à 15h00 : Numérique et patrimoine, de nouveaux accès ?
- 15h00 à 15h30 : Le corps des visiteurs dans un espace immersif
- 15h30 à 16h00 : Expériences phygtales : une innovation nécessaire ?
- 16h00 à 16h30 : Art et Résistance

samedi 18 Juin 2022

NFTs : réalité ou bulle spéculative ?

11h30 - 14h00

- 11h30 à 12h00 : Cartographie des crypto monnaies
- 12h00 à 12h30 : NFTs : quels futurs pour la création artistique ?
- 13h00 à 13h30 : Les nouveaux collectionneurs
- 13h30 à 14h00 : Écologie, consommation énergétique et cryptomonnaies : quelles alternatives ?

Métavers : évolution ou révolution ?

15h00 - 17h00

- 15h00-15h30 : Cartographier les métavers
- 15h30-16h00 : Métavers : de nouvelles économies ?
- 16h00-17h00 : Le rôle de l'État, des institutions et des artistes dans les métavers : vers un métavers européen ?

dimanche 19

Cycle pratiques artistiques 3.0

12h00 - 14h30

- 12h00 à 12h30 : La machine créatrice : art et intelligence artificielle
- 13h00 à 13h30 : Pratiques hybrides : faut-il ajouter du numérique à un médium dit classique ?
- 13h30 à 14h00 : Génération digitale : retours d'expériences des créateurs contemporains
- 14h00 à 14h30 : Influencer le virtuel par la nature

visuels disponibles pour la presse

Autorisation de reproduction uniquement pendant la durée de l'événement et pour en faire le compte-rendu.
Reproduction authorised only for reviews published during the event.

L'œuvre doit être reproduite dans son intégralité, ne doit être ni taillée, ni coupée, et aucun élément ne doit y être superposé.
The image must be shown in its entirety. It must not be bled or cropped in any way. Nothing may be superimposed on the image.

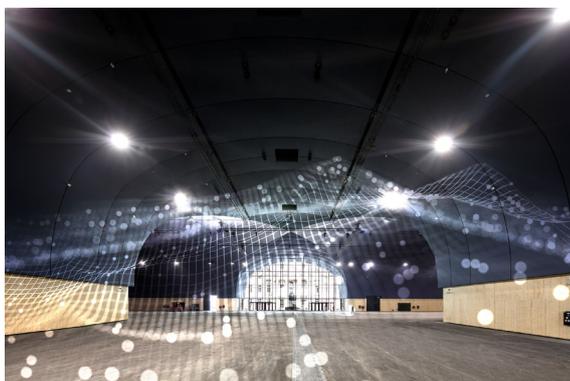
Chaque photographie doit être accompagnée de sa légende et du crédit photographique appropriés.
Each image should include the caption and the proper credit line.

Toute reproduction en couverture ou à la une devra faire l'objet d'une demande d'autorisation auprès du service presse de la Réunion des musées nationaux-Grand Palais à l'adresse presse@rmngp.fr

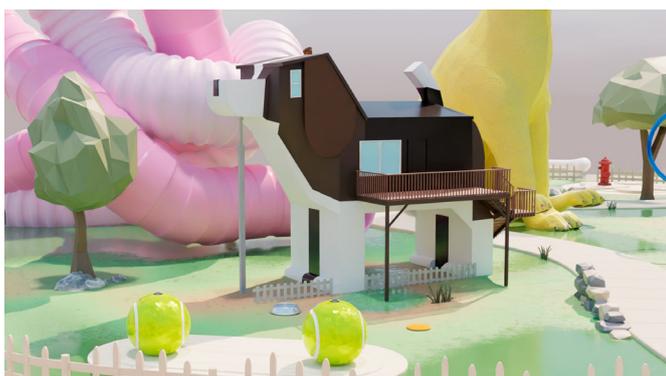
No publication may use an image as a cover photo for a magazine, special insert, Sunday magazine, etc., without the prior consent of the press office of Réunion des musées nationaux-Grand Palais at presse@rmngp.fr

Les sites web ne peuvent reproduire les images dans une résolution supérieure à 72 dpi.
Internet use shall be restricted to low resolution images, no greater than 72 dpi.

Suite à la reproduction illégale d'images et à la mise en vente de contrefaçon, toutes les images numériques fournies devront être détruites après utilisation spécifiée dans les conditions ci-dessus.



Mouawad et Laurier
Paysage sonore
2022
© Mouawad et Laurier



Gourau Phong
Can Dogs Save the World?
2022
© Gourau Pong



ZEROTERA
The Looking Glass
2022
© ZEROTERA



Ittah Yoda
Never the Same Ocean
 2022
 © Ittah Yoda



Pierry Jaquillard
Mood Forecast
 2022
 © Pierry Jaquillard



Gobelins
Lov'bob
 2022
 © Gobelins



Julien Creuzet
Ogun et Mars, pour une cosmogonie de l'invisible
 2022
 © Julien Creuzet



affiche du festival
Can Dogs Save the World?
 2022
 © Gourau Pong

partenaires



Orange est un acteur majeur du numérique, engagé pour que les expériences digitales immersives soient au service du plus grand nombre. L'art est pour nous un des terrains d'expérimentation et de compréhension de cette immersivité, rendue possible grâce à la réalité augmentée et la réalité virtuelle, mais également au réseau. Il est donc naturel qu'Orange soit partenaire de cette seconde édition du festival Palais Augmenté et apporte son soutien technologique aux artistes Mouawad et Laurier. Leur œuvre *Paysage sonore* est une véritable performance musicale en réalité augmentée, entre interactions réelles et perception virtuelle. Les spectateurs pourront également vivre, grâce à la 5G, deux autres expériences immersives époustouflantes soutenues par Orange sur leur espace Lab.



BNP PARIBAS

BNP Paribas, première banque de l'Union européenne et acteur bancaire international de premier plan, est activement investi dans le développement des technologies immersives visant à réinventer l'expérience client. Depuis 2016, la banque a intégré la réalité virtuelle puis la réalité augmentée au sein de ses services et a apporté son soutien à différents projets axés notamment sur l'immersion sensorielle artistique, destinés au plus grand nombre. Une ambition numérique forte s'illustrant par sa présence au Salon Vivatech depuis sept ans, et pour la première fois cette année à celle du Palais Augmenté. À cette occasion, BNP Paribas parrainera l'œuvre *Never the Same Ocean* d'Iltah Yoda, alertant sur les enjeux de la biodiversité et participera à des prises de parole sur ceux du métavers.



En plus de 3 ans, TikTok est devenue la plateforme incontournable de l'expression créative. Très tôt, TikTok s'est engagé aux côtés du monde de la culture, pour montrer les coulisses et les trésors des plus grands musées français et internationaux, des cinémathèques, théâtres... TikTok est heureux de renouer le partenariat avec Fisheye et le Grand Palais Immersif, pour montrer que la réalité augmentée est un art véritable, et un art populaire. Grâce à sa nouvelle *Maison des effets* (Effect House), TikTok donne aux artistes digitaux présents et futurs les outils nécessaires à la réalisation de leurs rêves en 2D, 3D et réalité augmentée. C'est ça, l'esprit TikTok !

partenaires médias



Konbini

konbini.com

VANITY FAIR

vanityfair.fr

Le Point

lepoint.fr



numerama

numerama.com

le Bonbon

lebonbon.fr



liberation.fr

**PARIS
PREMIERE**

6play.fr



leclaireur.fnac.com

**SCIENCES
ET
AVENIR**

La Recherche

sciencesetavenir.fr

partenaires institutionnels



partenaires associés



notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes.