



Digitalni **Rendez** numérique — vous

6 novembre > 4 décembre 2019



L'Institut français de Croatie organise en 2019 la deuxième édition de son "rendez-vous *numérique*", qui constitue désormais l'un des quatre temps forts de sa programmation annuelle.

Associant des partenaires de différents horizons géographiques - France, Croatie, Allemagne et de plusieurs pays voisins -, de différents champs professionnels - activistes, artistes, chercheurs, enseignants, entrepreneurs, formateurs, hauts fonctionnaires et journalistes -, cet événement fédère près de 20 manifestations autour du thème de l'exploration des rapports entre l'homme et la machine.

Expositions, discussions, ateliers d'expérimentation, découverte d'outils innovants... : pendant un mois, l'Institut français devient ainsi un véritable carrefour de l'innovation et des cultures numériques.

PROGRAMME

ARTS NUMÉRIQUES : exposition

- **6 novembre 2019 à 19h - Institut français**
 - **Vernissage** en présence des artistes
 - **DJ set : Late Dinner** (Croatie)Exposition d'arts numériques : *Frames* de Nicolas Clauss (France) et *Emoji Scanner* de Vitar Drinković (Croatie), en coproduction avec Kontejner, du 6 novembre au 1er décembre 2019.

JEUX VIDÉO : *Interactive Empathy*, projet Franco-allemand mené avec le Goethe Institut

- **Mercredi 13 novembre 2019 de 14h à 16h30 - HUB 385**, Petračićeva ul. 6, 10000, Zagreb
Dans le cadre de Zagreb Film Festival
 - **Masterclass** Florian Köhne et Hans Böhme (Allemagne)
 - **Table ronde: *Can You Make an Artistic Hit Game?***
- **Judi 14 novembre 2019 de 18h à 20h - Institut français**
 - **Masterclass** Emmanuel Corno (France)
 - **Présentation des jeux vidéo** réalisés dans le cadre du projet franco-allemand "Interactive Empathy". Les jeux sont exposés du 13 au novembre au 2 décembre 2019.

TABLE RONDE INTERNATIONALE : Lutter contre la désinformation à l'ère du numérique

- **Mercredi 27 novembre 2019 de 9h à 16h - Novinarski Dom**, Perkovčeva ul. 2, 10000, Zagreb
En partenariat avec l'AEM - Agence croate pour les médias électroniques et la fondation allemande Friedrich-Ebert-Stiftung, en coproduction avec les Instituts français de Serbie, Slovénie, Hongrie et Bosnie Herzégovine.

FORMATION : La réalité virtuelle et augmentée dans un contexte d'apprentissage

- **Mercredi 27 novembre 2019 de 9h à 18h - Institut français**
Avec Adrien Payet, formation destinée aux professeurs de français enseignant en Croatie.

CONFÉRENCES sur la Robotique

- Par le Pr. Guillaume Morel (CNRS - Sorbonne Université, France) :
- **Mercredi 4 décembre à 17h30 - Institut Français**
Conférence grand public : *Mettre en synergie robots et humains dans la réalisation des gestes : quels enjeux et quelles applications dans le domaine de la santé ?*
 - **Judi 5 décembre - Université de Zagreb, Faculté de mécanique et de construction navale**
Conférence scientifique: *La comanipulation pour assister les gestes aux fins d'applications thérapeutiques.*

ATELIERS NUMÉRIQUES à l'Institut français

Ateliers créatifs et artistiques, scientifiques et techniques, ouverts à tous publics

- | | |
|---------------------------------------|--|
| Judi 7 novembre à 17h30 : | Conversation : le travail à l'ère numérique |
| Samedi 9 novembre 11h-16h : | Glitch art et Data moshing |
| Samedi 16 novembre 10h-14h : | Construction et programmation de robots |
| Mardi 19 novembre à 17h30 : | Conversation : réseaux sociaux et dopamine |
| Samedi 23 novembre 10h-16h : | Construction de robots, création de jeux vidéo |
| Samedi 30 novembre 11h30-13h : | Bandes dessinées et numérique |

Consultez l'ensemble de la programmation sur notre site : www.institutfrancais.hr

ARTS NUMÉRIQUES - Exposition

FRAMES de Nicolas Clauss et **EMOJI SCANNER** de Vitar Drinković

en coproduction avec **KONTEJNER - bureau of contemporary art praxis**, Zagreb dans le cadre du festival **Extravagant Bodies**

en partenariat avec **Seconde Nature - ZINC - Chroniques**, Biennale d'arts numériques, Aix-en-Provence, Marseille, France.

Exposition du 6 novembre au 1er décembre 2019, Institut français de Croatie, Preradoviceva 5, Zagreb
Vernissage **mercredi 6 novembre à 19h00**, en présence des artistes - DJ set de Late Dinner (Zagreb - HR)

Dans le cadre d'une coproduction avec Kontejner et d'une coopération franco-croate avec la Biennale d'arts numériques Chroniques, l'IFC réunit un artiste français et un artiste croate pour présenter deux installations numériques, choisies pour leur capacité à entrer en résonance avec le public de l'espace urbain.

- **FRAMES (2018), Nicolas CLAUSS (F)**

9 ordinateurs, 8 moniteurs (50 et 55 pouces), 12 boîtes en bois (dont 4 socles), 1 à 2 paire(s) de haut-parleurs. Dimensions : environ 4 m de large par 3 m de haut.

Frames, terme polysémique qui signifie à la fois « cadres », « images » d'une séquence filmée ou encore « silhouettes », est une œuvre vidéo présentant des individus recroquevillés et contraints par la dimension des boîtes à l'intérieur desquelles ils évoluent. Les boîtes, huit caisses de bois assemblées verticalement et horizontalement pour former une pyramide, contiennent un corps, dans le même temps isolé et relié aux autres par sa condition. Pris individuellement le corps interprète sa propre partition de gestes, considéré au sein d'un ensemble, il participe à une sorte de pièce chorégraphiée.

La pièce réunit 8 boîtes en bois, contenant chacune un écran. Chaque écran est connecté à un ordinateur et peut diffuser 4 corps distincts (soit 32 personnes filmées). Les 8 ordinateurs sont eux-mêmes connectés à un ordinateur maître qui exécute la partition visuelle et sonore. La pièce se joue en temps réel et se renouvelle sans cesse. Régulièrement un des corps disparaît pour laisser la place à un autre. Les boîtes peuvent aussi se vider de leur contenu, laissant l'image à une boîte vide. Ces règles compositionnelles laissent ainsi la place à de multiples combinaisons... comme autant de tableaux possibles.

<http://www.nicolasclauss.com>

Coproduction **Les Quinconces - L'Espal**, scène nationale Le Mans, avec le soutien du DICAM (Drac Pays de la Loire), avec le soutien de **AGS Croatie**

- **EMOJI SCANNER (2019), Vitar DRINKOVIČ (HR)**

Production : KONTEJNER - bureau of contemporary art praxis, Zagreb

Installation interactive

Technicien associé (programmation) : Igor Brkid

2 Raspberry pi, 2 caméras Raspberry pi, 2 moniteurs, support bois, wi-fi

Dimensions variables

La structure de bois installée dans la vitrine, équipée de deux caméras *raspberry pi*, "scanne" l'espace de la rue toutes les 2 secondes. Les images sont analysées et le système d'intelligence artificielle identifie d'abord les visages des passants et les visiteurs du lieu, avant de déterminer, en se basant sur l'analyse faciale, quelle est l'émotion dominante à ce moment précis.

Les expressions suivantes sont scannées : colère, tristesse, peur, intuition, bonheur, et neutre. L'installation montre les émotions sous la forme d'émoticônes et de statistiques sur l'écran de la vitrine. L'écran indique des informations sur la quantité de certaines émoticônes, le ratio total, le temps de "scan", tandis qu'une partie de l'écran permet une interaction en direct avec le dispositif en plaçant l'émoticône correspondante sur le visage de la personne scannée.

L'idée initiale de ce travail est de créer un "scanner de rue" qui présente des statistiques sur l'espace urbain, et a été directement inspirée par le dispositif de la vitrine.

L'usage des émoticônes comme une certaine standardisation des émotions et de la communication dans la société actuelle est mise en exergue, et cette oeuvre fait office d'une forme de miroir de notre mode de vie.

<http://vitardrinkovic.blogspot.com>

PROJET FRANCO-ALLEMAND INTERACTIVE EMPATHY

- **Mercredi 13 novembre 2019 de 14h à 16h30 - HUB 385**, Petračićeva ul. 6, 10000, Zagreb
Dans le cadre de Zagreb Film Festival
 - 14h : **Masterclass : *The making of Trüberbrook, the winner of the 2019 German Computer Game Award***, Florian Köhne et Hans Böhme (Allemagne)
 - 15h : **Table ronde Interactive Empathy - *Can You Make an Artistic Hit Game?***
avec Emmanuel CORNO (F), auteur de jeux vidéo freelance, enseignant la narration interactive à l'ICAN,
Aleksandar GRAVILOVIC, fondateur du Studio Gamechuck, Zagreb,
Florian KÖHNE, auteur et Hans BÖHME, artiste visuel (D), créateurs de *Trüberbrook*,
Andrej KOVACEVIC (HR), fondateur de Exordium games, membre de la Croatian Games Developers Association,
Vjera MATKOVIC, Directrice du bureau Média et Audiovisuel au Ministère croate de la Culture
Modérateur : Srđan LATERZA, auteur, curateur du projet "Interactive Empathy".
- **Jeudi 14 novembre 2019 de 18h à 20h - Institut français**
 - 18h : **Masterclass: *Narrative design for video games***, Emmanuel Corno (France)
 - 19h : **Présentation des jeux vidéo : "*Empathy Path*"** de Matija Vigato & Andrea Pleša
et ***There Is No Cure and That's OK*** d'Alma Trtovac, réalisés dans le cadre du projet franco-allemand "Interactive Empathy".

Ce projet, développé par l'Institut français de Croatie et le Goethe Institut Kroatien dans le cadre du Fonds Culturel Franco-Allemand 2019, vise à sensibiliser un large public aux questions de citoyenneté à travers la création et la diffusion de jeux vidéo "sérieux", qui permettent de développer l'empathie des joueurs pour des populations fragilisées telles que migrants, personnes en situation de handicap ou d'exclusion sociale.

En juin 2019, un workshop d'une semaine a été organisé à la Faculté d'ingénierie électrique et d'informatique de Zagreb à l'occasion du festival du film d'animation "Animafest". Cet événement a réuni pendant plusieurs équipes d'étudiants de diverses disciplines (arts visuels, psychologie, informatique...) ainsi que des jeunes professionnels du jeu vidéo pour un atelier permettant de réaliser des premières

maquettes de jeux "sérieux", sous la houlette d'experts français et croates (Cécile BLONDEL, Directrice des relations internationales, Les Gobelins - école de l'image, Emmanuel CORNO (F), auteur indépendant de jeux vidéo, co-créateur des jeux *Endless Legend*, *Event[0]*, *Alt Frequencies*, enseignant la narration interactive à l'ICAN et Aleksandar GRAVILOVIC, fondateur du Studio Gamechuck, Zagreb.

À l'issue de cet atelier, 2 projets ont été sélectionnés pour entrer en phase de production. Les participants ont ainsi oeuvré à une phase de conception avancée, d'affinage et de post-production de leurs jeux de juin à octobre, sous la houlette des professionnels du studio indépendant Gamechuck à Zagreb, dont ils ont utilisé le moteur de création qui permet de générer chaque partie sous forme de narration en bande dessinée.

Les jeux créés ont été traduits en français et en allemand, dans le cadre d'un partenariat avec les départements de traduction des universités de Zadar et d'Osijek.

Outre le Zagreb Film Festival et le Rendez-vous numérique de l'Institut français, les jeux sont présentés sur le stand du studio Gamechuck au salon grand public du jeu vidéo "**Reboot infogamer**" du **12 au 17 novembre 2019** à Zagreb.

Partenaires du projet :

Institut français de Croatie - Goethe Institut Kroatien
FER - Faculty of Electrical Engineering and Computing, Université de Zagreb
Gamechuck Studio, Zagreb
Reboot Development Blue Dubrovnik - Reboot Infogamer Zagreb
Université d'Osijek
Université de Zadar
World animation festival ANIMAFEST
ZFF - Zagreb Film Festival

TABLE RONDE INTERNATIONALE : Lutter contre la désinformation à l'ère du numérique

27 novembre 2019, de 9h à 16h - Novinarski Dom, Perkovčeva ul. 2, 10000, Zagreb

Conférence organisée par l'ambassade de France à Zagreb, en partenariat avec l'AEM - Agence croate pour les médias électroniques et la fondation allemande Friedrich-Ebert-Stiftung, en association avec les Instituts français de Serbie, Slovaquie, Hongrie et Bosnie Herzégovine.

Cet événement s'inscrit dans le cadre de la présidence française du Comité des ministres du Conseil de l'Europe, qui a fait du thème « information et démocratie » une priorité de son mandat.

Il vise à permettre **un échange d'expériences sur les pratiques mises en œuvre au sein de différents pays afin de lutter contre les fausses nouvelles.**

La conférence abordera plus particulièrement la lutte contre la désinformation des points de vue :

- **de la législation et de la régulation :**
 - Doit-on réguler cette bataille contre les fausses informations et si oui, comment ?
 - Une réglementation plus ferme de la circulation des informations est-elle compatible avec le respect du pluralisme et de la liberté d'expression des médias ?
- **de l'éducation à l'information et aux médias :**
 - Quelles sont les stratégies et quels sont les dispositifs mis en œuvre pour mieux détecter et comprendre les fausses informations ?
 - Les moyens qui y sont consacrés sont-ils à la hauteur des enjeux ?
- **des actions mises en œuvre par les journalistes et la société civile :**
 - Recherche, vérification de l'information, investigation.

Des experts de Croatie, de France, d'Allemagne, de Bosnie-Herzégovine, de Hongrie, de Serbie, de Slovénie et de Slovaquie viendront partager leur expérience de ces problématiques tels que le Centre français de liaison de l'enseignement et des médias d'information (CLEMI), le Président du Groupe des régulateurs européens des services de médias audiovisuels (ERGA) M. Lubos KuKlis ou l'ancien Président du Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA) M. Michel Boyon.

Cet évènement international, qui réunira **universitaires, journalistes, représentants du gouvernement et acteurs de la société civile**, bénéficiera d'une traduction simultanée en anglais, français et croate.

FORMATION : La réalité virtuelle et augmentée dans un contexte d'apprentissage.

27 novembre 2019, Institut français

9h-12h / 15h-18h

Formation avec Adrien Payet destinée aux professeurs de français enseignant en Croatie.

Cette formation, organisée également dans le cadre de la journée mondiale du professeur de français, propose aux enseignants de découvrir le potentiel de la réalité virtuelle pour l'éducation, notamment l'enseignement des langues étrangères.

Lors de cet atelier particulièrement pratique et interactif, les participants seront plongés dans des univers virtuels passionnants et collaboreront ensemble sur des tâches concrètes. Plusieurs phases de l'utilisation de la réalité virtuelle en classe seront proposées allant de l'immersion, de l'observation, de la production, de l'analyse jusqu'à la télécollaboration.

De nombreux supports jeux et activités sont prévus pour une découverte optimale de la réalité virtuelle en contexte d'apprentissage. Le défi de cette formation est de convaincre les enseignants à faire entrer la réalité virtuelle dans leurs cours en sachant en extraire tout le potentiel.

Adrien Payet se spécialise dès 2004 dans la formation théâtrale en français langue étrangère et anime des ateliers et des formations de formateurs à l'international. Il publie en 2010 chez Clé international l'ouvrage *Activités théâtrales en classe de langue* dans la collection *Techniques et pratiques de classe*. Il est également rédacteur de la revue *Le français dans le monde* et collabore fréquemment avec l'équipe langue française de RFI. Sa curiosité naturelle et son penchant pour des activités pédagogiques créatives et innovantes l'ont amené à s'intéresser à la réalité virtuelle et à ses applications possibles en classe de langue. Il est un des rares formateurs experts dans ce domaine.

Cet atelier s'adresse à tous les professeurs de français exerçant en Croatie.
Inscription dans la limite des places disponibles.

CONFÉRENCES SCIENTIFIQUES sur la Robotique

L'Institut français et l'Ambassade de France en Croatie sont heureux d'inviter le Professeur Guillaume Morel (CNRS - Sorbonne Université, France) à donner deux conférences en Croatie sur son domaine de spécialité, la robotique :

- **Mercredi 4 décembre à 17h30 - Institut Français**
Conférence grand public : *Mettre en synergie robots et humains dans la réalisation des gestes : quels enjeux et quelles applications dans le domaine de la santé ?*
En anglais - entrée libre dans la limite des places disponibles.
- **Jedi 5 décembre - Université de Zagreb**, Faculté de mécanique et de construction navale
Conférence scientifique: *La comanipulation pour assister les gestes aux fins d'applications thérapeutiques.*
Conférence destinée aux étudiants de la Faculté de mécanique et de construction navale

Guillaume Morel est Professeur en Robotique à l'Université Pierre et Marie Curie (UPMC). A l'Institut des Systèmes Intelligents et de Robotique, il dirige l'équipe AGATHE (Assistance aux Gestes et Applications Thérapeutiques) qui regroupe une quinzaine de chercheurs autour de la robotique d'assistance au geste, avec un intérêt particulier pour les applications thérapeutiques (assistance à la chirurgie et à la médecine, rééducation fonctionnelle). Parallèlement, il dirige la formation d'ingénieurs en Robotique qu'il a créée en 2006 à Polytech'Paris-UPMC.

Depuis 15 ans, les travaux de recherche de Guillaume Morel ont porté sur la commande des systèmes robotiques exploitant des capteurs extéroceptifs. Aujourd'hui, les travaux sont orientés vers le développement du concept de comanipulation : les dispositifs considérés sont des systèmes robotiques qui travaillent en synergie avec le chirurgien, pour augmenter ses capacités motrices ou sensorielles et faciliter la réalisation de l'intervention. Parallèlement, les mêmes concepts sont exploités dans des applications de rééducation fonctionnelle.

ATELIERS NUMÉRIQUES

Pendant *rendez-vous numérique*, avec les Ateliers de l'Institut français, explorez le potentiel créatif des nouveaux médias !

L'Institut français de Croatie met les nouveaux outils numériques à portée de tous, en invitant petits et grands à s'essayer à la transformation d'images fixes ou animées (glitch art, datamoshing), à la programmation de robots ou de petits objets, à la création de jeux vidéos...

Créatifs et artistiques, scientifiques et techniques, les Ateliers vous permettront de mieux comprendre comment fonctionne notre monde numérique, et de vous approprier ces nouveaux outils pour démultiplier votre créativité !

Samedi 9 novembre

avec *Format C*

- **atelier de glitch art** de 11h à 13h
- **atelier de data moshing** de 14h à 16h.

Tous publics, en croate et en anglais - entrée gratuite sur inscription

Samedi 16 novembre

En partenariat avec la Haute Ecole Louvain en Hainaut

- **atelier de construction et de programmation de robots** (Legomindstorm et Arduino) de 10h à 14h (14-18 ans)

En français et en anglais - entrée gratuite sur inscription

Samedi 23 novembre

En partenariat avec la Haute Ecole Louvain en Hainaut

- **atelier de construction de robots pour les plus jeunes** de 10h à 11h (6-10 ans)
- **atelier de création de jeux vidéo avec "Game builder"** de 11h30 à 13h (10-18 ans)
- **atelier de programmation de petits objets** de 14h à 16h (14-18 ans)

En français et en anglais - entrée gratuite sur inscription

Les ateliers réguliers de l'Institut français se mettent aussi au diapason du numérique, en abordant des thématiques liées au monde digital :

Judi 7 novembre et mardi 19 novembre à partir de 17h30

Atelier de conversation "À la Une !"

Venez vous informer, penser et débattre des enjeux posés par l'ère numérique ... et en français ! Nous aborderons le thème du travail à l'ère numérique le 7 novembre et nous discuterons des réseaux sociaux (et de la dopamine qu'ils induisent en nous !) le 19 novembre.

Conseillé à partir du niveau B1, encadré par un locuteur natif - 20kn (adhérent) / 40kn

Samedi 30 novembre de 11h30 à 13h

Atelier "Bandes dessinées"

Comme chaque mois, venez créer une planche de bande dessinée en vous inspirant du travail et de la patte d'un.e bédéiste francophone...

Tous publics - en croate - 40 kn (adhérents) / 60 kn

L'institut français de Croatie remercie l'ensemble de ses partenaires pour l'organisation de ce programme :

Partenaires institutionnels



Partenaires culturels

KONTEJNER

Les Quinconces
L'espal Scène
nationale du Mans



Format ©



Sponsor

