

# Lab Digital Maroc

et les dispositifs  
d'accompagnement  
numérique de l'IFM

Samedi 6 mars 2021



**stereolux**



المعهد الوطني للفنون الجميلة  
الأكاديمية الوطنية للفنون الجميلة  
INSTITUT NATIONAL DES BEAUX-ARTS



## Lab Digital Maroc



L'objectif du Lab Digital est d'offrir un espace de convergence et de réflexion ouvert aux créateurs de productions multimédias. Il permet à des projets innovants de voir le jour et de se concrétiser avec l'appui de partenaires et experts français de références.

Opéré par l'institut français du Maroc ce Lab permet de développer les activités digitales au Maroc, de renforcer l'expertise française dans ce domaine et d'impliquer les artistes et jeunes talents du Maroc en développant leurs techniques d'expression digitale.

L'accompagnement du Digital Lab Maroc inclut :

- Des sessions de mentorat par un partenaire français.
- Une bourse de production de 3 000 euros.
- Un temps de résidence en France au sein d'un des partenaires du Lab Digital Maroc.
- La participation à des rencontres professionnelles en France en marge de la résidence.
- La participation à un temps de restitution et d'échanges avec l'ensemble des projets sélectionnés à l'Institut National des Beaux-Arts de Tétouan.

L'Institut français du Maroc ouvrira au sein de l'INBA de Tétouan un Lab Digital commun à nos deux institutions, qui permettra de développer de nouveaux projets numériques dans une démarche de professionnalisation des étudiants impliqués.

## Présentation des lauréats

→ **Catégorie Animation / Bande Dessinée**  
en partenariat avec la Nef Animation

Bilal Machmour

*Flashback (5")* Auteur de bande dessinée c'est son premier projet de court-métrage d'animation. Ce film veut refléter la situation de certaines personnes vivant dans un état de dépression.

→ **Catégorie Réalité Immersive**  
en partenariat avec Hervé

Mouad Laalou

*AR'T – Musée de l'impossible.* L'objectif du projet est de proposer un prototype qui permet de s'approprier le territoire dans toutes ses dimensions à travers un dispositif en réalité augmentée permettant d'intégrer des structures et imaginaires virtuels dans le territoire réel.



Said Afifi



*Outside my land.* Projet de recherche documentaire et de création plastique (dessin, photographie et vidéo). C'est une odyssée poétique qui se matérialise par une déambulation méditative et contemplative dans les différentes strates de la géomorphologie de la planète terre.

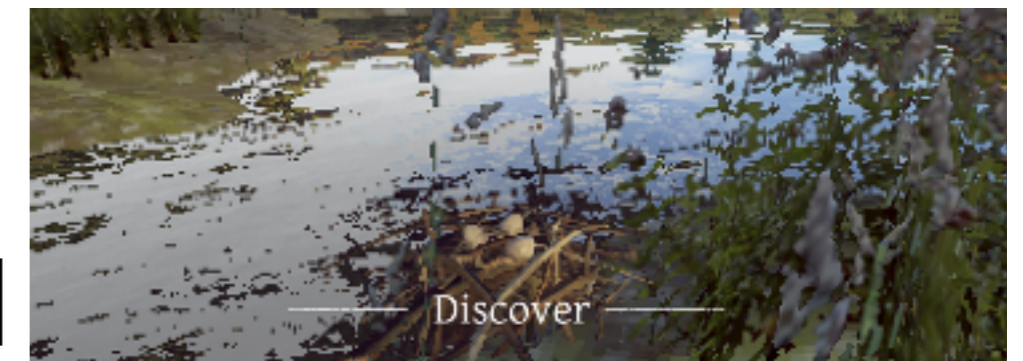
→ **Catégorie Jeu Vidéo**  
en partenariat avec Plaine Images

Khalid Mergousse

*The Untold Legend of Chamharoch.* Jeu d'aventure RPG en 2D de haut en bas, qui est une combinaison de «Zelda» en terme de gameplay et «Dark Souls» en termes de narration avec un style visuel rétro accompagné des traditions folklorique Amazighs.



Khalid Arafan

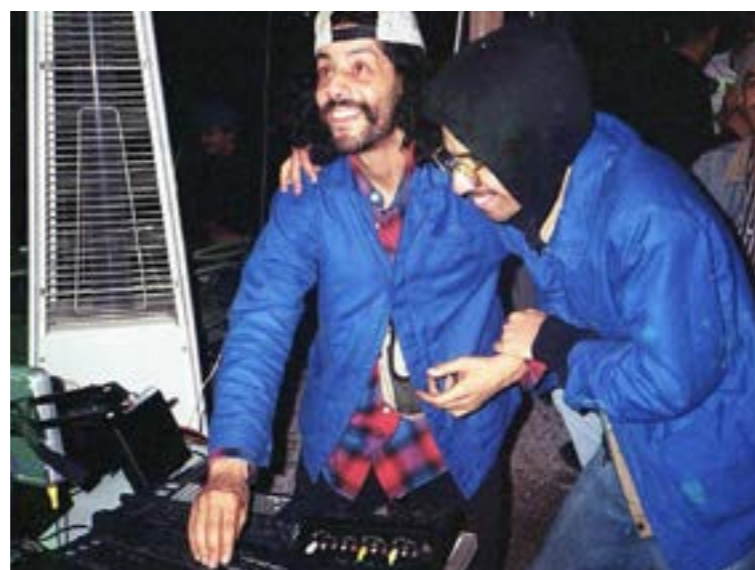


*Birdspotting.* Jeu d'exploration, situé dans une vallée verdoyante inspirée de paysages Norvégiens, peuplée d'oiseaux.



→ **Catégorie Arts Numériques**  
en partenariat avec Stéréolux

Collectif 560 Zoom



*Material Matters.* Le projet d'installation audio-visuelle proposé par 560 Zoom associe la non-conformité sonore de la musique expérimentale au Glitch.



Chihad Zouhair

*Corps fractale.* Le projet vise à entamer une relation plus développée entre l'œuvre et les publics dans laquelle chacun peut avoir une expérience artistique personnelle avec l'œuvre.

n  
|  
e  
|  
f  
|  
animation

NEF animation

NEF animation (Nouvelles écritures pour le film d'animation) est une association professionnelle nationale dédiée à la recherche et à la création dans le domaine du film d'animation. Elle organise, en collaboration avec un tissu de partenaires, des résidences d'écriture, des rencontres et ateliers professionnels ainsi que des colloques. Elle est également à l'initiative du lancement, en 2020, de Blink Blank, la revue du film d'animation.



HERVÉ

HERVÉ est spécialiste de la réalité virtuelle et d'expériences digitales. Depuis 5 ans HERVÉ étudie, développe et produit des projets en utilisant les technologies immersives.

Son activité se développe autour de trois piliers :

- 1/ La production de contenus : films, applications, formations en VR
- 2 La production d'évènements physiques et virtuels : festivals, salons
- 3/ Accompagnement à la transformation numérique : formation, conseil en stratégie



Plaine Images

Plaine Images est le 1<sup>er</sup> Hub dédié au jeu vidéo. Avec 2 écoles de jeu vidéo implantées sur son site, Plaine Images donne un accès immédiat aux talents les plus brillants et créatifs. Dans le cadre de son programme d'incubation jeu vidéo, Plaine Images soutien les porteurs de projets de l'idée jusqu'à la création.



Stereolux

Stereolux est un projet culturel et artistique nantais orienté vers les musiques actuelles et les arts numériques ouvert en 2011. Lieu de diffusion proposant concerts, spectacles, expositions, performances ou conférences, il intègre aussi un volet création (recherche et expérimentation artistique, workshops et ateliers), des activités de découverte et de pratiques artistiques et un service intitulé laboratoire Arts & Technologies (qui décroïsonne les disciplines et repense les relations entre la création numérique, la recherche et le monde de l'entreprise).

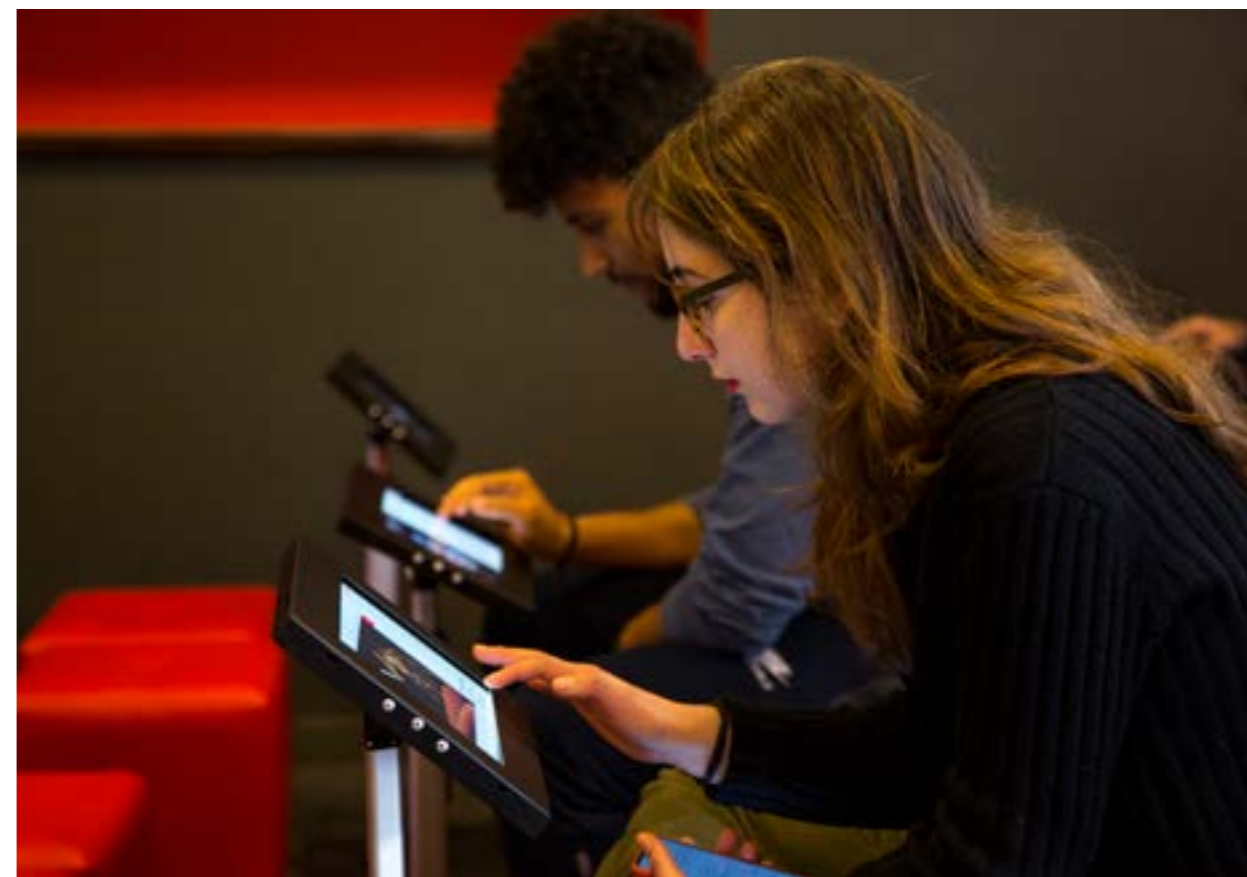


INBA

L'Institut National des Beaux Arts – INBA Tétouan est un établissement supérieur de formation dans le domaine des arts plastiques et appliqués appartenant au Ministère de la Culture, il a été fondé en 1945 en tant qu'École Nationale des Beaux-Arts.

- INBA Tétouan dispose de 3 départements principaux :
- Département Art, comprend : la peinture, le dessin, la sculpture et la gravure.
- Département Design Publicitaire.
- Département Bandes Dessinées (B.D).

# Présentation des fab-labs



Nos quatre Micro-Folies sont aujourd'hui opérationnelles. En 2021 nous développerons les espaces Fab Lab qui ouvriront dans les IF de Casablanca, Marrakech, Meknès et Rabat. Des collaborations sont envisageables et souhaitables entre le Lab Digital Maroc et les 4 Fab Lab du réseau en intégrant les spécificités de chacun. Meknès sur l'axe animation/bande dessinée, Marrakech pour la réalité virtuelle, Rabat avec le design et Casablanca pour le jeu vidéo. Nous renforcerons également la médiation culturelle autour de ce nouveau dispositif et notamment en direction des jeunes publics et du monde artistique marocain qui sera encouragé à utiliser ces espaces pour mener à bien leurs projets.

“

Le Fab Lab de l'Institut français de Casablanca sera bien plus qu'un atelier de production. Il s'agira d'un réel espace d'expérimentation et de création.

Situé au premier étage de la médiathèque de l'IF Casablanca, Il sera composé de deux espaces de captation : le premier sera dédié à l'enregistrement et au mixage sonore et le deuxième à la prise de vue et à la postproduction. Deux véritables studios équipés de matériel semi-professionnel qui permettront tout aussi bien aux jeunes casawis d'expérimenter avec la création audiovisuelle, qu'aux artistes locaux ou en résidence à l'IF de disposer du matériel nécessaire pour la production de leurs pièces.

Le troisième espace de notre Fab Lab, l'espace atelier, sera équipé de divers outils qui permettront de plonger dans le monde de la création interactive (installations interactives ou jeux-vidéos par exemple) : ordinateurs performants, capteurs, micro-processeurs, joysticks, tablettes graphiques, etc.

Lieu unique dédié au DIY audiovisuel, le Fab lab de l'IF Casablanca sera un véritable espace collaboratif de fabrication numérique pour tous-tes.

”

**Martin Chenot**

Directeur de l'Institut français de Casablanca

“

Le Fab Lab de l'institut français de Meknès est un espace dédié au cinéma d'animation et à la stop motion, équipé de tables lumineuses, d'une imprimante 3D, d'ordinateurs pour la créativité de chacun.

Découvrez en vidéo la présentation de la Micro-Folie de Meknès avec un Musée Numérique, un espace d'atelier / Fab-Lab et un espace de Réalité Virtuelle.

”

**Lyliane Dos Santos**

Directrice de l'Institut français de Meknès

“

Le Fab-Lab de l'Institut français de Rabat prendra place dans l'espace Véranda, un lieu lumineux et chaleureux donnant sur un carré de verdure. Il sera équipé de trois ordinateurs, d'une imprimante 3D, d'une machine à broder électronique, d'une découpeuse laser, d'une presse thermique et de deux tablettes graphiques. Ces machines-outils pilotées par ordinateurs permettront aux publics, des étudiants aux bricoleurs chevronnés, de participer à des ateliers de travail en groupe pour développer leurs talents. Ce Fab-Lab se veut ouvert à toutes et à tous, en un espace de rencontre et de création collaborative.

”

**Pierre-Hubert Touchard**

Directeur de l'Institut français de Rabat

“

Espace de travail collaboratif et d'incubation, lieu de création, le Fab Lab de l'Institut français de Marrakech sera situé au cœur du nouvel espace numérique « IF Lab » prévu en 2021 dans le cadre du nouveau projet architectural visant à offrir à nos publics un « Troisième lieu » ouvert, accueillant, convivial et donnant accès à l'innovation culturelle et éducative.

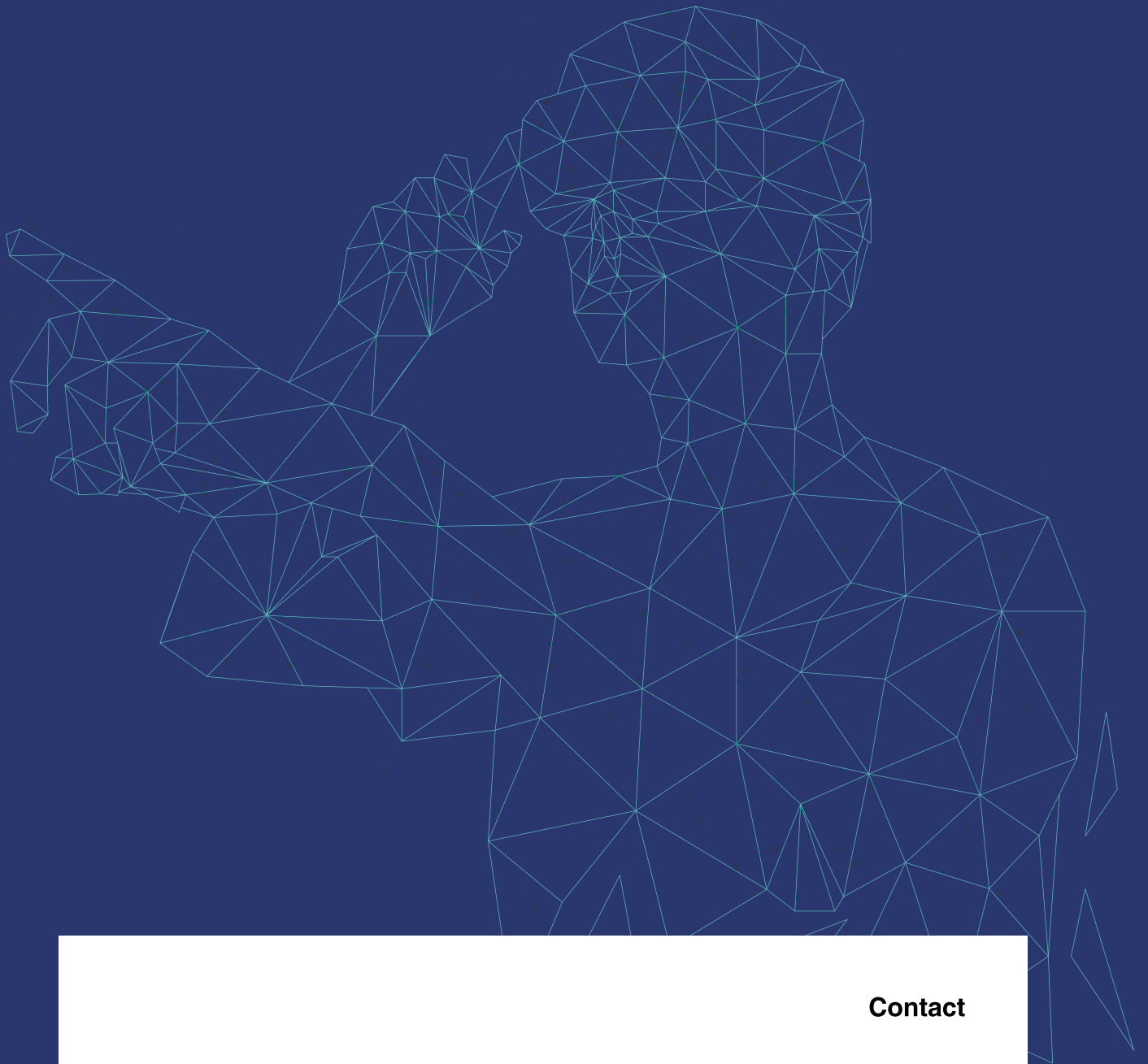
Aux côtés du musée numérique Micro-Folie, de l'espace jeux vidéos et de l'espace réalité virtuelle, ce Fab Lab se concentrera sur les réalités immersives (virtuelle, augmentée, mixte) au service de la valorisation culturelle, muséale, patrimoniale et touristique. Il s'intéressera également aux applications mobiles créatives et au design interactif pour l'accès au savoir : apprentissage des langues, livre innovant et narrations interactives.

”

**Christophe Chaillot**

Directeur de l'Institut français de Marrakech





## **Contact**

**Thibaud Retailleau**  
**[cooperationculturelle@institutfrancais-maroc.com](mailto:cooperationculturelle@institutfrancais-maroc.com)**  
**06 62 18 84 46**