

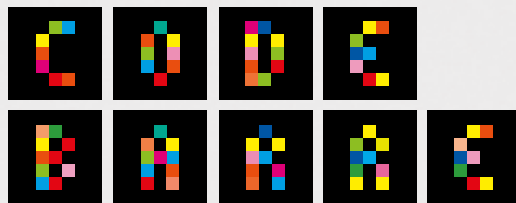
arte



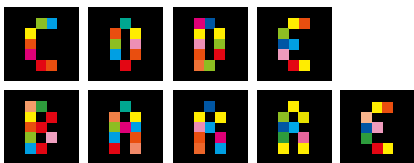
CODEBARRE.TV

LE PREMIER WEBDOC MOBILE

LE 5 OCTOBRE SUR
CODEBARRE.TV



LES OBJETS SONT DES MIROIRS,
ILS EXPRIMENT CE QUE NOUS SOMMES.



100 FILMS 30 RÉALISATEURS

LUDIQUE, INTERACTIF ET INÉDIT !

SUR CODEBARRE.TV

LE 5 OCTOBRE 2011

DIFFUSION SUR ARTE

DE 15 FILMS DE LA COLLECTION

CONVOITÉS, ACHETÉS, MANIPULÉS,
CHÉRIS PUIS JETÉS, LES OBJETS
DU QUOTIDIEN NOUS RACONTENT.

EN PARTENARIAT AVEC [Le Monde.fr](http://LeMonde.fr)



À LA GAÏTÉ LYRIQUE
DU 7 OCTOBRE AU 10 NOVEMBRE



UN WEBDOC MOBILE

CODE BARRE (codebarre.tv), premier webdocumentaire mobile et interactif coproduit par l'Office national du film du Canada et ARTE France, explore de façon inédite nos relations avec les objets qui nous entourent. Il propose une nouvelle manière de les regarder. Que révèlent ces derniers sur notre identité, notre époque, notre rapport au monde et la société dans laquelle nous vivons ? Quel est leur rôle dans notre vie et leur potentiel métaphorique ?

À partir de la lecture du code barre d'un objet, via un smartphone ou une webcam, un film d'une minute lié à cet objet ou un autre de la même famille se déclenche.

Avec 100 courts métrages de 30 réalisateurs canadiens ou européens, ce projet collectif rassemble divers points de vue, tons, et genres, allant du documentaire social à la vidéo expérimentale, en passant par la performance artistique, le portrait, l'essai, la poésie visuelle. Chaque film présente un objet sous une perspective inattendue. Une pince à épiler nous questionne sur la construction de l'identité féminine ; les souliers font surgir le passé amoureux d'une femme ; un cul-de-poule devient un instrument de musique.

L'internaute est invité à enrichir la plateforme **CODE BARRE** en partageant ses propres anecdotes et histoires.

NAVIGATION

CODE BARRE est constitué de deux plateformes simples et ludiques : un site web (en trois versions linguistiques : français, anglais, allemand) et une application iPhone. Toutes deux permettent d'accéder à l'ensemble des contenus du webdocumentaire.

CHERCHER/SCANNER/RACONTER

Une fois connecté à la plateforme Web ou iPhone, l'internaute est invité à choisir un objet et à l'examiner à l'aide de trois fonctions : **Chercher**, **Scanner** et **Raconter**.

CODE BARRE sort l'interactivité des écrans : l'internaute doit tout d'abord regarder autour de lui afin de repérer un objet qui joue un rôle particulier dans sa vie. Le premier geste du participant n'est donc pas de cliquer à la recherche de contenus, mais de se détourner de l'écran et d'observer son environnement physique. Il peut ensuite utiliser une des trois fonctions offertes sur l'interface pour découvrir ce que l'objet a à raconter.

La fonction **Chercher** permet d'écrire le nom de l'objet. Une vidéo de 60 secondes débute alors. Si l'objet est marqué d'un code barre, l'internaute peut cliquer sur le bouton **Scanner**. La caméra Web ou iPhone sera automatiquement lancée pour lire le code barre et déclencher le film que l'objet cache.

En choisissant la fonction **Raconter**, l'internaute peut afficher sa propre histoire constituée d'une photo et d'un texte.

UN MONDE D'OBJETS.... DES OBJETS POUR QUEL MONDE ?

Les objets de la vie quotidienne ont été réunis en 14 catégories à partir desquelles ont été conçus les courts métrages. Le participant est encouragé à constater la multiplicité des objets présents dans sa vie de tous les jours, enrichissant à la fois son expérience web et sa réflexion sur le monde matériel. Pour chaque catégorie d'objets, l'internaute est invité à prendre connaissance de statistiques et de faits insolites. Ces données sont présentées de façon originale sous forme de listes, de graphiques ou d'icônes. On y apprend, par exemple, que 75 000 fleurs sont nécessaires pour obtenir 454 grammes de safran ; que la fabrication d'un ordinateur et de son écran nécessite 240 kilos de combustible fossile, 22 kilos de produits chimiques et 1,5 tonne d'eau ; et que 210 millions de foyers dans le monde reçoivent le catalogue IKEA. Autant d'occasions de jeter un œil différent sur l'environnement et les habitudes de consommation.

PARTICIPATION

Le documentaire interactif dispose d'une section **Histoires**, où sont accessibles grâce à la fonction **Raconter** l'ensemble des contenus partagés. Aux histoires d'objets créées par les internautes s'ajoutent progressivement celles d'invités connus provenant de diverses disciplines. Ces contributions nous plongent dans leur intimité, leur présent et leur mémoire, comme s'il s'agissait de confidences s'appuyant sur l'objet. Pendant tout le mois d'octobre 2011, les histoires des invités seront publiées quotidiennement.

Chaque internaute peut suivre la progression de sa navigation grâce à la section **Mon parcours**. Tous les contenus qu'il visite sont représentés par une image. La totalité de celles-ci forme un QR code dont l'apparence est personnalisée et évolue en fonction de la recherche de contenus propres à chaque utilisateur. Ce QR code devient l'empreinte de son expérience sur le site. Il est partageable, comme tous les films, sur les réseaux sociaux et permet à l'internaute de faire découvrir à ses contacts et amis son parcours dans l'univers **CODE BARRE**.

TWITTER ET FACEBOOK

En plus de contribuer à **CODE BARRE** en partageant l'histoire de leur objet, les internautes seront invités à suivre le projet par l'intermédiaire des comptes Twitter et Facebook réservés, ainsi que du blog. En complément de l'expérience interactive, ce dernier permettra la publication de versions longues de certaines histoires d'objets et d'accéder aux coulisses du projet.



UN PARTENARIAT EXCEPTIONNEL ENTRE ARTE FRANCE ET L'ONF

Toujours en quête de nouveaux horizons sur le web, ARTE a signé en 2010 un accord avec l'Office national du film du Canada pour la coproduction de créations originales. Un partenariat dont **CODE BARRE** est le premier fruit.

Cette collaboration n'est pas née d'une nécessité financière ou technique, mais d'une véritable envie d'innover. En mettant nos expériences en commun, comment repousser les frontières du documentaire interactif? Comment marquer un nouveau jalon dans l'évolution du genre ?

CODE BARRE est conçu comme un projet dans lequel la forme et le contenu ne font qu'un, et nous donne envie de sortir des écrans, de regarder autour de nous et de voir le monde différemment.

HUGUES SWEENEY
PRODUCTEUR À L'ONF

DAVID CARZON
RESPONSABLE PÔLE WEB ARTE FRANCE



SCANNER

CHERCHER

RACONTER

COPRODUCTION

ARTE France / Office national du film
du Canada / Quark Productions
(2011 - 100 x 1 mn.)

PRODUCTION

Pôle web d'ARTE France

David Carzon
Marianne Levy-Leblond

Office national du film du Canada (ONF)

Hugues Sweeney
Rob McLaughlin

CRÉATION WEB (Canada)

Département - Studio créatif

Philippe Archontakis

RÉALISATION-COORDINATION

Pascal Brouard (Canada)

PRODUCTION DÉLÉGUÉE DES FILMS

Quark Productions : Juliette Guigon,
Patrick Winocour (France)

30 RÉALISATEURS

Tally Abecassis
Raphaëlle Benisty
Diego Briceño
Pascal Brouard
Julie Bonan
Geoffrey Boulangé
Marie Carpentier
Cédric Chabuel
Etienne Chaillou
Zoé Cohen-Solal
Lawrence Coté-Collins
Sophie Deraspe
Guillaume Fortier
Vali Fugulin
Vincent Furlin
Florian Geyer
Yan Giroux
Maryam Goormaghtigh
Blaise Harrison
Bonella Holloway
Pauline Horovitz
Jean-Baptiste Huber
Patric Jean

Jawal Khayi
Antoine Laprise
Cécile Mille
Evelyn Pasquel
Guillaume Sylvestre
Mathias Théry
Sébastien Wielemans



**TÉLÉCHARGEZ GRATUITEMENT
L'APPLICATION "CODE BARRE"
SUR L'APP STORE**

Brochure éditée par la direction de la Communication
d'ARTE France - disponible sur ARTEPRO.COM

CONTACT PRESSE ARTE FRANCE

AGNÈS BUICHE MORENO / CÉCILE BRAUN 01 55 00 70 47 / 73 43 / A-BUICHE@ARTEFRANCE.FR