

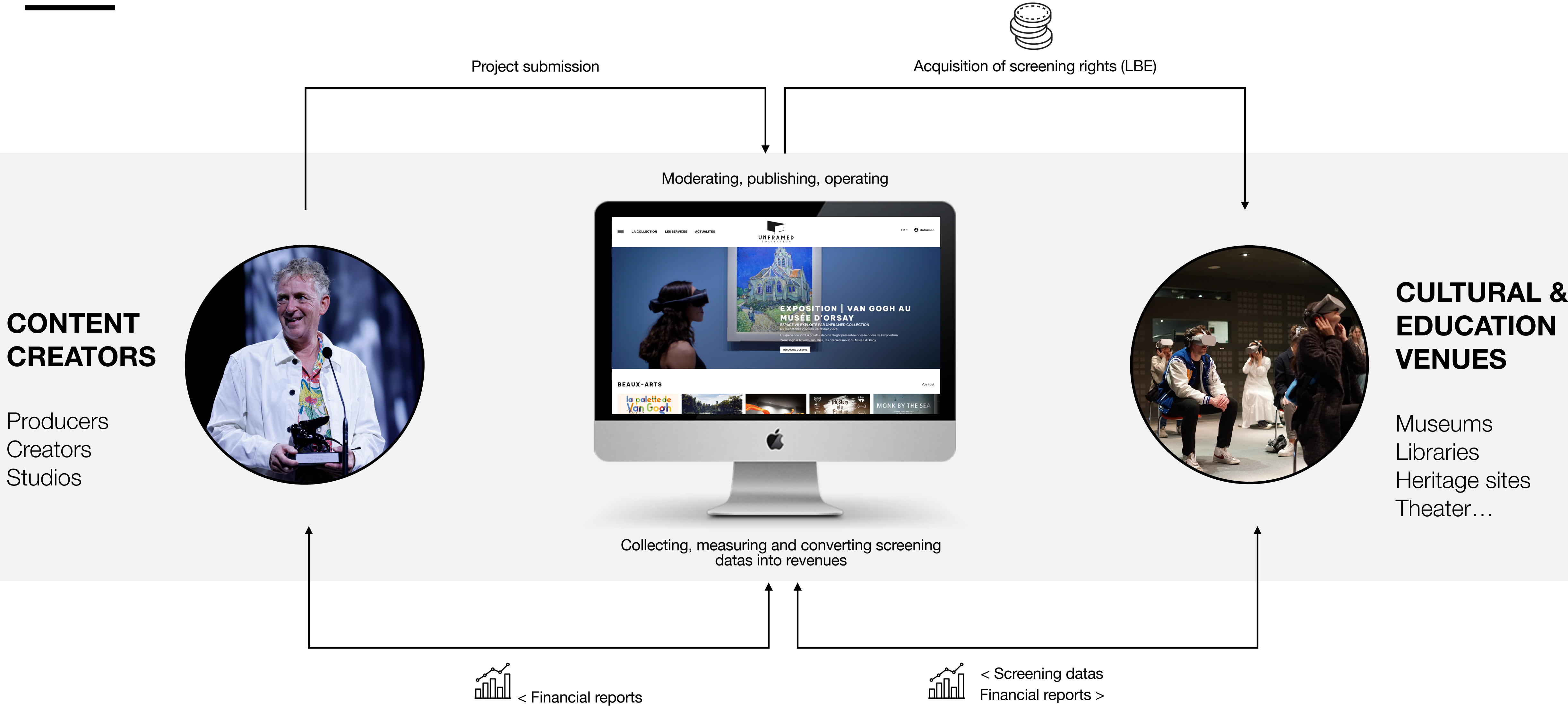
A woman with long brown hair, wearing a black VR headset and a white sweater with thick black horizontal stripes, is shown in profile. She is reaching out with her right hand towards a virtual landscape. The background is a blurred modern art gallery with large abstract paintings on the walls and white minimalist furniture.

UNFRAMED AUGMENTED

Creative Innovation Lab - Learn from selected projects

Louise Coulet - lcoulet@unframed-collection.com

The Context - From Fragmentation to Structure



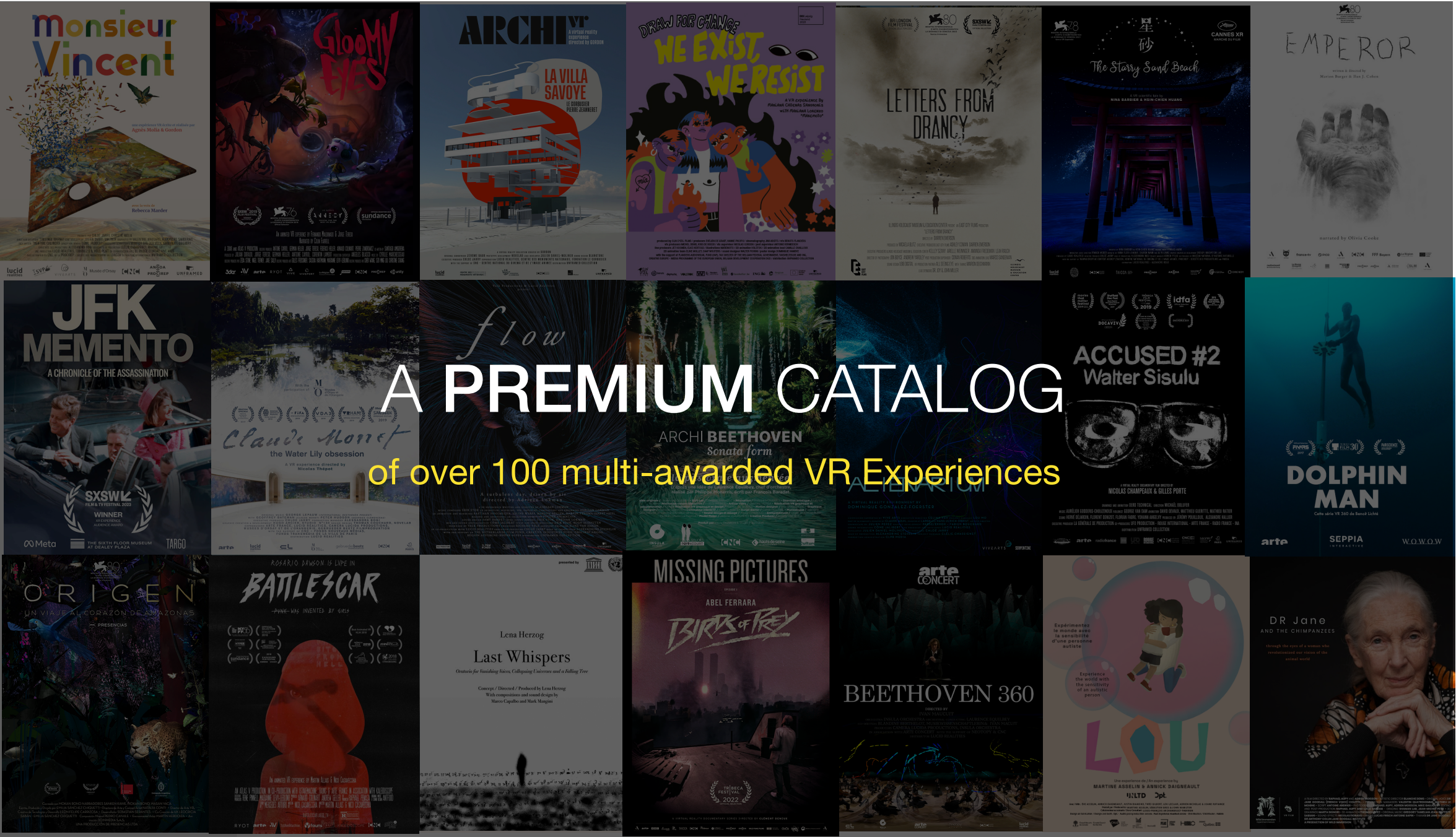
The Project - Who We Are

lucid
realities

UNFRAMED
COLLECTION



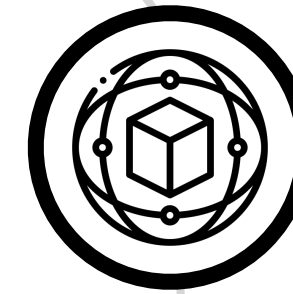
Producer of immersive experiences with a **strong artistic view** in **coproduction** with cultural venues



A PREMIUM CATALOG
of over 100 multi-awarded VR Experiences

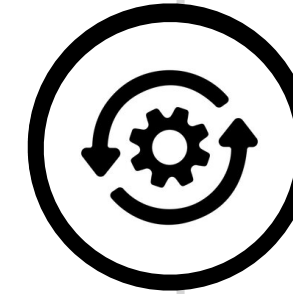
International **distributor** specialized in **offline exhibitions** with a **premium catalogue** of +100 VR artworks.

The Project - What we are building



New **virtual onboarding environments**

Customizable 3D onboarding environments to provide thematic entry points to immersive works within the UC platform.



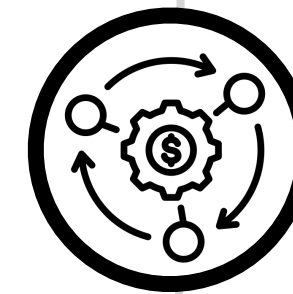
Advanced **user-experience** and **accessibility tools**

Enhance user experience through intelligent agents and dedicated accessibility solutions (subtitles, audio description ...)



Training, educational and **mediation** modules

Educational tools and professional training programs to support mediation, formation and skills development



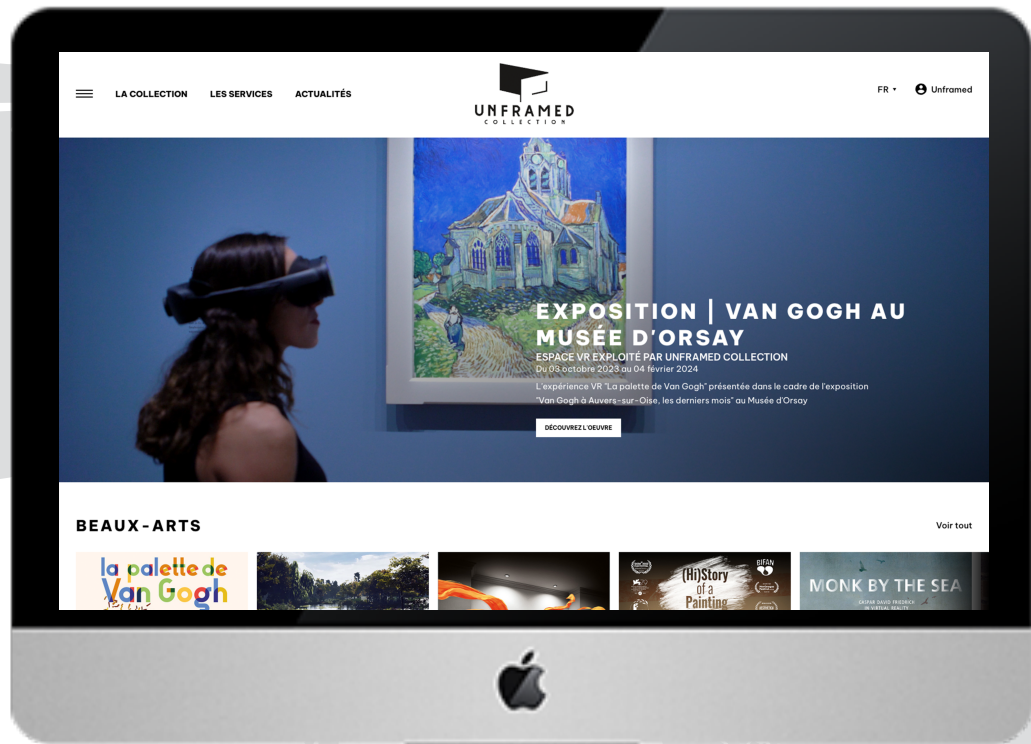
New **business** and **distribution models**

Modular subscription and licensing models tailored to cultural venues, for scalability and long-term sustainability

Cross-Sectoral Strategy - Cultural Venues



+25 000
Immersive Rooms
in 2024



+100 000
Museums in 2025
Source : Unesco



**MUSEUMS
ART GALERIES
& CENTERS**



**THEATERS
DANCE CENTERS**



**HERITAGE
AND TOURISTIC SITES**



**IMMERSIVE ROOMS
AND MALLS**

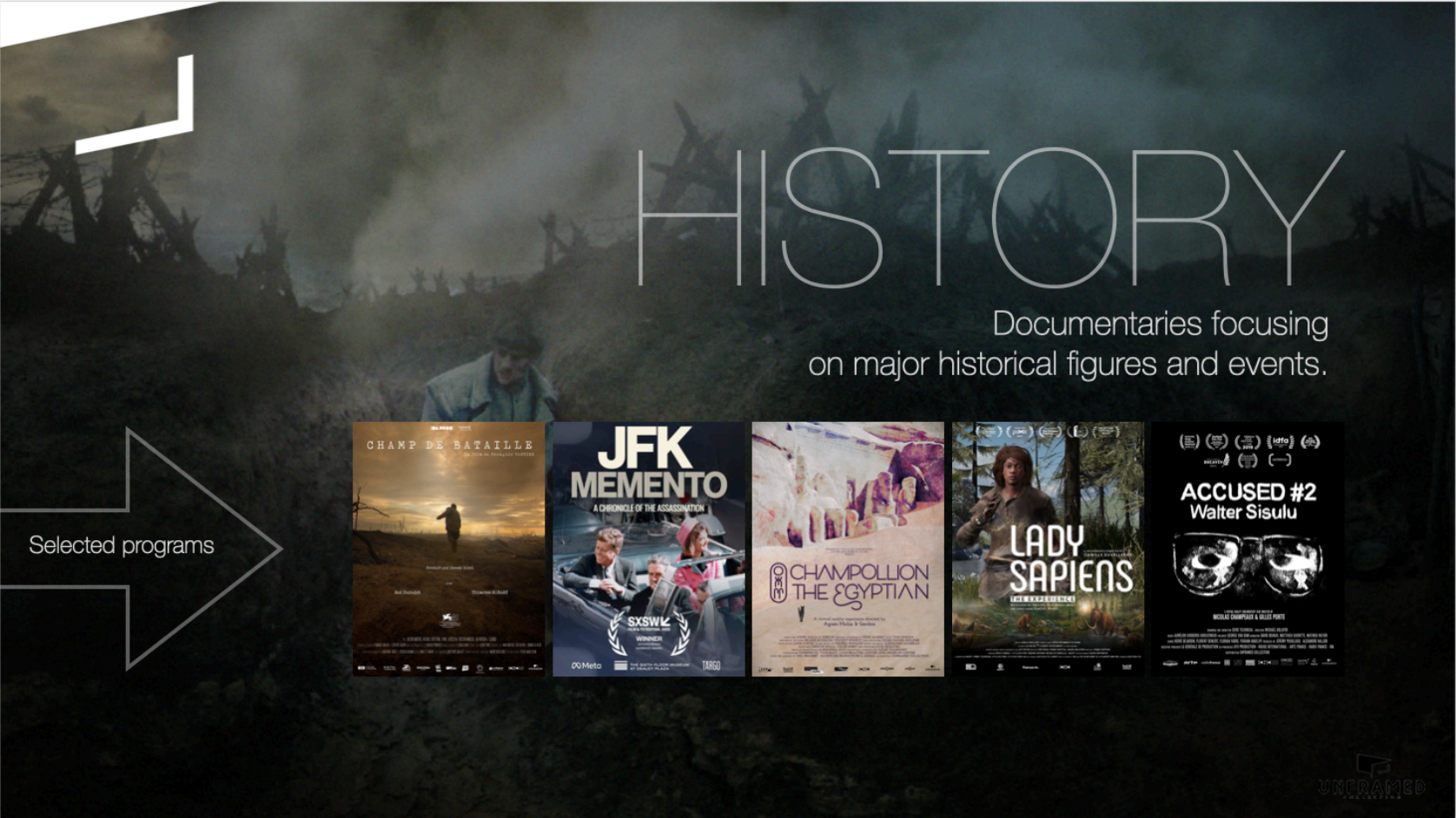
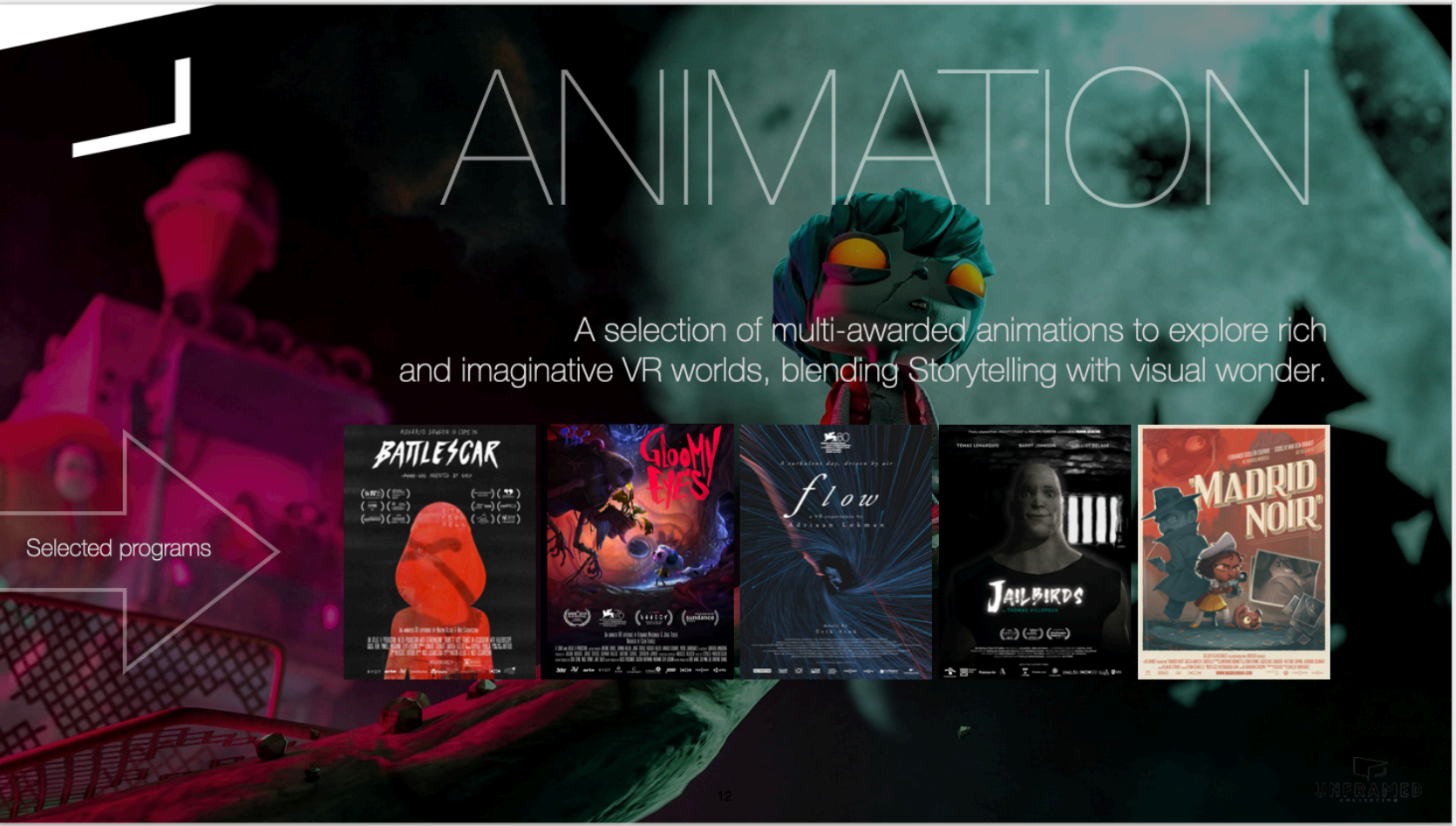
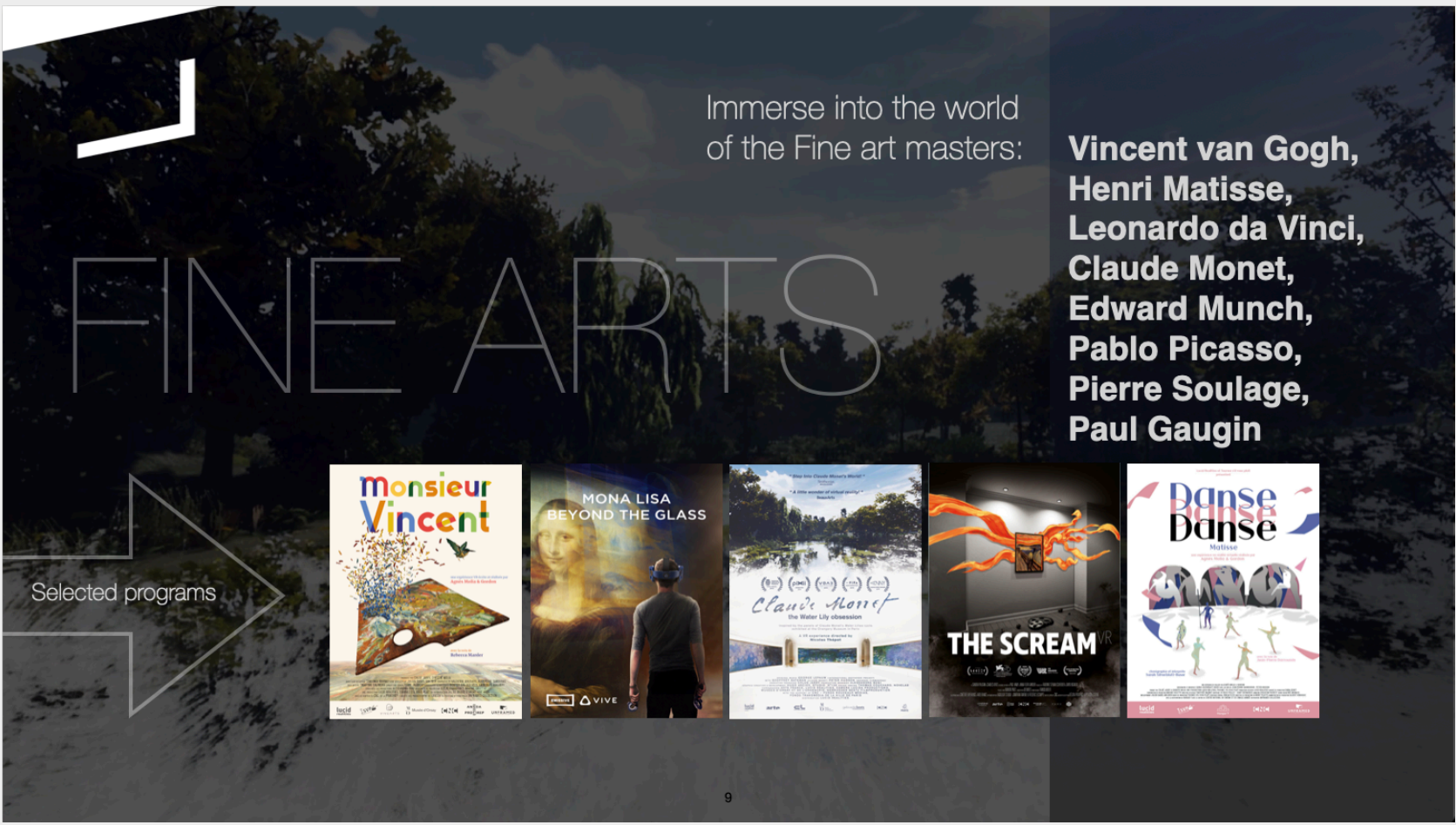
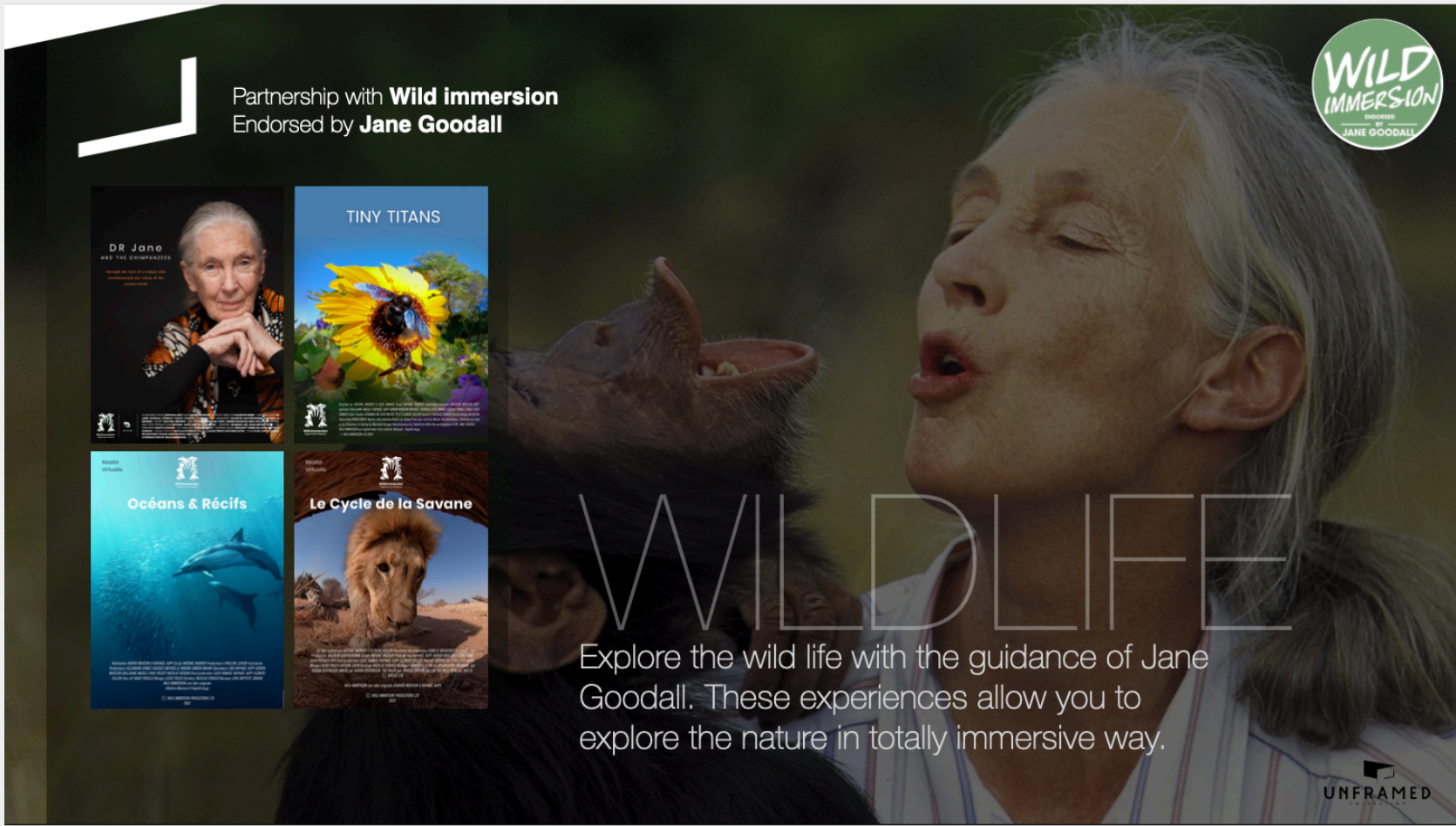


**LIBRARIES
& EDUCATIONAL**



+16 000
Libraries in France

Cross-Sectoral Strategy - Immersive Creation

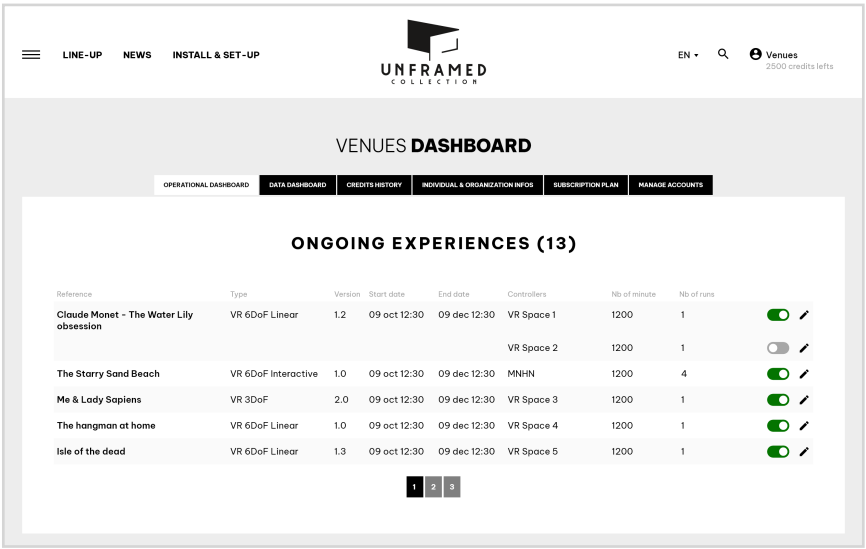


Cross-Sectoral Strategy - Tech & Innovation

Standalone headsets galleries



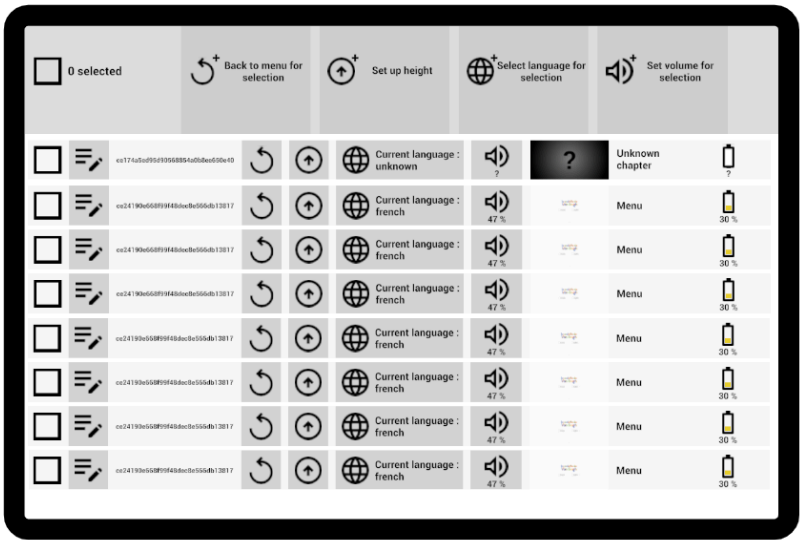
Online platform



Unity scripts



Launcher for tablet



Cross-Sectoral Strategy in Unframed Augmented



- Customizable **3D onboarding environments**
- **Chatbot** integrated into our **VR launcher**
- **Training modules**
- Emerging **Talents AI Lab**

European Dimension



1

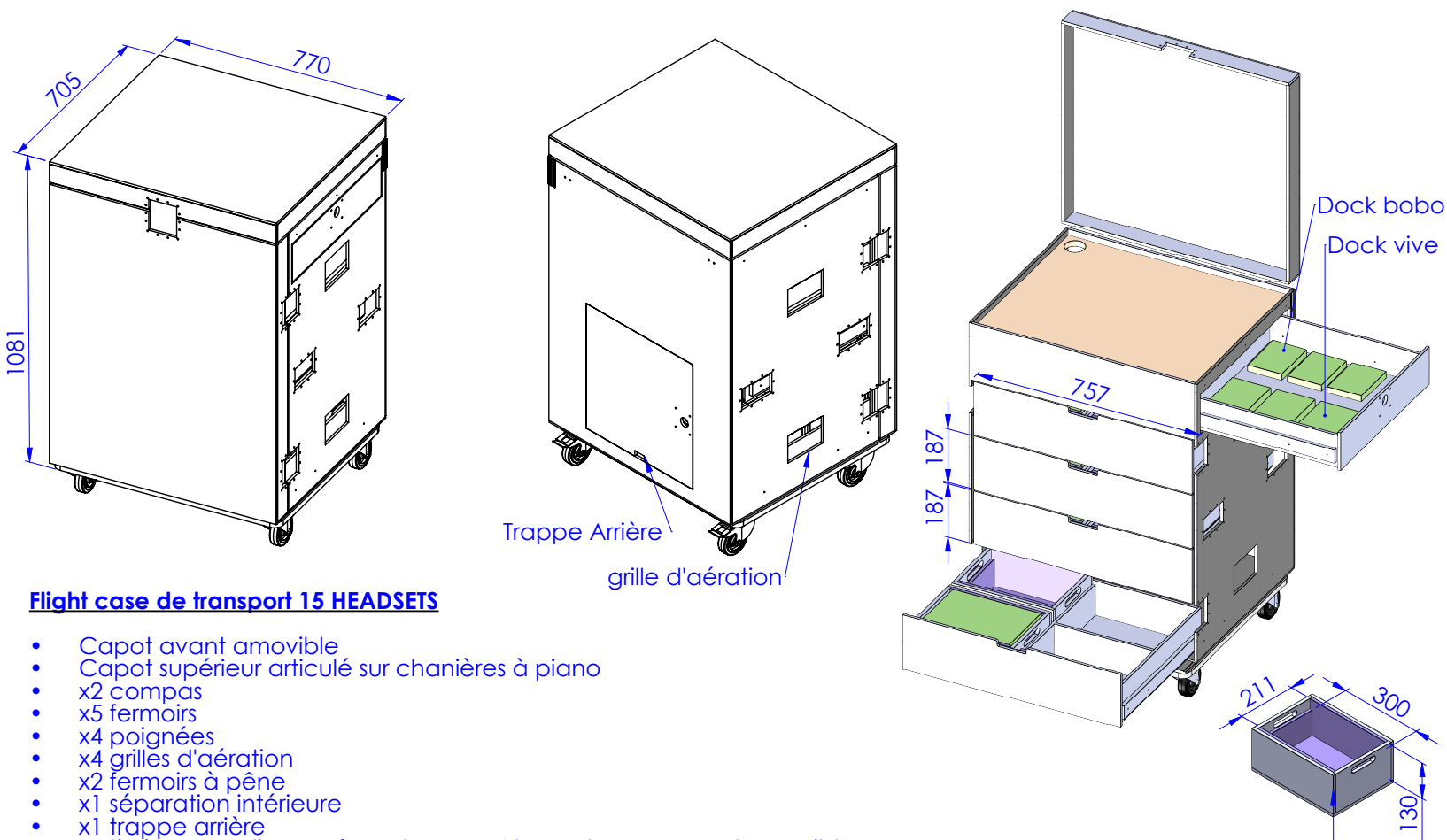
Europe : our **primary market** and **ecosystem**
European catalogue & partners

2

Support **Key European Priorities**
Visibility of EU contents, support for emerging talents,
ethical AI, accessibility and inclusion

3

Example - our Focus on **Accessibility**
Physical accessibility / Geographical accessibility



Business model

INFORM & TEST



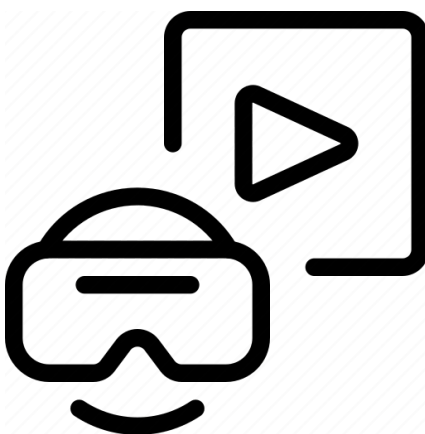
Subscription plan

Monthly / Yearly

- ✓ FREE TRIAL: 30 days
- ✓ Access to immersive VR catalog and editorial contents
- ✓ Free use of the operating tools available on site (Launcher, control tablet, etc.)
- ✓ Online dashboards to monitor operating results in real time
- ✓ Proactive customer service

LAUNCH OFFER: **25€/MONTH**

SHOWCASE



Screening rights

CREDITS PURCHASE

5,000 CR

10,000 CR

50,000 CR

100,000 CR

1 CREDIT = 0,10€

Revenue sharing

Pay-per-minute system
+/- 0,12-0,15€/minute

Diversify and enlarge our targeted markets

BEAUX-ARTS



FOCUS PROGRAMME
LA PALETTE DE VAN GOGH
Le 27 juin 1890, le docteur Gachet prête à Vincent van Gogh une palette pour que l'artiste puisse achever le portrait de sa fille Marguerite. Cette palette fait aujourd'hui partie de la collection du musée d'Orsay. En servant ici de paysage virtuel imaginaire, La Palette de Van Gogh offre aux visiteurs une expérience interactive et sensorielle inédite autour d'œuvres peintes par van Gogh au cours de cette période cruciale de sa carrière.
Durée: 10 ou 20 min
Format: 4DoF Standaard
Réalisateur: Agnès Moll, Gordon
Coproducteurs: TSVP, Lucid Realities, TSVP, VIVE Arts, Musée d'Orsay



CLAUDE MONET
L'Obsession des nymphéas
À travers un dialogue entre le peintre et son grand ami, l'homme d'État Georges Clémenceau, ce film emmène le spectateur du musée au jardin de Giverny à travers les saisons, nous fait découvrir son atelier, nous plonge au cœur même du travail de Monet, dans un tourbillon de couleurs. Une expérience immersive et sensorielle dans cette œuvre unique.
Durée: 6 min
Format: Film 360
Réalisateur: Nicolas Thiépot
Coproducteurs: Lucid Realities, ARTE France, Musée d'Orsay, Delwader Betz
UNFRAMED COLLECTION

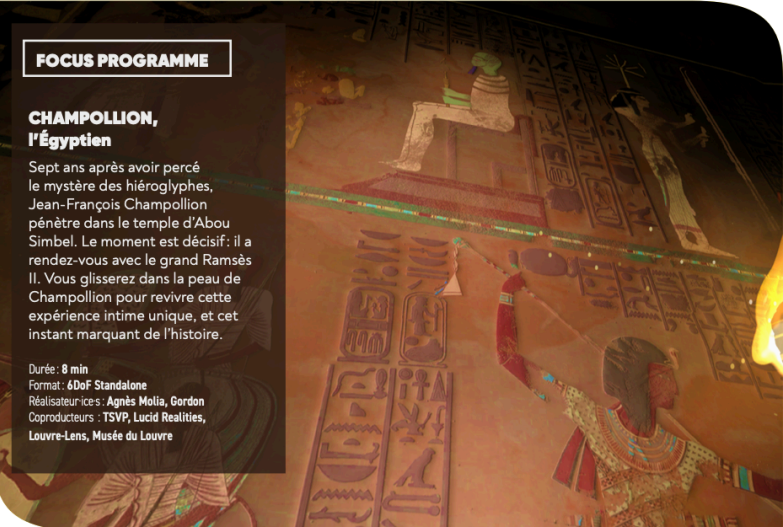


LE CRI
Avec la toile en point de départ, Le Cri VR propose de traverser les obsessions et l'œuvre du peintre. Interactive, sensorielle et découpée en trois chapitres, cette expérience en réalité virtuelle offre une interprétation unique de ce chef-d'œuvre de l'expressionnisme.
Durée: 15 min ou 7 min
Format: 4DoF Standaard & Film 360
Réalisateur: Sandra Pagan, Charles Ayats
Coproducteurs: Cielview Experience, ARTE France, en partenariat avec Backlight



UN BAR AUX FOLIES BERGÈRE
Machine à voyager dans le temps, la VR vous propulse au beau milieu des Folies Bergère à la fin du XIX^e siècle. Suzon, la serveuse au regard énigmatique au centre de la toile de Manet, cache des mystères qu'une vertigineuse valse entre les points de vue des protagonistes va révéler. C'est à un véritable jeu d'enquête que convie cette expérience afin de proposer une interprétation de l'une des ultimes grandes œuvres de l'artiste.
Durée: 6 min
Format: Film 360
Réalisateur: Gabrielle Lissot
Coproducteurs: INO, ARTE France

EXPLORATION(S)



FOCUS PROGRAMME
CHAMPLLION, l'Égyptien
Sept ans après avoir percé le mystère des hiéroglyphes, Jean-François Champollion pénètre dans le temple d'Abou Simbel. Le moment est décisif: il a rendez-vous avec le grand Ramsès II. Vous glisserez dans la peau de Champollion pour revivre cette expérience intime unique, et cet instant marquant de l'histoire.
Durée: 8 min
Format: 4DoF Standaard
Réalisateur: Agnès Moll, Gordon
Coproducteurs: TSVP, Lucid Realities, Louvre-Lens, Musée du Louvre



NOS MONDES FANTASTIQUES
Depuis la nuit des temps, le fantastique accompagne nos vies. Mondes irréels, créatures magiques, animaux chimériques... La force de notre imaginaire a donné naissance à certaines des plus belles pages de nos bibliothèques. Nos mondes imaginaires va vous ouvrir les portes de la bibliothèque de notre imaginaire, et vous permettre de plonger au cœur de trois récits majeurs de notre littérature: Beowulf, Travailliers de la mer et La princesse de Babylone.
Durée: 12 min
Format: 4DoF Standaard
Réalisateur: Agnès Moll, Delphine le Gouff
Coproducteurs: TSVP, Louvre Lens
UNFRAMED COLLECTION



À L'AUBE DE L'ART
Le premier chef-d'œuvre de l'humanité a été créé il y a 36 000 ans, en Ardèche, dans la grotte Chauvet, en France. Des milliers de dessins peints, enfermés à jamais. Cette expérience en réalité virtuelle invite à rencontrer ceux qui se sont alors aventurés dans ce monde souterrain et qui y ont laissé leurs traces, préservées sur les murs.
Durée: 10 min
Format: 4DoF Standaard & Film 360
Réalisateur: Pierre Zandrowicz
Producteur: Google Arts & Culture, Atlas V



OVERVIEW
Overview est une aventure spatiale, le voyage vers les étoiles dont nous avons tous rêvé. Quelle est la taille de notre galaxie? À quelle distance sommes-nous du soleil? Que ressentons-nous en traversant une nébuleuse? Grâce à des images photo-réalistes utilisant des données de la NASA et de l'Agence Spatiale Européenne, cette expérience racontée par l'astronaute Jean-François Clervoy vous laissera émerveillé.e.
Durée: 32 min
Format: Film 360
Réalisateur: Anouary Selignac, Paul Mézier
Producteur: Orbital Views



Educational

Libraries

Specific distribution
networks (retirement home, hospitals...)

Conclusion - Why this project matters

- Structuring a fragmented ecosystem
- Giving European creators **real economic perspectives**
- Empowering cultural institutions to **innovate sustainably**
- Reinforcing Europe's leadership in immersive cultural content

