

**RESULTATS JURYS EXPERIENCES INTERACTIVES**  
**2<sup>ème</sup> SESSION 2015**

**Nouveaux médias et œuvres interactives**

**Nom du projet :** La légende de l'enfant perdu

**Porteur du projet :** Les films du Bilboquet

**Synopsis :** « La légende de l'enfant perdu » c'est une déclinaison de La Parade en livre de conte documentaire interactif et une installation numérique, qui explorent les cultures populaires du Nord (majorettes, fanfares, tuning...) pour les mettre à l'épreuve de nos clichés.

**Auteur :** Samuel Bollendorff et Medhi Ahoudig

**Partenaire régional :** Book d'oreille

**Montant alloué :** Aide au développement de 10 000 €



---

**Nom du projet :** Find me in Kakuma

**Porteur du projet :** Zéro de Conduite Productions



**Synopsis :** Web-documentaire sur le camp de Kakuma, l'un des plus grands camps de réfugiés que compte la Corne de l'Afrique. 4 primo-arrivants sur 5 sont des mineurs non accompagnés, la plupart du temps ils ont perdu le contact avec leurs parents et cherchent à les retrouver. Le webdoc fait suite à une application à destination des réfugiés et à un long métrage « Emergency exit » dont la sortie est prévue en novembre 2015. Les trois média, (long métrage, appli, et webdoc) s'imbriquent parfaitement et amplifient le sujet du regroupement familial des réfugiés de Kakuma. Le webdoc engage le public jusqu'à un appel aux dons. Il est conçu comme un écosystème

vivant, pour capter une empreinte dynamique des réfugiés et de la vie du camp, grâce entre autre, à la mise en place d'une bio map constitué par les réfugiés, à l'actualisation des informations en temps réel et à la possibilité de commenter les films directement sur le média.

**Auteure :** Fabienne Giezendanner,

**Montant alloué :** Aide à la production de 50 000 €

---

**Nom du projet :** lkwal.net

**Porteur du projet :** Daily life

**Synopsis :**

A la veille d'effectuer leur stage de découverte en entreprise, Mathilde, Tom, Justine, Lulea, Laura, Idir s'interrogent sur leurs choix d'orientation. Entre les parents, les conseillers d'orientation, les professeurs, la TV, les modèles du starsystème, les offres du marché de la formation et de l'éducation, ils doivent souvent choisir très tôt une filière. Filles ou garçons, ont-ils les mêmes chances ?



Le projet artistique transmédia lkwal.net est constitué d'une application webapp et un site participatif pour smartphone et desktop destinés aux adolescents en phase d'orientation. Il questionne l'orientation professionnelle sous le prisme du genre. Le design et la navigation sont basés sur le principe de la table d'orientation

L'application est constituée d'une expérience sensitive en responsive design bousculant les codes de navigation; d'une expérience participative, évolutive et internationale permettant aux utilisateurs de créer seuls et en groupe de nouveaux contenus avec un site internet dédié d'une installation photographique dans le réel afin de créer un lien avec le web via un flashcode d'une chaîne Youtube associée au projet.

**Partenaires régionaux :** CORIF, URBILOG

**Montant alloué :** 30 000 €

---

**Nom du projet :** Le goût du risque

**Porteur du projet :** Seppia



**Synopsis :** projet transmédia qui se compose d'un documentaire et d'un webdoc en images réelles 360° offrant une expérience immersive de réalité virtuelle. Il propose une rencontre inédite avec 3 sportifs dans la découverte immersive de 4 disciplines extrêmes : Géraldine Fasnacht en snowboard freeride et en wingsuit, Peyo Lizarazu en surf de grosse

vague et paddleboard, Guillaume Nery en plongée en apnée à poids constant. Le documentaire s'intéresse à la philosophie et la psychologie de ces sportifs en croisant leurs analyses avec celles de chercheurs en sciences humaines. Dans le webdoc immersif en 360°, l'utilisateur se glissera dans la peau d'un sportif de l'extrême pour vivre ses sensations. Il partagera avec nos personnages leurs réflexions et leur expérience et échangera sur la philosophie de leur pratique.

**Montant alloué :** 25 000 €

**Partenaire régional :** ACFX

**Nom du projet :** Les Philous

**Porteur du projet :** Les docs du nord

**Synopsis :** Outil de médiation numérique, pédagogique et ludique autour de la morale, la philosophie et la citoyenneté pour les enfants de 8-10 ans, leurs parents, leurs enseignants. Des phrases comme on en dit tous les jours sans réfléchir : « et si je te le faisais », « ce n'est pas moi qui ai commencé », « si tout le monde faisait comme toi »... Avec Ethok, son frère Morane, sa sœur Lilou et ses amis, les enfants sont invités à y penser et à en parler en vrai, à faire circuler leurs idées de la cour de récré à la classe, de l'école à la maison, avec l'aide des adultes. On pourra retrouver l'univers des PHILOUS dans une série de dessins animés de 3' à la télé, sur un site web, sur un TBI, sur une tablette, et en livre papier et numérique.



**Auteur :** Christelle Didier

**Montant alloué :** Aide au développement de 10 000 €

---

**Nom du projet :** HOPE BUILDERS

**Porteur du projet :** Les Productions au Clair de Lune

**HOPE BUILDERS**

**Synopsis :** HOPE BUILDERS nous plonge dans le quotidien de millions de jeunes qui chaque année s'engagent dans des associations. Quels que soient leurs pays, ils se retrouvent autour de valeurs communes pour lesquelles ils s'engagent. Pour eux, il n'y a pas de petites actions lorsque l'on crée ensemble, il n'y a qu'un monde qui change pour un futur meilleur et ils sont prêts à nous le montrer ! En plus de nous présenter cet univers et ces jeunes au travers de reportages adoptant un regard croisé poétique, ce projet transmédia apportera les outils nécessaires aux jeunes souhaitant s'engager ou bâtir leur propre projet de solidarité internationale. Une plateforme et des applis seront proposées.

Dépassant le cadre numérique, HOPE BUILDERS se matérialisera également au travers d'actions concrètes (expositions, happenings...) et reposera sur l'échange autant que sur la mise en commun du savoir et des connaissances autour des grands enjeux de la solidarité internationale.

**Auteure :** Nadia Berg

**Montant alloué :** Aide au développement de 10 000 €

**Nom du projet :** Cartes multimédia et interactives d'étymologie poétique

**Porteur du projet :** SmartFr



**Synopsis :** Une œuvre collective à la frontière des arts et des sciences qui s'est donné pour objet l'exploration du langage. Pas pour tout comprendre, tout saisir et tout transmettre ; juste pour expérimenter, jouer, se délecter, s'émerveiller. Nous créons des œuvres à partir d'argot et d'étymologie, entre arts vivants, arts graphiques et arts numériques. Spectacles, ateliers, pastilles sonores et visuelles, textes, illustrations, bandes dessinées... et

bientôt une expérience inédite de « cartes interactive d'étymologie poétique » à vivre en installation live ou sur le web. Les cartes interactives d'étymologie poétique sont une immersion sensorielle et joyeuse à l'intérieur de données linguistiques racontées. On y trouve des contenus scientifiques, films d'animation, jeux sérieux, ressources bibliographiques, schémas interactifs, cinématiques, métadonnées inattendues, tours de passe-passe et autres surprises en sons, en jeux et en images... On y trouve surtout de belles histoires à se raconter.

**Auteurs :** Thierry Duirat et Pierre Vanderstichel

**Montant alloué :** Aide au développement de 10 000 €

---

**Nom du projet :** Mesdames, Messieurs

**Porteur du projet :** Zadig productions



**Synopsis :** Un « pas serious game » sur l'évolution de la situation des femmes en France de 1945 à nos jours.

Cette marche vers l'égalité est racontée à travers des archives, des décryptages d'images par des spécialistes et quelques jeux récréatifs.

**Auteure :** Valérie Ganne

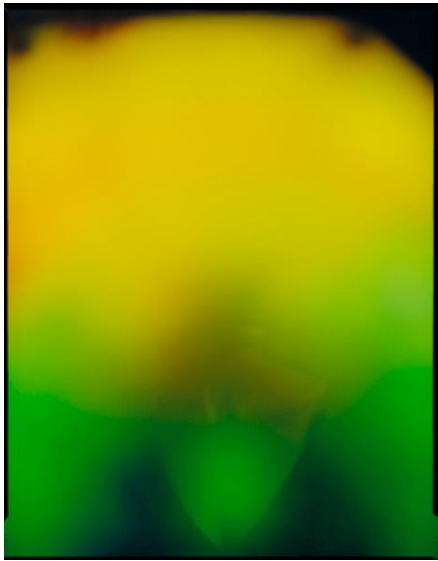
**Partenaire régional :** Wid Op

**Montant alloué :** 22 000 €

---

**Nom du projet :** As we are blind

**Porteur du projet :** Un goût d'illusion SCIC



**Synopsis :** Le spectateur pose la main sur un capteur tactile couplé à une webcam, capable de mesurer en temps réel son activité électrodermale. Cette action permet d'abord de dresser sa cartographie émotionnelle, puis de mettre en image les caractéristiques particulières du champ électromagnétique qu'il produit. Cette empreinte de la présence invisible du spectateur analysée par un programme informatique spécifiquement conçu. Celui-ci permet, en suivant des règles de composition précises, de transcoder les données recueillies en partitions sonores, et ce par une technique d'analyse et de génération de musique informatique (MIR). La musique ainsi générée est transmise en temps réel, sous forme d'un flux MIDI, à un piano mécanique. Grâce au système de jeu automatique implanté dans l'instrument, le spectateur voit les

touches du clavier s'enfoncer d'elles-mêmes en cours de jeu, comme si un pianiste fantôme interprétait la mélodie correspondant à son état d'âme.

**Auteure :** Véronique Béland

**Partenaire régional :** Neotrope

**Laboratoire associé :** CRISTAL (Bonus Recherche de 10 000 €)

**Montant alloué :** 25 000 €

---

## Enveloppe associative

**Nom du projet :** Concordance

**Porteur du projet :** Association Les Yeux d'Argos

**Synopsis :** Concordance est une installation interactive qui met en perspective notre perception de la matière. Ici, le spectateur donne forme à une masse d'eau en mouvement. Il donne forme à l'immatériel. Il s'agit d'une fontaine interactive qui laisse libre cours à la créativité du sculpteur. Suivant l'orchestration de ses gestes, l'eau prend des formes géométriques, elle s'élève, chute, vibre, se densifie. Le dispositif est agrémenté de son et de lumière pour créer un rapport esthétique concordant entre l'intention du spectateur et l'unité esthétique qu'il révèle. L'objet de la création est d'expérimenter les limites du monde physique par l'usage des nouvelles technologies tout en préservant un parti pris esthétique relevant de l'art contemporain.

**Auteur :** Marie Langlois

**Laboratoire associé :** MInt (Bonus Recherche de 10 000 €)

**Montant alloué :** 15 000 €

---

**Nom du projet :** Sniper, Guerilla, Shark, Razor et les autres

**Porteur du projet :** Association P.A.S.



**Synopsis :** A la fois une installation interactive et une performance chorégraphique pour quatre danseurs/performeurs et deux types de robots se comportant en essaim, les uns volant, les autres se déplaçant au sol. Le contexte est le Trading Haute Fréquence. Emerge un monde où cohabitent danseurs et différents petits robots non humanoïdes. Leurs comportements

dépendent des mêmes règles du jeu, celles de ces robots traders œuvrant à une échelle nano-temporelle et celles des fluctuations des indices, à une échelle macroscopique. Le public dans l'installation, les danseurs et les robots dans la performance sont en interaction constante avec ces algorithmes via un système de capteurs traduisant leurs comportements sous forme d'impulsions ou de chorégraphies robotiques. À la fois réceptacles et interprètes, robots et danseurs font émerger de nouveaux modes verbaux et chorégraphiques.

**Partenaire régional :** Machine 3D

**Laboratoire associé :** CRISTAL, UMR-CNRS 9189 (Bonus Recherche de 10 000 €)

**Montant alloué :** 15 000 €

---

**Nom du projet :** Coriolan

**Porteur du projet :** Association Les Blouses Bleues



**Synopsis :** Spectacle transmédia de la compagnie Les Blouses Bleues qui sera créé en janvier 2016 à la Rose des vents, scène nationale de Villeneuve d'Ascq. Cette adaptation du texte de Shakespeare utilise des outils technologiques innovants pour une création de spectacle vivant, dont deux drones qui seront conçus afin de questionner la représentation de la guerre aujourd'hui. Dans une première phase de développement, ces deux drones indoor seront conçus, réalisés avec deux partenaires de la région Nord-Pas de Calais qui superviseront la synchronisation du drone pilote et du drone suiveur. Ces drones apparaîtront lors de la scène finale de l'acte I. Outre le survol de la zone de guerre, ils réaliseront une captation d'images projetées en temps réel dans la salle et en streaming sur internet. Une seconde phase de recherche sera entamée après la création en 2016, en perspective de la reprise de Coriolan au Phénix (scène nationale de Valenciennes), au Manège (scène nationale de Maubeuge) et à la Ferme du Buisson, en lien avec l'entreprise COFICE (Grande-Synthe) qui a reçu récemment le prix de l'innovation par le MIDEST.

**Partenaire régional :** A.F.C.A

**Montant alloué :** 15 000 €

## Jeux vidéo

**Nom du projet :** Epic Loon

**Porteur du projet :** 3D DUO

**Synopsis :** Jeu de type Plateformer dont les mécaniques sont basées sur la physique, et qui peut se jouer en solo et en multi-joueurs.

Le joueur contrôle un personnage qui ne peut effectuer que 2 actions : Sauter et utiliser une compétence spéciale (propre à chaque personnage). Pour se déplacer, les joueurs ne peuvent donc utiliser uniquement que ces deux actions. Et c'est justement là que réside le cœur du jeu.

Ne pouvant pas se déplacer « normalement », le joueur va devoir bondir pour atteindre les objectifs qui lui seront proposés.



Le jeu dispose de 2 modes de jeu, Aventure et Arène, comportant chacun plusieurs types de parties.

**Montant alloué :** 50 000 €

**Nom du projet :** Pankapu : le gardien des rêves

**Porteur du projet :** Too Kind Studio SARL



**Synopsis :** Pankapu : le Gardien des Rêves est un jeu vidéo d'action/plateformes en 2D pour PC et consoles, raconté à la manière d'un conte.

Distribué de manière épisodique, le jeu met l'accent sur le storytelling et l'exploration. Le joueur pourra ainsi prendre en main Pankapu, petit guerrier créé par le dieu des Rêves pour défendre son monde d'une invasion de cauchemars. A travers son évolution, il découvrira que l'histoire du héros est liée à celle de Djaha'rell, l'enfant à qui est lu le conte et que celui-ci projette son propre vécu dans le récit qui lui est fait. C'est à travers cette mise en abîme que le joueur navigue et fait évoluer le personnage de Pankapu.

Gameplay dynamique et adaptable, gain de compétences, déblocage de nouvelles armes et exploration sont au programme de cette quête épique où les rêves luttent contre les ténèbres d'un traumatisme passé.

**Montant alloué :** 50 000 €



## Médiation culturelle

**Nom du projet :** Holoverview

**Porteur du projet :** Audace



**Synopsis :** Installation d'un dispositif innovant de recherche documentaire par immersion via la 3D holographique permettant de pénétrer les différentes couches et facettes du contenu documentaire du Learning center Ville durable de la Communauté urbaine de Dunkerque. Il s'agit d'une tablette grand format disposée en pupitre et équipée de capteurs, proposant à son usager de faire apparaître des univers et des objets 3D (dans et en superposition de la

tablette), de les saisir (le stylet est fonctionnel pour prendre, retourner, ouvrir... les objets), de réaliser des interactions (glisser, déposer, sélectionner, glisser d'un univers à un autre...) et ainsi, permettre une déambulation virtuelle par thématiques, idées, mots, images, ressources multimédia... L'application sera ouverte vers les réseaux sociaux et permettra de partager ses listes et favoris. Enfin, une intelligence artificielle accompagnera la recherche de l'utilisateur et lui suggèrera des ressources par interprétation des goûts et préférences.

**Partenaire régional :** Elearning Center Ville Durable (Communauté urbaine de Dunkerque)

**Laboratoire associé :** CRIL (Bonus Recherche de 10 000 €)

**Montant alloué :** 30 000 €

**Nom du projet :** Voyagez avec Matisse

**Porteur du projet :** Interactive 4D

**Synopsis :** Au travers d'une boussole numérique présente dans une table tactile ronde, le serious game « Voyagez avec Matisse » propose aux enfants de 6-12 ans et à leurs parents de découvrir les voyages de Matisse sous les différentes latitudes du globe. Avec l'aide d'un avatar représentant Henri Matisse lui-même, les enfants sont invités à explorer différents coins du globe, réaliser différents petits jeux et à apprendre ainsi les influences qu'Henri Matisse a eues et à exercer à travers le monde.



**Partenaire régional :** Musée départemental Matisse du Cateau-Cambrésis

**Laboratoire associé :** Textes et Cultures – Université d'Artois (Bonus Recherche de 10 000 €)

**Montant alloué :** 30 000 € (sous condition)

**Nom du projet :** Taormina

**Porteur du projet :** ESI4U



**Synopsis :** Projet numérique qui vise à amplifier l'expérience du visiteur d'un lieu de culture et de savoirs. TAORMINA permet un réaliser un double enjeu : rendre la visite unique et valoriser les collections. Le double dynamique que met en œuvre le projet TAORMINA s'appuie la dynamique du temps réel offerte par les technologies de localisation indoor et la dynamique de l'expérience offerte aux visiteurs par une mise en œuvre

informatisée des contenus maîtrisés par les médiateurs de l'établissement. Le projet TAORMINA met à disposition des médiateurs un outil leurs permettant d'adapter les contenus aux visiteurs et d'initier dans les lieux de culture et de savoirs à une visite libre et unique.

**Partenaire régional :** Palais de l'Univers et des Sciences de Cappelle la Grande

**Montant alloué :** 50 000 €

---

## **BOURSE SACD**

*Dans le cadre de notre partenariat avec la SACD, un projet d'œuvre transmédia ou interactive de fiction ou de spectacle vivant soutenu dans le cadre du fonds Expériences Interactives 2015 se voit la possibilité d'obtenir une bourse SACD d'un montant de 2 000 €.*

**La bourse est attribuée à Emmanuelle Grangier pour le projet Sniper, Guerilla, Shark, Razor et les autres.**