

**RESULTATS DU FONDS
EXPERIENCES INTERACTIVES
PREMIERE SESSION 2014**

Avec le soutien de



JEU VIDEO

[Dead in Bermuda / CCCP](#)

Synopsis :

Une bande de rescapés d'un naufrage se retrouve échouée sur une île isolée de toute civilisation. Ils vont devoir organiser leur nouvelle vie de groupe, développer de nouvelles compétences, explorer l'île, gérer le moral du groupe afin de survivre le plus longtemps possible.

Leurs efforts seront-ils récompensés par un sauvetage miraculeux ? Rien n'est moins sûr...

Ce survival-RPG, propose une profondeur et rejouabilité extrême notamment grâce à l'inclusion de nombreux éléments aléatoires.

Partenaires : Gorgone Productions, Play in Lab

Montant alloué : 50 000 € (sous conditions)

[Scientists Get mad / 3D-DUO](#)

Synopsis :

"Scientists Get Mad" (SGM) est un runner « réflexif ».

Le joueur doit parcourir des niveaux parsemés d'obstacles et d'ennemis qu'il doit éviter ou éliminer tout en progressant dans la même direction. Mais attention, le temps est compté et chaque niveau doit être réalisé en un certain temps, sinon la faille temporelle se refermera et vous resterez bloqué à jamais.

Vous serez amenés à jouer pas un mais deux personnages en même temps et il faudra changer de personnage au bon moment pour éviter les différentes embûches.

Montant alloué : 50 000 € (sous conditions)

[Le safari des mots / Kylii Motion - Taktus](#)

Synopsis :

Après avoir exploré les fins fonds de la forêt africaine, Team banana, une équipe de joyeux compagnons de la jungle africaine, a décidé d'emmener dans ses aventures les enfants en difficulté de langage. Avant chaque séance, l'orthophoniste configure une suite de jeux rééducatifs adaptés à la pathologie du patient. L'enfant joue alors avec son orthophoniste à partir d'un plateau de jeux, de type jeu de l'oie, qui lui montre le parcours à réaliser. Chaque jeu réussi lui permet d'avancer sur le chemin pour atteindre l'objectif de sa séance.

Entre chaque séance, l'enfant peut continuer de s'entraîner avec « Le safari des Mots » chez lui sur sa tablette et l'orthophoniste pourra de son côté suivre l'historique des exercices et l'évolution de son patient.

Partenaires : Make me sound, Partenaire Métier Orthopholies – Groupement d'Orthophonistes à Lille.

Montant alloué : 50 000 €

TRANSMEDIA

[Solo, l'émission Guitare / Aurige Management – YMCM Prod](#)

Synopsis :

Solo, l'émission Guitare est un principe Transmédia entièrement dédié aux Guitaristes et aux amateurs de Guitare.

Solo l'émission propose de faire découvrir en multi écrans différentes rubriques spécifiquement développées pour apporter aux guitaristes du contenu de qualité.

Produite par YMCM Prod, Solo l'émission est construite comme un média d'aujourd'hui... Emission de télévision, émission de radio, contenu web et présence physique chez certains distributeurs de Guitares, Solo se développe à présent à travers une application dédiée dans sa forme la plus interactive et participative pour son public de près de 800 000 guitaristes français et 50 millions à travers le monde.

L'application sera développée en partenariat avec la société Arobas (Guitar Pro). Elle sera simple d'utilisation mais complète dans ses fonctionnalités et dans son offre, l'utilisateur pourra partager un moment d'exception avec les grands guitaristes d'aujourd'hui.

Montant alloué : 40 000 € (sous conditions)

[A condition de se mentir / Magnificat Films](#)

Synopsis :

À la croisée du cinéma et de la littérature, *À condition de se mentir* est une fiction qui se présente sous la forme d'un roman animé et interactif à destination d'Internet et des tablettes. Son procédé de navigation de type « Click to Play » est enrichi d'une programmation spécifique permettant au lecteur/spectateur d'intervenir sur son déroulé et sur sa mise en scène.

L'action se déroule en 1963 en région parisienne et raconte l'histoire de Sarah et de Thomas. Tous les deux rapatriés d'Algérie, l'un et l'autre porteurs chacun d'un drame, ils ne se sont jamais rencontrés et se sont pourtant déjà fait tant de mal. À condition de se mentir, de tricher quelque peu avec leur passé, Sarah et Thomas vont pouvoir s'aimer. Mais qu'en est-il des autres ? Qu'en est-il des démons qui les hantent et qui attendent patiemment le moment idéal pour se venger ?

Montant alloué : 35 000 €

[Cinemacity / Smallbang](#)

Synopsis :

Cinemacity est une plateforme web et une application smartphone gratuite qui géolocalise des scènes de films dans le monde entier (Paris, et d'ici 2015, l'agglomération lilloise, Berlin et New-York). Via l'application smartphone, les utilisateurs peuvent visionner ces scènes de films en se trouvant physiquement à l'endroit où elles ont été tournées. Des balades cinéma éditoriales sont proposées (autour des cinéastes, des villes, des quartiers...) aux utilisateurs pour découvrir le territoire sous l'angle du cinéma. Cinemacity est aussi un laboratoire, le Cinelab, pour explorer les nouvelles écritures cinématographiques dans l'espace urbain.

Montant alloué : 35 000 €

MEDIATION CULTURELLE

[It's me / Idées-3com](#)

Synopsis :

« It's me » est un personnage fantomatique de taille humaine qui réunit l'art numérique et la dimension sportive. Le projet réside dans une installation digitale interactive où un corps virtuel sera mis en scène grâce aux différents scénarios d'interactions développés à partir d'une bibliothèque de réponses conditionnées par les gestes du public.

La vidéo holographique 3D artistique représente le corps d'un sportif immatériel, il devient « mouvement » et « vie », il s'anime et interagit face un stimuli d'un spectateur/acteur.

Le sport de haut niveau est abordé ici comme l'icône du dépassement de soi. Il se confond à notre époque avec le culte du progrès où l'amélioration de l'humain est devenue un thème récurrent pour la médecine, le sport, le marketing et le domaine culturel.

La vidéo holographique d'un athlète que nous comptons réaliser constitue l'image animée de ce corps amélioré et traduit notre désir d'aller au-delà des lois de la nature.

Montant alloué : 25 000 € (Aide à la maquette) + 10 000 € de Bonus Recherche pour le laboratoire LIFL – UMR Lille 1

[Cauchemar merveilleux / Acnot](#)

Synopsis :

Imaginez une aventure sonore cinématographique, où le son et la lumière élargissent nos sens, excitent notre imaginaire... Le spectateur explore un espace poétique tridimensionnel sensoriel sculpté par le son et la lumière émanant du textile. Le *Cauchemar merveilleux* est né de la rencontre artistique entre les poésies d'Arthur H et les compositions sonores de Léonore Mercier. La poésie punk mystique conte des histoires fantastiques, absurdes, émotionnelles, sensuelles... Elles évoquent tout aussi bien le terrorisme, la science, le sexe, la créativité, la musique, l'amour, l'intériorité, la rage, et l'émerveillement. Des sons sillonnent l'espace, des variations lumineuses et olfactives nuancent l'instant parfois apaisant, chaud, hallucinatoire, surnaturel...

Pour nous soustraire à la frustration de quitter cette aventure, l'application est téléchargeable sur smartphone ou tablette pour échanger et vivre l'expérience sans modération. Le design lumineux est émis par notre appareil mobile et le son en sensation 5.1 par notre propre casque ou enceintes stéréo.

Montant alloué : 25 000 € (sous conditions) + 10 000 € de Bonus Recherche pour le laboratoire GEMTEX – ENSAIT

Une liaison contemporaine / Théâtre du Nord

Synopsis :

Installation immersive théâtrale et numérique qui explore les relations possibles entre la scène et les nouveaux médias et les outils technologiques comme autant de formes de langage théâtral et d'écriture scénique, et ce, à travers l'histoire d'une liaison amoureuse. Il s'agit d'interroger la façon dont la démultiplication des médias peut favoriser la fantasmagorie et l'éclatement du sujet et de l'objet (aimé), créer de nouvelles formes de relations à soi-même et à l'autre. Il s'agit d'explorer ce nouvel éther où se rejoignent les ondes électriques des relations amoureuses. Le-la spectateur-trice est invité-e à pénétrer dans ce labyrinthe amoureux, conduit par le fil SMS de la relation, traversant cette histoire à travers différents vecteurs de narration, qui, tous, lui en donnent une version différente, complémentaire et en même temps éclatée, où se répondent en échos et croisements, textes, images et sons, fantômes amoureux et présences-absences...

Montant alloué : 35 000 € (sous conditions)

I am walking in / KernotArt (Galerie Alberta pane)

Synopsis :

I am walking in est une installation artistique qui met en jeu, dans un espace d'exposition, un dispositif sonore interactif en lien avec des dessins/volumes. Autour d'une réflexion sur l'espace, **I am walking in** donne à écouter l'intérieur de formes plastiques tridimensionnelles réparties dans l'exposition. Dans cet environnement sonore virtuel, le spectateur a l'opportunité d'entendre au casque la réalité acoustique de l'intérieur de volumes, qui paradoxalement relève de l'inouïe, grâce aux possibilités de simulation sur ordinateur. L'espace, comme matière première pour la création, fera naturellement le lien entre « son » et « visuel ». Le spectateur sera plongée dans un imaginaire virtuel avec comme points d'ancrage les dessins/volumes.

Montant alloué : 20 000 € + 10 000 € de Bonus Recherche pour le laboratoire LIFL, équipe MINT