

Lauréats du fonds d'aide aux projets nouveaux médias de la Ville de Paris

1^{ère} session 2019

Pour la première session 2019, 6 projets ont été retenus par le comité de sélection. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 20.000 €.

- **LES MONTAGNES** de Pia de la Plaine en collaboration avec Anne Cortey produit par BACHIBOUZOUK, propose une œuvre narrative et ludique en collages interactifs que l'utilisateur est invité à façonner, pour téléphones, tablettes et consoles. L'histoire s'articule autour d'un conte-récit du voyage d'une jeune fille - de l'enfance vers l'âge adulte, sous forme de 6 tableaux métaphoriques et 6 paysages évolutifs réalisés en collage visuels et sonores qui s'articulent autour d'un récit linéaire raconté en voix off. La dimension immersive est induite par l'univers sonore en son binaural qui donne du relief à ces paysages de papier et invite le spectateur à l'évasion.
- **J12** de Camille Duvelleroy produit par BACHIBOUZOUK, nous raconte l'histoire du couple formé par Gabrielle et Alice et leur quête d'enfant. *J12* se présente sous forme de série de 28 épisodes diffusés quotidiennement sur YouTube. La série joue avec de nouvelles formes de narration en s'emparant du format vertical et des interfaces mobiles de notre quotidien. Chaque épisode dure de 3 à 6 minutes mélangeant des vidéos en prise de vues réelles avec des séquences de tchat. Le programme est également conçu pour être publié pendant 28 jours sur un compte Instagram sous forme de stories.
- **MECHANICAL SOULS** de Gaëlle Mourre produit par DIGITAL RISE propose une expérience sociale entre réalité virtuelle et théâtre immersif qui interroge la perception individuelle et l'objectivité du jugement. Pendant 30 mn et en 3 actes, les spectateurs, par groupe de 6, sont plongés au cœur d'un monde où cohabitent humains et androïdes, lors d'un mariage taïwanais où la mère de la mariée a recours au service de plusieurs androïdes. Les spectateurs sont mis dans une situation où chacun possède une partie de l'information et où il est nécessaire d'échanger afin de comparer les expériences.
- **NÉPHÉLÉ** d'Alexandre Perez produit par FLOREAL FILMS est un conte initiatique et poétique qui suit une petite fille dont la quête est d'atteindre le sommet d'une montagne. Pour l'aider dans sa mission, Néphélé invoque un esprit géant fait de nuage incarné par le spectateur. *Néphélé* est une expérience d'animation, en réalité virtuelle interactive temps réel, à l'esthétique maquette. Une expérience en réalité augmentée est aussi envisagée ; cette déclinaison permettant d'intégrer la même aventure dans le monde réel en projetant sur le sol, la base du décor en modèle réduit. L'utilisateur est invité à participer à la narration de l'expérience. Il a une incidence complice avec le

parcours de Néphélé, intervenant lorsqu'elle est bloquée. Il peut se servir de ses mains, apparentes, pour interagir avec les éléments naturels (ex : faire tomber de l'eau, générer un éclair ou faire de l'ombre) et faire progresser Néphélé jusqu'au sommet de la montagne.

- **LOVE STORIES** de Claire Bontemps et Julien Goetz produit par BIGGER THAN FICTION est une histoire d'amour 2.0 racontée sur les médias sociaux. Une plongée dans l'intimité de deux protagonistes, à travers leurs messageries et applications. Cette narration se fera selon un système de diffusion original, en deux temps auxquels correspond deux modes de réalisations distincts : une expérience audio-first conçue pour Instagram sur un compte dédié sous forme de séquences vidéo où nous suivons les échanges des deux protagonistes via leurs écrans de smartphone ; et une diffusion sur la plateforme vidéo d'un diffuseur en format audiovisuel hybride avec des épisodes de 5 à 10 mn à un rythme hebdomadaire, qui mêle motion design, son binaural et prises de vues réelles.
- **LA VEUVE JOYEUSE** de Bianca Li produit par FILM ADDICT propose une expérience en réalité virtuelle mêlant danse et musique, dans laquelle les spectateurs pourront déambuler en étant guidés par des danseurs professionnels. Pour cette création Bianca Li, chorégraphe et artiste, propose une adaptation contemporaine et festive de l'opérette *La veuve joyeuse* de Franz Léhar, souhaitant abolir la frontière entre l'artiste et le spectateur. *La veuve joyeuse* est un projet immersif, participatif et interactif s'appuyant sur la technologie de la réalité virtuelle, grâce à un équipement spécifique (ventilateurs pour simuler le vent, diffuseur d'odeurs, etc.) se rajoutant au casque de réalité virtuelle, sollicitant ainsi tous les sens. L'expérience en réalité virtuelle dure 30 mn et permet à 10 participants et 4 danseurs professionnels de circuler librement dans un espace de 60 à 100 m². Les participants incarneront sous les traits d'avatar les convives des différentes fêtes de l'histoire. Ils seront visibles dans le décor virtuel et prendront part activement à l'histoire en interaction et guidés par les danseurs professionnels.

2^{ème} session 2019

Pour la deuxième session 2019, 7 projets ont été retenus par le comité de sélection. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière jusqu'à 20.000 €.

- **RUE DE L'AVENIR** de Stéphane Landowski et Gaël Cabouat produit par LES FILMS DU TAMBOUR DE SOIE propose une visite en réalité virtuelle de l'Exposition Universelle de 1900. En 1900, s'ouvrait à Paris la plus grande Exposition Universelle, un trottoir roulant suspendu nommé « Rue de l'Avenir » permettait de découvrir de façon ludique l'Exposition en en faisant le tour. Le trottoir « Rue de l'Avenir » va renaître grâce à un dispositif de réalité virtuelle. L'utilisateur sera invité à monter sur une dalle vibrante multi-utilisateur qui lui donnera la sensation de se

trouver sur un escalier mécanique. L'utilisateur devra au début de l'expérience choisir son avatar et ses attributs. L'écriture musicale d'Alexandre Desplat accompagnera le spectateur tout au long de sa promenade.

- **LES BÂTISSEURS DE RÊVES** d'Arnaud Desjardins et Emilie Valentin produit par FEMME FATALE STUDIO propose un voyage poétique à la découverte de ces architectures de rêves jamais construites (le Cénotaphe de Newton, le Palais des Soviets, la Tour de Babel ou le VolksHalle, etc.), dans une lecture plastique, esthétique, historique et symbolique de chaque monument, saisi en son temps. À travers une collection de 10 épisodes de 5 minutes, il s'agira de contempler pour la première fois de ses propres yeux la majesté, l'audace formelle et conceptuelle de ces œuvres, de leurs créateurs mais aussi ce qu'elles ont à raconter sur notre rapport actuel au monde, au rêve ainsi qu'à l'utopie. Muni d'un casque de réalité virtuelle, l'utilisateur se verra proposer une série de courtes expériences linéaires de 5 minutes, ce qui sera l'occasion de découvrir ces monuments à l'échelle 1, et aussi de les visiter de l'intérieur, ce qu'aucun support ne peut permettre actuellement. Après en avoir découvert l'extérieur dans toute sa démesure et sa folie, chaque épisode plongera progressivement vers le cœur du monument, pour en dévoiler leurs idéaux profonds, la genèse et l'histoire. *Les Bâtisseurs de rêves* sera compatible avec tous les casques de réalité virtuelle mais sera également décliné sur d'autres supports : site web, installation muséale *in situ*, vidéo 360° sur Youtube et Facebook.
- **THE WILD WEST SHOW** de Samuel Lepoil et Rémi Large produit par TAMANOIR propose d'entraîner l'utilisateur au cœur du mythe américain pour assister à la naissance de la première figure féminine de l'Ouest : Calamity Jane dans un dispositif à la rencontre du théâtre immersif et de la réalité virtuelle. *The Wild West Show* est une expérience de 50 minutes pour 12 utilisateurs munis de casques de réalité virtuelle et d'une actrice en motion capture. L'actrice assure plusieurs rôles durant l'expérience incarnant tour à tour Calamity Jane, Custer et la prêtresse sioux. L'expérience se déroulera sur une surface de 20x15m et ne comportera aucun élément de scénographie.
- **HOLO VEE ART** de Gérard Bernasconi produit par HOLO VR PROD propose un spectacle qui mélange les possibilités artistiques de la réalité virtuelle, de la projection holographique et de la musique pour offrir au public une expérience unique. Les personnages et décors sont sculptés virtuellement en public, visibles sous la forme de projections holographiques, puis animés en live en utilisant les combinaisons de capture de mouvement portées par des comédiens/danseurs. Les sculptures holographiques se mettent alors à vivre, à raconter une histoire et interagir avec le public, offrant un spectacle hybride entre théâtre et opéra multimédia. Dans ce spectacle, le sculpteur, qui travaille dans un espace de réalité virtuelle, peut enfin inviter dans son univers un public qui ne porte pas de casque VR. Il y aura une part d'improvisation permettant de réagir face aux émotions des spectateurs.

- **BIBLIOQUÊTES** de Thierry Guernet et Andrès Jarach produit par RED CORNER propose des parcours en réalité augmentée afin d’inciter les enfants âgés de 8 à 12 ans à la lecture. *BiblioQuêtes* est une expérience d’une durée de 30 à 45 minutes où le jeune utilisateur muni d’une tablette commence un jeu de pistes et d’aventure en bibliothèque. Il s’empare des ouvrages (entre 5 et 7 livres à découvrir par écrivain et par épisode) et découvre des textes classiques et contemporains grâce aux indices et aux souvenirs de lecture d’un auteur contemporain. Il se fait surprendre lors de séquences animées qui surgissent au cœur même des livres. L’utilisateur peut collecter les personnages qu’il découvre au fil de sa quête. Au terme de la *BiblioQuêtes*, tous les personnages se rencontrent dans un livre. Une *BiblioQuête* se joue tout seul, à deux ou en plusieurs équipes de deux sur tablette, toujours encadré par un médiateur.

- **SPELLBOUND** de Balthazar Auxietre produit par INNERSPACE est une expérience de réalité virtuelle musicale qui projette le spectateur au cœur d’un “ride” visuel et sonore ébouriffant. Le projet repose sur une collaboration inédite entre un studio de réalité virtuelle, un compositeur d’électro de renom, un label indépendant et un ingénieur du son parisien, avec pour objectif de proposer une expérience pour “entendre l’image et voir le son” en ré-interprétant, en réalité virtuelle, une composition électronique contemporaine basée sur une approche graphique innovante. L’expérience prendra la forme d’une installation avec une scénographie spécifique composée de huit sources sonores entourant le spectateur. Dans un deuxième temps l’expérience sera mise à disposition sur différentes plateformes de réalité virtuelle en ligne.

- **GULLIVR** de Jérémy Pouilloux et Michaël Bolufer produit par LA GENERALE DE PRODUCTIONS offre une expérience en animation 3D tous publics inspirée *Des voyages extraordinaires de Gulliver* en réalité virtuelle et réalité augmentée, interactive en temps réel. L’expérience *GulliVR* plonge le spectateur au sein d’une société de Lilliputiens, réinventés pour l’occasion, et dont les traits et caractéristiques sont plus à rapprocher de nos contemporains que de ceux du 18^{ème} siècle. Le spectateur se voit proposer de vivre l’histoire depuis 2 points de vue : celui d’un Lilliputien, pas très éloigné du pouvoir et amené à rencontrer fréquemment Gulliver ou bien celui de Gulliver lui-même, sur qui repose initialement les maigres espoirs de paix. L’expérience peut être parcourue seule ou à deux.

1^{ère} session 2018

Pour la première session 2018, 8 projets ont été retenus par le comité de sélection. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 20 000 €.

- **MANO SOLO, VIVE LA RÉVOLUTION ! (ex SOLO)** de Nicolas Rouilleault, produit par NOVELAB, propose une expérience en réalité virtuelle, librement adaptée de l'autobiographie de l'artiste polymorphe et plasticien, Mano Solo. Ce court-métrage offre au spectateur de découvrir le lien intime entre l'artiste et sa vision fantasmée de la capitale française, à travers une balade virtuelle d'images de synthèse. La VR apporte à l'utilisateur la liberté d'emprunter l'itinéraire conseillé ou au contraire de suivre son propre chemin parmi les 12 lieux proposés.
- **CLAUDE MONET, L'OBSESSION DES NYMPHÉAS (ex NYMPHEAS)** de Nicolas Thepot, produit par Camera Lucida, offre au spectateur une (re)découverte des Nymphéas, une série d'environ 250 peintures de Monet *via* la matière et la couleur. L'utilisateur a le choix entre deux modes d'immersion : un film 360° de 5 minutes, dont le trajet est prédéterminé, et une expérience en VR interactive, d'une durée de 10 minutes. Ce dernier dispositif permet de se déplacer en 3D en temps réel dans toutes les directions et d'explorer sensoriellement les toiles de Monet *via* le point de vue de l'artiste. Le tout est accompagné d'un système audio pour accentuer l'effet d'immersion et évoquer les différents événements de la vie du peintre.
- **KAYAK** de Julie Cheng Stephen, produit par Tiny Planets, est une expérience interactive composée de 100 stickers d'extraterrestres appelés les Kayak qui s'animent en réalité augmentée. L'utilisateur est invité à partir à leur recherche dans Paris, à la façon d'une gigantesque chasse aux œufs de pâques, afin de les aider à regrouper tous les passagers du vaisseau pour leur permettre de regagner leur planète. Pour cela, il doit télécharger une application sur son smartphone qui leur permet d'animer les stickers qu'il croise dans la rue. Ceux-ci peuvent se combiner, réagir en temps réel selon certains paramètres (la météo, l'heure...), être enregistrés ou encore être partagés sur les réseaux sociaux. La réalité augmentée offre à l'utilisateur une aventure ludique pour appréhender autrement l'espace urbain.
- **DM** de Camille Duvelleroy, Victoria Gil, Timothée Magot, Julien Aubert et Hélène Hassoun produit par Bigger Than Fiction. La série transpose le roman *Les liaisons dangereuses* en 2019, version 2.0 pour diffusion sur Instagram. L'histoire suit au quotidien des lycéens qui échangent des messages « épistolaires » en mode privé et/ou dépeignent leur vie *via* des *stories* publiques postées. Le spectateur suit le flux quotidien de contenus des adolescents qui évoquent les thèmes de l'amour, du corps ou encore de la mort. Tous les épisodes sont disponibles sur un site officiel et sur les comptes Instagram des personnages qui permettent de suivre en temps réel le récit.

- ***ACCUSED NO. 2: WALTER SISULU (ex MEMORIES OF THE RIVONIA TRIAL)*** de Gilles Porte et Nicolas Champeau, produit par La Générale de Production, retrace la période historique de l'Apartheid à travers la retranscription du procès de Rivonia. Cette expérience en réalité virtuelle 360° plonge l'utilisateur à l'intérieur du tribunal de Pretoria *via* le regard subjectif d'un témoin qui retranscrit le déroulé de la séance. Les illustrations animées sont accompagnées d'archives sonores originales de l'INA afin d'apporter une immersion et une authenticité à la narration.
- ***BERLIOZ TRIP AR (ex IMMERSION AU CŒUR D'UNE SYMPHONIE FANTASTIQUE)*** de Géraldine Aliberti, produit par Sonic Solveig, propose une expérience en réalité virtuelle/augmentée à l'utilisateur qui se voit incarner le compositeur Berlioz. Tentant d'appréhender l'environnement bucolique qui l'entoure, il doit identifier la provenance des sons de la forêt en se déplaçant au sein de celle-ci. Une application à télécharger au préalable permet à l'utilisateur d'interagir avec les bruits entendus en les transformant grâce au toucher de zones sur son smartphone. Afin de proposer une immersion sensorielle complète et une invitation à l'imaginaire, l'utilisateur évolue sur un sol composé de matières végétales, accompagné par symphonie de l'œuvre *Songe d'une nuit de Sabbat*.
- ***KINEMATOGRAFI*** de Stefan Stanisic et d'Emma Bexell, produit par Floréal Films, repose sur un concept mélangeant théâtre participatif et immersion en réalité virtuelle dans lequel le spectateur plonge dans la peau des personnages et dans l'univers réel des décors de *Persona* de Ingmar Bergman, dans une adaptation contemporaine de l'œuvre. L'utilisateur est immergé en alternance dans la conscience des deux héroïnes du film. Deux formats sont possibles : le premier qui correspond à une performance collective avec des acteurs et qui reproduit fidèlement les décors du film. L'expérience en VR dure 60 min et permet d'avoir des interactions animées. Le second qui consiste en la diffusion linéaire de vidéos 360° mobile. La bande sonore renforce la dimension émotionnelle de l'utilisateur qui se trouve immergé dans l'œuvre.
- ***LOVECRAFT, THE OUTSIDER*** de Sébastien Loghman et de François Bon, produit par Pages Images Productions, propose un biopic à 360° sur la vie de l'écrivain Lovecraft. L'œuvre est articulée autour de la géographie lovecraftienne, d'abord réelle puis imaginaire. Elle se découpe en deux volets qui mettent en scène deux niveaux de perception de l'auteur et son œuvre. Le premier volet est celui d'un recul biographique qui traite de la genèse d'une œuvre à travers un film documentaire en 360° sur la vie de l'écrivain et les lieux qu'il fréquentait. Le 2^{ème} volet offre une immersion poétique, sensorielle et non narrative dans un rêve de Lovecraft à travers une expérience interactive en réalité virtuelle room scale. Le spectateur pourra tout d'abord visiter la chambre de Lovecraft où il travaillait et se retrouver face à lui. Le spectateur-visiteur sera invité à voyager librement entre ces différentes expériences.

2^{ème} session 2018

Pour la deuxième session 2018, 6 projets ont été retenus par le comité de sélection. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 20 000 €.

- **TOC TOC TOC** d'Hélène Guétary, produit par Nexus Forward, offre une série de 4 épisodes interactifs de divertissement en 360° initialement conçue pour les enfants hospitalisés. D'une durée de 6 minutes chacun et telle une série de contes ludiques, *Toc Toc Toc* propose plusieurs voyages dans des univers enchanteurs guidés par des clowns insolites, stimulant l'imaginaire des enfants et déclenchant l'émerveillement. L'expérience a été imaginée avec la complicité de l'association Le Rire Medecin et avec le conseil bienveillant du pédo-psychiatre spécialiste des médias Serge Tisseron.
- **JACK ET FLO** d'Amaury Champion et de Clément Cerles, produit par Studio Geppetto, propose à l'utilisateur une expérience en réalité virtuelle. Celui-ci gère la temporalité des 10 minutes du court-métrage, en s'attardant s'il le souhaite sur les actions proposées. L'animation en 3D permettra au spectateur d'assister à une rencontre entre l'Homme et l'oiseau. Cependant, il ne pourra regarder les deux personnages à la fois, un choix est à faire, ce qui oriente le point de vue sonore et narratif de l'expérience.
- **EX ANIMA** de Bartabas et Pierre Zandrowicz, produit par Atlas V, questionne la notion de liberté à travers le regard du cheval. L'animal devient humanisé et fait oublier la frontière existant entre lui et l'homme. D'une durée de 24 mn, la réalité virtuelle permet de s'approcher au plus près de l'animal et offrir une expérience sans dialogue. Le film en 3D et en relief est disponible sur Arte, Youtube ou autres applications dédiées à cet effet.
- **LES MURS PARLENT** de Judith Depaule et Samuel Lepoil, produit par Picseyes, est une expérience de réalité virtuelle *location based* et *room scale* en 3D temps réel. D'une durée de 10 min, ce film en noir et blanc immerge l'utilisateur dans une cellule de la prison de Fresnes, telle qu'elle était au sortir de l'occupation allemande. À mesure que l'utilisateur se déplace dans les 9 m² qui l'entourent, des graffiti sur les murs deviennent de plus en plus perceptibles. Ils livrent l'histoire et les rêves de ceux qui les ont créés, c'est-à-dire des résistants parisiens emprisonnés. L'utilisateur joue à l'archéologue en révélant des fragments d'histoire et en relevant la rencontre intime entre deux époques.
- **LA RUE A DES YEUX** de Samuel Lepoil et Rémi Large, produit par Tamanoir, offre une expérience en réalité augmentée à l'utilisateur qui se trouve plongé dans un univers fantastique et artistique, au sein des rues parisiennes du 19^{ème} arrondissement. Grâce à son smartphone, l'utilisateur découvre le *street art* et peut directement interagir avec les graffiti présents sur l'écran de son portable. Celui-ci est entraîné

dans un jeu de piste, à enquêter sur les apparitions soudaines des graffiti et crée ainsi une mythologie urbaine. Au rythme de sa balade, le spectateur devient photographe.

- ***SUPERMEUF*** de Pauline Verduzier, produit par Webspider Productions, est une série animée en roman-photo, destinée aux stories Instagram et Facebook. Scindée en 10 épisodes, la série a pour objectif de pointer du doigt les comportements liés aux violences faites aux femmes. Chaque épisode évoque la lutte contre le sexisme *via* une thématique particulière (harcèlement, charge mentale...). Quatre personnages interagissent : les femmes qui sont confrontées à des situations problématiques, les hommes qui incarnent les auteurs de troubles, Hubert, attentif et bienveillant et Supermeuf, une super-héroïne masquée féministe.

1^{ère} session 2017

Pour la première session 2017, 8 projets ont été retenus par le comité de sélection. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 20 000 €.

- **LES RÉCRÉATIONS SONORES** (*ex (RÉ)CRÉATIONS*) de Stéphane Basset, produit par PYLA PROD. Il s'agit d'une expérience de création musicale participative de 5 x 52 minutes qui met en interaction des internautes et des artistes de la scène française, notamment Oxmo Puccino et Synapson. Dans l'esprit d'une nouvelle forme de démocratie participative, chaque artiste sollicite la contribution d'internautes qui lui proposent des sons en fonction de ses besoins textuels et sonores. Les morceaux sont créés lors de performances de 52 minutes montées en direct puis accessibles en replay sur France.tv et Spotify. Un documentaire de 90 minutes diffusé sur France Télévisions retracera ce processus de création musicale et collective.
- **ÇA S'EST PASSÉ ICI – DES PARISIENS RACONTENT LA SHOAH** de Sarah Gensburger, produit par Narrative. *Ça s'est passé ici* est un projet de série sonore d'une dizaine d'épisodes de 15 minutes qui repose sur cette question centrale : quelles traces reste-t-il de la Shoah à Paris ? Le public pourra écouter la série *in situ* en suivant les itinéraires proposés : la ville contemporaine est ainsi augmentée par l'Histoire et les voix de ceux qui l'ont vécue. Le récit repose sur des archives sonores localisées dans Paris ainsi qu'un fil narratif qui donne des éléments de contexte. Plusieurs outils de diffusion et d'usages sont envisagés pour ces visites thématiques, comme le développement d'une signalétique des parcours dans Paris.
- **FAN CLUB** de Vincent Ravalec, produit par a_BAHN. *Fan club* est une fiction narrative en réalité virtuelle et stéréoscopie relief. Construit comme un puzzle de 6 x 5 minutes incarné par Sylvie Testud et Denis Lavant, le projet invite à une immersion psychique, émotionnelle et sensationnelle. Anna, une star de télévision, est kidnappée par des admirateurs qui veulent revisiter sa mémoire et lui faire revivre sa carrière à travers les émotions qu'elle leur a fait éprouver. Les outils de diffusion sont multiples : masques de réalité virtuelle, smartphones, tablettes.
- **FIREBIRD – THE UNFINISHED** de Balthazar Auxiètre, produit par Innerspace VR. *The Unfinished* s'inscrit dans une collection d'expériences musicales interactives créées exclusivement pour la VR intitulée *Firebird*. *The Unfinished* plonge l'utilisateur au cœur d'une histoire d'amour dans un environnement féérique, où l'émotion et la grâce sont sublimées par l'interprétation du Toronto Symphony Orchestra des *Planètes* de Gustav Holst. L'utilisateur incarne le conservateur d'un musée dédié au célèbre sculpteur Auguste Rodin qui se retrouve, la nuit, entouré de sculptures vivantes. Leurs chuchotements racontent la triste histoire d'amour d'Auguste avec Camille Claudel, l'une de ses apprentis, et le chef-d'œuvre qu'ils ont juré de travailler ensemble.

- ***HXP, LE VOYAGE EXPÉRIMENTAL*** de Svenn Quinon, Colas Devauchelle et Julien Debyser, produit par DIOPSIDE PRODUCTION. *HXP* est un documentaire interactif qui invite le spectateur à plonger dans l'univers du collectif HXP, qui soutient la création artistique et alternative dans les squats. L'utilisateur monte à bord d'un train miniature et choisit parmi les 7 épisodes de 10 à 15 minutes qui correspondent aux 7 lieux principaux investis par le collectif. L'interactivité a pour objectif de faire ressentir les sensations et émotions analogues à celle que vit le collectif. Le projet est conçu pour un visionnage Internet ou sur tablette et propose des contenus complémentaires (archives,...).

- ***LE MONDE DE ZWEIG*** de Joséphine Derobe, produit par Cow Prod. *Le Monde de Zweig* est un projet VR 3D relief interactive inspiré du *Monde d'hier* que Stefan Zweig a écrit avant de se suicider, profondément atteint par les bouleversements de la 2nde Guerre mondiale. Le projet invite l'utilisateur à découvrir quatre villes européennes qui ont marqué Zweig, ce pacifiste amoureux de l'Europe. Londres, Paris, Salzbourg et Vienne sont ainsi restituées grâce à différentes textures de papiers, de sons et d'encres. L'expérience se déroule sur une vingtaine de minutes, alternant fiction et plages interactives pendant lesquelles le spectateur part lui-même à la découverte de la ville.

- ***ORDESA*** de Nicolas Pelloille et Nicolas Peuffaillit, produit par CINÉTÉVÉ. *Ordesa* est un projet de fiction interactive inspiré du thriller psychologique qui propose une narration dans laquelle le spectateur devient peu à peu acteur, d'abord à son insu puis jusqu'à en devenir le personnage-clé. Un père et sa fille vivent dans une maison isolée, et le spectateur découvre peu à peu leur passé et leur relation. En balayant l'écran ou en inclinant sa tablette ou son smartphone, le spectateur peut déplacer des objets, etc. et ainsi agir directement sur le cours du récit et le destin des personnages.

- ***TRANSFRIGOEXPRESS*** d'Hélène Robert et Jeremy Perrin, avec des textes de Clément Constant, produit par La Société des Apaches. *TransFrigoExpress* est un projet de polar documentaire qui embarque le lecteur dans l'univers des relais routiers, durant six épisodes de 40 minutes. Une enquête menée par un routier solitaire à la recherche de son frère disparu est enrichie de sources documentaires sonores et visuelles : entretiens avec des patrons et clients de relais routiers, photographies culinaires, ambiances sonores, etc. L'interface est simple et peut être utilisée sur tablette, smartphone ou ordinateur. La liberté est laissée au lecteur qui peut choisir de poursuivre sa lecture ou de consulter les apparitions multimédia pour augmenter la fiction des contenus documentaires.

2^{ème} session 2017

Pour la deuxième session 2017, 9 projets ont été retenus par le comité de sélection. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 20 000 €.

- **AL BROWN, L'ÉNIGME DE LA FORCE** d'Alex Widendaele, Jacques Goldstein et Camille Duvelleroy, produit par Bachibouzouk. *L'énigme de la force* est une bande dessinée interactive mêlant fiction et documentaire. Le projet nous fait découvrir le boxeur panaméen Panama Al Brown, un champion du monde qui n'aimait pas la boxe, homosexuel et amant de Jean Cocteau. Sa vie riche en drames et rebondissements est scénarisée en 6 chapitres (ou rounds) racontés chacun par un témoin différent, avec un enjeu dramatique fort qui fait avancer l'histoire. Conçu pour une utilisation sur smartphone, le projet repense la bande-dessinée dans l'espace pour faire de l'écran même du téléphone une case de BD. L'utilisateur participe à la narration, notamment lors des combats de boxe.
- **PIGALLE NOIR** de David Dufresne, produit par Narrative Boutique. *Pigalle Noir* est une application-jeu dans laquelle le lecteur/joueur doit guider son double virtuel, tenancier d'un cabaret de Pigalle, dans les différentes époques du quartier (l'Occupation, l'après-guerre, l'âge d'or des années 50, etc.). Il doit survivre au milieu de la pègre et de la police et échapper aux menaces et aux règlements de compte. Le lecteur est embarqué dans une aventure littéraire et documentaire dont il est le héros, illustrée d'archives sonores et visuelles. L'expérience se vit sur smartphone et dure 7 jours en temps réel.
- **360 OF THE DEAD** de Nicolas Charlet, produit par Agat Films. *360 of the dead* est une expérience VR en relief 360 composée de 10 épisodes d'environ 8 minutes destinés au public amateur de films de zombies. L'utilisateur est le personnage central de l'histoire : paralysé et en fauteuil-roulant, il est pris en charge par le groupe du Woop au milieu d'une invasion de zombies cannibales. L'objectif est alors de rejoindre les urgences au plus vite, et chaque épisode sera une nouvelle épreuve pendant laquelle il faudra échapper à la dévoration.
- **COCOTTE-MINUTE** de Louis Wade, Gabrielle Roque et Teddy Aymard, produit par Le bureau des curiosités. *Cocotte-Minute* est une expérience d'une quinzaine de minutes en réalité virtuelle 360°. Les images sont des gravures de bois animées qui donnent une très forte identité visuelle au projet. L'intrigue a lieu dans une grande maison bourgeoise où l'on découvre les histoires croisées de six personnages en passant de pièce en pièce. Les choix de pièces entraînent l'utilisateur vers une histoire plutôt qu'une autre, enrichie par l'apparition des pensées des personnages sous forme de bulles. La temporalité est réaliste, sans flash-backs ni sauts dans le temps, pour une immersion plus forte encore dans le huis-clos des personnages.

- **MIROIR** de Pierre Zandrowicz et Remi Giordano, produit par Atlas V. *Miroir* est un film en réalité virtuelle de 15 minutes qui propose au spectateur une expérience immersive et interactive à 360° en relief. Claris, la première cosmonaute à fouler le sol de la planète Miroir, est hantée par la mort de son mari et de sa fille et ses souvenirs se matérialisent devant ses yeux. Le récit et la résurgence des souvenirs évoluent en fonction de ce que le spectateur regarde : la direction de son regard décide du déclenchement des scènes et lui fait emprunter un chemin narratif qui lui est propre. La VR permet de jouer sur la limite entre l'irruption mentale des souvenirs et les « fantômes » qui apparaissent réellement devant Claris. *Miroir* est idéalement conçu pour une utilisation avec des casques de type « room scale ».

- **LES DÉFRICHEURS** de Fabien Truong, Mathieu Vadepied et Benjamin Devy, produit par Heliox Films. *Les Défricheurs* se présente comme un webdocumentaire dans lequel le spectateur est immergé dans le quotidien de quatre jeunes de Saint-Denis qui, après leur bac, débarquent à Paris pour y faire leurs études. Le projet propose un récit linéaire constitué d'épisodes de 2 à 5 minutes, chacun enrichis d'éléments connexes, de « constellations » développant les mêmes thématiques (l'éducation, la banlieue, les barrières sociales,...). Né de la rencontre d'un réalisateur et d'un sociologue, ce webdocumentaire a pour ambition de devenir un objet web populaire adapté à tous les supports.

- **- 22.7°C** de Romain de la Haye-Sérafini, Jan Kounen et Molécule, produit par Zorba. *-22.7°C* propose à l'utilisateur une plongée sensorielle dans le cercle polaire inspirée de l'expérience du producteur de musique électronique Molécule, parti seul au Groenland pour enregistrer les sons de l'Arctique et produire son nouvel album. L'utilisateur est plongé dans une écoute profonde et doit se laisser guider par les sons de la nature qui l'entoure. Il navigue entre deux dimensions : l'une extérieure en prises de vue réelles où il découvre des paysages majestueux, l'autre intérieure en images de synthèse où il se retrouve en prise avec lui-même. Ce projet très accessible d'une dizaine de minutes, en développement avec ARTE, fera vivre une expérience unique à tous les publics.

- **GRAVITÉ** de Fanny Liatard et Jérémy Trouilh, produit par Haut et Court, est un court-métrage de fiction en réalité virtuelle situé dans un quartier HLM qui vit un événement surnaturel : le film adopte le point de vue de trois personnages sur des « vagues d'apesanteur » qui touchent tous les habitants. Le film oscille ainsi entre réalisme social et SF. La VR permet de vivre physiquement l'expérience de l'apesanteur à travers trois points de vue et trois corps différents.

- **1, 2, 3... BRUEGHEL** de Gordon et Andrès Jarach, produit par Camera Lucida, propose une expérience ludique en VR d'environ dix minutes dans le tableau *Jeux d'enfants* de Brueghel l'Ancien. Le tableau devient un paysage que l'utilisateur peut arpenter en jouant avec les 200 enfants et leurs 90 jeux. La voix d'accompagnement guide l'utilisateur dans le tableau en lui expliquant les règles

des différents jeux mais aussi en l'aidant à interpréter et à faire une analyse formelle de l'œuvre de Bruegel. Le projet s'insère dans la collection Arte Trips.

1^{ère} session 2016

Pour sa première session de 2016, 7 projets ont été retenus par le comité de sélection. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 20 000 €.

- **LA REPUBLIQUE (ex ATTENTAT)** de Simon Buisson et Olivier Demangel, produit par Résistance Films. Ce projet de fiction transmédia raconte l'histoire de trois destins croisés, et à travers eux celle d'une ville, Paris, bouleversée par un attentat. *Attentat* repose sur une expérience de fiction interactive composée de trois plans séquence permettant de suivre en simultané la trajectoire de chacun des personnages, tout en les liant les uns les autres au cœur de l'événement. Le projet se décline également en une fiction linéaire, resserrant la dramaturgie autour du destin de l'un des personnages.
- **GRAND CHÂTELET** de Pierre Girard, produit par AudioGaming. Ce projet part de l'aventure du cartographe Louis Bretez qui sillonna tout Paris au XVIII^e siècle pour réaliser le plan le plus célèbre de la capitale. Accompagné d'un film documentaire, le centre de l'œuvre prend la forme d'un documentaire immersif en réalité virtuelle s'articulant autour d'une reconstitution visuelle et sonore historique fidèle du quartier du Grand Châtelet en 1739. Le spectateur a la possibilité, à travers cinq étapes d'un parcours sur lequel il est géolocalisé, de suivre le narrateur Louis Bretez dans son univers.
- **KINOSCOPE – il était une fois le cinéma** de Philippe Collin et Clément Léotard, produit par EXNIHILO. *Kinoscope* est une expérience de réalité virtuelle qui ambitionne, par le prisme de références pop et d'une sélection de scènes emblématiques, de raconter l'histoire du cinéma dans sa dimension narrative mais également technique. Le projet se décline en deux formats : une application interactive en réalité virtuelle pensée pour les dispositifs Cardboard et une vidéo 360° destinée au player Youtube 360.
- **LE 5^{ème} SOMMEIL** de Balthazar Auxierte et Nicolas Devos, produit par INNERSPACE VR. Librement inspiré du *Voyage Fantastique* d'Isaac Asimov et de son adaptation au cinéma, *Le 5e sommeil* raconte l'histoire d'un scientifique suspendu entre la vie et la mort. Ce projet de fiction transmédia revisite cette légende de la science-fiction à travers une expérience de réalité virtuelle structurée en 5 épisodes à l'image des 5 stades du sommeil. Il s'agit pour le joueur d'explorer le cerveau du scientifique à l'échelle microscopique et de visiter ses rêves, en ayant la possibilité d'influencer le cours de l'histoire.

- **MA PREMIÈRE NUIT À PARIS** de Joseph Beauregard et Avril Ladauge produit par FATCAT FILMS. *Ma première nuit à Paris* propose de prendre du recul sur ce thème d'actualité qu'est l'immigration. Il permet à des migrants arrivés en France à différentes époques de raconter leur première nuit à Paris afin de leur redonner une dimension humaine et historique. Ce projet interactif se décline sur différents supports pour donner la place aux migrants : expositions, livre de photos, programmes audiovisuels et radiophoniques fondés sur des témoignages, sur des lieux ou des sons, ainsi qu'une application pour smartphone ou tablette avec géolocalisation des histoires.
- **SERGEANT JAMES** d'Alexandre Perez, produit par FLOREAL FILMS. Film de fiction à 360° en relief écrit et pensé pour la diffusion via un casque de réalité virtuelle, *Sergeant James* est un film sur l'imaginaire et l'univers de l'enfance. Racontant les peurs nocturnes d'un jeune garçon, le film a recours à la réalité virtuelle pour incarner l'objet de tous les fantasmes des enfants de manière novatrice. *Sergeant James* fait ressentir cette sensation de présence sous le lit grâce à la technologie et permet d'interpeller le spectateur sur ses peurs immédiates et ses souvenirs d'enfance.
- **SUN** de Jonathan Desoindre et Thomas Wallon, produit par LES PRODUITS FRAIS. *SUN* est un projet transmedia réunissant un long-métrage pour le cinéma, une websérie de fiction et une série de vidéos 360°, conçus pour le web et les écrans mobiles. Le projet suit les aventures de Sunil Patel, livreur d'origine indienne, qui mène une vie effrénée dans le Paris d'aujourd'hui. Les différents supports permettent de décliner l'histoire selon les différents personnages (Sun, le héros du film, et Ash, son cousin, personnage principal de la websérie) et les différents quartiers de Paris traversés.

2^{ème} session 2016

Pour sa deuxième session de 2016, 7 projets ont été retenus par le comité de sélection. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 20 000 €.

- **ÉTÉ** de Camille Duvelleroy, Thomas Cadène et Joseph Safieddine, produit par BIGGER THAN FICTION. *Été* est un projet de BD numérique diffusée sous forme de feuilleton sur la plateforme Instagram du 1^{er} juillet au 31 août 2017, puis en BD papier par la suite. Ce projet nous fait suivre les péripéties d'Abel et Olivia, couple parisien ayant décidé de s'accorder une « pause » libertine estivale avant leur engagement amoureux final. Grâce à une narration non-linéaire, *Été* propose au lecteur d'adopter des modes de lectures multiples et l'immerge dans un récit interactif où les relations amoureuses ne peuvent se lire à sens unique.
- **GAGNER SA VIE** de Margaux Missika, produit par UPIAN. *Gagner sa vie* est un projet transmédia composé d'une web-série documentaire et d'un jeu mobile

multijoueur dont l'objectif est de comprendre les enjeux globaux du « revenu de base ». Placé entre la vision « micro » d'une série documentaire où défilent des témoignages intimes et le « macro » d'un game-play où le spectateur devient acteur d'une politique économique mondiale, l'utilisateur de *Gagner sa vie* est au centre d'une expérience ludique, immersive et interactive qui donne une vision globale des enjeux de cette expérimentation sociale novatrice.

- **INVISIBLE** de Joséphine Derobe, produit par SMALL BANG. *Invisible* est un projet qui propose, à travers un dispositif de réalité virtuelle 3D relief, de vivre le périple de Mortaza Jami, jeune afghan frappé d'une fatwa et réfugié en France depuis 2008. Composé de 8 chapitres représentant chacun une étape cruciale d'une l'odyssée longue de plusieurs milliers de kilomètres, *Invisible* immerge l'utilisateur au centre d'un récit intime et d'un espace-temps à 360° où les paysages de l'exil se mêlent aux récits intimes en voix-off de Mortaza Jami.
- **AYAHUASCA - KOSMIK JOURNEY** de Jan Kounen, produit par OKIO-Studio. *Kosmik Journey* est un projet de réalité virtuelle 360° qui propose au spectateur de suivre le voyage initiatique et chamanique de Jan Kounen auprès des ayahuasquero, chamans-guérisseurs d'Amazonie qui utilisent une puissante plante hallucinogène comme ingrédient d'une médecine et de rites initiatiques ancestraux. Filmé avec une caméra 3D, ce projet permet à un large public de vivre l'expérience d'un « voyage intérieur » grâce aux masques de réalités virtuelles, smartphones et autres navigateurs équipé d'un plug-in 360°.
- **LES OISEAUX NE SE RETOURNENT PAS** de Nadia Nakhlé, produit par NAIA PRODUCTION. *Les oiseaux ne se retournent pas* est un projet nouveaux médias sur les thèmes de l'enfance et de l'exil. À travers un dispositif narratif hybride, ce projet nous fait suivre le trajet d'Amel, enfant du Moyen-Orient contrainte de fuir la guerre et de trouver refuge loin de chez elle. Décliné sous la forme d'un roman graphique animé pour tablette, d'une web-galerie sur internet et d'une installation dessinée et sonore, ce projet propose au spectateur de jouer des multiples supports de lecture afin de mieux percevoir la réalité de l'exil.
- **LOOKING FOR LUCIE** d'Alysse Hallali et Thibaud Martin, produit par TODO FILMS. *Looking for Lucie* est un projet de série transmédia de 15 X 4 minutes qui nous conte l'expérience initiatique d'Adrien et de ses amis lors d'un road trip post-bac. Véritable teen-movie 2.0, cette série propose au spectateur de suivre un récit « vidéo-blog » de 14 jours qui s'intégrera à nos fils d'actualités quotidiens Snapchat et YouTube en juillet 2017.
- **WEBMOB** de Benjamin Hoguet, produit par BIGGER THAN FICTION. *WebMob* propose au spectateur d'incarner le personnage d'Anna, jeune fille victime d'harcèlement en ligne. Composé d'une fiction mobile interactive, d'un récit de 48h sur Snapchat et d'un documentaire d'enquête, ce projet interactif et

pédagogique invite le spectateur à faire l'expérience du « lynchage 2.0 » de façon immersive afin de sensibiliser les plus jeunes de la violence que peut contenir l'espace numérique.

1^{ère} session 2015

Pour sa première session fin 2015, 6 projets ont été retenus par le comité de sélection. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 20 000 € :

- **ALTERATION** de Jérôme Blanquet, produit par FATCAT Films. Projet de réalité virtuelle (VR) en relief de fiction (S3D), *Altération* propose l'expérience de l'intrusion d'une Intelligence Artificielle programmée pour numériser nos rêves. Conçu pour être vécu à la fois à travers les masques de réalité virtuelle, les smartphones mais aussi les navigateurs équipés d'un plug-in 360°, le film offre deux points de vue : celui d'Alexandro qui se fait numériser et absorber ses rêves, et celui d'Elsa, un cerveau artificiel qui peu à peu devient humain.
- **RESPECT THE DJ** de Julian Starke, produit par ZORBA Production. Expérience transmedia internationale de la musique électronique française, *Respect the DJ* fait vivre les grands moments de la musique électronique française, des années 90 à nos jours à travers les regards croisés d'acteurs emblématiques français et étrangers des trois générations. L'expérience se déploiera à travers de nombreux canaux : film documentaire, web-série, tournée de concerts, plateforme web immersive et interactive et réseaux sociaux.
- **L'ENIGME DELACROIX** de Martin FRAUDREAU, produit par GEDEON Programmes. Partant de la restauration des peintures murales d'Eugène Delacroix à l'Église Saint-Sulpice, *L'énigme Delacroix* s'interroge sur le sens caché de cette dernière œuvre du peintre, considérée comme son testament spirituel. Le suivi de la restauration des peintures est un prétexte pour redécouvrir l'homme et son œuvre, notamment à travers la fresque *La Lutte de Jacob avec l'Ange* qui a pu être interprétée comme un résumé de la vie et de la pensée du peintre. Le projet se décline via différents media : un film documentaire et une série de fictions sonores en son 3D immersif (diffusée à la fois dans l'Église Saint-Sulpice, via une application, à la radio et sur un site dédié).
- **AVALEZ LA NOTICE** d'Etienne Millies Lacroix, produit par FACT Studio. *Avalez la notice* part d'un constat simple : personne ne lit les notices, les conditions générales d'utilisation, les dernières lignes d'un contrat. Pourtant à chaque fois que nous acceptons aveuglément ces modalités, nous participons à la création d'un nouveau monde qui s'invite dans notre intimité physique et mentale. Afin de mettre en lumière l'idéologie transhumaniste qui imprègne petit à petit notre quotidien, ce projet déploie une expérience transmedia jouant sur la disparition d'une frontière entre réalité et science-fiction. Il repose sur la création d'une entreprise fictive, GEN-OÏD, qui fera la promotion de ses valeurs et dialoguera avec le public à travers le développement d'une série d'anticipation, d'un débat interactif et d'une expérience en réalité alternée basée sur l'organisation de fausses sessions de recrutement.

- ***SUPA SUPA*** de Julien Jourdain de Muizon et Steven Briand, produit par VAST BE MESS. Ce projet repose sur une série diffusée à la TV qui suit Supa Supa, un incroyable super gars sûr normal, anti-Héros immature et retors, qui se découvre des supers pouvoirs en tentant de séduire la Fille. L'univers du personnage se déploiera en parallèle à travers différents réseaux sociaux, permettant de former une communauté active, qui interagira directement avec les différents personnages et évènements de la série.
- ***PREVERT EXQUIS*** d'Isabelle Fougère et Jérôme Pidoux, produit par NARRATIVE. Portrait de Jacques Prévert, partant de l'œuvre pour conduire à la rencontre de l'artiste, puis interroge son héritage et la façon dont il inspire aujourd'hui des créateurs contemporains. Le projet réinvente le documentaire biographique à l'heure du transmédia en proposant une série de courts-métrages, une interface internet, un documentaire diffusé à la télévision mais également un cadavre exquis collaboratif.