



RESULTATS FINAUX FONDS EXPERIENCES INTERACTIVES 2012

Avec le soutien de



SERIOUS GAME

Association

Ludo ergo sum / Association Id6

Serious game de capitalisation et de valorisation des expériences que les jeunes « en difficulté » développent dans leur champ extra-scolaire.

Ce projet est porté par l'association Id6 et s'inscrit dans un projet européen. Le développement sera assuré par le studio CCCP et le laboratoire CIREL apportera ses compétences notamment pour l'évaluation de l'outil.

Montant alloué : 20 000€ plus 10 000€ de bonus recherche pour le CIREL, Université Lille 1

Entreprises

Cyber-Dangers / Vertical

Serious game pour apporter une réflexion sur le thème de la prévention des dangers du monde virtuel et des e-médias tel que la violence, la publicité dans les médias, l'accès à la pornographie ou encore la dépendance.

Ce SG sera exploité dans un premier temps lors d'actions d'animations sociales réalisées par l'UFCV (Union Française des Centre de Vacances)

Montant alloué : 50 000€

Vivre avec la maladie d'Alzheimer / Idées3com

Serious Game de sensibilisation et de formation dédié aux aidants des personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer pour mieux comprendre et vivre la maladie au quotidien.

Dossier porté par Idées 3com en partenariat avec l'association France Alzheimer et le laboratoire de la Barrière Hémato Encéphalique (LBHE).

Montant alloué : 40 000€ plus 10 000€ de bonus recherche pour le LBHE, Université d'Artois

Le secret de l'Amarante / CCCP

Serious game sur la thématique des infections nosocomiales, conçu pour un large public décliné sur de nombreux supports, dont les terminaux multimédia en hôpital.

Le consortium est composé de l'entreprise de développement et porteuse du projet CCCP, du CHI de Montreuil pour l'expertise sur le contenu, de Lincor spécialisé sur les terminaux des hôpitaux et du laboratoire Evalab pour la partie Evaluation de l'ergonomie et des usages.

Montant alloué : 50 000€ plus 10 000€ de bonus recherche pour Evalab, Université Lille 2

Metro / Audace

Serious Game consacré aux problématiques de métrologie industrielle pour former les professionnels de l'industrie qu'ils soient techniciens, ingénieurs ou managers.

Ce projet est porté par la société Audace en partenariat avec ADES spécialiste du domaine et assurant des formations auprès de grands comptes.

Montant alloué : 50 000€ dont 10 000€ de bonus recherche pour le CRIL Université Artois et CNRS

Children Bundle / 3D DUO

Children Bundle est une collection de jeux proposés par 3D DUO basés sur 3 licences éducatives pré-school de la société de production parisienne Moonscoop : AvaRikoTéo (apprentissage du langage et du rythme), Chloé Magique (apprentissage des mathématiques et de la créativité) et Plouf Olly Plouf (sensibilisation au patrimoine marin)

Montant alloué : 40 000€

Les Sans soucis Interactifs

A partir de l'univers riche de la série animée des Sans soucis, c'est une volonté de créer tout un univers transmedia de la marque « SanSoucis » dans une approche solidaire et durable.

Les premières briques consistent en la création d'un ensemble de jeux abordant des sujets comme la nutrition, la nature, le fonctionnement du corps humain... sur tablette et la création d'un site Web TV. La partie technologique est réalisée en partenariat avec la société Humanogames.

Montant alloué : 45 000€

AUDIOVISUEL ET CROSSMEDIA

Kinescop / Hikari

Synopsis : Nous souhaitons faire de ce jeu un réel prolongement de notre documentaire, afin de fournir des compléments d'information que nous n'aurons pas la possibilité d'aborder dans la version TV. L'idée est que les personnes intéressées par le sujet puissent acquérir facilement, de manière ludique, des informations pratiques sur les SCOP (création, statut, fonctionnement,...). La nouveauté vient du fait que ce jeu d'information vient en complément de la diffusion d'un documentaire linéaire, mais apportant un contenu nouveau et spécifique, spécialement créé pour le web, et non pas juste des éléments préexistants non utilisés lors de la diffusion TV.

Ce projet est développé en partenariat avec l'entreprise 3D DUO.

Montant de l'aide : 30 000 €

13 fois Dunkerque / Les docs du Nord

Synopsis : Le projet, conçu pour trouver place dans l'opération « Dunkerque 2013-Capitale régionale de la Culture » se compose d'un documentaire linéaire, d'un web-docs et d'une application pour tablettes mobiles. Sur ces trois supports seront proposées 13 promenades dans la ville (le travelling de 1913 inclus). Le documentaire linéaire fonctionnera un peu comme une visite guidée par un ami. Le webdoc s'apparentera plutôt à la découverte solitaire d'une ville à l'aide d'un guide que l'on peut feuilleter librement et qui vous propose un certain nombre d'approches dont l'intérêt est augmenté par la gamification conçue en collaboration avec Œil pour Œil

Montant de l'aide : 40 000€ plus 10 000€ pour le laboratoire Devisu, Université de Valenciennes.

Les petits meurtres/ Escazal

Synopsis : Le projet général est de proposer un site dédié à la série « petits meurtres d'Agatha Christie » recelant à la fois du contenu et un jeu qui se déploie sur plusieurs médias. L'univers graphique et l'esthétique du jeu seront, à l'instar de la série d'une grande richesse visuelle. Le principe général du jeu est de résoudre une enquête à travers 6 énigmes conçues comme autant de jeux qui révéleront les indices nécessaires à la découverte du coupable du « petit meurtre ». Une trame sera écrite par les scénaristes de la série : un meurtre, des suspects, des éléments extraits des séries (lieux, armes, gadgets, psychologie des personnages, ...). A partir de ce synopsis, seront développés des jeux qui reposent sur des techniques et des médias différents, mais aussi sur des ressorts distincts (logique, adresse, réflexion, amusements, ...). Ce projet est développé avec France Télévision et les sociétés « Territoire d'Image » et « Keblow ».

Montant de l'aide: 60 000€

Coworking, another world is happening / Les films de la Lys

Synopsis : Le coworking semble né du besoin d'échange de la communauté grandissante des jeunes travailleurs poussés au travail en indépendant à la fois par la frilosité des entreprises à embaucher et par leur envie de liberté au travail.

Ce projet est un social web documentaire intégrant un dispositif personnalisant la communication avec l'internaute (réseaux sociaux, commentaires, interactivité avec des services et des intégrations de médias en temps réel). Nous avons imaginé de donner la possibilité à l'utilisateur de vivre une expérience interactive de coworking et d'assister en live à des sessions de travail d'un ou de plusieurs coworking spaces partenaires.

Ce projet sera réalisé en partenariat avec l'agence MAD.

Montant de l'aide : 35 000€ plus 10 000€ pour le LEM, Université de Lille 1

Hyper Nuit / Celeste

Synopsis : Etait-ce un rêve ? La mort ? Une autre dimension ? Qui pourrait croire à une histoire pareille? Personne. Parce que personne d'autre ne l'a vécu, parce que personne à part lui n'a vu ces gens, prisonniers d'un monde parallèle, d'une nuit sans fin... Personne d'autre n'a senti la menace qui pèse sur eux, la menace qui envahit désormais son quotidien.

HYPERNUIT est une web-série à mystères, à la croisée du street art, de la photographie et de l'exploration urbaine. Entre narration et jeu et grâce à la mise en œuvre d'une technologie de visualisation 360° jusqu'à lors réservée presque exclusivement à la muséographie, Hyper Nuit est une exploration d'une nouvelle forme d'écriture pour la fiction audiovisuelle, à la recherche du juste équilibre entre la puissance d'évocation du récit et l'immersion qu'autorise l'introduction d'une forte dimension subjective au travers du jeu. Ce projet est fait en partenariat avec Balthazar Auxietre, Jean-Philippe CAMUS et l'entreprise 3D DUO.

Montant de l'aide : 30 000€

Les zanimaths / Zéro de conduite

Synopsis : Sous un aspect ludique et décalé, la série Zanimaths permet aux enfants d'approprier des notions scientifiques aussi abstraites que le poids, la taille, la distance, la vitesse, la durée, l'âge, la longévité, etc. En comparant le téléspectateur de 8/10 ans aux données saillantes d'un animal, Zanimaths l'invite au calcul mental et à la réalisation de conversions basiques

Le téléspectateur, avec sa tablette ou mobile, peut prendre en photo son visage puis constituer un avatar. Ce dernier apparaît alors sur l'écran dans la série TV. Le spectateur vit alors la comparaison pour de vrai ! Il peut également répondre activement aux quiz qui s'affichent sur la TV. Il gagne des points et des bonus qui sont utilisables sur le site internet. Il participe au concours du meilleur joueur de l'épisode qui est calculé en temps réel et apparaît au générique de la série. Ce projet est fait en partenariat avec Idées-3com.

Montant de l'aide : 35 000€

In the steps of WWO / NEP TV

Synopsis : Le centenaire de la Première Guerre Mondiale sera un enjeu majeur de développement économique et touristique pour les territoires du champ de bataille du Nord de la France. A l'occasion de cet événement incontournable pour notre région, NEPTV propose de développer avec la société Improveeze, une borne interactive de diffusion, d'enregistrement vidéo et de partage innovant et inédit sur les principaux sites commémoratifs de la région (ex: cimetières militaires). L'aide proposée a pour objet de faire une première expérience sur le dispositif et le contenu à déployer. Le projet développé en partenariat avec la société Improveeze.

Montant de l'aide: 20 000€

Connectic (Game) Room / Connectic Studio

Synopsis : ARG artistique associant jeu vidéo sur tablette, réseau social digital décalé, événementiel, audiovisuel, art contemporain, performance et spectacle de théâtre transdisciplinaire. La connectic (game) room est l'un des segments du projet connectic. C'est un « hub » événementiel participatif incluant un jeu vidéo sur tablette. Il est soit inclus dans l'ARG complet, soit disponible comme événementiel artistique pour tout partenaire ou client susceptible de l'utiliser pour générer la « rencontre collective ». L'expérience interactive connectic (game) room propose d'explorer #1 les relations entre le théâtre et une discipline/plateforme digitale (le gaming & la tablette) #2 la place d'une histoire (dispositif fini) dans un jeu (dispositif ouvert) #3 les possibilités artistiques d'un dispositif « global media » de narration semblable à un ARG #4 la question de la « rencontre » à l'heure du virtuel – le postulat au départ de l'expérience étant que la rencontre « réelle » est d'abord d'ordre physique sans média.

La version BETA prendrait la forme d'une connectic (game) room proposée en test pendant une

semaine à l'Imaginarium et dans l'un des studios de la Plaine Image. Le point d'orgue en serait la connectic party – une soirée connectic événementiel de promotion fictive du Vrai/Faux réseau social www.connectic.net : les invités découvrent l'univers fictif de connectic en participant à une Vrai/Fausse soirée centrée sur le jeu mis en place. Il leur est proposé des « services » connectic et un passage au « studio connectic » pour y enregistrer leurs annonces ou demandes de « co-rêveurs ». Les personnages fictifs dont on suit par ailleurs l'histoire – sur les autres segments (la plateforme relais, la pièce, le programme courts à venir...) sont mêlés aux participants anonymes et réalisent des parcours/performances ou sont visibles dans le studio à travers de courts séquences entièrement fictives.

L'aide a pour objet de construire la plateforme logicielle et le game play avec la société 3D Duo coproductrice et co-porteuse du projet.

Montant de l'aide : 30 000€

A la recherche des sauveurs / Les productions au clair de lune

Synopsis : Joe est un jeune européen adepte des voyages sans argent. S'étant retrouvé à différentes reprises en situation de précarité, il a bénéficié de l'aide des travailleurs sociaux. A l'heure où les crises annulent les efforts de ces travailleurs, Joe va reprendre la route pour partir à leur rencontre. Accompagné d'un réalisateur, il va dresser un état des lieux de ces travailleurs et découvrir si les difficultés sont communes.

Joe va essayer de mettre en évidence l'utilité d'une mise en réseau de ce secteur. Pour tester cette idée, une plateforme va permettre aux travailleurs de suivre le voyage de Joe et de directement participer à sa réflexion, à ses rencontres. Cette plateforme, conçue avec les entreprises Inside the box et Audace, permettra également aux internautes d'aider Joe face aux difficultés qu'il rencontrera dans son voyage sans argent.

Montant de l'aide : 30 000€ dont 10 000€ pour le laboratoire Noce LIFL, Université Lille 1.

CULTURE ET TECHNOLOGIE

Association

Out of Space / La Malterie

Synopsis : Il s'agit d'une exploration artistique proposée par Mathilde Lavenne. Un paysage se dessine petit à petit. On s'approche et le point de vue s'étend. L'orientation se dessine par stimuli et emporte le mouvement.

Le projet est soutenu par de nombreuses structures artistiques. La société 3D DUO et l'équipe de recherche MINT apportent un soutien sur le volet interactif du projet.

Montant de l'aide : 20 000 €

Trois rêves non valides / Art Zoyd 3

Synopsis : Trois rêves non valides est un spectacle associant la compagnie Art Zoyd 3 aux artistes Serge Meyer, Patrick Sorin et Christian Chatel. Le volet déposé au Fonds a pour ambition technologique de tout jouer (image et musique) en temps réel dans une interactivité totale sans demander de longs temps d'installation ou de réglage.

C Bardiot du laboratoire CALHISTE est partenaire de ce travail scénographique.

Montant de l'aide : 20 000€ plus 10 000 € pour le laboratoire Calhiste UVHC

Le vase qui parle / Devocité

Synopsis : Le projet consiste à construire un avatar numérique à échelle 17 d'un vase grec conservé au Palais des Beaux-arts de Lille pour offrir au public des possibilités d'interrogation et de découverte de l'objet et de son contexte par l'intermédiaire de parcours utilisant des pointeurs restituant des informations dans un casque audio.

Le laboratoire GERIICO et le Learning Center de Lille 3 travailleront sur l'expérimentation de la médiation culturelle autour de l'avatar.

Montant de l'aide : 20 000€ plus 10 000 € pour le laboratoire Geriico Université Lille3

Mary's Baby / Théâtre Diagonale

Synopsis : De quoi rêverait une Mary Shelley des temps modernes dans une société où le corps, en particulier celui de la femme, est le terrain de fantasmes et de manipulations sans limites? Un corps idéal ? Un corps muet, complaisant, conformiste? Et les monstres du 21ème siècle? Le volet expérimental porte sur la projection d'images sur les acteurs.

Montant de l'aide : 20 000€

Entreprises wallonnes

Hors champ / BlackMoon

Synopsis : « Hors-champ » est un spectacle qui mêle chorégraphie, cinéma, installation, technologies numériques, conçu par la chorégraphe Michèle Noiret et le cinéaste Patric Jean. Pour entrer dans cette « réalité fiction », la danse, le langage des corps, et la présence ambiguë de cinq danseurs et d'un « homme à la caméra », nous entraineront dans un périple labyrinthique, qui pourrait aussi être regardé comme la métaphore d'un paysage mental : un film en train de se construire sous nos yeux.

L'originalité du projet est la simultanéité des trois niveaux d'appréhension du spectacle, et dans les interconnexions multiples entre ces trois niveaux.

Ce projet est réalisé en partenariat avec Numédiart, Université de Mons.

Montant de l'aide : 35 000€

Mur sonore pro-actif / THD

Synopsis : Un mur musical anti-bruit est installé dans une gare. Plutôt que de chercher à éliminer complètement les nuisances sonores, il restitue aux usagers des sons issus à partir de la matière sonore que l'on cherche à cacher, réarrangés de manière à créer des images sonores musicales qui détournent l'attention du public par la perception différente qu'ils auront des nuisances grâce à ces traitements. Les sons sont émis par un réseau de haut-parleurs implantés dans le mur, et les signaux émis par ces HP sont traités de façon à rendre le mur acoustiquement directif, la directivité pouvant être modifiées en temps réel en fonction de la position des usagers (qui est elle-même mesurée par le mur).

Ce projet est réalisé en partenariat avec Numédiart, Université de Mons.

Montant de l'aide : 35 000€ plus 10 000 € pour le laboratoire IEMN UVHC

Mamemo / Belle production

Synopsis : Les enfants adorent la série en dessins animés et en chansons MAMEMO 2D. Avec MAMEMO « Tip Top ! », ils vont adorer apprendre à danser avec MAMEMO et sa vache. Ce projet vise à étendre l'univers de Mamemo pour en faire un véritable lieu d'échanges participatif pour les enfants. Développer des cours de danse ludiques, basés sur la reconnaissance de mouvement, à destination des 4-6 ans, utilisables en avant-scène des spectacles Live de Mamemo et ensuite sur télévision connectée.

Montant de l'aide : 30 000€

Entreprises françaises

Eclats / Phénix

Synopsis : Eclats est un logiciel qui permet de documenter les « digital performances », en prenant en compte le processus de création, la réception et les différentes formes d'un spectacle. A partir de la captation vidéo du spectacle, Eclats permet d'agrèger différents types de documents afin de créer des « captations enrichies ». Ce logiciel s'adresse à la fois aux artistes, aux techniciens et au grand public. Il est une réponse aux problématiques de documentation et de conservation des arts à composante technologique, ainsi qu'aux difficultés rencontrées par les artistes lors de la reprise d'un spectacle dont les technologies sont devenues obsolètes.

Ce projet, porté par Clarisse Bardiot, est monté en partenariat avec le Fresnoy, les artistes Mylène Benoit et Jean Francois Peyret et l'entreprise Buzzing Light

Montant de l'aide : 50 000€

Les cavalières de l'Apocalypse / Kids Up Hill

Synopsis : Crise, bouleversements, chute du capitalisme ou révolution ? Qu'il s'agisse d'un épiphénomène ou d'un changement profond, l'humanité subit actuellement une période de changement planétaire qui traverse l'ensemble des sphères de la vie : l'économie, la politique, la nature, le climat, la société, le corps, les images... Dans un contexte où raison et productivité orientent les prises de décisions au profit de l'intuition et de la créativité, toute une multitude d'approches spirituelles, dogmatiques ou non, se sont déployées.

Camille Ducellier développe une œuvre créant un lien entre l'utilisateur, le contenu documentaire et l'interface allant au-delà de la consultation de contenus multimédias. Les interactions sont réalisées en partenariat avec Pimentéo et Mint. Le Fresnoy soutient ce projet.

Montant de l'aide : 50 000€ plus 10 000€ pour l'équipe projet MINT, Inria

Laser finger / Combosquare

Synopsis : Le projet a comme objectif la conception, le prototypage et l'introduction sur le marché d'une interface collective baptisée Laser Finger. Elle permettra l'interaction individuelle et collective de spectateurs avec des éléments multimédias projetés sur de grandes surfaces. Nous avons d'ores et déjà réalisé la preuve de concept et les premiers tests du procédé de base qui s'avère fiable et ludique. Trois nouvelles fonctions doivent être implémentées dont l'une nécessite un développement expérimental approfondi.

Ce travail de recherche et développement sera conduit en partenariat avec l'Isen et Harkan Les expérimentations se feront avec les Rencontres audiovisuelles.

Montant de l'aide : 50 000€

Le 5ème sommeil / Acnot

Synopsis : Le 5ème Sommeil est le nom de code d'un projet médical expérimental. Une équipe de scientifiques a créé le Proteus, une sorte de nano-robot scanner qui peut être injecté à l'intérieur du corps pour y explorer une zone précise. Pour la première opération tentée avec cette technologie, le cobaye est un patient qui est dans le coma depuis un an. C'est vous qui avez été choisi pour piloter le Proteus, ce vaisseau d'un nouveau genre.

Balthazar Auxietre propose une Installation artistique narrative et immersive, à la croisée du jeu-vidéo et du cinéma.

Ce projet est réalisé en partenariat avec une équipe de recherche de Lyon et l'agence Tetro.

Montant de l'aide: 40 000€

Idance Extended play / Idées-3com

Synopsis : Idance extended play est une plateforme d'expérimentation technologique et artistique, d'un software, de ses extensions et de ses applications, suivant les devices, les lieux, les contributions et collations, leurs articulations. Entre live et archive, art public et vjing, exposition et défilé de mode, danse et capture de mouvement, stylisme et média nouveau, contributions expertes et grand public, Idance extended play, imaginé par Pierre Giner investira toutes les problématiques de la création, de la représentation et de la diffusion de contenus 3D animés dans l'espace public, les domaines culturels et sur les réseaux.

Ce projet est soutenu par l'Imaginarium et la Piscine à Roubaix.

Montant de l'aide: 50 000€

Ici 360° d'informations / Improveeze

Synopsis : « Ici » est un service de points d'information numérique. Il permet de voir en réalité augmentée (RA) l'ensemble des services, commerces et informations pratiques d'un lieu. Il affiche en temps réel les informations sur des activités à venir et oriente les utilisateurs dans l'espace. Ainsi, les acteurs d'un lieu (musée, mairie, centre commercial, bureaux...) peuvent véhiculer via un point central l'ensemble de leurs informations.

Les deux partenaires du projet sont l'entreprise de design mmm et la Communauté Urbaine de Dunkerque.

Montant de l'aide: 50 000€

L'écorce du vent / Arboretum

Synopsis : Autour d'une démarche artistique interrogeant la perception de l'espace dans des formes artistiques intermedia et immersives, et à l'occasion de la production d'un spectacle de théâtre plastique, le présent projet vise à interroger les questions de l'écriture et de l'instrumentalité dans le spectacle vivant, et de l'appropriation artistique du public par la pratique. Au croisement de ces deux questions, et en parallèle de la production du spectacle, seront développés au cours du projet des interfaces gestuelles, pour les interprètes et pour le public, ainsi que des miniatures scénographiques permettant notamment une pratique instrumentale par les spectateurs lors d'ateliers.

Montant de l'aide: 60 000€ dont 10 000€ pour le laboratoire CEAC, Université Lille 3

Parcours interactions collaborations dans un musée / Anaxa Vida

Synopsis : Le projet vise à offrir aux musées les moyens de faire évoluer leur médiation culturelle en leur apportant une meilleure connaissance du parcours et du comportement de leurs publics en leurs seins (arrêts, lecture des cartels, ...) et en leur offrant la possibilité d'induire cette médiation via une sollicitation des visiteurs.

Ce projet sera conduit en partenariat avec le Musée de Flandres et le Fresnoy.

Montant de l'aide: 40 000€ dont 10 000€ pour Noce LIFL, Université Lille1

Sur le pont Notre Dame de Chromelight

Synopsis : Ce projet vise à communiquer par l'image les résultats des recherches actuelles qui renouvellent la perception que les historiens et historiens de l'art ont eue jusqu'à présent de l'importance du pont Notre-Dame pour le commerce du tableau.

Il s'agira principalement de proposer une reconstitution du pont en images de synthèses 3D. La reconstitution détaillée de l'espace intérieur des boutiques de marchands renommés, notamment celle de François-Edmé Gersaint permettra de prendre la mesure du décalage entre l'idée que nous pouvons nous faire de la boutique d'un marchand de tableaux sous l'Ancien Régime et de ce qui a dû être la réalité : boutiques surencombrées, exiguës, relevant beaucoup plus du bric-à-brac que du bel agencement idéalisé par Watteau

Montant de l'aide: 25 000€ plus 10 Keuros pour les laboratoires Lisic Ulco et Irhis Lille 3