

**RESULTATS DE LA 1^{ère} SESSSION
DU FONDS EXPERIENCES INTERACTIVES 2016**

AIDE AU DEVELOPPEMENT

« Révolution ! le jeu », porté par Les productions Claire de Lune, avec CCCP

Auteurs : Tom Gobart, Denis Leluc, Thomas Scohy, CCCP

Ce projet développe à travers une série TV un univers fort autour de la Révolution et de la période de la Terreur. Il décline ensuite cet univers autour d'un concept transmédia afin de conquérir, articuler et fidéliser les audiences (site internet, d'une minute Spin off, de fiches historiques et d'un jeu d'aventure d'un genre nouveau.

Dans la prison dirigée de façon totalitaire par des chefs révolutionnaires, la guillotine tourne à plein régime.

Au milieu de ce chaos, un prisonnier, Charles-Philibert du Chaffaut de la Rochette, aristocrate « éclairé », espère pouvoir sauver sa peau. Jour après jour, il va devoir échafauder de nouveaux plans, et composer avec des codétenus complètement "paumés", des geôliers dépassés par leurs nouvelles fonctions, et des conditions de détention improbables...

Manipulations, coups bas, trahisons, complots, stratagèmes peu scrupuleux... Pour Charles-Philibert, tous les moyens sont bons pour garder une tête d'avance sur ses concurrents !

⇒ **Budget prévisionnel : 68 000 €**

⇒ **Montant alloué : 20 000 €**

⇒ **Taux de participation : 29%**

« LA MAIN INVISIBLE », porté par la compagnie des phares et balises, avec Peoleo

Auteur : Guillaume Podrovnik,

BD interactive utilisant la technologie type turbo-media. Le projet associe différents médias : dessins et vidéos. Il entremêle les genres fiction et documentaires pour jouer sur la confusion vérité/mensonge, fable/réalité. L'utilisateur maîtrise son rythme de lecture par l'utilisation des flèches du clavier.

« La main invisible » ne serait pas un concept d'économie comme le prétend Adam Smith mais une véritable société secrète hongkongaise à la tête du monde. Décidés à démontrer l'existence du complot, deux journalistes partent à Hong Kong sur la piste de cette éminence occulte... jusqu'à découvrir que tout est bien pire que ce qu'ils imaginaient. Parodie d'enquête d'investigation en BD, «La Main invisible » joue à dessein sur la confusion entre réalité et fiction. Vrais acteurs et faux journalistes interviewent de vrais économistes. La fiction en BD croise de vraies parties documentaires filmées. L'internaute mis dans la connivence de ce canular est confronté à la problématique des frontières de plus en plus poreuses entre vérités et mensonges à mesure que s'accroît la place prise par les nouveaux médias.

⇒ **Budget prévisionnel : 158 242 €**

⇒ **Montant alloué : 20 000 €**

⇒ **Taux de participation : 13%**

« LES PASSAGERS », porté par Les produits frais, avec ACFX

Auteurs : Nicolas Peuffaillit et YAKO

Une histoire immersive et interactive, à vivre depuis un train. Sur la ligne Paris/Boulogne-sur-Mer, quatre personnages se retrouvent dans le même wagon. La plupart ne se connaissent pas, mais tous ont un point commun : tous sont confrontés à un choix. Quatre histoires intimes à vivre de manière immersive, grâce à un casque de réalité virtuelle.

Portée par les pensées intimes du personnage que vous avez choisi d'incarner, l'histoire est racontée grâce à ce cinéma intérieur. La narration à la première personne, à travers une ambiance sonore spatialisée et la voix-off propre à chaque personnage, vous guide en révélant leurs pensées les plus intimes. À l'arrivée du contrôleur, la narration change selon si vous le dévisagez ou si vous détournez le regard. Ces points d'intérêt (POI) déclenchent des segments audio ou vidéo distincts : en regardant par la fenêtre vous réfléchissez, vers le plafond, vous rêvez, vous tournant vers l'arrière, vous accédez à des flashbacks de votre histoire.

- ⇒ **Budget prévisionnel : 147 985 €**
- ⇒ **Montant alloué : 20 000 €**
- ⇒ **Taux de participation : 13%**

« LES TEMOINS 2 », porté par Cinétévé

Auteurs : Hervé Hadmar, Marc Herpoux, Joffrey Lavigne & Mathieu Gayet.

Projet d'accompagnement de la saison 2 de la série "Les témoins". Dispositif Réalité virtuelle 3D HTC VIVE, de type "escape game" pour deux joueurs, dans le décor d'un bus appelé à circuler en France parallèlement à la diffusion de la série.

Un bus est retrouvé abandonné sur une route. À l'intérieur, 15 hommes... 15 cadavres congelés. Du givre sur leurs vêtements de soirée. Au même moment, une femme se réveille dans sa voiture en plein centre-ville de Lille. Elle erre au milieu des rues, frappée d'amnésie. Cette femme, c'est Catherine Keemer, portée disparue depuis 3 ans. Tous les cadavres retrouvés dans le bus ont un point en commun: Catherine Keemer. Chacun d'eux a été, un jour ou l'autre, l'amant de cette femme. Sandra Winckler est chargée de l'affaire. Elle remontera jusqu'au premier crime d'un serial killer au modus operandi déconcertant, avant d'en devenir sa victime.

- ⇒ **Budget prévisionnel : 198 598 €**
- ⇒ **Montant alloué : 20 000 €**
- ⇒ **Taux de participation : 10%**

« ATTENTAT.» porté par Résistance Films, avec Keblow

Auteur : Simon Bouisson

Le projet comporte une fiction interactive d'une expérience utilisateur d'une heure et de 3 x 1 heure de fiction, ainsi qu'une fiction linéaire pour l'antenne qui ressort sa dramaturgie autour d'un destin, celui de la journaliste, et à travers lui, raconte le traitement médiatique d'une action terroriste (90mn)

Paris, un soir d'hiver. Trois personnages s'apprêtent à entrer dans la nuit. Jeanne rejoint des amies tandis que Djibril, son amoureux, part au travail. Kim, journaliste, effectue un énième reportage lénifiant sur la police parisienne. Boris, qui termine sa journée de travail, rentre chez lui rejoindre sa femme et ses enfants. Ils ne le savent pas encore, mais dans quelques instants un attentat va lier leurs destins et changer leur vie à tous. Dans quelques instants, ils vont entrer dans la nuit.

- ⇒ **Budget prévisionnel : 189 470 €**
 - ⇒ **Montant alloué : 20 000 €**
 - ⇒ **Taux de participation : 10%**
-

AIDES A LA PRODUCTION

« COMME SUR DES ROULETTES », porté par Crossriver productions, avec 3DDUO

Auteurs : Jérôme Nougarolis et Virginie Boda

Cross River produit, avec France 3, une série d'animation de 52x2' intitulée « WILL », dont le héros est un jeune garçon de 9 ans en fauteuil roulant. Il s'agit d'une série de divertissement qui, l'air de rien, a pour vocation à décomplexer le handicap en l'intégrant dans le quotidien d'un jeune garçon dynamique au milieu de sa bande de copains. La diffusion de la série d'animation débutera en fin d'année 2016.

COMME SUR DES ROULETTES est un programme interactif global et innovant, intégrant documentaire, jeu vidéo, Quizz et contenus informatifs, dont l'objectif est de sensibiliser le public jeunesse aux handicaps.

- ⇒ **Budget prévisionnel : 250 677 €**
- ⇒ **Montant alloué : 40 000 €**
- ⇒ **Taux de participation : 16%**

« LA GRANDE HISTOIRE D'UN PETIT TRAIT », porté par Bachibouzouk, avec vertical

Auteur : Serge Bloch

Application sur mobile et tablettes iOS et Android

Un enfant en promenade découvre un petit trait de rien du tout qui traîne sur le chemin. Machinalement, il le met dans sa poche, l'oublie... Mais le trait se manifeste : il est vivant ! C'est le début d'une longue aventure commune. Le petit trait grandit avec l'enfant et devient son ami, il prend toutes sortes de formes, traduit la riche palette des émotions de la vie. C'est magique ! Et s'il lui en fait voir de toutes les couleurs, boude ou parfois se cache, il l'aide aussi, l'encourage, le sauve, le surprend et le fait rire. La grande Histoire d'un petit Trait est un conte à dessiner, une ode au dessin. Nous invitons les plus petits et les plus grands à prendre part aux multiples péripéties d'une amitié qui lie pour la vie un petit garçon à son trait rouge.

- ⇒ **Budget prévisionnel : 238 440 €**
- ⇒ **Montant alloué : 30 000 €**
- ⇒ **Taux de participation : 13%**

AUTRES INDUSTRIES CULTURELLES ET CREATIVES

« PLATEFORME PEBBLO » porté par Devocité

Devocité, Palais des Beaux-Arts de Lille, Orange

Dispositif muséographique chaîne éditoriale permettant au visiteur d'être acteur de sa visite en personnalisant son parcours. Il intègre notamment : Plusieurs tables multitouch permettant au visiteur de consulter les collections et sélectionner ses œuvres préférées, afin de se constituer un parcours personnalisé. Une application mobile avec géolocalisation indoor prend ensuite le relai pour le guider dans le musée.

Depuis son mobile, le visiteur pourra s'exprimer sur les œuvres. Le projet cherchera à relier l'application mobile le plus étroitement possible à sa communauté en temps réel, sur les réseaux sociaux, notamment via la page communautaire Facebook.

- ⇒ **Budget prévisionnel : 173 000 €**
- ⇒ **Montant alloué : 40 000 €**
- ⇒ **Taux de participation : 23%**

« CA TISSE FACTORY » porté par Holusion, avec Muséomix Nord

Carte interactive et plurisensorielle (prototype)

Du mouton au tissu : découvrez l'aventure industrielle de Roubaix ! Au travers d'un dispositif complet conçu autour d'une carte de la ville, détricotez l'histoire du textile. Ancrée dans la région Nord-Pas-De-Calais depuis des siècles, Roubaix a été et est aujourd'hui encore une des vitrines de la filière textile. Il vous faut retrouver le fil de l'histoire : savoir d'où viennent les matières premières, comment elles sont transformées ainsi que leur parcours jusqu'au tissage...

Ca Tisse Factory utilise des éléments sensoriels (matières, bâtiments reproduits en 3D, textes audio) pour présenter l'histoire du territoire roubaisien. Entre tradition et nouvelles technologies, le dispositif incarne la charnière entre passé industriel et renouveau économique.

- ⇒ **Budget prévisionnel : 30 000 €**
- ⇒ **Montant alloué : 10 000 €**
- ⇒ **Taux de participation : 33%**