

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

1^{ère} session 2015

Pour sa première session fin 2015, 6 projets ont été retenus par le comité de sélection parmi les 36 examinés. 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 événements 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.

1^{ère} session 2016

Pour sa première session de 2016, 7 projets ont été retenus par le comité de sélection parmi les 15 examinés. 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 360e 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 parmi les 29 examinés. 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.
- **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 2017

Pour la première session 2017, 8 projets ont été retenus par le comité de sélection parmi les 21 examinés. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 10 000€.

- **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 Mathieu Kassovitz et Sylvie Testud, 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. *Firebird* est une collection d'expériences musicales interactives créées exclusivement pour la VR. Chaque épisode de 15 à 30 minutes est conçu à partir d'une pièce musicale post-romantique qui lui inspire sa trame et sa structure narrative. Distribuée à la fois sur les plateformes VR mobiles, PC et console, chaque pièce comporte une forme d'interactivité propre à sa narration et le spectateur est ainsi invité à incarner un danseur, un chef d'orchestre, un peintre... Ce projet remet en question la place traditionnelle du spectateur et ajoute un souffle artistique et émotionnel aux possibilités technologiques immenses de la VR.
- **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 XP, 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'encre. 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 Hiver Prod et l'Atelier Calico. *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,... 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 parmi les 36 examinés. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 10 000€.

- **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 Vade pied 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 Liard 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 *Tableaux à vivre* d'Arte.

1^{ère} session 2018

Pour la première session 2018, 8 projets ont été retenus par le comité de sélection parmi les 25 examinés. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 10 000€.

- **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 qui s'animent en réalité augmentée. L'utilisateur est invité à télécharger une application sur son smartphone afin 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 Julien et Hélène Hassoun a été produit par Bigger Than Fiction. La série réadapte le roman *Les liaisons dangereuses* en version 2.0 en étant diffusée 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 de manière diégétique les 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, propose une expérience en réalité virtuelle à 360°. L'utilisateur plonge en alternance dans la conscience de deux femmes pour revisiter *Persona* de Bergman. 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. Cette expérience interactive en réalité virtuelle dépeint les lieux fréquentés, ainsi que les paysages de Providence, chers à Lovecraft. Cette première expérience d'une durée de 16 min plonge l'utilisateur dans une seconde atmosphère plus imaginaire. L'utilisateur se trouve immergé sensoriellement et poétiquement dans un rêve de l'écrivain avec qui il est confronté. La réalité virtuelle 3D permet d'explorer spatialement les lieux imaginaires composés par l'auteur.

2ème session 2018

Pour la deuxième session 2018, 6 projets ont été retenus par le comité de sélection parmi les 14 examinés. Chaque projet bénéficiera d'une aide financière allant jusqu'à 15 000€.

- **TOC TOC TOC** d'Hélène Guétary, produit par Nexus Forward, offre une série de 4 épisodes interactifs de divertissement en 360° en milieu hospitalier. D'une durée de 6 minutes chacun, l'utilisateur adopte un point de vue central subjectif qui deviendra par la suite celui de l'enfant spectateur. L'expérience en réalité virtuelle offrira à l'utilisateur la possibilité d'interagir avec son environnement en pouvant choisir différents scénarios, afin de distraire et stimuler l'imaginaire positif.
- **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.