DOSSIER DE PRESSE

DIGITAL STORIES

Recherche et développement autour de l'interaction collective

Les Rencontres Audiovisuelles

Depuis sa création en 1998, l'association Rencontres Audiovisuelles œuvre en région Nord-Pas de Calais à la **diffusion de la création audiovisuelle indépendante** et des **images numériques**, et développe des actions d'**éducation à l'image**. Elle produit deux festivals (la **Fête de l'anim'** et le **Festival International du Court Métrage**), de nombreuses **actions en région** (dont un programme itinérant de courts métrages : Ciné Soupe) et gère la programmation annuelle de **L'hybride** - espace de projection à Lille. Spécialisée notamment sur le court métrage, le film d'animation et les nouvelles images, l'association accompagne de nombreux acteurs institutionnels et socio-culturels dans la mise en place d'ateliers pratiques ou d'actions de diffusion.

Digital Stories

Ce **projet de recherche et de développement autour de l'interaction collective** s'attache à la création de technologies utilisant diverses interfaces (pointeurs laser, tablettes) et à la **production ou coproduction de contenus dédiés** : films interactifs, jeux vidéos collectifs, mapping ou performances interactives, etc.
La première étape de ce projet a été de développer une technologie à base de pointeurs laser permettant de découvrir en salle, collectivement, des œuvres interactives créées pour des usagers uniques sur le web.
Cette technologie est à présent utilisée dans le cadre de **résidences** : réalisateurs, créateurs de jeux vidéo, artistes du mapping profitent de la **mise à disposition de la technologie** et de l'**accompagnement par des développeurs** pour pouvoir penser et créer de nouvelles formes d'écritures interactives collectives.
Ces contenus sont diffusés en France et à l'international.

RENCONTRES AUDIOVISUELLES

WWW.RENCONTRES-AUDIOVISUELLES.ORG

DIGITAL STORIES

WWW.DIGITAL-STORIES.FR

Présentation du projet « Digital Stories »

L'interaction rendue possible par le web, les smartphones ou encore les tablettes, a permis le développement de nouvelles formes de créations audiovisuelles interactives : les webdocumentaires, fictions et clips interactifs fleurissent depuis quelques années.
Ces nouvelles formes de films apportent à la fois de nouvelles possibilités artistiques aux réalisateurs tout en plaçant le « spect-acteur » dans une situation nouvelle : il n'est plus passif comme au cinéma mais choisit lui même « sa » version du film, à la manière d'un « livre dont vous êtes le héros ».

Ces contenus artistiques sont aujourd'hui pensés pour des usagers uniques et visibles uniquement sur le web.
Par ailleurs, l'interaction collective existe dans des installations d'art numérique mais pas en salles de cinéma, ce qui pourrait être facilité par le passage au numérique de ces dernières.

À travers ce projet d'expérimentation, les Rencontres Audiovisuelles s'interrogent sur les images interactives dans le champ collectif.
Comment montrer ces contenus interactifs en salle de cinéma, avec la possibilité pour tous d'interagir ?

La première étape de ce projet a été de développer une technologie qui permet de découvrir en salle, collectivement, des œuvres interactives déjà existantes, créées pour des usagers uniques sur le web.

Depuis 2013, une deuxième phase du projet Digital Stories concerne la production de contenus artistiques pensés pour cette nouvelle technologie. Réalisateurs, créateurs de jeu vidéo, artistes du mapping profitent de résidences avec mise à disposition de la technologie et accompagnement par des développeurs, pour pouvoir penser et créer de nouvelle formes d'écritures interactives collectives.

Une technologie à base de pointeurs laser :

Chaque personne dans la salle est équipée d'un pointeur laser qui fait pour ainsi dire office de souris. Le public est amené à faire des choix au fil des œuvres en positionnant son pointeur sur une zone de l'écran.

Plusieurs modalités d'interaction sont possibles, par exemple :
- arrêt à l'instant T, avec choix possible entre plusieurs « suites » ; la suite choisie est celle recueillant le plus de pointeurs
- zone à viser, unique pour l'ensemble de la salle, ou en plusieurs zones, appelant une collaboration du public
- forme à reproduire collectivement ou individuellement, zone à colorier par les pointeurs devenus crayons virtuels, etc.

Une caméra infrarouge capte la position des pointeurs sur l'image, un logiciel de tracking envoie l'information de ces positions à un logiciel de lecture de l'œuvre qui, en fonction de la méthode de choix, déclenche une des suites possibles.

1ère étape : œuvres réalisées pour le web et adaptées à la technologie Digital Stories

Premières expérimentations pour découvrir, tester et appréhender les œuvres interactives d'aujourd'hui et de demain de manière... collective !

La Linea
Court métrage d'animation interactif réalisé par Patrick Boivin.

Deliver Me To Hell
Court métrage interactif réalisé par Logan McMillan.

Le Challenge, Le procès du pétrole en Amazonie
Enquête interactive réalisée par Laëtitia Moreau.

Chairlift - « Met Before »
Clip interactif réalisé par Jordan Fish.

Voyage au bout du charbon
Documentaire interactif réalisé par Samuel Bollendorff et Abel Ségrétin.

Ces œuvres ont été présentées pour la première fois à l'occasion du Festival International du Court Métrage, en octobre 2012.
Six soirées d'expérimentation se sont déroulées dans des cinémas en novembre 2012 ; ouvertes au public qui a pu ainsi tester la technologie et les contenus pour la première fois en salle.

Depuis 2013, ces œuvres continuent d'être expérimentées dans différents cadres :
Cinéma de Bruay-la-Buissière, dans le cadre de la journée De la Suite dans les Images ; Polytech Lille, dans le cadre de la journée « Art Recherche et Technologie », organisée par Polytech et le Pôle Images ; les cinémas de Clermont, Méru, Beauvais et Compiègne (Picardie), avec l'ACAP dans le cadre des « Saisons du cinéma »...

The End, Etc.
Laetitia Masson / France / 2012
Avec Élodie Bouchez, Aurore Clément, André Wilms, Jérôme Kircher
Une coproduction France Télévisions - Memo Prod
Avec le soutien du CNC et de l'IRI, en collaboration avec Incandescence

Version collective interactive
proposée par les Rencontres Audiovisuelles, Memo Prod et Incandescence dans le cadre du projet Digital Stories.

Cette version a été présentée dans divers établissements :
Centre Pompidou (Paris), dans le cadre de « Singulier pluriel, le webdoc tisse sa toile » ; L'hybride (Lille) ; Médiathèque (La Neuville) ; La Gaîté lyrique (Paris) ; Festival Tous Écrans, Genève (Suisse)...

2e étape : œuvres réalisées dans le cadre de résidences Digital Stories

La seconde étape du projet a été d'accompagner la production de contenus interactifs collectifs pensés pour ce dispositif, et ainsi plus adaptés que les films interactifs utilisés lors du lancement.

Des artistes de domaines et d'univers différents ont été choisis pour produire des œuvres pilotes au printemps 2013.

Résidences Digital Stories - mai à octobre 2013 :

Courts métrages

Love Club
de Jonathan Rio
Avec Thomas Debaene, Mélissandre Fortumeau, Léo Hardt, Lola Lebreton.

Dans une boîte de nuit où il n'a pas envie d'être, Robin, le plus timide de la bande, est poussé par ses amis à accoster une jolie jeune fille. Mais avant de l'approcher, il va devoir se faire remarquer.
Inspiré d'un esprit jeux vidéo, *Love Club* est une comédie qui raconte l'importance d'aller jusqu'au bout de ses envies. On ne sait jamais ce que l'on obtiendra au bout du compte, mais on en sort toujours grandi.

Né en 1983, Jonathan Rio est un réalisateur basé à Lille. Il a réalisé ses premiers courts métrages dans un cadre associatif avec ReVo Asso, avant de travailler avec différentes maisons de production.
Passionné par les univers forts, son travail est un mélange de réalisme, de poésie et de fantaisie.

www.jonathanrio.com

Sans dessus dessous
de Marie Langlois et Cléo Sarrazin, Les Yeux d'Argos *(Sortie prévue en décembre 2013)*

De son lieu de travail, Sabine décide de rentrer chez elle. Pour ce faire, elle doit parcourir les trois étages qui la séparent du rez-de-chaussée. Dès la sortie de son bureau, une série de protagonistes perturbent son chemin : un patron attachant, un manager au sourire déconcertant, une petite fille qui veut jouer ou encore un chien qui n'a rien à faire là.
Au public de choisir les situations, plus ou moins insensées, dans lesquelles va se retrouver Sabine, pour enfin, peut-être, l'amener à sortir.

Les Yeux d'Argos illumine les lieux d'œuvres poétiques et décalées. Composées d'images d'archives, de prises de vues réelles et d'images numériques, les créations réinventent le temps et l'espace. Elles attirent le regard sur le monde qui nous entoure et nous amènent à reconsidérer sa part de poésie et d'absurde. Le temps se redessine entre les jeux de répétition, les boucles et les langueurs poétiques. Les œuvres invitent à la rencontre par le biais de dispositifs interactifs, de co-créations, de participations avec les spectateurs.

lesyeuxdargos.com

Human-X :
d'Olivier Coulon

Un laboratoire scientifique cherche à comprendre qui se trouve dans la salle de cinéma, via un robot au tempérament cynique. Les spectateurs sont soumis à une série de tests pour déterminer s'ils sont aptes à être laissés en liberté. Ils découvrent les résultats en temps réel en fonction de leurs réponses/activités. Entre test de personnalité, check-up de santé, exercices de mémoire et d'éthique, les spectateurs vont s'auto-évaluer et comparer leurs données avec leurs voisins de siège et les autres salles qui ont réalisé le test. L'expérience s'enrichit à chaque session...

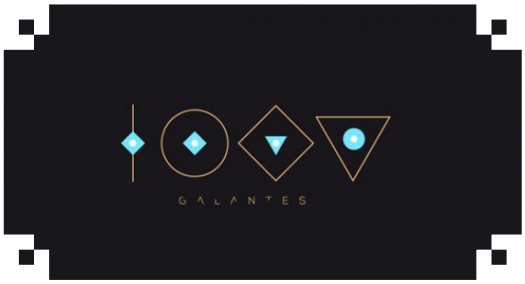
Maestro
d'Olivier Coulon

Nous nous invitons à la répétition d'un concerto. Or notre présence (enfin, celle de nos pointeurs lumineux) ne passe pas inaperçue et le chef d'orchestre, énervé par nos petits parasites lumineux, va essayer de nous chasser puis, las, de nous ignorer. Enfin, découvrant notre potentiel, il va nous regarder, nous tester, nous amadouer... pour finalement nous rendre acteurs de son œuvre.

Né en 1978, Olivier Coulon a fait ses armes à Supinfocom, puis en agences de communication digitale. Il essaie d'explorer le rapport de l'homme à son environnement (digital principalement), de rester engageant, de se faire plaisir, de créer du lien, de se questionner sur le fond et sur la forme. Curieux et passionné, il est convaincu que la démarche créative commence n'importe où, tant qu'on garde les yeux ouverts. Un univers ? Intuitif, ludique, un peu provoc', décalé, énergique.

Jeux vidéo

1000 Galantes
par One Life Remains (Paris)



Le but du jeu est de donner vie à un ballet de formes géométriques. Pour ce faire, les joueurs doivent travailler ensemble afin de faire interagir les formes entres elles. À chaque joueur de trouver son rôle afin de maintenir ce microcosme en perpétuel mouvement.

One Life Remains est un collectif autour du jeu vidéo expérimental. Basé à Paris, il développe des jeux bizarres, produit des événements et anime un blog.

www.oneliferemains.com

Kokito Lasers
par Vertical (Tourcoing)

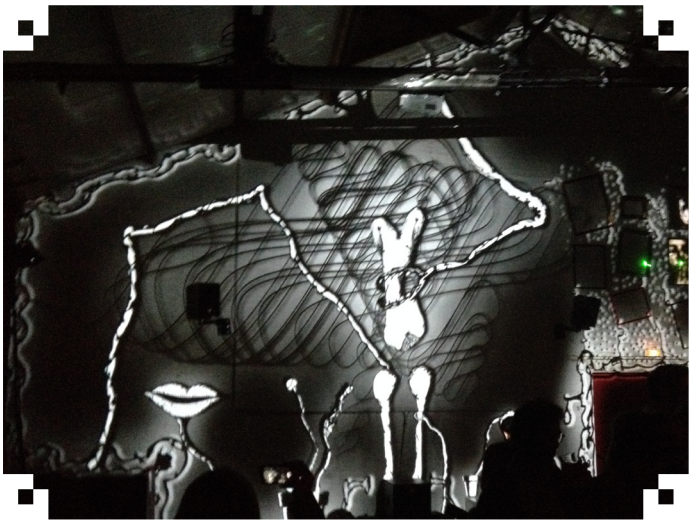
Incarnez Kokito, un petit Koala devenu chef de la tribu insulaire des Koalu, depuis la catastrophe qui a touché son île : l'éruption du volcan Pacontan. Ce petit peuple vivait paisiblement sur ses flancs jusqu'à cette tragédie qui emporta l'âme de bon nombre de Koalu innocents.
Unissez vos forces pour repousser l'invasion en détruisant vos ennemis !

Vertical est un studio de création de jeux vidéo 3D multiplateformes. Cette société propose à ses clients professionnels des prestations de réalisation d'Advergames, des jeux vidéo promouvant l'image d'une marque. Elle réalise également des casual games (freemium 3D) à destination du grand public (web, AppStore et GooglePlay).

http://vertic.al

Mapping

MadLab 1minute69
par le collectif 1minute69



Au terme d'une résidence d'une vingtaine de jours et en s'appuyant sur le travail qu'il mène depuis plusieurs années autour de la mutation du corps et de son rapport à l'environnement, le collectif 1minute69 propose aux spectateurs de redécouvrir l'espace de L'hybride (salle de projection lilloise) dans une installation interactive à mi-chemin entre laboratoire de recherche et cabinet de curiosités.
Transformé en milieu expérientiel où le spectateur devient lui-même le sujet de l'hybridation, l'espace de l'installation permettra au public de pénétrer, pointeur laser en main, dans un espace-temps aléatoire et inédit, qu'il sera amené à appréhender de manière individuelle et collective.
Le MadLab 1minute69 est une scénographie originale où se mêlent matière, lumière et sons dans une combinaison de sculptures aléatoires d'objets recyclés, création audiovisuelle, images génératives et techniques de tracking et de mapping vidéo.
Au-delà de l'outil technologique, le pointeur laser - dénominateur commun du projet Digital Stories - est ici pris comme la continuité du corps du spectateur.

Conception et réalisation : Aurélie Dumaret, Myriam Adjalle, Émilie Villemagne
Développement technique : Etienne Landon

1minute69 est un collectif à géométrie variable, né d'une volonté de collaboration et d'échange entre passionnés d'art numérique.
Liés par une envie ludique de plonger le spectateur dans des univers immersifs et/ou interactifs qui stimulent l'imagination, les artistes du collectif jouent sur l'illusion et travaillent la notion de représentation par le biais de performances, d'installations audiovisuelles, de projections architecturales et de scénographies vidéo.
Ouvrant la voie à des pratiques artistiques nouvelles, les technologies numériques appliquées à des dispositifs sensitifs font partie intégrante de leur dynamique de recherche, où l'espace, le corps, le son et l'image sont inextricablement liés.

www.1minute69.com

Ces œuvres sont issues de résidences menées avec le soutien du FEDER (l'Europe s'engage en Nord-Pas de Calais avec le Fonds européen de développement régional), du Conseil régional Nord-Pas de Calais, de Pictanovo et de Nord Actif, Programme « Aide à l'Émergence ESS ».

Depuis l'automne 2013, ces œuvres sont disponibles pour circuler en France et à l'étranger, elles ont déjà été programmées dans les lieux suivants :

Journée Pictanovo : présentation de *Kokito Lasers*
Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains (Tourcoing)

En avant-première lors du 13e Festival International du Court Métrage : *Love Club, Maestro, Human-X, 1000 Galantes, Kokito Lasers, MadLab 1minute69*
Gare Saint Sauveur et L'hybride (Lille)

Human-X, 1000 Galantes, Kokito Lasers, Maestro
Médiathèque (La Neuville)

Perspectives 2014...

Ces contenus sont disponibles pour circuler à l'international dès 2014, dans les lieux culturels et les festivals d'arts numériques, cinémas, jeux vidéo.

De nouvelles productions auront lieu en 2014. Celles-ci peuvent être portées par les Rencontres Audiovisuelles, mais aussi à l'initiative d'autres acteurs, que nous pouvons accompagner sur la dimension interaction collective.

Digital Stories est un projet proposé par les Rencontres Audiovisuelles (Lille), avec le soutien de Pictanovo et du Conseil Régional Nord-Pas de Calais (Drestic).

Digital Stories est cofinancé par l'Union européenne. L'Europe s'engage en Nord-Pas de Calais avec le Fonds européen de développement régional.

Digital Stories est soutenu par Nord Actif, Programme « Aide à l'Emergence ESS » (programme soutenu par l'Etat, le Conseil Régional Nord-Pas de Calais, le Conseil Général du Nord).

www.digital-stories.fr

Contacts

Site officiel : www.digital-stories.fr

Les Rencontres Audiovisuelles - 18 rue Gosselet, 59000 Lille
+ 33 (0)3 20 53 24 84 / www.rencontres-audiovisuelles.org

contact presse : Sarah Lemaire
sarah@rencontres-audiovisuelles.org / + 33 (0)6 20 54 88 89

Partenaires

Région Nord-Pas de Calais · Pictanovo · Nord Actif · mcd Musiques & Cultures Digitales · afjv Agence Française pour le Jeu Vidéo · digital|arti digital art & innovation