



INTRODUCTION

L'évolution rapide des technologies numériques et des pratiques du public entraîne de nouveaux défis pour les professionnel.le.s de l'audiovisuel. Ces dernières années, des contenus hybrides, caractérisés par une grande diversité de formats et de supports, ont vu le jour partout en France.

Languedoc-Roussillon Cinéma, avec le soutien du Fonds européen de développement régional (FEDER), accompagne les professionnel.le.s qui travaillent en région Occitanie sur ce secteur émergent, à **travers plusieurs actions** : rencontres et formations, ateliers d'écriture, études de cas, aides à la mobilité sur les événements liés aux nouveaux médias, assistance juridique, outils numériques pour améliorer la valorisation des compétences et des projets en région.

Afin de cerner plus précisément les ambitions et les attentes de la filière régionale par rapport à ces nouvelles formes de création et de mieux y répondre, nous avons souhaité réaliser **un état des lieux de ce secteur d'activité** en région Occitanie. Cela s'est traduit par le recensement des oeuvres réalisées ou en projet sur le territoire régional, et par l'envoi d'un questionnaire aux professionnel.le.s du cinéma et de l'audiovisuel en mars 2018 : auteur.trice.s, réalisateur.trice.s, producteur.trice.s et technicien.ne.s.

Pour voir le questionnaire :

<https://framaforms.org/etat-des-lieux-nouveaux-medias-nouvelles-ecritures-production-transmedia-1518092462>

Points clés

- **Plus de 150 projets nouveaux médias** en cours ou achevés recensés en région Occitanie : oeuvres digitales linéaires, oeuvres transmédia, films en réalité virtuelle, etc.
- **Un vif intérêt** de la part des professionnel.le.s pour les nouveaux médias (réalité virtuelle en tête) malgré un faible niveau de connaissance de ce secteur.
- **Les difficultés rencontrées** : le manque de formation, de financement et la difficulté à trouver le bon partenaire.
- **Les besoins prioritaires exprimés** : élargir son réseau professionnel, s'informer sur le marché des nouveaux médias et ses sources de financement, se former et mieux connaître les technologies innovantes.

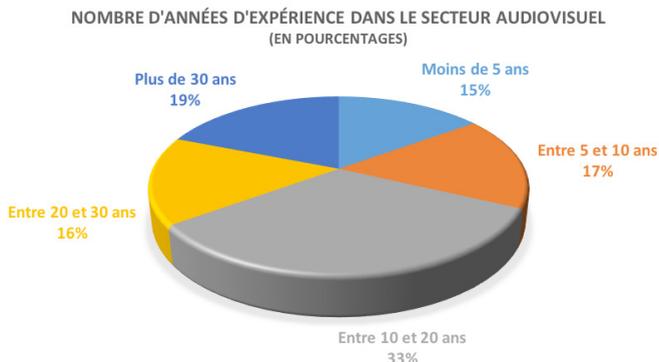
PROFILS DES CONTRIBUTEUR.TRICE.S

>> **110 personnes** ont répondu au questionnaire.

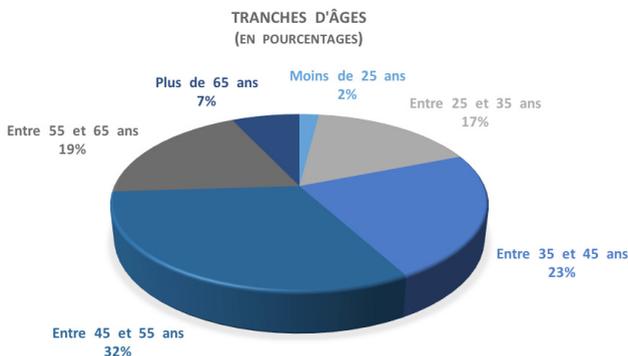
>> Des réalisateur.trice.s (27%), des technicien.ne.s (23%), des producteur.trice.s (19%) et des auteur.trice.s (19%).

>> Une légère majorité d'hommes (57%).

>> Des personnes expérimentées dans le secteur audiovisuel : **67 % ont plus de 10 ans d'expérience.**



>> La majorité a **plus de 35 ans** (82%).

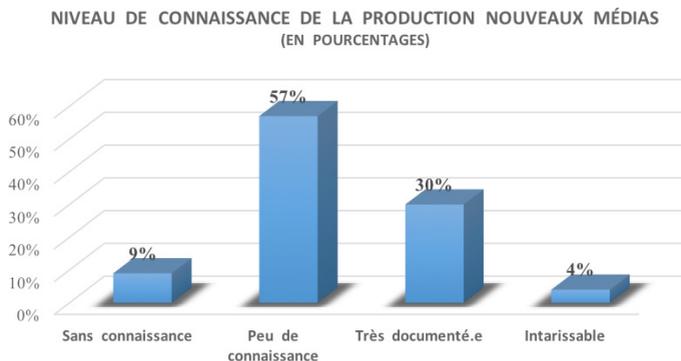


>> Ce sont des professionnel.le.s qui travaillent essentiellement sur des projets de type **documentaire** (29%) **et fiction** (28 %) et dans une moindre mesure **institutionnel** (18%), **animation** (9%) et **clips, publicités et magazines pour la télévision** (16%).

>> Près de 9 % affirment ne pas s'intéresser au secteur des nouveaux médias.

CONNAISSANCE DU SECTEUR DES NOUVEAUX MÉDIAS

>> La majorité des professionnel.le.s ayant répondu au questionnaire n'a **aucune ou peu de connaissance (66%)** du secteur des nouveaux médias.



>> Le niveau de participation à des **événements nationaux ou internationaux spécialisés dans le secteur des nouveaux médias** (rencontres professionnelles, conférences, festivals, marchés...) est relativement faible : **27% des personnes** ayant répondu ont déjà participé au minimum à un événement de ce type.

Évènements mentionnés par les contributeur.trice.s

- **Cross Video Days** : marché professionnel dédié aux projets numériques (Saint-Denis).
- **IDFA DocLab** : section du festival international du film documentaire d'Amsterdam dédiée aux nouveaux médias (Pays-Bas).
- **Kikk** : festival dédié aux industries culturelles et créatives à travers des conférences, ateliers et expositions (Namur, Belgique).
- **NewImages** : festival dédié à la création numérique (Paris), créé en 2018 suite à la fusion de l'évènement **I Love Transmedia** et du **Paris Virtual Film Festival**.
- **SXSW (South by Southwest)** : festival ayant pour objectif de faire converger les industries du cinéma, de la musique et des nouveaux médias (Austin, Texas, Etats-Unis).
- **Venice Virtual Reality** : section compétitive du festival international du film de Venise, dédiée à la réalité virtuelle.
- **Virtuality** : salon de la réalité virtuelle, augmentée et mixte (Paris).

PROJETS NOUVEAUX MÉDIAS

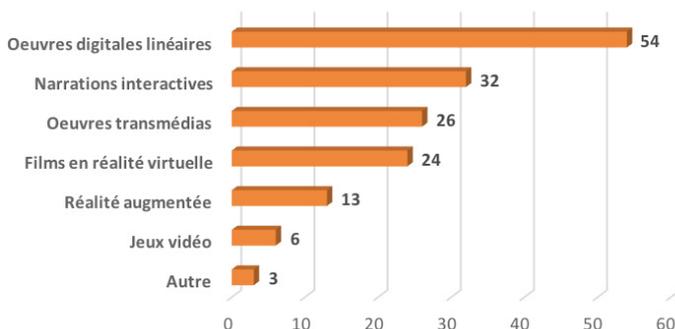
>> **Près de la moitié des personnes interrogées (47%) ont déjà travaillé sur des projets nouveaux médias**, dont plus de la moitié ont abouti (60%) ou sont en cours (32%).

>> Au total, on dénombre **158 projets en cours ou réalisés** : principalement des œuvres linéaires pour le web, narrations interactives, expériences

transmédia, films en réalité virtuelle, réalité augmentée et jeux vidéos.

>> On remarque un intérêt particulier pour les œuvres en réalité virtuelle, qui arrivent en tête des projets qui intéressent le plus les professionnels interrogés.

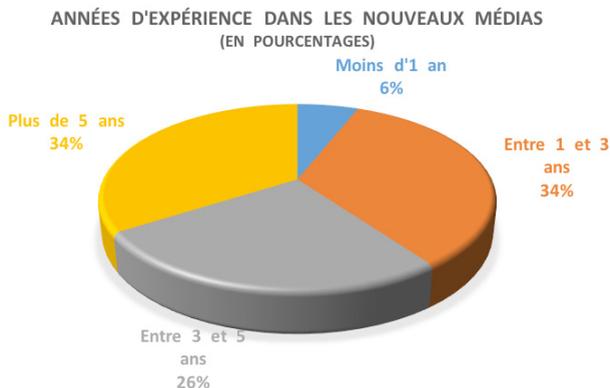
PROJETS NOUVEAUX MÉDIAS EN COURS OU RÉALISÉS
(EN NOMBRE DE RÉPONSES)



Glossaire

- **Narration interactive** : œuvre permettant à la personne spectatrice d'influer sur l'évolution de la narration.
- **Œuvre digitale linéaire** : forme de narration nativement prévue pour une première exploitation sur le web ou les réseaux sociaux, ou utilisant une interface numérique (web, tablette, téléphone, etc.) comme support de diffusion, sans interaction particulière.
- **Œuvre transmédia** : développement d'un univers narratif cohérent sur plusieurs médias.
- **Réalité augmentée** : technologie permettant d'incruster dans la représentation du réel d'autres éléments virtuels ou réels.
- **Réalité virtuelle (VR)** : technologie permettant de créer une expérience immersive en plongeant la personne spectatrice dans un monde artificiel conçu numériquement.

>> **Leur expérience des projets nouveaux médias est assez récente**, puisque pour près de 66% des personnes, cela fait moins de 5 ans qu'elles ont commencé à travailler sur ce type de format.



>> 8 % des professionnel.le.s ayant déjà travaillé sur des projets nouveaux médias ont eu **des projets non aboutis**. Les raisons données sont le manque de formation, de financement et la difficulté à trouver le bon partenaire.

>> Ces difficultés rejoignent **les freins au développement de projets nouveaux médias** exprimés par les professionnel.le.s, qui semblent être d'ordre économique et technique plus qu'artistique :

- **un matériel coûteux** : 60% des entreprises ayant réalisé des projets nouveaux médias ont dû investir dans du matériel (ordinateurs puissants, casques VR, caméras VR, tablettes, téléphones et logiciels) ;
- **des formations onéreuses** face à des besoins en compétences spécifiques ;
- **un manque de contacts** avec les interlocuteurs institutionnels, les diffuseurs et le public sur ce secteur ;
- des projets qui nécessitent **un investissement en temps** plus important que les formats classiques, et dont la rentabilité est encore difficile à atteindre.

BESOINS EN FORMATION ET EN ACCOMPAGNEMENT

>> **78% des personnes interrogées n'ont pas suivi de formation spécifique** pour mener à bien leurs projets. Celles qui l'ont fait citent les formations suivantes :

EN RÉGION OCCITANIE :

- Licence pro concepteur audiovisuel et nouveaux médias, Université Paul Valéry (Montpellier).
- Initiation aux œuvres transmédia, ENSAV (Toulouse).
- Diplôme d'université en photographie documentaire et écritures numériques (Carcassonne).

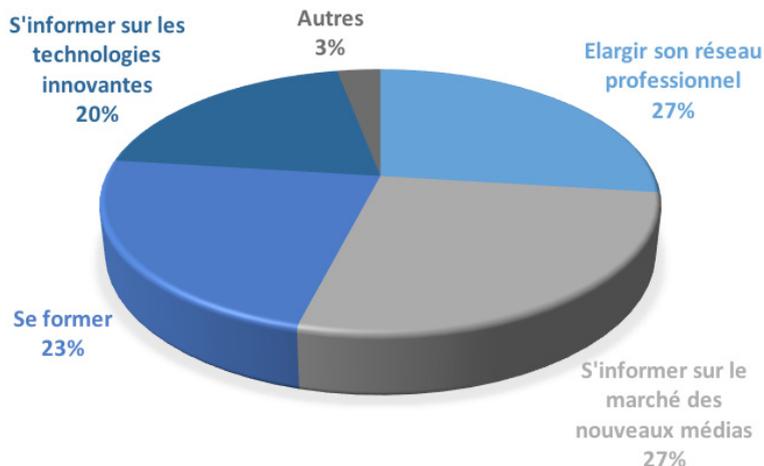
HORS RÉGION OCCITANIE :

- DREAM, filière audiovisuel et multimédia de l'Université de Valenciennes.
- Formation transmédia chez Dixit (Paris).
- Formation au logiciel de montage vidéo Klynt (narration interactive pour le web).

>> **63% ont fait appel à des compétences extérieures** pour la réalisation de leurs projets, essentiellement des développeur.euse.s et programmeur.trice.s pour le web, et également des graphistes.

>> **Parmi les besoins prioritaires** soulignés par les professionnel.le.s figurent tout d'abord la nécessité d'élargir leur réseau professionnel, de s'informer sur le marché des nouveaux médias (création et financement), de se former et enfin de mieux connaître les technologies innovantes. Certains soulignent également le besoin d'avoir plus d'échanges sur les enjeux liés à l'écriture et à la production, à travers notamment **l'étude approfondie de projets récents**.

BESOINS PRIORITAIRES POUR DÉVELOPPER DES PROJETS NOUVEAUX MÉDIAS (EN POURCENTAGES)

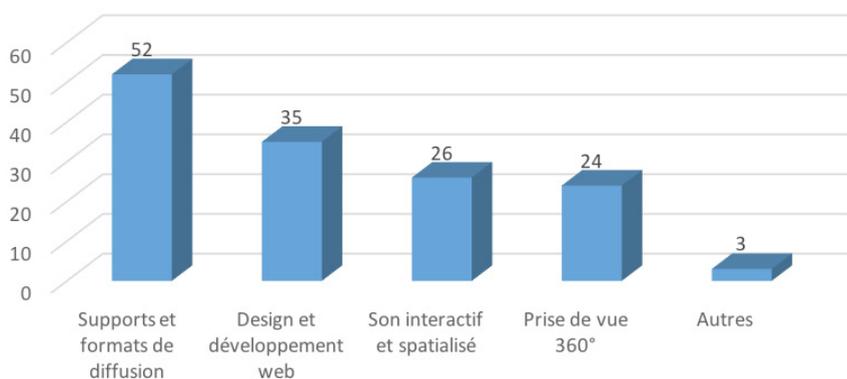


>> **Parmi les besoins en formation**, les professionnel.le.s mentionnent des besoins dans tous les domaines :

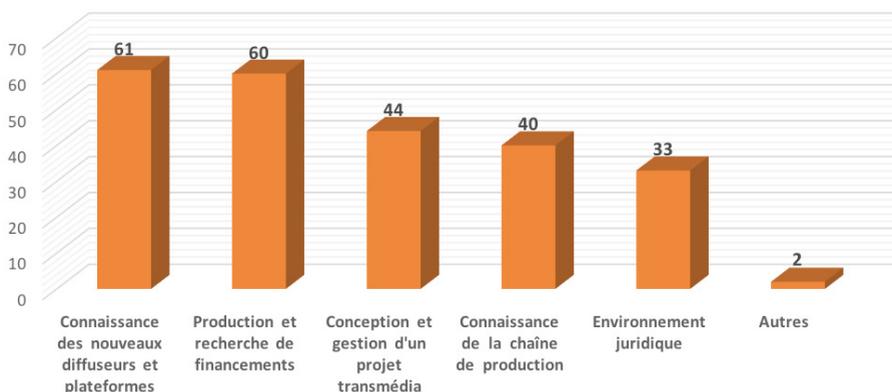
- technique : connaissance des outils de fabrication, des supports et des formats de diffusion.
- administratif : connaissance des diffuseurs, des modes de production et des financements.
- artistique : écriture de projets et direction artistique.

L'écriture nécessite un temps de travail important pour ce type de projets et demande un accompagnement spécifique.

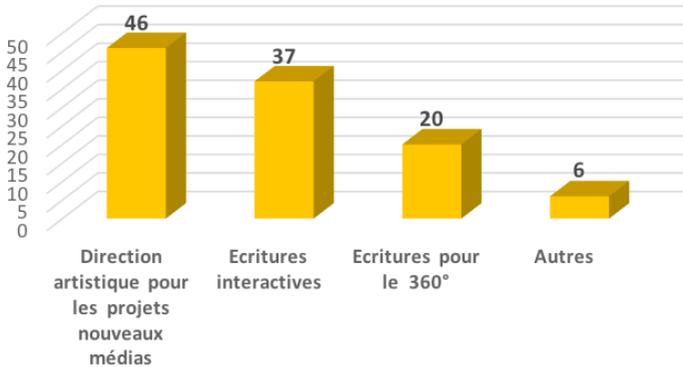
BESOINS EN FORMATION TECHNIQUE (EN NOMBRE DE RÉPONSES)



BESOINS EN FORMATION ADMINISTRATIVE (EN NOMBRE DE RÉPONSES)



BESOINS EN FORMATION ARTISTIQUE (EN NOMBRE DE RÉPONSES)



>> Les professionnel.le.s appellent également à **un accompagnement accru des pouvoirs publics** sur ce secteur et évoquent plusieurs besoins :

- **organisation de rencontres professionnelles** : mise en relation entre les professionnel.le.s des secteurs d'activité concernés (réalité virtuelle, animation...), les prestataires en région, les nouveaux lieux de diffusion (comme les musées) et les potentiels partenaires internationaux ;
- **organisation de conférences et discussions**, notamment sur les projets, les publics et les liens entre médias traditionnels et nouveaux médias ;
- **adaptation des aides publiques et des commissions d'instruction** des projets au niveau régional.

Financements CNC / Région

- **CNC** : le fonds d'aide aux expériences numériques (ou fonds XN) a remplacé l'ancien fonds nouveaux médias depuis le mois d'octobre 2018. Il soutient des œuvres audiovisuelles innovantes fondées sur une démarche de création interactive et/ou immersive. Il est ouvert aux auteur.trice.s et aux producteur.trice.s, et peut intervenir sur toutes les phases de réalisation d'un projet.
- **Région Occitanie** : les projets transmédia et les œuvres spécifiquement destinées à une première exposition via Internet sont éligibles au soutien à la création audiovisuelle proposé par la Région Occitanie. Cette aide s'adresse aux auteur.trice.s et producteur.trice.s, et peut intervenir sur toutes les phases d'un projet (pré-production, production, distribution).

CONCLUSION

Même si elles représentent une part minoritaire de la production audiovisuelle en Occitanie, les œuvres appartenant au secteur des nouveaux médias **mobilisent déjà de nombreux.es professionnel.le.s et suscitent un vif intérêt** : plus de 95 % des personnes ayant répondu au questionnaire souhaiteraient travailler sur un projet de ce type. Même si l'on peut supposer que peu de personnes non intéressées par ce secteur ont répondu au questionnaire, le nombre d'intéressé.e.s est suffisamment élevé pour être significatif.

Ce secteur est particulièrement dynamique en région Occitanie :

- Certains projets produits et/ou réalisés sur le territoire bénéficient d'une **reconnaissance à l'échelle nationale**, voire internationale (voir en page 13 le « focus sur les projets ») ;

- Deux sociétés, spécialisées dans les nouveaux médias, se distinguent par le nombre et la variété de leurs productions : **Novelab/Audiogaming**, établie à Toulouse depuis 2009, et **Bachibouzouk**, créée en 2015 à Villeneuve-lès-Avignon. Elles comptent chacune une quinzaine de projets nouveaux médias dans leur catalogue et de nombreux prix et sélections dans des festivals internationaux tels que Sundance, Tribeca ou la Mostra de Venise ;

- Trois sociétés de la région Occitanie sont membres de **PXN Association des Producteurs d'Expériences Numériques**, qui œuvre à la mutation numérique des industries culturelles et créatives françaises : Bachibouzouk, Chuck Productions et Pages & Images. Laurent Duret (Bachibouzouk) préside l'association depuis septembre 2018.

- Organisée par les **Storygraphes**, association de professionnel.le.s dédiée aux nouvelles narrations créée en décembre 2016 à Toulouse, la première édition du festival **Tomorrow's stories**, proposant résidence, conférences et projections (films en VR et interactifs, BD numériques, webséries, etc.), a comptabilisé plus de 800 entrées les 19 et

20 octobre 2018 à Toulouse. L'évènement a été soutenu financièrement, entre autres, par la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée et la DRAC Occitanie.

Toutefois, malgré ce dynamisme, beaucoup de professionnel.le.s soulignent **les difficultés existantes** pour développer leurs projets et évoquent des besoins non seulement en financement, mais également en formation et en communication. Ils souhaiteraient bénéficier d'une information accrue sur les projets en cours et les sources de financement disponibles, ainsi qu'un nombre plus important de rencontres professionnelles dans la région.

Dans ce secteur qui se réinvente sans cesse, les questions de la diffusion, de la monétisation des contenus et du lien au public sont également au cœur des préoccupations des professionnel.le.s.

Les éléments recueillis par Languedoc-Roussillon Cinéma grâce à cette étude vont permettre d'accroître la connaissance d'un secteur d'activité en plein essor dans notre région. Ils vont également nourrir notre réflexion afin d'enrichir nos actions et être au plus près des besoins des professionnel.le.s.

**FOCUS SUR LES ŒUVRES RÉALISÉES
AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION OCCITANIE
EN PARTENARIAT AVEC LE CNC**

Atome Hôtel

Web documentaire interactif (2015)
Jeunesse, scientifique / 120'



Abordé sous la forme d'un dispositif transmédia original, **Atome Hôtel** dépoussière, revisite et rend interactif le fameux tableau périodique des éléments de Dmitri Mendeleïev. Dans son hôtel, les atomes se logent dans les 114 chambres disponibles. Les POM (petites œuvres multimédias) créées au fur et à mesure des interactions campent dans cet immeuble ludique. Une plongée dans le monde de la chimie et de la physique.

Écrit par **Thierry Brassac** et réalisé par **Baptiste Rouveure**.

Produit par Pages & Images (34), l'Université de Montpellier et Univers science, avec le soutien de la Région Occitanie.
Coproduit et diffusé par France Télévisions Éducation (Nouvelles Écritures).

Sélectionné au Web Program Festival 2016.

Tournage : Hérault (Montpellier), Gard (Nîmes).

Voir le web documentaire :

<https://education.francetv.fr/atome-hotel>

Chant Acier

Web documentaire interactif (2016)
Société / 40'



Chant Acier est une traversée filmique et littéraire d'un des derniers grands sites sidérurgiques français. Aux images très plastiques viennent s'ajouter des mots qui appellent voix et textes. Ils sont issus d'ateliers d'écriture menés par l'écrivain François Bon avec les salariés, une écriture à la fois poétique et politique.

Écrit par **François Bon** et réalisé par **Emmanuel Roy**.
Conception interactive : **Annabel Roux**.

Produit par Pages et Images (34), avec le soutien de la Région Occitanie.
Coproduit et diffusé par France Télévisions Nouvelles Écritures.

Sélectionné au Festival Cinemed 2016, PriMed 2017, Web Program Festival 2017...

Voir le web documentaire :

<http://chant-acier.nouvelles-ecritures.francetv.fr>

Géants disparus VR

Réalité virtuelle 360° (2018)
Documentaire scientifique / 15'



Après la disparition des dinosaures, il y a 66 millions d'années, d'autres animaux ont pris le relais et sont devenus, à leur tour des géants. Serpents et crocodiles de 13 mètres de long, rhinocéros de 18 tonnes, mammouths de 16 tonnes ou requins de 22 mètres. Ils étaient apparentés à nos animaux actuels et ont progressivement colonisé la terre et les océans avant de disparaître, mystérieusement. Le projet se compose de 4 films documentaires en 3D, 360 et VR, et d'un jeu en VR.

Réalisé par **Luc Reder**.

Produit par Chuck Productions (34), French Connection (93) et GlitchR Studio (33), avec le soutien de la Région Occitanie.

Coproduit et diffusé par France Télévisions Nouvelles Écritures.

Sélectionné au Pixii, Sunny side of the doc 2018.

Plus d'informations :

<https://www.francetelevisions.fr/Mystere-geants>

Je suis super (saisons 1 et 2)

Transmédia (2014)
Humour / 36x1'30



Je suis super raconte les aventures du super héros SUPER, qui ne se bat pas pour sauver l'humanité, mais pour la soumettre au mythe d'une justice absolue. Le projet se décline en BD, DVD, disque vinyle, dessin animé, expositions et performances.

Réalisé par **Christophe Blanc** et **Jean-François Oliver**.

Produit par Melting productions (75), avec le soutien de la Région Occitanie.

Coproduit et diffusé par France Télévisions Nouvelles Écritures.

Voir la web série :

<http://je-suis-super.nouvelles-ecritures.francetv.fr/la-serie>

Les petites gouttes

Web série (2018)

Documentaire / 7x6'



*Un jour, une petite goutte fait déborder un vase et crée **Les Petites Gouttes** : ces travailleuses et travailleurs qui décident de vivre le travail autrement. Sept épisodes, sept choix de vie, sept façons de questionner le travail, son organisation et la place qu'il occupe dans nos vies.*

Réalisé par **Pauline Antipot**.

Produit par Diopside (75), avec le soutien de la Région Occitanie.

Coproduit et diffusé par France Télévisions.

Tournage : Gers (Castéra-Verduzan), Aveyron (Najac).

Voir la web série :

<http://lespetitesgouttes.fr>

Les résistances : la désobéissance est le plus sage des devoirs

Web documentaire (2016) / Histoire / 30 heures



Chaque région a son histoire de la Résistance portée par des héros inconnus. Cette plateforme pédagogique donne la parole aux derniers témoins de la Résistance et explore les fonds d'archives historiques.

Une collection conçue par **Jean Vasak**.

Episode ***Du massif central à la Méditerranée*** réalisé par **Jean-François Naud**.

Episode ***Du Poitou aux Pyrénées*** réalisé par **Linda Ferrer Roca** et **Olivier Besse**.

Produit par Kien Productions (75) et l'Ina (94), avec le soutien de la Région Occitanie.

Coproduit et diffusé par France 3.

Voir le web documentaire :

<http://lesresistances.france3.fr/home>

Mortus Corporatus (saisons 1 et 2)

Web série (2015, 2017)

Fiction humoristique / 18x10'



Mortus Corporatus raconte le quotidien des faucheurs employés à La Mort Inc., entreprise fondée par La Grande faucheuse. Nous suivons les missions des faucheurs, leurs débâcles et réussites. Nous découvrons également les dessous du leader mondial de la mort, les complots et rivalités qui y font rage.

Réalisé par **Fabien Camaly**.

Produit par AnderAnderA Production (12) et Rockzeline (75), avec le soutien de la Région Occitanie.

Coproduit et diffusé par MyTF1.

Tournage : Aveyron (Saint-Affrique, Millau, Abbaye de Sylvanès).

Récompensé ou sélectionné au Sicily Web Fest 2016 (Italie), Baltimore Web Festival 2017 (Etats-Unis), Marseille Webfest 2018...

Voir la saison 1 :

<http://www.mortuscorporatus.com>

Notes on blindness : into darkness

Réalité virtuelle interactive en 3D (2016)

Documentaire / 20'



Basée sur les enregistrements originaux de John Hull, cette expérience composée de six chapitres immerge l'utilisateur dans l'expérience cognitive et émotionnelle de la cécité. **Notes on Blindness** est un projet global composé également d'un long métrage documentaire et de courts métrages.

Réalisé par **Arnaud Colinart, Amaury La Burthe, Peter Middleton, James Spinney**.

Produit par Novelab/Audiogaming (31) et Ex Nihilo (75), avec le soutien de la Région Occitanie.

Coproduit et diffusé par ARTE France.

Récompensé ou sélectionné au Sundance Film Festival 2016 (Etats-Unis), Tribeca Film Festival 2016 (Etats-Unis), Sheffield Doc/Fest 2016 (Angleterre)...

Voir le film :

<http://notesonblindness.arte.tv/fr/vr>

Panama Al Brown

Bande dessinée interactive (2018)

Fiction, documentaire



Inspiré de la BD homonyme de Alex W. Inker et Jacques Goldstein publiée en 2017, **Panama Al Brown** raconte l'histoire d'un jeune panaméen devenu champion du monde de boxe poids plume à New York dans les années 20. Débarqué à Paris, il devint l'amant du poète Jean Cocteau. Musicien talentueux, amateur de champagne et d'opium, il défraya la chronique parisienne de 1926 à 1938.

Réalisé par **Alex W. Inker** et **Camille Duvelleroy**.
Programmation interactive : Novelab/
Audiogaming (31).

Produit par Bachibouzouk (30), avec le soutien de la Région Occitanie.
Coproduct et diffusé par ARTE France.

Sélectionné au Cartoon 360, Fipadoc Biarritz, Festival de Luchon 2019...

Voir la bande dessinée interactive :
<http://arte.tv/panamaalbrown>

Pilule Alpha

Court métrage interactif (2016)

Science fiction / 17'



Le 30 septembre 2016 à 20h, le directeur de la Clinique Montplaisir donne une visio-conférence qui dévoile au monde sa nouvelle invention : la pilule alpha. Pour décupler leurs facultés sensorielles et interagir avec Victor Montplaisir, les spectateurs sont invités à avaler la pilule offerte à l'entrée de la salle et télécharger l'application Pilule alpha.

Réalisé par **Vincent Diderot**.

Produit par Caméléon Média (11) avec le soutien de la Région Occitanie.

Sélectionné au Festival de Cannes section NEXT 2016, I Love Transmedia Paris 2016, Fête du court Gruissan 2016.

Tournage : Aude (Narbonne).

Plus d'informations :

<https://www.cameleon-media.com/single-post/2015/03/31/Pilule-Alpha>

Pompéi, au cœur de l'éruption

Réalité virtuelle en animation 360° (2018)

Documentaire historique / 8'



*Nous assistons à la destruction de Pompéi depuis l'intérieur même de la ville, au milieu des habitants piégés par la soudaineté et la violence de la catastrophe. Cet épisode en VR fait partie de la série **Points de repères** diffusée sur Arte depuis 2016. Il est diffusé sur Arte 360 depuis février 2019.*

Réalisé par **Pierre Lergenmüller**.

Produit par Mad Films (34), avec le soutien de la Région Occitanie.

Coproduit et diffusé par ARTE France.

Sélectionné au Pixii, Sunny side of the doc 2018.

Tournage : Hérault (Montpellier).

Plus d'informations :

<http://pointsdereperes.fr>

Umami

Réalité virtuelle interactive en 3D (2018)

Thriller / 15'



Umami retrace la vie d'un condamné à mort à travers 27 plats traditionnels japonais. Accusé d'un meurtre qu'il pense ne pas avoir commis, le personnage a perdu la trace de ses souvenirs et les redécouvre soudainement lors de son dernier repas à travers les plats, les boissons et les assaisonnements qu'il choisit : le sucré, l'acide, l'amer, le salé et l'umami - le goût savoureux, en japonais.

Réalisé par **Landia Egal** et **Thomas Pons**.

Produit par Novelab/Audiogaming (31) et Tiny Planets (92), avec le soutien de la Région Occitanie.

Sélectionné au festival Venice Virtual Reality 2018.

Plus d'informations :

<http://novelab.net/en/project-s/#!/umami>

LANGUEDOC-ROUSSILLON CINÉMA

KARIM GHIYATI

Directeur
karim@languedoc-roussillon-cinema.fr
04 67 64 92 56
www.languedoc-roussillon-cinema.fr

ESTELLE CAVOIT

Responsable du secteur professionnel
estelle@languedoc-roussillon-cinema.fr
04 67 64 95 69
www.languedoc-roussillon-cinema.fr
