

Fiche de renseignements  
Incubateur du CENTQUATRE

**La présente fiche sera traitée confidentiellement. Sa diffusion sera limitée à l'équipe de l'Incubateur, aux experts et aux comités de sélection.**

**1. Porteur principal du projet.**

a. Le porteur de projet (en tant que personne physique)

Nom : Mathé

Prénom : Etienne

Adresse :  
1 rue Primatice  
75013 Paris

Téléphone : 06 76 19 14 25

Mail : etienne@digitalessence.fr

Rôle dans la société à incuber : Président

b. Société

Nom de la société : Digital Essence

Domaine d'activité : nouvelles technologies de l'information, audiovisuel

Adresse du siège social : Incubateur ECE - 37 quai de Grenelle 75015 Paris

Type de structure (SAS, SARL, etc.) : SAS (espéré)

Date de création de la société : premier trimestre 2014 (espéré)

**2. Informations sur l'entreprise ou le projet d'entreprise**

**a. Equipe**

Equipe : constituée

Les membres de l'équipe :

1. Nom : Mathé  
Prénom : Etienne  
Statut actuel : Président  
Adresse : 1 rue Primatice 75013 Paris  
Téléphone : 06 76 19 14 25  
Mail : etienne@digitalessence.fr  
Site Internet : digitalessence.fr  
Compétences mises à profit dans le projet : Ingénieur Systèmes Embarqués de l'ECE Paris  
Développement logiciel, électronique, gestion de projet
  
2. Nom : Da Costa  
Prénom : Romain  
Statut actuel : Directeur Technique  
Adresse : 30 rue de la Croix-Nivert 75015 Paris  
Téléphone : 06 85 67 03 84  
Mail : romain@digitalessence.fr  
Site Internet : digitalessence.fr  
Compétences mises à profit dans le projet : Ingénieur Systèmes d'Information de l'ECE Paris  
Développement logiciel, développement web
  
3. Nom : Berthonneau  
Prénom : Arnaud  
Statut actuel : Directeur Commercial  
Adresse :  
Téléphone : 06 79 64 71 11  
Mail : arnaud@digitalessence.fr  
Site Internet : digitalessence.fr  
Compétences mises à profit dans le projet : double diplôme Ingénieur Télécom Réseaux de l'ECE Paris & Audencia Nantes, école de commerce et management  
Développement économique et commercial

b. Projet d'entreprise ou l'entreprise :

Nom de la société ou de la future société : Digital Essence

Description de la société, de ses produits et services :

Digital Essence est une société spécialisée dans l'animation visuelle utilisant la vidéo projection. Nous avons développé notre propre outil logiciel **HeavyM** qui nous permet de réaliser des projections **interactives** et s'adaptant aux supports sur lesquelles elles sont projetées. Cela nous permet donc de mettre facilement en œuvre de la projection sur des volumes et de cartographier l'espace selon la technique du **vidéo mapping**.



*Principe du vidéo mapping*



*Vidéo mapping architectural*

Il existe à ce jour deux versions de HeavyM :

- HeavyM version **Grand Public** : gratuit, limité en terme de fonctionnalités, prochainement téléchargeable sur notre site internet. Il s'agit ici d'un outil très simple d'utilisation permettant aux artistes amateurs, geeks, musiciens, etc. possesseurs de vidéo projecteur et souhaitant simplement s'amuser dans son salon pour de petits événements entre amis. Vous construisez votre structure (à l'aide de cartons par exemple), vous lancez et paramétrez simplement HeavyM puis en quelques minutes vous pouvez faire réagir votre vidéo mapping sur la musique de votre soirée. Les limitations de cette version en rendent une utilisation commerciale impossible.

Le but de cette offre est de crédibiliser notre savoir faire technique en se constituant une communauté de fan à travers internet et en démocratisant une technologie jusque là réservée aux professionnels.

- HeavyM version **Pro** : réservée exclusivement à Digital Essence, dispose des dernières fonctionnalités développées en R&D. Elle nous permet actuellement de proposer un service de prestation clef en main aux organisateurs souhaitant compléter leur événement par du vidéo mapping interactif. Il s'agit, par exemple, de compléter la scénographie d'un concert par de la vidéo projection. Les décors ainsi habillés virtuellement semblent être réactifs à la musique et garantissent un sentiment d'immersion au public présent dans la salle.

Le but de cette offre est de financer notre partie R&D. En effet, le marché pour ce type de produit est suffisamment développé et ouvert pour trouver facilement des clients. Enfin, le savoir faire nécessaire à l'exécution de ces prestations constitue une forte valeur ajoutée.

## Moyens disponibles (personnels, matériels, partenariats) :

Nous serons trois ingénieurs disponibles à plein temps à partir du mois de janvier 2014.

Le matériel à disposition est assez limité mais nous en possédons suffisamment pour effectuer notre développement informatique et nos tests : ordinateurs, vidéoprojecteur, interface d'acquisition sonore.

Nous ne disposons pas de suffisamment de matériel professionnel pour effectuer nos prestations, nous le sous-traitons à la location.

Grâce à Oseo Emergence, une étude de marché est en cours de réalisation chez Erdyn. Les résultats seront connus et exploités à partir de janvier 2014.

## Environnement concurrentiel :

Aujourd'hui, le secteur logiciel du vidéo mapping est dominé par des outils développés dans le but d'en faire un usage professionnel :

- **Modul8**, logiciel de mixage d'images développé par **GarageCube**. Ils sont très reconnus dans le milieu du VJing (projections animées) grâce à leur logiciel très complet, mais cher et difficile d'utilisation. Leurs clients sont principalement des professionnels mais aussi des écoles d'arts pour former leurs étudiants à la manipulation d'images. Ils tirent essentiellement leurs revenus de la vente de licences mais ne font pas d'évènement ni de service personnalisé.

- **MadMapper**, logiciel présenté dans les formations de vidéo mapping et développé par **1024Architecture**. Il sert principalement à déformer les images dans le but de les projeter sur des volumes. Malheureusement, il est impossible de s'en servir de manière interactive avec de la musique. Il est également indispensable de s'en servir conjointement à Modul8 car MadMapper ne permet pas l'importation de vidéos. 1024 Architecture répond à différents appels d'offres telles que l'animation de l'Open de tennis de Bercy ou des prestations de musiciens français (*Vitalic, Etienne de Crécy, Justice*).

- **Millumin**, logiciel développé par **Anomes**. Ressemble à MadMapper dans la déformation d'image mais permet en plus d'importer et de séquencer des clips vidéo grâce à une timeline similaire à un logiciel de montage. Anomes fournit également un service de prestation dans le milieu du spectacle mais reste encore assez statique dans son approche du vidéo mapping.

A ces acteurs majeurs nous pouvons ajouter une liste non exhaustive de prestataires d'animations visuelles mais n'incluant pas de développement logiciel dans leurs activités : **ErgoSum, VJevent, NYX, Pixel Carré**,...

## Sources et natures de l'innovation (travaux de recherches, partenariats, licences, etc.)

HeavyM est un projet qui a débuté lors de nos études à l'ECE Paris. Nous avons réalisé un premier prototype il y a deux ans qui nous a permis d'être récompensé de la première place aux Innov'Awards, un concours d'innovation entre tous les projets étudiants de l'école. Un jury indépendant de professionnels de l'innovation était chargé de départager les finalistes.

Suite à cela, l'envie nous est venue de poursuivre le développement de HeavyM via la création de notre startup Digital Essence.

Notre innovation est incrémentale. HeavyM est un logiciel qui réunit plusieurs fonctionnalités déjà existantes dans l'état de l'art mais qui n'ont jamais été réunies dans le but de proposer du vidéo mapping interactif.

## Lien à la création artistique

Le vidéo mapping est actuellement en lien fort avec le milieu du spectacle. Il est beaucoup utilisé dans l'animation visuelle de concert comme « ISAM d'Amon Tobin » ou lors d'événements du type « Fête des Lumières de Lyon » car il constitue un réel apport pour augmenter visuellement des performances. Nous proposons, grâce à HeavyM, de lier complètement les visuels aux performances. Il s'agit en effet de faire réagir le vidéo mapping en fonction des différents paramètres du spectacle. Cela pourra être la musique jouée ou les mouvements de la scène : comédiens, décors, publics,...

Au delà du spectacle vivant et de l'événementiel, le vidéo mapping a aussi sa place dans les installations interactives. Il constitue un très bon moyen de pouvoir ajouter des informations visuelles autrement que projetées sur un simple écran rectangulaire. Par exemple, dans les milieux de la communication et de la publicité, nous pouvons imaginer la reproduction d'un logo d'une marque s'animant visuellement par du vidéo mapping.

### **3. Motivations pour intégrer l'incubateur du CENTQUATRE**

#### Comment avez-vous connu l'incubateur du CENTQUATRE ?

Nous avons connu le CENTQUATRE via sa programmation culturelle. Nous n'avions pas connaissance de son activité d'incubateur avant que Virginie Corvellec, responsable de l'incubateur de l'ECE, nous en parle.

#### Pourquoi souhaitez-vous intégrer l'incubateur du CENTQUATRE?

L'incubateur du CENTQUATRE nous semble très attracteur car ce lieu est une référence française dans l'industrie culturelle et la création artistique. La synergie qu'il dégage est idéale pour le développement de notre projet, mais aussi pour faire émerger de nouvelles idées. Notre activité se situant pleinement dans le domaine de la création numérique, nous aimerions beaucoup bénéficier de notre présence au CENTQUATRE pour s'inscrire durablement dans son réseau artistique. De plus, ce site constitue une véritable opportunité de pouvoir confronter nos réalisations au public visiteur.

Dans une autre mesure, les liens de l'incubateur du CENTQUATRE avec Agoranov, acteur reconnu de l'accompagnement des entreprises, représentent un fort atout quand au développement de l'aspect entrepreneurial de Digital Essence.

#### Pouvez-vous préciser vos besoins en termes d'accompagnement, coaching et expérimentation (de votre innovation) ?

Digital Essence aura surtout besoin d'accompagnement et de coaching en termes de levée de fonds et de recherche de financements. Nous aimerions bénéficier du réseau du CENTQUATRE et être mis en relation avec vos partenaires économiques.

Parallèlement, il nous paraît indispensable de nous faire conseiller juridiquement. Enfin, les conseils d'un expert comptable nous seraient d'un apport précieux.

#### **Pièces à joindre au dossier**

CV de l'équipe.

Dossier de présentation du projet (s'il existe).

Business plan (s'il existe).

Tout autre document qui vous semble pertinent.