

2014



#paris



6



learn
do
share



SIXTH EDITION, 2014
PUBLISHED BY REBOOT STORIES LLC.
www.rebootstories.com
www.learndoshare.net
www.paris.diydays.com

BOOK DESIGN
Charles Harvey
www.charles-harvey.com

The Book Learn Do Share is a reflection and learning resource about narrative experiments and social innovation efforts ventured at Learn Do Share events (formerly DIY Days). Written and designed by volunteers, the aim is to spread storytelling, empathy and collaboration as a way to "learn, do and share," and to have a positive effect on creative communities within an open design environment both locally and globally.

This book is released under a non-commercial sharealike creative commons license to be shared, remixed and expanded non-commercially, as long as you credit the authors and Reboot Stories and license your new creations under the identical terms. Third party images retain their original copyright.

Every reasonable attempt has been made to identify owners of copyright. Errors or omissions will be corrected in subsequent editions.

The views and opinions expressed are those of the contributing authors and editors and do not necessarily represent the views of Reboot Stories and speakers at Learn Do Share events.

The Learn Do Share event is a social innovation hub and a vehicle for creative sustainability. It is an internationally roving gathering for those who create, free to participants and run by volunteers in the spirit of collaborative culture. Reboot Stories LLC designs these gatherings around sharing ideas and resources that help creators to fund, create, distribute and sustain their work. Its experimental elements are attempts to explore the future of co-creation embedded in talks, networking and collaborative activities that are meant to spark the imagination of many.

Le livre Learn Do Share est une ressource pédagogique, qui illustre les expériences de narration et d'innovation sociale se déroulant pendant les événements Learn Do Share (précédemment nommés DIY Days).

Écrit et conçu par des bénévoles, son but est de populariser l'utilisation du récit, de l'empathie, et de la collaboration comme moyen pour « apprendre, faire et partager » (Learn, Do, Share) et engendrer un impact positif sur les communautés créatives au sein d'un environnement de conception ouverte, à la fois localement et globalement.

Ce livre est édité sous une licence creative commons - Pas d'utilisation commerciale - Partage dans les mêmes conditions. Il est ainsi destiné à être partagé, remixé, diffusé, à des fins non commerciales sous-réserve de créditer les auteurs et Reboot Stories et éditer votre propre création sous les mêmes termes. Les images en provenance de tiers conservent leurs droits d'auteur d'origine.

Tous les efforts ont été engagés afin que soient identifiés les propriétaires de droits d'auteur. Toute erreur ou omission sera corrigée dans des versions ultérieures.

Les points de vues et les opinions exprimés sont ceux des auteurs et des rédacteurs qui ont contribué, ils ne reflètent pas nécessairement la vision de Reboot Stories ou des conférenciers des événements Learn Do Share.

L'événement Learn Do Share est une plateforme d'innovation sociale et un vecteur pour une création viable. C'est un rassemblement international destiné aux créateurs, gratuit pour les participants et animé par des bénévoles, dans l'esprit de la culture collaborative. Reboot Stories LLC conçoit ces rassemblements autour du partage des idées et des ressources pour aider les créateurs à financer, créer, diffuser et soutenir leur œuvre. La démarche expérimentale cherche à explorer le futur de la co-création en l'intégrant dans des discussions, des rencontres et des activités collaboratives stimulant l'imagination de ceux qui y participent.

création, innovation, humilité, empathie, partage
creativity, innovation, humility, empathy, sharing



guide // mode d'emploi

language // langue

Like the event itself, this book is bilingual but not translated. Articles reflect the author's personal preference or the language of the original talk or workshop.

// A l'image de l'événement, ce livre est bilingue sans être traduit. Chaque article reflète soit la préférence personnelle de son auteur soit la langue d'origine de l'atelier ou de la conférence.

navigation // navigation

To showcase the thematic threads that ran through the DIY Days Paris event, we've included a clickable navigator (next page) inspired by the Paris metro map. Click on the stops to go to the articles.

// Pour parcourir les différentes thématiques abordées pendant les DIY Days Paris, nous avons adopté une navigation interactive (page suivante) inspirée du plan de métro de Paris. Cliquer sur les "stations" permet d'accéder aux articles.

our name // notre nom

DIY Days is now called Learn Do Share. Lance Weiler and Ele Jansen explain the name change in greater detail on page 57. In this book, we use DIY Days Paris to refer to the 2014 event, and Learn Do Share to refer to the wider community.

// DIY Days se nomme dorénavant Learn Do Share. Lance Weiler et Ele Jansen reviennent sur ce changement de nom page 57. Dans cette publication, DIY Days Paris fait référence à l'événement passé (2014).



diy

welcome
bienvenue
Paris créatif
attitude shift

6
7
8
9
10



purposeful storytelling

empathy
collaboration
action sociale
climate change
nouvelles écritures

11
12
14
15
16
18



action

experience hall
workshops
story lab
spectacle immersif
non-fiction
yes AND

19
20
22
23
25
26
28



reboot

le modèle français
le cosmonaut
l'art d'échouer
plant a seed
l'éducation inclusive
la joie d'apprendre

30
31
33
35
36
38
41



innovation

EDIT the future
prototyping
interactivité

42
43
48
49



share

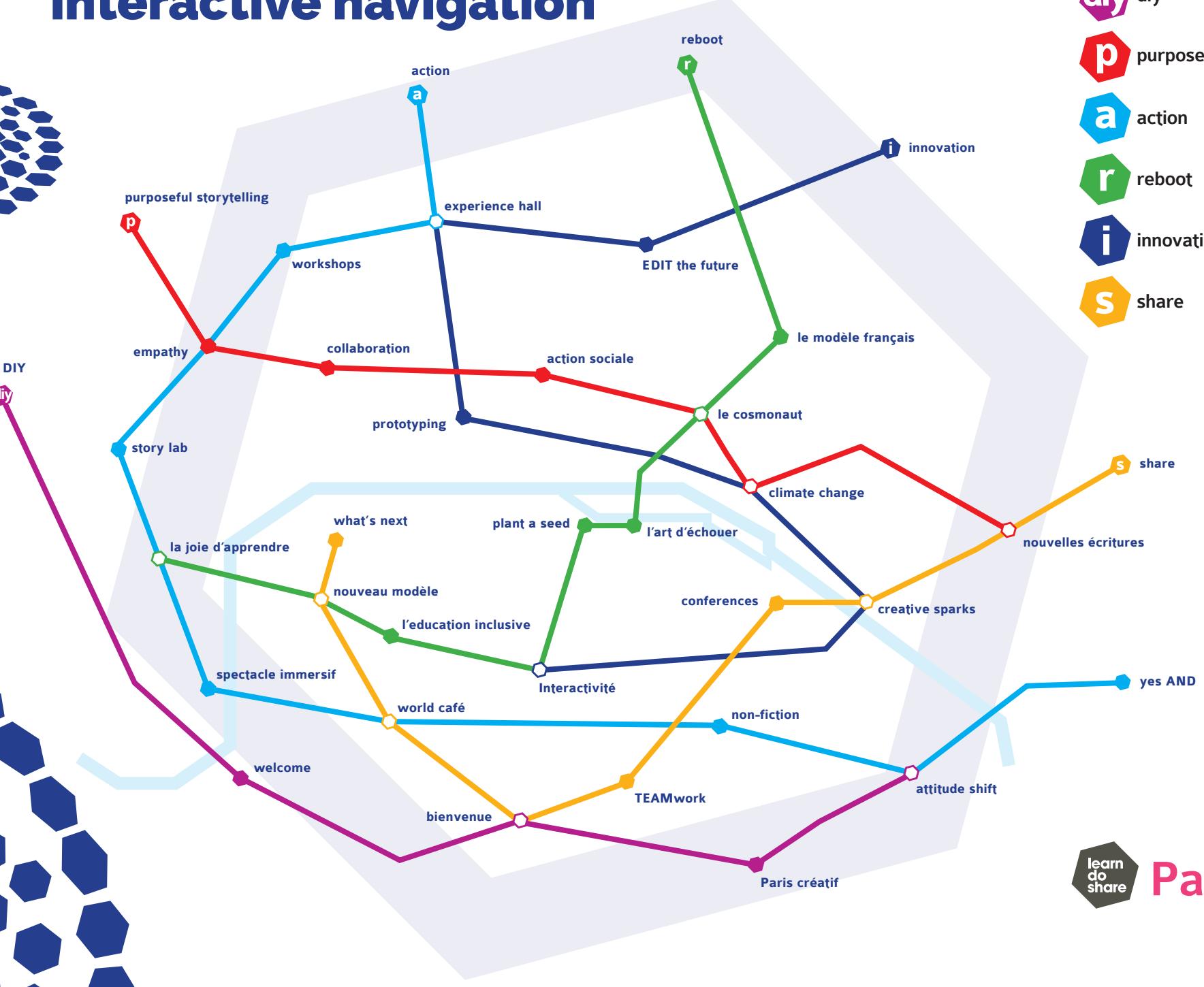
creative sparks
conferences
TEAMwork
world café
nouveau modèle
what's next

50
51
52
53
54
56
57

programme
collaborators

58
60

interactive navigation



Paris 2014





DIY Days Paris c'est...

Créer,
expérimenter,
et se planter.

Pierre Romera
Journalism++

La co-révolution
en marche !

Anne-Sophie Novel
Blogueuse et journaliste

Relier des créateurs
pour faire des projets
qui ont du sens et qui
permettent d'améliorer
notre environnement.

Alexandre Pierrin
Le Vent Tourne

Faire une différence
autour de soi, tout de suite,
maintenant dans le présent,
dans une préoccupation
de changer la vie.

Michel Reilhac
Architecte Narratif

D'arriver à montrer
une nouvelle manière
à penser.

Etienne Mineur
Editions Volumiques

An amazing event
that will help
the future of storytelling
in Europe.

Nicolás Alcalá
Director, The Cosmonaut

L'occasion
de se secouer
le cerveau.

Florent Maurin
The Pixel Hunt



DIY welcome bienvenue Paris créatif attitude shift

welcome et bienvenue !



Learn Do Share (formerly DIY Days) is about bringing the creative community together, inviting them into an almost magical space to share experiences, find inspiration, exchange ideas, learn new skills, and meet each other on an even playing field.

There's a lot of innovation happening in various pockets of France – in transmedia, in technology and startups, in social entrepreneurship, in design and so on. The first ever Paris event united many of these creative people: professionals, students, entrepreneurs, artists, researchers, filmmakers, writers, musicians, designers, coders, and video game creators.

We were happy to help light the spark of collaboration, to foster cross-pollination, and to see teams form and new ideas emerge. One of the values at the center of Learn Do Share is the concept of designing *with* instead of designing *for*. From the feedback we have received from participants, it's clear that dynamic continued long after we turned off the lights of the ESCP and went home.

It's amazing to be part of the global growth of Learn Do Share. 2014 will see nine events happening around the world. Each event takes on a local flavor but then also plugs into the larger international community. As producers, it's very exciting to see all of these different perspectives emerging and informing one

another during our global production meetings. Even more rewarding is seeing this same energy inspiring the participants and filtering into their projects.

This year in Paris, we imagined the future of cultural creation. We explored story as a tool for innovation and change. We participated in conferences, workshops, and a screening. We collaborated in a lab and prototyped solutions for education in the 21st Century. We shared our work through open mic sessions, during a pitch competition, and in the Experience Hall. We decoded a message from the future, faced off in the marshmallow challenge, co-created an interactive theater piece, and we played with Google Glass and the Oculus Rift. We converged, we bonded, we laughed. We forged friendships.

In 2015, we plan to do it again. Please, won't you join us?

À la prochaine,
Alexis Niki & Fabienne Olivier
Producers, DIY Days Paris 2014

Adapted in part from an interview by media strategist Simon Staffans. [Click here to read the earlier version.](#)

bienvenue and welcome!

Lorsque ESCP Europe a été contactée en mai 2013 à l'occasion d'une préparation des DIY Days, nous avons été attirés par l'aspect original et international de la manifestation. L'innovation est un axe fort dans la pédagogie de l'école et l'aspect transmedia constitue également un des points développé dans le Mastère Spécialisé Management des Médias.

Gilles Gouteux,
responsable événementiel
ESCP Europe

L'objectif de Learn Do Share (précédemment DIY Days) est de réunir et connecter la communauté créative, en l'invitant dans un environnement unique, presque magique, pour partager des expériences, trouver l'inspiration, échanger des idées, apprendre de nouvelles compétences et faire des rencontres.

Il y a de nombreux foyers d'innovation en France – dans le transmédia, dans les technologies et les startups, dans l'entrepreneuriat social, dans le design, etc. La première édition de Learn Do Share à Paris a réuni quantité de ces esprits créatifs: des professionnels, des étudiants, des entrepreneurs, des artistes, des chercheurs, des réalisateurs, des écrivains, des musiciens, des designers, des codeurs, des créateurs de jeux vidéo, etc. Nous étions heureux d'initier cette collaboration et encourager la pollinisation croisée, voir des équipes se former et de nouvelles idées émerger. Une des valeurs essentielles de l'évènement est l'idée de concevoir avec au lieu de concevoir pour. D'après les retours que nous avons reçus des participants, il est clair que cette dynamique s'est prolongée bien après cette formidable journée à l'ESCP Europe.

Participer au développement international de Learn Do Share est une aventure extraordinaire, l'évènement se produira dans 9 pays en 2014. Chaque événement s'ancre localement tout en faisant partie d'une large communauté internationale.

En tant que producteur, c'est vraiment excitant de voir ces points de vue différents émerger et de pouvoir contribuer à cet échange lors de nos rendez-vous internationaux. Mais ce qui est encore plus gratifiant, c'est de voir cette même énergie inspirer les participants et imprégner leurs projets.

Cette année à Paris, nous avons imaginé l'avenir de la création culturelle. Nous avons exploré le récit comme outil d'innovation et de changement. Nous avons participé à des conférences, à des ateliers et à une projection-débat. Nous avons collaboré dans un Lab créatif pour imaginer et prototyper collectivement des solutions et répondre au défi de l'enseignement au XXI^e siècle. Nous avons partagé nos projets à travers les sessions «Open Mic», à l'occasion d'un concours créatif et dans l'espace d'exposition. Nous avons décodé un message du futur, nous nous sommes affrontés sur le "Marshmallow Challenge", nous avons co-créé une pièce de théâtre interactive, et nous avons expérimenté les Google glass et l'Oculus Rift. Nous nous sommes rencontrés, nous avons créé des liens, nous avons ri. Nous avons noués des amitiés.

En 2015, nous allons recommencer.
Nous rejoindrez-vous ?

À la Prochaine,
Alexis Niki & Fabienne Olivier
Productrices des DIY Days Paris 2014

Paris créatif

*D*ans les livres d'histoire, Paris brille : les artistes s'y rencontrent, les révolutionnaires y étudient, les écrivains s'en inspirent. Mais là où se sont inventés de nombreux pans de la politique, de l'art, de la mode ou du cinéma, il semble que la flamme créative ne brûle plus aussi fort aujourd'hui.

Paris garde d'indéniables attraits pour qui y vit et y travaille aujourd'hui. Mais le bouillonnement créatif d'autan semble avoir désormais laissé sa place à une somme de créativités individuelles. Les talents sont toujours là, mais ils restent cantonnés dans leurs secteurs d'activité, pris dans un écheveau de contraintes et de normes, soumis aux lois du marché et des modes.

Face à la prise de conscience des effets délétères de ces cloisonnements, des initiatives voient le jour depuis quelques années. Bien que transversaux et enthousiasmants, ces désirs de réinvention restent souvent circonscrits à un secteur ou à une filière. On y parle de «transmedia» OU de «design», de «numérique» OU de «social», on se trouve dans une école OU dans une manifestation. Comme si les talents de chacun avaient besoin d'une stricte définition de leurs limites pour pouvoir pleinement s'exprimer.

*Après quinze ans dans le cinéma, notamment en charge d'une commission du film, Stephan Bender s'intéresse depuis plusieurs années aux nouveaux modes de narration immersive.
stphnbender@yahoo.com*

Et puis, à certains moments, les murs tombent : les DIY Days Paris ont fait se lever un vent d'énergie en générant un tourbillon d'inspirations et d'échanges, d'écoute et d'expression. Durant quelques heures, entre les participants, l'air a circulé et une flamme créative s'est attisée.

Ce qui frappe dans cet horizon qui s'est éclairé le temps d'un instant, c'est l'univers des possibles qu'il laisse imaginer. Avions nous oublié la possibilité d'augmenter nos compétences en les conjuguant à celles de ceux qui nous entourent ? Nous étions-nous résignés ? Si oui, nous avons eu tort, et les DIY Days nous l'ont démontré.

L'écosystème français, riche de nombreux atouts, a besoin de tels élans pour se réinventer et se réaliser pleinement en conjuguant – ce ne sont que des exemples – les start-up et le cinéma d'auteur, l'innovation et la culture, les entreprises et les initiatives citoyennes.

A la fin de la journée, un orateur a très justement vu dans les DIY Days un geste politique, un moment de prise de conscience et d'engagement. En plus de lui donner pleinement raison, cette journée a fait naître en moi l'espoir de voir un jour Paris frémir d'une nouvelle énergie créative et collective, de sentir s'allumer un nouveau feu qui durerait cette fois plus d'une journée.



attitude shift



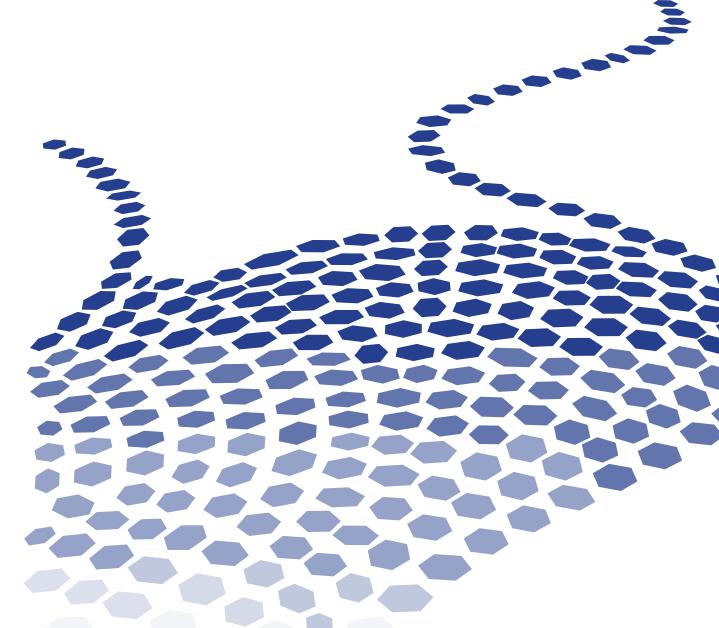
I've been making films in Paris since 2001. My first productions were self-financed because initially, I didn't understand how grants worked. It wasn't until 2010 that I secured funding from two funds. As it turns out, it was not enough money to really make the film I had in mind. When you get grants, your accounting has to cover paying people union rates. So whatever they give you is eaten up so much quicker than when doing self-funded shorts.

During a Q & A session at DIY Days Paris, a documentary filmmaker stated that filmmakers must be paid, that they have to earn a living. Of course, I agree that everyone who creates value should get money in exchange. But on passion projects, how can this apply? It can't. If you want to make art for art's sake, independent of the consumer society, it needs to be made in an alternative economy.

My conclusion: You have to finance differently, and the money needs to be spent differently.

From December 2011 to January 2014, I chose to not have Internet at home. I was finding the internet distracting. Recently, I decided to go back online, and it was right as DIY Days Paris was happening. The internet had changed a lot in that time, and at DIY Days

Kartik Singh kartikpro@gmail.com is a Paris based filmmaker who has yet to launch a transmedia project, but hopes to soon, because it looks like a lot of fun.



Paris, I got to compare notes and see all the amazing projects that people are doing. The way transmedia works is mindblowing. We still don't know what it is, but whatever it is, I got really excited about it.

For the first time, I recognized the value that social media can have. It can bring me into a community, bring me out of isolation. DIY Days showed me that you can get a lot more done as a team than on your own. Sourcing ideas from a group can be a very powerful way to connect dots you wouldn't see otherwise.

how it came together for me

- Stop depending on grants in order to make your projects. I do not need permission from anyone in order to be creative.
- Connect with like-minded people on social media. Bring value to others online and offline.
- Build a fan-base online. Connect with them regularly.
- CrowdFund with people who already love my work and want to support the next films.
- Make more projects. More often.



purposeful storytelling



I'm drawn to how stories can be used as bridges between people; jumping off points for social connections.

Lance Weiler

Click for Video:
Lance Weiler on DIY Days
Paris 2014 (3 minutes)



empathy, purposeful storytelling, and lyka



Alexis Niki is a writer and CEO of StoryNova. She helps creatives, producers, and entrepreneurs design, build, and present their stories.
@AlexisNiki

My high school English teacher believed empathy would save the world. Jan was convinced that if we felt empathy toward fictional characters – Hester Prynne, the shamed protagonist of *The Scarlet Letter*, say – literature would come alive in a profound way, and we'd become better people in the process. I think she had a point.

According to vulnerability expert Brené Brown, empathy is the ability to see things from another's point of view without judgment. Empathy requires that we allow ourselves to feel *with* people. To choose empathy, then, is to choose vulnerability. It is also to choose humility. Despite our good intentions, we can never put ourselves in another's shoes. But we can remain present and we can listen.

Empathy is at the heart of purposeful storytelling as practiced by Lance Weiler and Reboot Stories. It's also a key element in the design thinking strategies taught by Jörgen van der Sloot in the Reboot Stories Labs. A think-tank meets social hackathon, Reboot Stories Labs are structured around Buckminster Fuller's challenge to think about how to make the world work for 100% of humanity. Our theme for the Paris lab was education, and our design question became, "How can we make education work for 100% of humanity?" We invited 40 participants to help us answer it.

"How do we make the world work for 100% of humanity in the shortest time possible, through spontaneous cooperation without ecological damage or disadvantage to anyone?"

Buckminster Fuller

The first day of the lab was dedicated to exchanging stories. We were a diverse group: transmedia storytellers, filmmakers, game designers, writers, policy makers, high school & university students, teachers, corporate coaches, and academics. Our ages ranged from 17-50+. Between us, we had experienced school systems in nine different countries. We discussed what education was to us, shared our best and worst school experiences, asked questions, defined terms, and exchanged ideas, solutions, and our wishes for the future of education. Most of all we listened to each other. While we didn't represent 100% of humanity, it was a good start.

By the end of the first day, we had gathered enough insights to distill them into a set of design principles on which to base our prototypes. We took those design principles into day two of the lab, and we used Lyka's Adventure (Reboot Stories) as a case study for further reflection. Lyka is a robot scientist from outer space. She has been sent to earth to collect environmental data that will save her own planet, but she needs the help of school children to accomplish her mission. A connected plush toy who travels the world, Lyka sends messages back to the kids in their classrooms. They in turn explain what she's seeing and feeling and tell her where she should go next.



Lyka's Adventure is a transmedia project that includes a connected toy, a book series, a mobile reading app, and educational labs. www.connectedsparks.com

Empathy is present on three levels. The first level is the storyworld itself. Lyka was chosen to go to Earth because of her big heart and capacity for empathy. The second level is in the exchanges between Lyka and the children who interact with her. The third level is in the project's creation. Using a process of R&D and prototyping, *Lyka's Adventure* is constantly tested in school classrooms and workshops around the world, as well as at 11 Learn Do Share events to date. The Reboot Stories team launches these sessions, but then allows children, parents, and educators to interact with the storyworld and each other while the team observes, listens, and documents. New ideas are incorporated in future sessions. This is empathy expressed as "designing with." It's a lot of fun and hugely instructive for anyone who works collaboratively.

Our challenge for the prototyping session was to create learning scenarios that don't require technology, allowing children in the most remote regions of the world to engage with *Lyka's Adventure*. We broke out

into five teams, one for each subject of the STEAM curriculum (Science, Technology, Education, Art, and Math), and we came up with design questions based on the empathy work from the day before. The resulting prototypes yielded a math game based on the rhythms of the heart, a sensory art box, a role-playing game, a sustainable classroom, and a spaceship constructed with found materials. Reboot Stories can now develop these learning scenario prototypes further at another Learn Do Share event, in classrooms with kids, or elsewhere, under the Creative Commons license.

Purposeful stories designed with empathy, of which *Lyka's Adventure* is a leading example, transform participants into collaborative storytellers working toward global change. Looking back, I think my high school English teacher sensed this possibility way back when. Although Jan spent her life mining the stories of the past, as a story lover and empathy activist she would have embraced 21st century storytelling and understood its potential to make us better.



ready, set,... collaborate!



What do you want to learn to prepare yourself for the 21st century?



Today, I want to learn how to inspire more people

Benita Hansraj / base

Fingers crossed.



Today I would like...

Cecile Ragot / base

- * To know more about the challenging, inspiring, expanding and exciting world of storytelling and it's new developments.
- * To know more about each of you, what drives you and what you guys are passionate about!
- * To brainstorm and come new educational ideas using storytelling and entertainment to implement them or try them out in the French artistic summer camp I co-run in the summer in New York City.

Looking forward to it!



Tomorrow

Vincent Maury / base

Tomorrow I want to learn how to use the team's experience and ideas to create an innovative response to a problem.

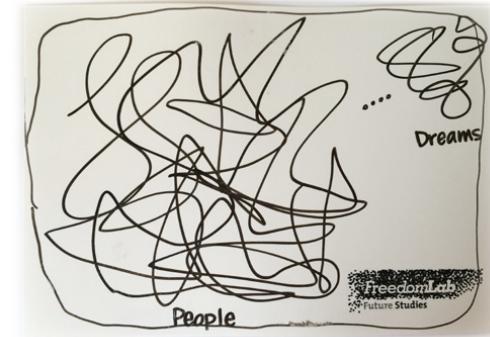


Tomorrow I want to learn...

Alyssa Landry / base

to think along new paths.

The evening before the launch of DIY Days, the Reboot Stories Lab participants gathered to set the tone for the work they were going to do together on the theme of education over the next couple of days. In order to build a collaborative space to explore the complexities of 21st century education and generate solutions that could make education work for 100% of humanity, participants were asked to reflect upon the question, "What do you want to learn to prepare yourself for the 21st Century?" The exercise was about embracing each other's ideas and insights so they could be built upon rather than judging each other's individual thinking, so it was crucial that each participant practice speaking with intention and listening attentively. At the end of the initial round of the exercise, participants were asked to think about what they wanted to learn the next day during DIY Days and were encouraged to listen actively for new ideas during the morning conferences so they could return to the collaborative space with fresh insights.



viol, les voix du silence



Par Constance Frank,
Digital Project Manager @ConstanceFrank

Aurélie Taguet : responsable éditoriale
à France Télévisions, [nouvelles écritures](#)

Dans le cadre de la thématique des conférences concernant l'action sociale, Aurélie Taguet choisit de présenter une création France Télévisions illustrant comment l'on pouvait passer de l'idée à l'action : *Viol, les voix du silence* (<http://viol-les-voix-du-silence.francetv.fr/>) lancé par France Télévisions, sur tous ses supports (dont des documentaires sur France 2 et France 5) lors de la journée contre les violences faites aux femmes le 25 novembre 2012. L'optique de la section « Nouvelles écritures » de France Télévisions était de créer une plateforme de témoignage sur le web.

Trois raisons ont alors été évoquées à cette création : le rôle que le service public peut jouer lorsqu'un projet leur est soumis; le fait qu'ils ne cherchaient pas à se substituer à l'expérience du monde associatif mais proposaient d'offrir une perspective, celle du web et de l'expression publique et d'apporter un nouvel enjeu via les nouvelles écritures sur des thématiques sociales difficiles.

Aurélie Taguet poursuit sur les faits : « Nous sommes aussi partis de chiffres parlant décrits dans l'introduction de la plateforme : plus de 75 000 femmes sont violées chaque années en France, seule 1 sur 10 porte plainte ». « Nous avons ressenti une vraie carence d'expression sur ce thème. Pour cela nous avons choisi un dispositif au long court, un espace de témoignage ».

D'un point de vue éditorial, le projet suivait le dispositif des travaux de France Télévisions : collaboration avec les autres unités documentaires de France Télévisions, producteurs (Morgane Production, Darjeeling), etc. Mais « le cœur du dispositif était pour nous le témoignage en proposant tous les outils du web pour que les victimes

puissent témoigner (selon leur choix) : texte, son, image, vidéo. Et en proposant un espace sécurisé et sécurisant; c'est-à-dire que les personnes qui viennent témoigner n'aient pas la crainte que leur témoignage ne soient réutilisé ou réinterprété. C'est pour cette raison que le site présente les témoignages mais sans champ de commentaires». Il convenait de libérer la parole, rester sur les faits, sans avoir le doute d'être commenté ou jugé.

Un des « piliers éditoriaux » était également de guider, inciter les victimes à prendre la parole, ce qui a été mis en valeur par l'intermédiaire d'un webdocumentaire présent sur la plateforme dans lequel cinq femmes racontent leur histoire, de l'agression jusqu'à « l'après », en passant par le processus judiciaire.

Les témoignages étaient modérés par une journaliste selon une charte préétablie « pas de délation, témoignage uniquement des victimes, pas d'avis, pas d'opinion, pas de commentaire. On évitait aussi de faire apparaître des noms ou des noms de lieux reconnaissables ». Selon cette charte 1300 des 8000 contributions ont pu être éditées.

Une autre volonté éditoriale était d'offrir une zone d'échange et de soutien en proposant aux contributeurs un espace d'information et un chat privé en ligne avec une psychologue spécialisée.

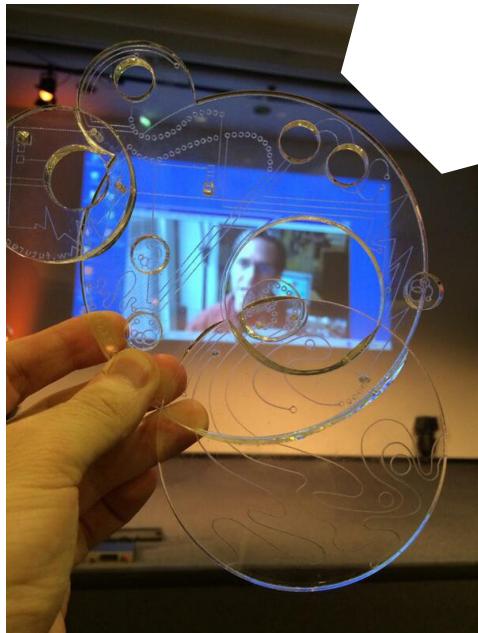
« Le 8 mars 2013, la plateforme a été confiée à une association "Le collectif féministe contre le viol" qui s'en sert aujourd'hui comme un véritable outil ».

France Télévisions propose d'autres plateformes réutilisables pour des projets à venir, par exemple *Contre le racisme ordinaire*.



voicemails from the future

futurecoast: using fiction to talk about climate change



"I'm going to be on "You've Been Droned" tonight. I was out on the river trying to fix a battery when I fell face down in the mud. A drone filmed it all."

Shortly before DIY Days Paris, game and experience designer Ken Eklund (*World Without Oil*) contacted us to see if we'd host a "chronofall" for his latest game *FutureCoast* during the event. Purposeful storytelling? Check! Innovation? Check! A chance for the Learn Do Share community to work with a leading designer of serious ARGs? Of course we said yes!

Headed by Ken and his team in the context of the PoLAR Partnership at Columbia University and funded by a grant from the US National Science Foundation, *FutureCoast* is massively participatory game that ran from February to April 2014.

In the game's fictional storyworld, there is a leak in the voicemail system of the future. Random voicemails are dropping through space-time and appear in our time as

"chronofacts." These have to be recovered and decoded so that we can listen to the voicemails people are leaving and gain insight into our possible futures. The messages are from the years 2020 to 2065 and are by turns banal, mysterious, and terrifying.

Our challenge was twofold. First, we were asked to engage as players and search for the chronofact that had fallen on the grounds of the ESCP. The chronofact was eventually recovered by Cécilia Tenet, a creative director and experience design consultant.

[Click here](#) to listen to the message it unlocked.

Secondly, we were invited to step behind the curtain and become creator-players by recording our own messages from the future. We had to project ourselves into a character living in the future and imagine a climate-changed world. How would it affect our character? Who would they want to share their experiences with? What would they say on voicemail? The chosen time frame (2020-2065) was far enough away to allow



AUDIO: Listen to the
voicemails created at
DIY Days Paris 2014

us to imagine major changes, but also close enough that we could see ourselves and our children and grandchildren in it. From broken antipollution bubbles to wind-directional transportation machines to a reality show called You've Been Droned, the nearness of this imaginary future and the intimate nature of voicemails resulted in some interesting future visions.

We weren't the only ones creatively inspired by *FutureCoast*. A group of artists is planning an exhibit in 2015 with works based on the voicemails. [Click here](#) to watch the trailer.

I wanted to remind you how important your work is, your innovations in how stories are told. Stories give people a way to see the future before they actually live it. Thank you for engaging with *FutureCoast*. You have shown others the way to participate in some very important future thinking.

– a message from Ken Eklund
to the Learn Do Share community
@writerguygames



purposeful storytelling
empathy
collaboration
action sociale
climate change
nouvelles écritures

la narration, vecteur de changement

Il faut changer le contenu de ce qu'on raconte...
Les gens ont besoin d'entendre une autre histoire... Je réfléchi beaucoup à la façon de faire se rencontrer une révolution des formats avec une révolution de la forme.

Anne-Sophie Novel
Docteur en Économie, Blogueuse et Journaliste, @SoAnn

Les nouvelles écritures c'est revenir à une forme de discussion, abandonner le discours. On va faire une place à l'utilisateur qui va devenir un acteur de l'histoire, et plus un spectateur qui va pouvoir décider, avoir un impact sur la manière dont se déroule l'histoire et dont avance la fiction.

Florent Maurin
CEO The Pixel Hunt, @ThePixelHunt

La question est comment est ce qu'on forme la nouvelle génération à être capable de créer, parce que si demain elle n'est pas capable de créer elle sera remplacée par un robot... Donc qu'est ce qui nous reste à nous ? Il nous reste l'empathie, la créativité, la capacité à échanger avec les autres et à imaginer des mondes possibles.

François Taddei
Fondateur & Directeur du CRI, @FrancoisTaddei

Moi ce que j'entends derrière nouvelles écritures c'est tout ce qui va consister à utiliser des médias et à les détourner de leur utilisation de base... d'utiliser le jeu vidéo pour parler de la guerre au Darfour, d'utiliser des web séries pour agir sur l'environnement, d'utiliser le théâtre pour parler de violences qui sont faites aux femmes, et d'agir sur ces questions là.

Alexandre Pierrin
Auteur Transmédia, Co-Fondateur Le Vent Tourne, @alX_PieRln

Je veux transformer une histoire en une expérience qui permet au spectateur de vivre quelque chose dans sa vie dans lequel son corps est physiquement activé au même titre que son imagination et que son émotion... Pousser un pas plus loin l'intensité et la profondeur de ce que déclenche un produit culturel, un service culturel, et dans ce cas particulier, une histoire.

Michel Reilhac
Architecte Narratif, @michelreilhac





action

With the Learn Do Share events, we provide an environment where people can come, be creative and connect with other individuals to experiment. A lot of it involves the process of prototyping – trying something, failing fast, and learning from that failure. We're designing the event with the people that we want to reach instead of just designing it for them.

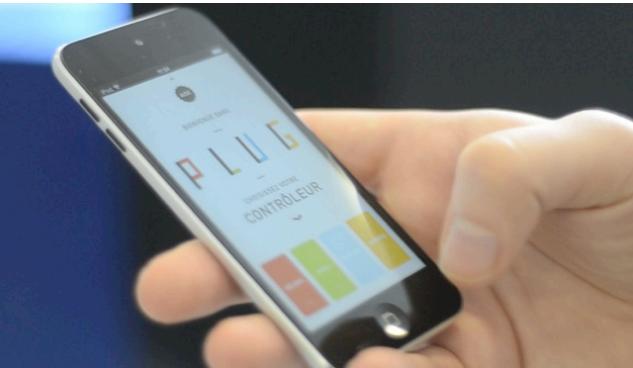
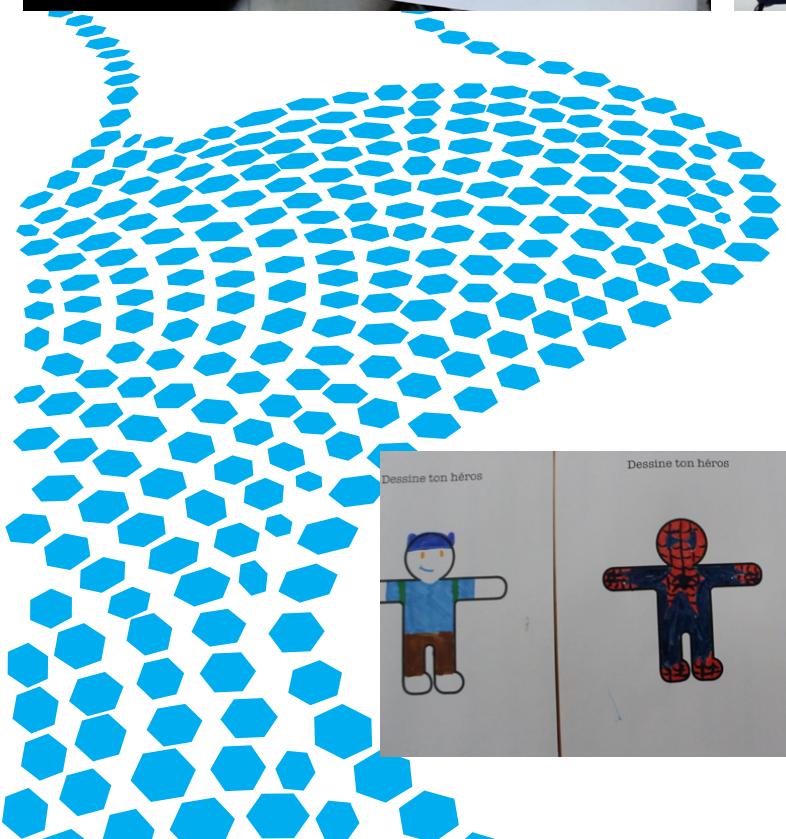
Lance Weiler

a

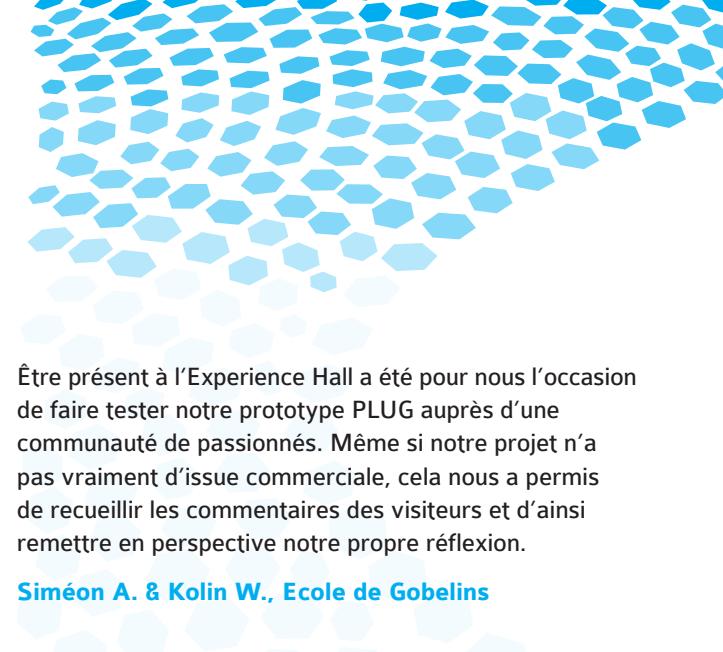
action experience hall workshops story lab spectacle immersif non-fiction yes AND



experience hall



Dans l'esprit "Designing WITH," nous avons créé l'Experience Hall, un espace d'exposition, où la communauté créative a pu découvrir des installations interactives et des dispositifs transmedia réalisés par les étudiants de Gobelins ainsi que des outils facilitant l'écriture, la conception, la production et la distribution de projets nouvelles écritures. L'Experience Hall était aussi un lieu social d'échange et de partage.



Être présent à l'Experience Hall a été pour nous l'occasion de faire tester notre prototype PLUG auprès d'une communauté de passionnés. Même si notre projet n'a pas vraiment d'issue commerciale, cela nous a permis de recueillir les commentaires des visiteurs et d'ainsi remettre en perspective notre propre réflexion.

Siméon A. & Kolin W., Ecole de Gobelins

DIY Days nous a permis d'échanger et de rencontrer d'autres passionnés. Nous avons vraiment apprécié pouvoir montrer et faire essayer notre jeu. Cette journée nous a beaucoup apporté et nous permet de faire évoluer notre jeu. Merci à toutes les personnes présentes et aux organisateurs.

**Thomas de Cicco, porteur du projet BUNN,
Ecole de Gobelins**

Les DIY Days sont pour nous un événement majeur de la production numérique actuelle. C'est tout d'abord l'occasion de découvrir d'autres projets novateurs et ambitieux. Mais cet évènement nous a surtout apporté la reconnaissance de notre projet FAIRYTELL ME à ses débuts auprès de nombreux professionnels du secteur et de visiteurs. Nous avons eu de nombreux échanges et retours afin d'améliorer la production de notre projet ainsi que de nombreuses opportunités qui nous confortent dans son avenir.

**Maïa d'Aboville, Vincent Munoz, Paul Lillo Esquerré
et Alexandre Blondeau, Ecole de Gobelins**

a

action experience hall workshops story lab spectacle immersif non-fiction yes AND

the workshops

learn, create, explore, collaborate



les canaux de diffusions sont plus nombreux
les moyens de réalisation sont abordables
l'éducation et l'information difficile abondante
le public est en surcharge d'information et ne sait plus où donner de la tête.



les ateliers

apprendre, créer, explorer, collaborer

a

action experience hall workshops story lab spectacle immersif non-fiction yes AND

building storyworlds

a story design lab with Lance Weiler



Writer, director, and storyteller Lance Weiler gave us a truly candid, inside look at a real-life situation wherein he created a storyworld.

More specifically, the Toronto Film Festival decided to create an exhibit featuring (or perhaps it'd be better to say honoring) filmmaker David Cronenberg. It started with a very simple "Request for Proposals."

Lance shared how the entire storyworld came into being. We saw early brainstorming notes that gave us an idea of how the project evolved from early drafts to conceptualization and ideation, and on to a concrete project

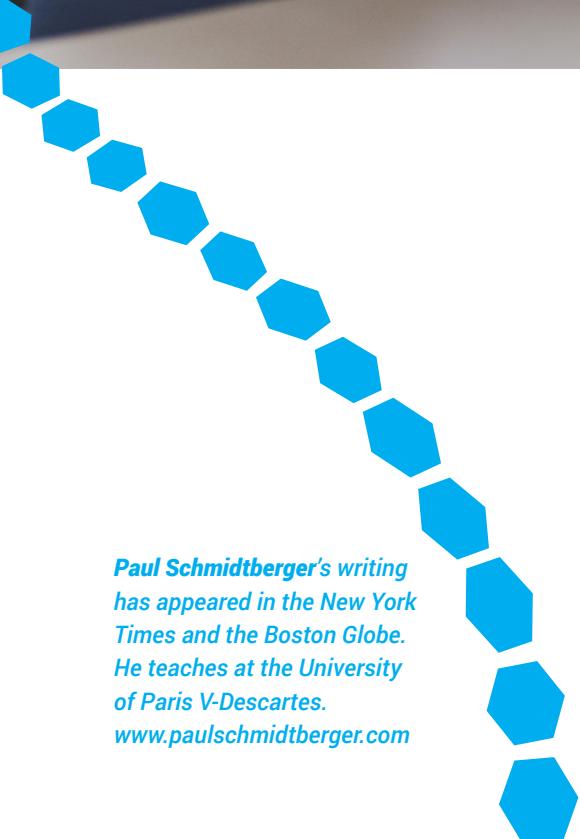
On a larger level, Lance highlighted the approach of EDIT for group work. EDIT can be broken down as follows:

E – Empathy;
D – Directional Questions;
I – Ideation;
T – Test.

The goal of this approach is to see possibility as opposed to constraints.

On a practical level, empathy can be created through certain exercises. Lance did so with us, on a real-world basis, by having us perform a two-person exercise wherein we wrote down a particular wish for humanity one hundred years in the future. The same exercise required us to also name a single book, album (or song) and an experience that we would also want to convey to humanity one hundred years hence. Though we didn't know it as we worked through the exercise, the point was not simply to free our minds by imagining the future, but more importantly to create empathy with our partners.

As for directional questions, their usefulness is as a ways of getting people engaged. More intensely focused on the challenge they're facing.



Paul Schmidtberger's writing has appeared in the New York Times and the Boston Globe. He teaches at the University of Paris V-Descartes.
www.paulschmidtberger.com



With regard to ideation, Lance had us perform another real-world test. The goal, this time, was to put ourselves into groups of five people, and then list, in five minutes, one hundred ideas for new technology. To most participants, the thought of coming up with one hundred ideas in five minutes seemed truly impossible, though in the end, most reached (or very nearly reached) the goal. It was an outpouring of ideas, some certainly better than others, but the salient point is that this kind of brainstorming session is incredibly fertile, and aiming for the nearly impossible is probably more liberating than listing, say, a single idea for a new technology (and the doubts and second-thoughts that would surely come along with putting all one's eggs into the basket of a single idea).

In terms of testing, each group then took one of their ideas for a new technology, and listed out how a person might use it in real life. That is, more of a concrete, visualization of how this technology would be used – interfaced – in the future. Given the wide array of ideas ("weather in a can" or say, "a sex-change shower") the daily user interfaces varied enormously, too. Still, the point to be taken away is that by visualizing a non-existent technology, and then figuring out how it works, we've freed ourselves of the more difficult constraints of going from where we are now (and what technology we have at hand) to where we want to be.

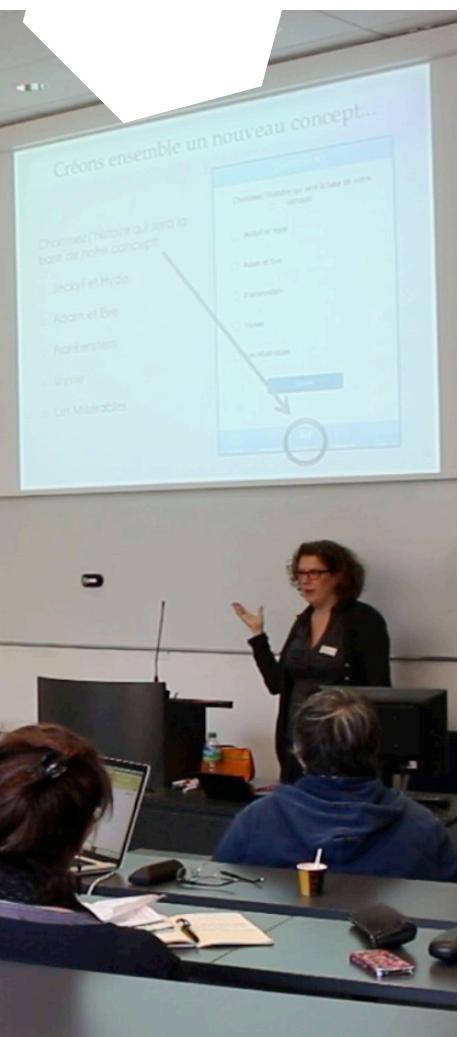
Lance finished his presentation with an exercise wherein we called "The Future" and left a voicemail, which, again, placed us directly in the midst of the future without having to deal with the constraints and pedestrian obstacles of worrying about how we'd get there.

a

action experience hall workshops story lab spectacle immersif non-fiction yes AND

Meurtre à Kléber

La co-création d'un spectacle immersif



Question #1

Choisissez l'histoire qui sera la base de notre concept:

- Jeckyll et Hyde
- Adam et Eve
- Frankenstein
- Ulysse
- Les Misérables

Le RDV Bienvenue Présentation Question #1 More

Question #2

Où souhaiteriez-vous que notre spectacle ait lieu?

- Dans un théâtre traditionnel
- Dans un site spécifique
- Dans la rue
- Hors les murs

Submit

Le RDV Bienvenue Présentation Question #1 More

Question #3

Souhaitez-vous que notre spectacle soit...

- Monumental
- De taille moyenne
- Une expérience intime

Submit

Le RDV Bienvenue Présentation Question #1 More

Brainstorming

marianne marianne Un chauffeur de taxi qui change de personnalité selon la lumière (jour/nuit, rue/tunnel) et des personnages font irruption, de nos jours 3 months ago via yapp Delete

James Un personnage et son double numérique noir 3 months ago via yapp Delete

Sarah S. J'aime bien la rampe de métro parce que l'on peut déformer notre image dans les vitres. 3 months ago via yapp Delete

Anne Femme, suisse marocaine 3 months ago via yapp Delete

marianne marianne Un chauffeur de taxi qui change de personnalité selon la lumière (jour/nuit, rue/tunnel) et des personnages font irruption, de nos jours 3 months ago via yapp Delete

Le RDV Bienvenue Présentation Question #1 More

Brainstorming

James Le personnage noir ne fait sonner que des téléphones avec un numéro se terminant par 7 ou autre ou envoie des sms avec des questions. 3 months ago via yapp Delete

Anne Une alerte à la bombe dans le métro 3 months ago via yapp Delete

Olivia Expression numérique de la face obscure de Hyde alors que jekyll est sur scène, normal, face spectateur 3 months ago via yapp Delete

marianne marianne Un chauffeur de taxi qui change de personnalité selon la lumière (jour/nuit, rue/tunnel) et des personnages font irruption, de nos jours 3 months ago via yapp Delete

Le RDV Bienvenue Présentation Question #1 More

Dans l'atelier *Breaking the Fourth Wall* (Briser le quatrième mur) mené par Alyssa Landry, les participants ont exploré le courant qui existe dans le monde du spectacle vivant aujourd'hui et qui tend vers des expériences de plus en plus interactives et immersives. Au cours de la séance, les participants se sont trouvés à la place du public pour une expérience *choose your own adventure* (choisis ta propre aventure). A travers les choix du groupe, ils ont créé ensemble un concept de spectacle immersif. Un court brainstorming avec le groupe était fait via une application créée par Alyssa en utilisant l'outil gratuit Yapp. Le résultat de tout cela? Un pitch qui donne envie!

Alyssa Landry est comédienne, chanteuse et écrivain de spectacles pour Disneyland Paris.

20 heures. La station Kléber. Vous montez dans votre train... et voilà que vous êtes parti pour un voyage immersif qui vous plonge au cœur d'une histoire qui mêle amour, trahison et la terrible lutte entre le bien et le mal! Car un tueur rôde dans les tunnels du métro...

Au fil des stations, des messages mystérieux arrivent sur votre portable, une ombre furtive semble survoler la surface des fenêtres, une jeune femme est retrouvée morte, assassinée. Un certain Docteur Jekyll vous donne votre premier indice. Maintenant c'est à vous de résoudre les énigmes afin d'éviter que d'autres meurtres ne se produisent...

Queen Anne's children and the knowledge gap

a non-fiction storytelling workshop with Adam Westbrook



Adam Westbrook is an independent digital producer and publisher based in London & Paris. He is obsessed by a question: what are the principles of good storytelling, and how do we apply them in the digital age?

@AdamWestbrook

By Paul Schmidtberger

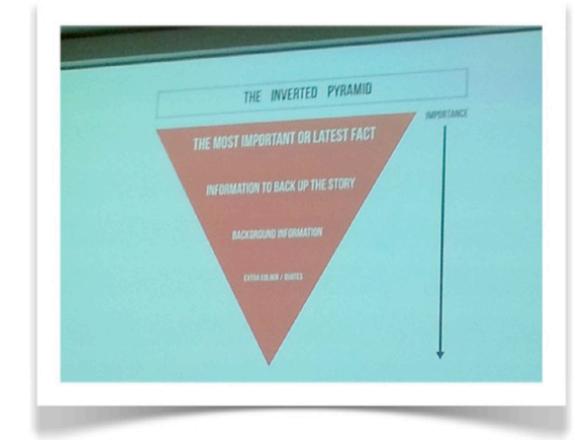
Adam Westbrook, an expert in non-fiction storytelling, began his workshop with a question – not at all rhetorical – which is how can we keep storytelling engaging?

A hint of an answer came with the first visual aid he supplied – a simple spreadsheet that listed some dry facts about the births of Queen Anne's seventeen children. There were columns to show the dates they were born; their names; and the dates they died. Leaving us to look over the chart, our brains did what they normally do: they looked for meaning. It took a bit of time, but one eventually spots the inescapable conclusion of the chart, which is that of her seventeen children, exactly none lived past childhood. The emotional impact is startling high for a dry, XL spreadsheet. And this, Adam explained, is the essence of engaging storytelling: opening a gap, or a certain longing for information on the part of the audience, and then supplying just enough information to fill it.

In most journalism today, articles follow an inverted pyramid format. In other words, the most important fact and/or the latest development comes first, and occupies the most space. Afterwards, there is back-up information, and then finally fill-in color or perhaps quotes. The importance of each piece of information decreases linearly as the article progresses. This, however, is a flawed model. This model constantly suggests to the reader that he or she need not continue; that there is little to be gained by sticking with the story. Decreasing returns, to put it in economic terms.

Adam suggests that instead of this model, we should embrace complexity. Most notably, we should withhold the most important/incisive/poignant information from the reader instead of giving it away in the first line.

Doing this requires first of all a sharp appreciation for exactly how an audience reacts. As an example, Adam cited Alfred Hitchcock as a master of suspense, which,



in fact, could these days be called being a master of the “user experience.” (Hitchcock excelled at that position long before it even existed.) Nonetheless, the key to the collectively indrawn breath at any Hitchcock film is the fact that he was keenly aware of what he knew, or wanted, the audience to feel at a particular moment. This is known as a Design Thinking approach to storytelling.

In this approach, we identify the problem, or say, the grand idea or meaning that we are trying to convey. Then we go through several iterations or experiments – as quickly as possible – to identify means of conveying this. And most important, the controlling idea should be expressed/revealed at the end. It is the exact opposite of the inverse-pyramid model used in journalism and other outlets today.

Thus, we begin with a grasp of the initial assumptions that the audience should have, communally, and build towards a climax at the end where the controlling idea is revealed. Between the two, the storyteller need only choose the most interesting journey.

On a practical level, to map out that journey Adam extols the virtue of the humble index card. Why? Because by breaking a story down into its composite elements on index cards, these elements can be rearranged ad infinitum to create that interesting journey between initial assumptions and climax. Given that a linear approach is not always the best approach, index cards allow the writer complete freedom.

In creating an interesting journey, Adam returned to the theme of “knowledge gaps.” The single best way to engage a reader (or participant, if the medium is not printed) is to purposefully open a gap in that person’s knowledge, which will later be filled by the author, providing a satisfying sense of fulfillment.

On a neurological level, our brains are always looking for meaning or connections. Taking this idea further, it could be said that we tell ourselves stories. That is, when given just enough information to draw conclusions and fill the knowledge gap, we are essentially telling ourselves stories, which is the most satisfying, the most engaging form of communication.

As such, and so says Adam: the real storyteller is essentially the audience.

a

action → experience hall → workshops → story lab → spectacle immersif → non-fiction → yes AND

yes, AND...

One of the keys to the collaborative work we did together in the Reboot Stories Lab was the principle of "Yes, and..." This technique borrowed from improvisational theater encourages you to switch your mindset from "Yes, but...", which is really saying no and shutting down an idea, to "Yes, and..." which accepts what your partner just said and allows you to build on it. Instead of immediately thinking about why something won't work ("Yes, but there's no budget for that."), "Yes, and..." forces you to think of ways to make something work: ("Yes, and we could organize a crowdfunding campaign to raise the money.") "Yes, and..." stretches the imagination, fosters group creativity, and moves ideas forward much faster than arguing, questioning, or discussing ever could.

yes and this would allow children not only to learn about other cultures, but also experience other educational systems (ways of learning) language is important → leads to better global communication in the future.

Yes, and have students share their understanding of the music and exchange on it in order to really build these bridges.

YES AND the student could bring ideas & knowledge to the teacher too, in a horizontal relation / an exchange.

Yes and I would inspire students to actively participate in building the solutions.

YES AND MAKE SURE THE SOFTWARE IS OPEN-SOURCE FOR COLLABORATIVE ENHANCEMENTS!

YES, AND WE COULD HAVE TEACHER GO THROUGH A 1 WEEK-LONG "IMMERSION EXPERIENCE" OF WHAT BRINGS PUPILS TO RESIST SCHOOL

YES AND THIS INDIVIDUALIZED PATH COULD HELP PEOPLE WHO ARE NOT MOTIVATED BY STUDIES TO FIND THEIR OWN PATH TO LEARNING.

oui, ET...

Une des clefs du travail collaboratif engagé ensemble durant le Reboot Stories Lab reposait sur le principe du «Oui, et...». Cette technique, empruntée à l'improvisation théâtrale, vous encourage à modifier votre façon de penser du «Oui, mais...» qui coupe directement cours à une idée par sa négation, au «Oui, et...» qui laisse votre partenaire s'exprimer et vous permet d'avancer. Au lieu de penser directement pourquoi une chose ne pourra pas fonctionner («Oui, mais il n'y a pas de budget pour cela.»), «Oui, et...» vous oblige à réfléchir à comment cela peut être réalisé («Oui, et nous pourrions organiser une campagne de crowdfunding pour trouver des fonds»). Le «Oui, et...» laisse place à l'imagination, nourrit la créativité du groupe et fait avancer les idées bien plus rapidement que questionner, débattre ne le pourraient.

YES AND MAKE
SURE THE SOFTWARE
IS OPEN-SOURCE FT'
COLLABORATIVE
ENHANCED

and
every
lecturer
do
team
this

TEACHER-
[everybody can be randomly
selected to be a teacher for a
subject that they know]

to like jury duty

Yes AND...
use this personal win
Team up with other s
Thank you -

• finance 22.000
• After 22.24.11.20. From 22.24.11.20
• work & life from family and
• balancing a current business and
• a part-time job
• no longer taking on
• new projects



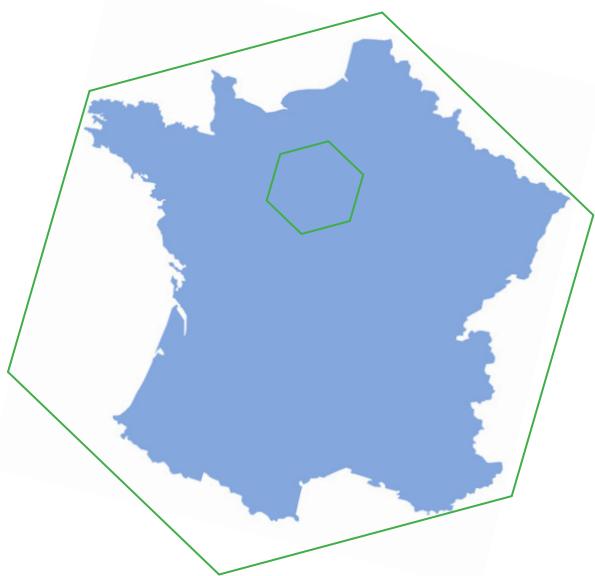
reboot



C'est aussi cette idée de ne pas attendre que les choses vous soient données pour les faire, mais d'expérimenter, de se jeter à l'eau et de faire les choses avec parfois peu de moyen, peu de savoir-faire et d'accumuler des expériences qui progressivement font qu'on apprend en faisant.

Michel Reilhac

le modèle français : « une forteresse au milieu du désert »



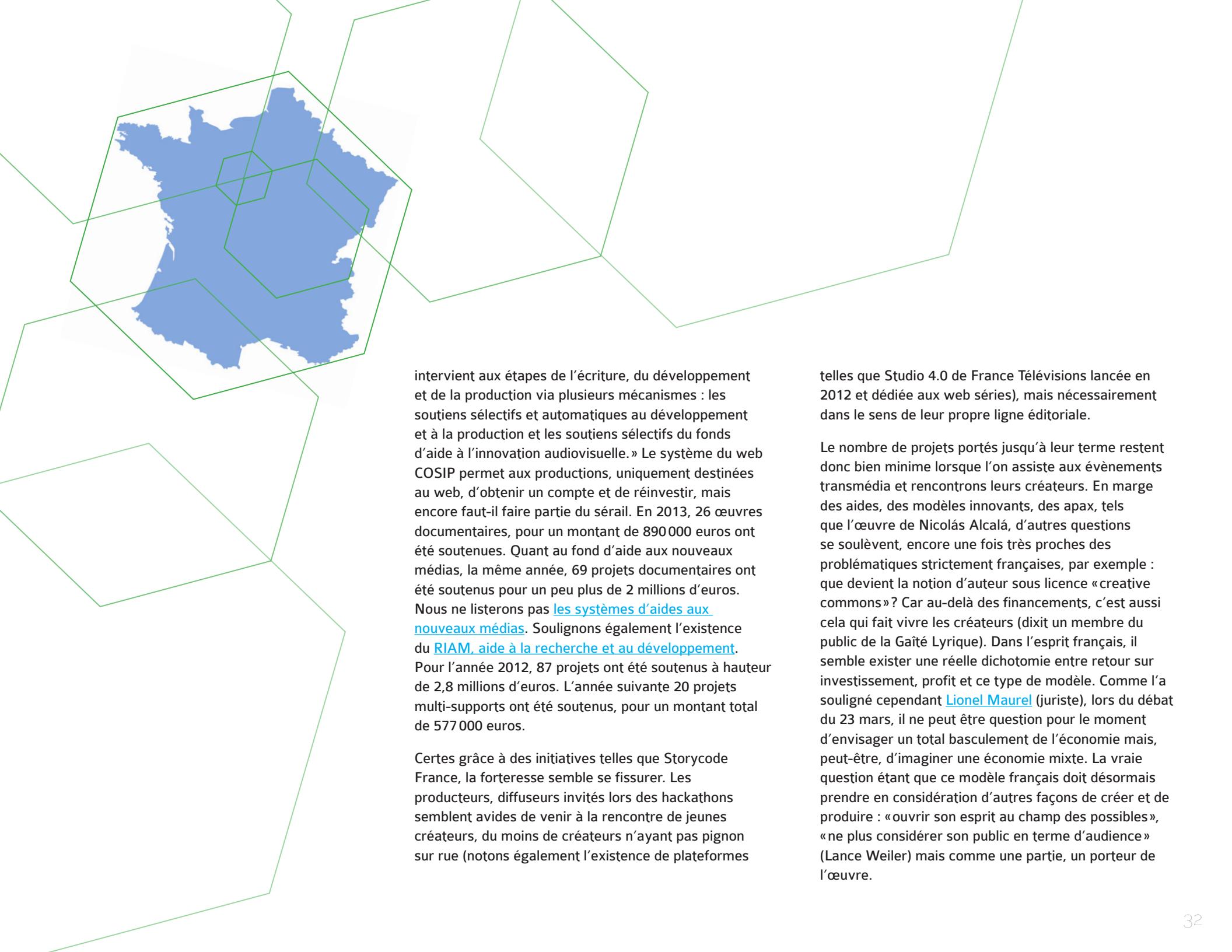
L'expression fleurit dans les propos de Michel Reilhac au terme des deux premiers jours de rencontres, d'échanges, de confrontation avec d'autres modèles et façons de voir la création venus de tous horizons lors du débat organisé à l'issue de la projection de l'œuvre de Nicolás Alcalá *The Cosmonaut* (23 mars 2014, La Gaîté Lyrique). Pour tous, intervenants, porteurs de projet, futurs porteurs de projet, ces rencontres nous avaient donné une occasion de se « se secouer le cerveau » (Florent Maurin). Mais pourquoi un tel évènement, en France, à Paris, fut dans l'esprit des participants un tel souffle d'air neuf ?

Nous ne ferons pas l'historiographie ici des nouveaux supports de narration en France ; le propos serait plutôt de brosser en quelques points la réalité du marché et de l'économie du transmédia et des nouvelles écritures made in France, dont le modèle économique se cherche toujours. La principale caractéristique française étant que, dès que les nouveaux modèles – ou plutôt supports – de narration sont arrivés sur la toile, le service public, par l'intermédiaire de France Télévisions, mais aussi Arte, se sont fait fort de porter ces nouvelles formes de création ; sans doute aussi pour générer un trafic d'audience sur leur plateforme web. Ce n'est pas un hasard si ces deux entités ont dès le départ tenu la tête parmi les coproducteurs et diffuseurs car ils étaient également pionniers dans la réalisation et la diffusion

d'œuvres documentaires en France. Depuis lors, sur notre territoire, le modèle économique des nouvelles écritures ne semble pourtant pas évoluer, se calquant sur le circuit de l'audiovisuel dit classique et hésitant parfois sur la nouvelle transversalité des compétences et des techniques. Pourtant, certaines œuvres ont réussi par le passé, en s'autoproduisant et en se donnant une visibilité sur le net, à attirer l'attention des producteurs et diffuseurs ; pour exemple Brèves de trottoirs (2010).

Depuis l'étranger, ce mode de fonctionnement semble toutefois assez abscons. Lors du débat du 23 mars la question fut posée à Michel Reilhac : « quel est le pourcentage de films subventionné par le système français ? » – « Environ 8%. Lorsque que je travaillais à Arte je sélectionnais à peu près 3% des films présentés. Je crois qu'à Canal+ cela tourne autour de 12%. Donc, la plupart des films non sélectionnés se font mais sans budget ou le plus souvent, ne se font pas. »!

En amont, le service public s'est impliqué dès décembre 2007 en créant au CNC des fonds d'aide aux nouveaux médias – d'autres fonds d'aide existent parallèlement, par exemple celui dédié « aux écritures émergentes » de la SCAM, etc. – une vraie course aux financements est certes légitime mais ne couvre nécessairement pas le champ des possibles de la création. « Le CNC



intervient aux étapes de l'écriture, du développement et de la production via plusieurs mécanismes : les soutiens sélectifs et automatiques au développement et à la production et les soutiens sélectifs du fonds d'aide à l'innovation audiovisuelle.» Le système du web COSIP permet aux productions, uniquement destinées au web, d'obtenir un compte et de réinvestir, mais encore faut-il faire partie du sérail. En 2013, 26 œuvres documentaires, pour un montant de 890 000 euros ont été soutenues. Quant au fond d'aide aux nouveaux médias, la même année, 69 projets documentaires ont été soutenus pour un peu plus de 2 millions d'euros. Nous ne listerons pas [les systèmes d'aides aux nouveaux médias](#). Soulignons également l'existence du [RIAM, aide à la recherche et au développement](#). Pour l'année 2012, 87 projets ont été soutenus à hauteur de 2,8 millions d'euros. L'année suivante 20 projets multi-supports ont été soutenus, pour un montant total de 577 000 euros.

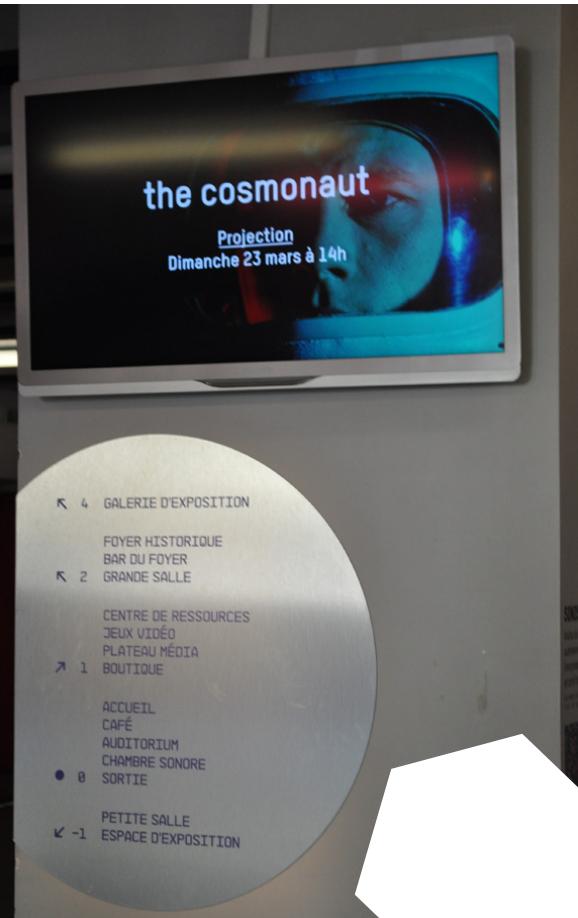
Certes grâce à des initiatives telles que Storycode France, la forteresse semble se fissurer. Les producteurs, diffuseurs invités lors des hackathons semblent avides de venir à la rencontre de jeunes créateurs, du moins de créateurs n'ayant pas pignon sur rue (notons également l'existence de plateformes

telles que Studio 4.0 de France Télévisions lancée en 2012 et dédiée aux web séries), mais nécessairement dans le sens de leur propre ligne éditoriale.

Le nombre de projets portés jusqu'à leur terme restent donc bien minime lorsque l'on assiste aux événements transmédia et rencontrons leurs créateurs. En marge des aides, des modèles innovants, des apax, tels que l'œuvre de Nicolás Alcalá, d'autres questions se soulèvent, encore une fois très proches des problématiques strictement françaises, par exemple : que devient la notion d'auteur sous licence «creative commons» ? Car au-delà des financements, c'est aussi cela qui fait vivre les créateurs (dixit un membre du public de la Gaîté Lyrique). Dans l'esprit français, il semble exister une réelle dichotomie entre retour sur investissement, profit et ce type de modèle. Comme l'a souligné cependant [Lionel Maurel](#) (juriste), lors du débat du 23 mars, il ne peut être question pour le moment d'envisager un total basculement de l'économie mais, peut-être, d'imaginer une économie mixte. La vraie question étant que ce modèle français doit désormais prendre en considération d'autres façons de créer et de produire : «ouvrir son esprit au champ des possibles», «ne plus considérer son public en terme d'audience» (Lance Weiler) mais comme une partie, un porteur de l'œuvre.



the cosmonaut: reboot the story



«Ce film est une anomalie qui n'aurait pas dû exister» déclare le prologue de l'œuvre de Nicolás Alcalá, histoire aussi aventureuse que son sujet débutée en 2009 et sortie en mai 2013. Il s'agirait plutôt d'un apax, d'un vivier d'une formidable créativité sensible et inventivité narrative dont le réalisateur fit l'état des lieux les 22 et 23 mars (jour de sa projection à la Gaïte Lyrique). Les participants des DIY Days Paris se sont alors retrouvés devant le discours fort, sans complaisance d'un jeune réalisateur sur une œuvre ambitieuse, portée pendant quatre années avec son équipe mais surtout devant l'expérience qu'il en a tirée, son «après». Une nouvelle occasion donc, lors de ces journées d'élargir le débat sur l'écriture, la production, la diffusion, l'utilisation de la technologie.

En quelques chiffres, *The Cosmonaut*, c'est 450 000 euros acquis par le crowdfunding issus de la contribution de près de 5 000 personnes, pour un budget total de 900 000 d'euros. C'est le modèle économique choisi, faute de producteur, qui marqua fortement les esprits

dans ce projet entièrement réalisé sous licence Creative Commons ainsi que la totale transparence des investissements à chacune de ses étapes. Pourtant, les choix de diffusion et de retour sur investissement s'appuient sur des propositions hybrides reposant sur le merchandising, la vente à des chaînes de télévision, à des salles de projection, des DVD mais aussi d'un pass pour accéder à l'ensemble des contenus web, car il s'agit bien avant tout d'une œuvre née sur le web. Même si une multitude de supports a été mise à contribution pour développer l'audience de l'œuvre et enrichir son univers – réseaux sociaux, site internet (offrant le film et des mini épisodes), plateforme Mubi.com, etc. – c'est sans doute pour beaucoup de personnes, telles que moi, le chiffre des 140 heures de rush archivées sur archive.org offerts au public afin de créer des remix personnels du film qui résonna le plus. À ce stade, par-delà les choix économiques, technologiques, c'est la notion même d'autorat qui éclate pour laisser place à un challenge de co-création, libération courageuse de l'œuvre, encore peu égalée.





Cliquez ici
pour accéder
au site

Par Constance Frank,
Digital Project Manager
@ConstanceFrank

Gardez un œil sur les projets
à venir : @cosmonauta
Pour plus d'informations voir
[l'article](#) de Lionel Maurel,
juriste et blogueur

Malgré cela le regard de Nicolás Alcalá, loin de refléter une déception mais plus une frustration, s'interrogeait sur sa propre ambition, considérant que le projet ne s'était pas assez intéressé à son audience en ouvrant une masse trop importante de contenus dont la totalité ne put être embrassée par les spectateurs. « Faire entrer l'histoire plus dans la vie des gens » et « repenser la façon dont elle doit fonctionner », suivant leurs envies, voici l'une de ses nouvelles approches. Ce constat repose, entre autres, sur le fait que l'utilisation de la technologie n'est plus la prérogative du seul créateur mais que le spectateur dispose lui-même d'un certain nombre de supports lui permettant de créer, de partager des histoires, de remixer son histoire : « Lo-Fi is the [new] sexy ». Oublier la technologie, du moins repenser comment celle-ci doit s'intégrer dans l'histoire ; être plus connecté à la personne et à ses émotions.

Si la « fabrication » de *The Cosmonaut*, sa forme, nous interrogeait sur les points précités, il convient de revenir pour conclure sur la fiction en elle-même. Son développement d'une poésie « lunaire », nous invite à entrer dans une histoire d'amour, d'amitié, d'ambition, de doutes, de vie (!), libre de tout cadre spatio-temporel défini. C'est donc également sur le fond que l'œuvre ouvre le champ des possibles, de l'imagination, de la réunion et du partage. Présentée auparavant à Berlin, au SXSW et autres manifestations prestigieuses, sa programmation à la Gaîté Lyrique trouva donc une parfaite résonnance dans le bouillonnement intellectuel et humain des DIY Days Paris.



L'art d'échouer... sans s'échouer

conférence par Philippe Gabilliet, professeur de Leadership à ESCP Europe



Echouer est une notion éminemment subjective. Elle découle d'une interprétation de la réalité et peut donc varier d'un individu à l'autre. Pourquoi certaines personnes sont-elles capables de traiter l'échec de manière positive alors que d'autres connaîtront des difficultés à digérer les mêmes revers ? Comment se fait-il que nous ne soyons pas tous pourvus des mêmes capacités de rebond ?

Il y a 3 manières d'expérimenter un échec.
La manière rationnelle, on analyse pour comprendre ce qui a dysfonctionné.
La manière émotionnelle qui laisse souvent un goût amer.
Et la constructive, et si par hasard, l'échec était un apprentissage ?

Cette façon de percevoir ce qui nous arrive modifie l'expérience. Nous ne sommes plus victime du monde qui nous entoure et regagnons de ce fait une part de contrôle vis à vis de ce qui nous arrive. Cette manière constructive d'appréhender l'échec permet de redistribuer les cartes : il s'agit d'une nouvelle donne, d'une occasion, d'une chance, d'un nouveau départ !

Extrait de l'article publié par **Philippe Gabilliet**, Professeur de leadership à ESCP Europe, pour le magazine Emosapiens.com

Echouer n'est pas grave. Tant que l'on reste en mouvement. Rester en mouvement est vital pour échapper au piège de l'inertie. Pour rester en mouvement, il faut en permanence aller à la rencontre des autres. Sortir, explorer, tater le terrain. Se nourrir de rencontres et d'informations nouvelles ouvre des perspectives inédites. Ce sont autant de voies différentes que vous pourrez emprunter et qui constitueront les fondements de votre rebond. Les innombrables solutions sont comme des fruits dans un verger : il suffit de partir à leur rencontre pour être en mesure de les cueillir !

Derrière chaque échec se cache toujours une opportunité de bifurcation, une chance de rebondir, une occasion d'explorer d'autres pistes. L'échec est une matière première, à nous d'en faire un produit raffiné qui s'appelle une vie réussie.

La vraie vie n'est pas faite avec ce qui va vous arriver. Votre vie est faite avec ce que vous allez faire de ce qui va vous arriver.

r



plant a seed, raise a citizen



One of the terms that struck me most during DIY Days Paris was the use of the term "sustainable" in reference to education. I thought it was a wonderful way to see education – as a resource that we have to preserve and make grow for future generations. When we stop to think about it, it seems obvious! Because education builds the ecology of human society and of human beings, we cannot waste it or waste our children. We, human beings, are one of the great resources of our planet, and we have to become aware of that.

And once I got this idea in my mind, I was able to connect many ideas with this main theme.

During his talk about "Storyhackers," Nicolas Alcala talked about "re-structuring, re-wiring, re-thinking, re-writing" as necessary for "investigating new narrative schemes" in this "new age of storytelling." I connected it with the notion of the "5 Rs" in the Zero Waste Movement: "refuse, reduce, reuse, recycle, reinvent." In the 21st century, we've entered an era of "re," as we've been wasting and destroying. Now we're becoming aware that we don't need to produce, and even less to reproduce, but instead we need to rethink and recycle in order to advance. We are creating a global ecological approach of our world. Education should be part of this program.

In her keynote, Anne-Sophie Novel confirmed my feeling when she spoke of the notion of "Co-Revolution." We have entered an era of interconnection of our consciences. Rather than independent, we are now interdependent (through collaboration, coworking, codriving, co-creation, co-opetition). Why? Because through our world, we are all connected. And what is marvelous about human beings is that we adapt to our environment. With the growth of technology, despite the global fear of being disconnected behind our screens, we are finding ways to enhance it and turn it into a strength.

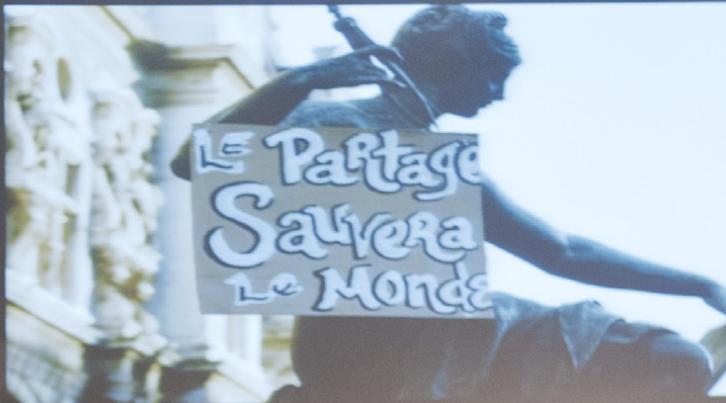
Humanity is an ecosystem, constantly evolving to maintain its balance. Education will only be able to evolve if we find and keep the homeostasis, by staying connected and working together.

We are individuals, but also part of a society and part of a species. Education should reflect the world we live in, in order to enable the students to be good citizens: incentive autonomy but also collaborative work, establishing personalized learning paths but also collective projects, and enhancing the globalism of the world we live in by linking the disciplines in the same context and ensemble, and stop fragmenting them.

By Céline Chlebowsky (Paris)
Linguistics student & freelance assistant producer



Des clics et des claques



Cliquez ici pour
la conference de
Anne Sophie Novel,
docteur en economie,
blogueuse (24 mins)



I will illustrate my purpose with a quotation from "Seven complex lessons in education for the future" by Edgar Morin.

The seventh lesson Edgar Morin proposes is about "Ethics for the human genre" in which he addresses the importance of recognizing the triple reality of a human being's existence: as an individual, as a member of a society, and as a member of a species.

"All truly human development should include joint development of individual autonomy, community participation and awareness of belonging to the human species" in order to realize our "earth citizenship."

I have the feeling that I have experienced some of that during the Reboot Stories Lab 2014: we spent 3 days CO-NNECTED and CO-WORKING, and CO-CREATING the skills we need to develop in education for the 21st century. Some of us were teachers, students, TV producers, others were game designers, scientists, storytellers... and each one used his skills to build a global reflection to determine some educational problems and then to solve them, not for one student but for 100% of humanity.

Yes, education is the new ecology, so let's start from now and rethink what we did in the past in order to reinvent and restructure the future.

Plant a seed of knowledge, raise an earth citizen!

<< tous unique mais tous unis >>

l'éducation inclusive sur mesure : gamification et serious games



À la lumière de ce que nous avons construit et de ce que nous avons appris de manière organique et collaborative à l'occasion de cette belle initiative destinée à proposer des systèmes d'innovations pour l'éducation du XXI^e siècle. Il me semblait intéressant par le prisme du Reboot Stories Lab 2014 d'illustrer cette aventure par une autre aventure qui est celle des jeux numériques éducatifs, les *serious games*.

Pourquoi, parce que dans ce que nous avons vu et expérimenté autour du design *thinking* des Reboot Stories Lab 2014, nous étions dans un univers d'expérimentation, un espace de partage, de prototypage et de production de jeux pédagogiques éducatifs. Des éléments de pédagogie que nous retrouvons dans la gamification.

Nous nous sommes embarqués sur l'arche de la co-construction, partageant expériences protéiformes, combinant ces expériences afin qu'elles se rejoignent pour l'élaboration de différentes propositions pour faire avancer l'éducation du XXI^e siècle.

Au cours de ces ateliers nous avons proposés des jeux éducatifs accessibles permettant aux enfants de s'approprier de manière ludique un des thèmes des connaissances du socle commun: STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Maths*).

Les *serious games* et la gamification offrent de façon très étendue des jeux pour la formation, des jeux pour l'éducation, des jeux pour la sensibilisation. Ils proposent également des architectures narratives ludiques et immersives dans un environnement de jeu réaliste.

Ils ont en commun l'intention d'aider à résoudre des problèmes, motiver et garantir la promotion de l'apprentissage en utilisant des techniques issues tout droit des techniques de *game mechanics* utilisées dans les jeux vidéo.

Les deux sont ludiques, immersifs, impliquants, motivants avec des applications concrètes à la vie réelle. Ils sont en comparaison à notre système éducatif actuel une alternative pédagogique active et immersive.

Pour les *serious games* peut-être plus, par essence, didactiques dans leur intention que la gamification, nous sommes happés dans un environnement virtuel interactif, qui s'apparente à ce que nous vivons dans la vie. Nous nous connectons à ce qui nous est familier et essentiel. Nous pouvons relier cet apprentissage à ce que nous avons appris lors du Reboot Stories Lab 2014, «Learn, Do, Share» : trois notions essentielles, «apprendre, faire et partager» relier un vécu en à nos propres expériences et à celle des autres. À travers les rouages du jeu nous pouvons apprendre à expérimenter librement tout étant encouragé à le faire par nos pairs.

Par Mireille Pacquet Hainaut

Research Consultant on Innovation in Education.
Humble Storyteller



Nous choisissons de la même manière des expériences, et pouvons assumer les conséquences de ces expériences en étant gratifiés ou encouragés tout en allant de l'avant à travers une quête vers un but ultime. Nous pouvons faire des erreurs, les corriger, être guidés dans différents choix, partager nos doutes avec nos pairs. Nous sommes impliqués et engagés contrairement à une sollicitation passive d'ingurgitation de savoir forcé dont ne retenons au final qu'une partie infinitésimale.

Nous sommes face à une expérience de jeu qui utilise une connexion profonde à l'émotion pour permettre l'accès à la compréhension.

Enseignement traditionnel versus gamification/serious games

Totalement à l'opposé de ce que nous vivons au sein du système éducatif français, nous avons ces alternatives pédagogiques de gamification qui s'oppose aux techniques de transmission du savoir figées et passives de notre système éducatif actuel.

L'apprentissage traditionnel en France ne favorise pas les intentions que nous retrouvons dans un apprentissage de *game-based learning*.

C'est un système étatique pyramidale encore trop statique et obscurantiste qui refuse de se remettre en question pour encourager les nombreuses initiatives éducatives privées.



que pouvons-nous apprendre de la gamification/des serious games

une scénarisation pédagogique

- 1 L'Appropriation d'un univers « *User Centric* » :** L'individualisation de l'apprentissage. Le savoir est adapté en fonction des capacités d'apprentissage, apprendre à son rythme en ayant la possibilité de se tromper et de tirer parti de ses échecs afin de progresser.
- 2 Une Progression balisée :** Un *feedback* constant tout au long du jeu, qui permet de situer son évolution et la maîtrise du jeu avec des objectifs adaptés à la progression de l'apprenant.
- 3 L'immersion narrative :** La quête du héros, des obstacles à vaincre et un but à atteindre permettent. La motivation et un système de récompense tout au long du parcours qui permet de maintenir l'intérêt et l'engagement.
- 4 La pensée autocritique active :** L'expérience globale d'apprentissage permet de questionner et de corriger l'expérience vécue, du « *active critical thinking learning* », de former des hypothèses, et de les remettre en question.
- 5 Des acquis transférables :** Le transfert des acquis peut-être plus facilement applicable dans la vie réelle.

Ce que nous apprennent des démarches expérientielles comme celles des du **Reboot Stories Lab 2014**, c'est avant tout qu'elles restent des démarches privées, de co-créations, et que nous sommes obligés de revenir à ces initiatives individuelles pour permettre à l'éducation d'évoluer naturellement et librement dans un paysage éducatif qui est en train d'être bouleversé par le numérique.

Le **Reboot Stories Lab 2014** nous ont montré, que parce que nous sommes tous uniques et apportant une contribution unique et individuelle au monde dans lequel nous vivons, de la même manière la gamification permet de se construire une éducation personnalisée, de prendre sa place au sein d'une communauté et d'un contexte social. Il n'y a pas de jugement, de compétition, ni d'évaluation mais un encouragement participatif d'apprentissage dans un univers ludique qui s'y prête.

Tout comme cette expérience de co-création que j'ai vécu l'écrivain PAULO COELHO l'exprime mieux que moi à travers cette phrase :

« *Il y a, en chacun de nous, quelque chose d'unique et il faut laisser cette flamme de la différence se manifester.* »



la joie d'apprendre

On peut effectivement s'amuser en apprenant. On peut être motivé. On peut ressentir ce que les psychologues appellent le «flow», c'est-à-dire la capacité à ne pas sentir le temps passer tellement on est pris dans quelque chose.

François Taddei
Directeur, Centre de Recherches Interdisciplinaires (CRI)



the joy of learning

We can actually have fun learning. We can be motivated. We can enter that state that psychologists call «flow» where we're so absorbed by what we're doing that we don't feel the passing of time.

François Taddei
Director, Centre de Recherches Interdisciplinaires (CRI)



innovation





a facilitator's guide to running a reboot lab



EDIT-ing the future, part 2: D for Define

Some people see things the way they are and ask why. I dream things that never were and ask why not? – Robert Kennedy

Buckminster Fuller challenged the world to create solutions that would “make the world work for 100% of humanity.” A challenge of that size requires all of humanity to work together to generate solutions. But how does any one individual begin? How are tangible solutions generated in boardrooms, organizations or classrooms?

One way is to follow the E.D.I.T. process: Empathy, Define, Ideate and Test. We covered the first step of the process, Empathy, in [Learn Do Share 5](#), published after the Reboot Stories Lab in Los Angeles in October 2013. This article covers the second step, Define. The final two steps, Ideate and Test, will be published following the next two Reboot Stories Labs. All four steps will then be published together as a complete how-to manual and will be accessible for free on the Learn Do Share platform.

Jörgen van der Sloot develops creative thinking strategies. He is co-founder of FreedomLab Future Studies and lead developer of its ThinkLab methodology. Connect with him @Medialoco

STEP TWO: DEFINE

The Define step of the E.D.I.T. process challenges participants to structure the ideas they generated in the Empathy step in order to define a problem and begin to identify possible solution. The tool we use to do this is called the Wheel of Reasoning. It was developed by FreedomLab Future Studies in 2007 and is part of their method of Scenario Based Reasoning.

Materials

- Enough working stations to accommodate up to 5 people maximum per station.
- Each working station should have a poster-size print of the Wheel of Reasoning (included in this manual).
- Markers.
- Several sheets of A4 sized paper.
- A timing device.

Time frame

Allow at least 90 minutes for best results. You can extend or shorten as needed.



Exercise One: Wheel of Reasoning

Preparations

Print one Wheel of Reasoning form per group (page 45) in a large enough format so that participants can stand around it and write on it together. This is an exercise for generating insights, not a discussion tool. Standing up helps the collaborative energy. Place the form on a wall to make it easier for people to gather around.

Choose one wicked problem per group as the starting point for the exercise. A wicked problem is a problem that resists solution. You can frame your wicked problem as a theme, a challenge, a topic, or a dilemma. (If needed, use the World Café exercise described in [Step 1: EMPATHY](#) to generate ideas.)

Script (feel free to use this wording)

"You've identified a wicked problem that stands between us and a future that works for 100% of humanity. But how do we solve it and craft a better future together? FreedomLab has developed a method to help you. It's called Scenario Based Reasoning. It focuses on possibility rather than on impossibility. By imagining a future and reasoning your way back, you'll define all the steps needed to get there."

This method was famously used with the Apollo program. In the early sixties, President Kennedy declared that the US would put a man on the moon and bring him back home safely within the decade. Many thought the goal was impossible. But NASA understood that to make it happen they would have to think in possibilities. Legend has it that they imagined the welcome-home party for the astronauts and then asked themselves, 'how did they get here?' They reasoned their way back until they figured out what they had to do at each step to accomplish the goal before the decade was over. This is exactly what we are going to do with the Wheel of Reasoning."

Understanding the Wheel of Reasoning Form

"Before we begin, let's look at the structure of the form. It's divided into two sections, right and left. On the right is a brainstorming section that uses a storytelling structure. This is here to help you in case you get stuck with the wheel. You'll find instructions on how to use it after the instructions for filling out the wheel.

On the left side of the form is the wheel itself. You'll see it looks like a pie divided into eight numbered sections. Each section has a theme that corresponds to a step in a narrative that we haven't created yet. The exercise gets confusing for some people because the numerical order corresponds to results that we haven't generated yet. Ignore the numbers for now. They will make more sense in a few minutes.

The sections on the right side of the pie – Cause, Threat, Problem, Crisis – correspond to the wicked problem. The sections on the left side of the pie – Source, Opportunity, Solution, Change – correspond to the solution. As you will see in a minute, these two halves mirror each other.

Filling out the Wheel

Before we begin, please keep in mind that the Wheel of Reasoning is a model. It's not meant to identify the one true answer that will lead to a perfect future. It's simply a tool to help us see a number of alternative futures and share our vision with others.

First, write your theme or dilemma in the center of the wheel where it will be visible to everyone. We are going to begin at the bottom of the problem section, at the crisis point. This is where we currently feel the effects of the problem at their strongest. Let's use the current crisis of student boredom in the classroom as an example.



Now ask why: Why are kids bored? The answer you come up with might be: "Because they are not being engaged." This answer reveals a current problem. Fill that section in and ask why again: Why are they not being engaged? Let's say you answer: "Because teachers are stretched to their limits." Now you've revealed a current threat. Fill in the threat section and ask one final why to identify a current root cause. Let's say you've determined that teachers are stretched to their limits because they are not given enough funding. Fill that section in.

Now move to the change section. You have just jumped to the future state: your man-on-the-moon moment. The change state is the change you want to see. It will quite naturally be a yin-yang mirroring of the crisis you identified. For example, if your crisis was that kids are bored, your change might be kids fully engaged in learning.

Combine the "why" questioning you did a moment ago with the yin-yang mirroring to complete your solutions and move from Change to Source. For example, if your cause is: "Teachers aren't given enough funding," the source of the solution might be: "We can allocate our existing resources differently to give more support to teachers."

Using the Storytelling Section

If you get stuck you can use the storytelling section on the right side of the form. If you were to make a movie about the problem, what story would you tell? Who is the hero and who is the antagonist? What would

be the obligatory scenes in your movie? Sketch these out, either visually or with words, in the mood board. Allow yourself to tap into your creativity to find your answers, and then let those answers inform your Wheel of Reasoning.

The Completed Wheel

Once you've filled out all sections of the wheel, you will be able to read out your future-based scenario starting from section number 1 and going around the wheel in numerical order. You'll find that you now have an 8-step narrative that puts your original wicked problem in a different light. Craft a title and a descriptive subtitle for your wheel and fill those in. The title and subtitle are an opportunity to quickly communicate your findings. Model them after newspaper headlines, movie loglines, presentation titles, or titles of a book or a paper on the subject.

Timing (rough guide)

- 0'10" Explain the exercise
- 0'05" Form groups around wicked problems
- 0'30" Do the first round of the exercise.
- 0'15" Tell participants to wrap things up for the first round

Reflection:

If a group gets stuck, it's usually because they spend too much time discussing and not enough time writing things down. As revealed in the World Café, writing things down and making ideas explicit is crucial.



Exercise Two: Non-Judgmental Feedback

Materials

A timer visible to all participants.

Script:

"We're now going to listen to your future scenarios and provide you with feedback to help you improve your stories. We know that the scenarios are not perfect yet. You'll have more time to work on them after the feedback. The people listening to your scenario are only allowed to ask questions to help you improve your scenario. As you listen to the questions, do not answer them. Simply write them down to reflect on with your group later. This helps us avoid judgments and distractions that might arise if we make direct comments or try to answer questions. Remember: if people have questions, something is still unclear. If you try to answer right away, you might become defensive and unwilling to try to improve upon your scenario."

Timing (0'05" per group):

0'03" - Pitch the future scenario

0'02" - Ask / write down questions (as a moderator, repeat each question so everyone can hear)

Reflection:

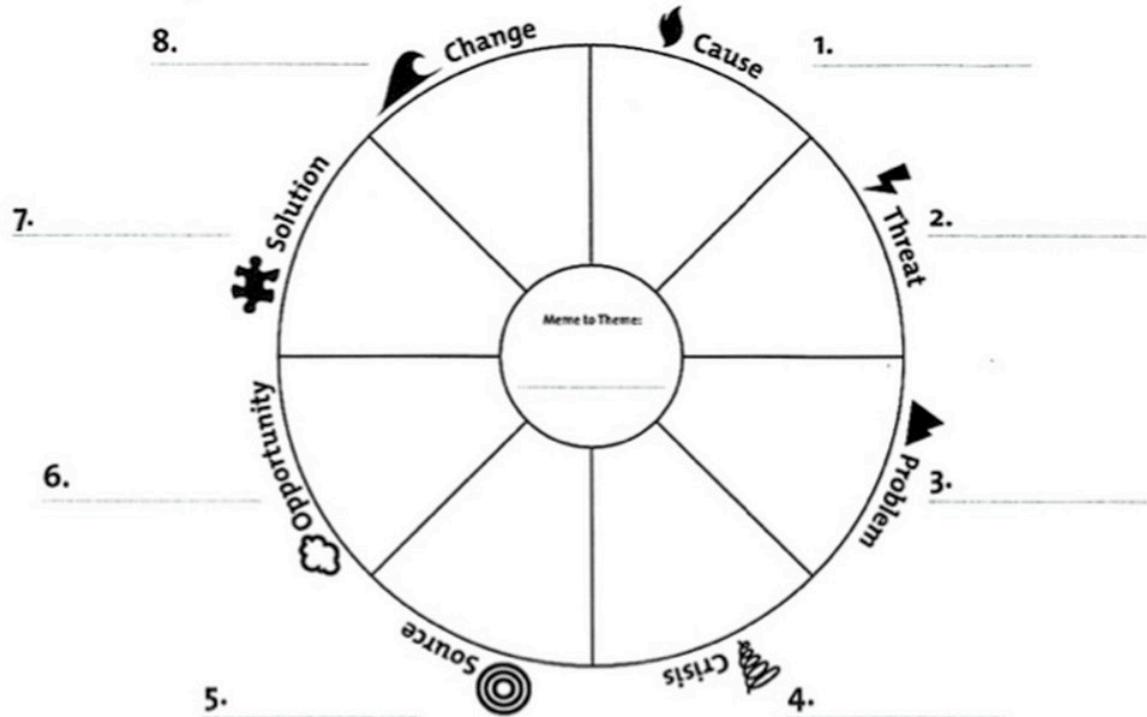
People find it hard to not answer the questions. We are trained to respond to questions we're asked, but that doesn't allow us time to reflect on our own work.

Print out one Wheel of Reasoning per group. Enlarge your wheels so people can stand around them to collaborate.

Date.

Team.

WHEEL OF REASONING



Title.

Subtitle.

PREMISE

Subject.

Change.

State.

Protagonist.

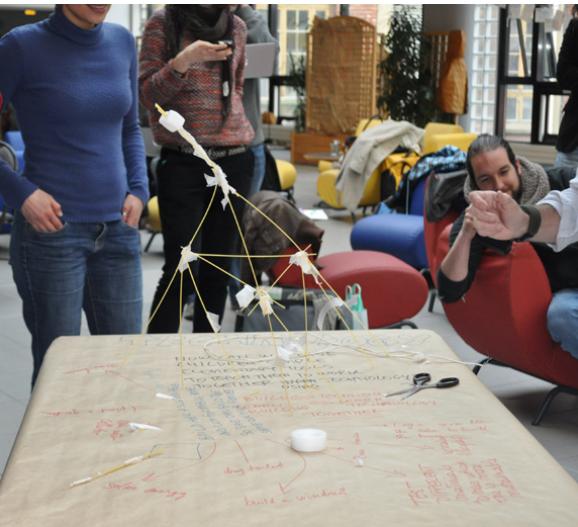
Antagonist.

Summary of dilemma.

Moodboard.

--	--	--

intro to prototyping: the marshmallow challenge



According to innovation expert Tom Wujec, the marshmallow challenge is one of the “fastest and most powerful techniques for improving a team’s capacity to generate fresh ideas, build rapport, and incorporate prototyping – all of which lie at the heart of effective innovation.” This fun design exercise pits a number of teams together and challenges them to build the tallest freestanding structure out of 20 sticks of spaghetti, 1 yard of tape, 1 yard of string, and a marshmallow. The only requirement is that the marshmallow be on top.

Seems simple, right? Even kindergartners can do it. And in fact, they do. Kindergartners not only build the structures with ease – they consistently outperform MBA students!

When we took the marshmallow challenge as part of the Reboot Stories Lab, we learned by doing why little kids are so good at it. Unlike us, they jump right in and start building. We, on the other hand, had a hard time letting go of wanting to plan, discuss and control the process. That wasted precious time. Another mistake we made was to start by building a structure and then trying to add the marshmallow at the end. The result? A crumpled pile of spaghetti, marshmallow, and tape! Kindergartners naturally and intuitively integrate the marshmallow into the design process from the start. Once we understood that we needed to let go of fixed ideas and embrace failure and multiple iterations, we

were able to build freestanding structures that could support the surprisingly heavy marshmallows.

The marshmallow challenge teaches simple but profound lessons in collaboration, innovation, hidden assumptions, and creativity. If you want to try it yourself, here are the rules.

Each team of 3-5 people will need:

- 20 pieces of spaghetti
- 1 yard of tape
- 1 yard of string
- 1 pair of scissors
- 1 marshmallow

Time limit:

18 minutes (someone will need to be the time keeper)

Goal:

Build the tallest freestanding structure out of the materials provided. The entire marshmallow has to be on top. You may not cut or eat the marshmallow. You may cut the spaghetti, string, and tape. You may not tape or attach the structure to the tabletop or suspend it from above. When time is up, the teams have to step away from the structures. To determine the winning structure, measure from the tabletop surface to the top of the marshmallow.

Une des choses les plus intéressantes parmi tout ce qu'on a vu aujourd'hui, et particulièrement avec Etienne Mineur (Editions Volumiques), c'est cette notion de partir de manière organique de ce que l'histoire peut générer comme besoin d'interactivité, de ne pas appliquer un modèle qui serait préétabli, une formule toute faite, mais de regarder ce que l'idée, ce que l'histoire, peut générer comme besoin d'interactivité et de partir de là.

Michel Reilhac



Cliquez ici pour voir la conférence d'Etienne Mineur, Editions Volumiques (32 minutes)



share

22.03.2014
#diydays

MIC

the open mic sessions

One of the parts of the event that I always love the most is when we do the open mic. Between the keynotes, we pass the microphone to people in the audience. They stand up and say, 'This is what I'm working on and this is what I need.' It represents a fundamental shift because even right there, in that little moment designed within the day, we're going from what is classically a broadcast event to something that's a conversation.

Lance Weiler



de l'inspiration à l'action

La session de pitch CREATIVE SPARKS



de la valeur pour tous!

Les candidats non sélectionnés ont été invités à exposer leur projet dans l'espace EXPERIENCE HALL et pouvaient également prendre la parole pendant les sessions Open Mic.

L'objectif était d'encourager le dialogue autour de projets concrets, générer des opportunités pour les créateurs et susciter de l'échange au sein de la communauté.

Une vingtaine de projets ont ainsi obtenu de la visibilité grâce à CREATIVE SPARKS.

Learn Do Share est un espace de création collaborative. Le concours CREATIVE SPARKS s'adressait aux porteurs de projet des secteurs de la culture et de la communication ayant pour objectif de révolutionner le monde, l'inspirer ou l'entrainer dans une dynamique positive avec un projet de : documentaire, fiction, transmedia, jeu, logiciel, service, etc.

Le concours CREATIVE SPARKS 2014 a reçu 32 projets.

7 candidats ont été sélectionnés pour présenter en public leur projet, en 7 minutes / 7 slides. Ils ont reçu 7 minutes de feedback de notre jury d'experts interdisciplinaires.

Félicitations aux lauréats !

1er Prix: FAIRY TELL ME // @fairytell_me

2ème Prix: ARCTIC2014 // @BenjaminPothier

3ème Prix: FEMMES EN CAPITALE(S) // @Femmeencapitale

Merci à tous les participants - porteurs de projets, membres du jury, et à tous ceux qui ont offert un prix !

les 7 projets sélectionnés

ARCTIC2014 // Benjamin Pothier

MATRICE ACTIVE // Sophie Lavaud

1DTOUCH // Robin Vincent

FEMMES EN CAPITALE(S) // Axelle Jah Njike

FAIRY TELL ME // Vincent Munoz

SKYZO // Gildas Benoit

LOST DIGGERS // David Chour

le jury

CLAUDIO VANDI // Silicon Xperience

AURÉLIE TAGUET // France Télévisions

ALEXANDRE BOUCHEROT // Ulule

BENJAMIN LELONG // Small Bang

JULIEN HASENFRATZ // Djehouti – Racontr



Cliquez ici pour voir le pitch de Gildas Benoit (SKYZO – Jeu d'aventure audio urbain)

S



De gauche à droite en partant du haut :
Nicolás Alcalá,
Anne-Sophie Novel,
Etienne Mineur,
Aurélie Taguet,
Philippe Gabillet,
Pierre Romera



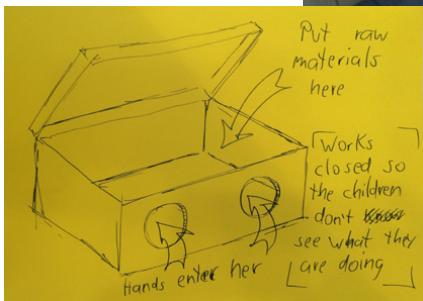
J'ai beaucoup apprécié les conférences qui se sont succédées durant la journée et je vais intégrer certains concepts et pratiques dans le cadre des travaux que nous menons dans la préparation du bicentenaire de l'école. Dès 1819, ESCP Europe était une école qui innovait dans son idée même et dans les valeurs qu'elle prônait. En partant de cet ADN, une histoire forgée par ses étudiants / diplômés est à rédiger pour amorcer un nouvel épisode de son histoire.

Gilles Gouteux, responsable événementiel ESCP Europe - Paris London Berlin Madrid Torino





TEAM: Together Each Achieves More



Dear Reboot Stories Lab Participants,

I've always liked to understand the acronym 'TEAM' as Together Each Achieves More. I hope that you all have left our gathering with the feeling that you've learned something. But moreover I hope you've all had the feeling that it was because of the collaboration together that you've excelled beyond what you could have learned individually. It is always fascinating to see how a group forms. In many instances a Reboot Lab has led to longer lasting friendships and collaborations. We see it as the spark of fundamental change in society and it is always an honor to be able to set fire to great ideas.

What particularly struck me in the Paris Lab was the multilayered connection we've established between all of our thinking. The prototypes are merely the public face of our thinking. Many of them were truly amazing in their simplicity and effectiveness in tackling some of the issues in education. What's so great about these 'simple' prototypes is that they are all informed designs. Over the course of 3 days, we've created a common language and understanding between all the participants that is very deep rooted inside each of us. By taking a deep dive into the complex issues that we identified we've all grown from a naive simplicity to a mature simplicity.

We came out with 6 tangible ideas for improving education in the context of the Lyka Lab. But the real power of all of the ideas was right in the middle of them: how they connected and were interlinked. As we formed a team so did the ideas. And I am sure that if we as collective push these prototypes forward together each idea will achieve more.

Thanks!

Jörgen van der Sloot
FreedomLab
@Medialoco



#participants' voices: world café



Christian Auriach divides his time between consulting, lecturing in companies and business schools, and writing.
@CAuriach

Maya (17) – as interviewed by Christian Auriach

Maya is a high school student in Paris, where she lives with her parents and her two brothers. Both her parents are in the film industry and she wants to work in this area as well in a few years. She participated in the World Café workshop that ran as part of the Reboot Stories Lab and whose topic was education. As one of the youngest participants in the lab, she agreed to give her impressions about this experience.

What impressed you?

Actually, I did not know what was going to happen there.

You just trusted the persons who asked you to go.
Indeed. The first surprise I had was that everyone was listening to everyone; whereas at school, I often experience attempts from some individuals to become the group's leader.

Did you share something about your own learning experience?

Yes. I went to Australia with my mother who was producing a movie there. I had to speak English – no choice – if I wanted to be understood by people I was interacting with. So I learned English, and that is why I can answer you today.

Can we say it was a “learning by doing” experience?

Yes, a very positive one. I also discovered that my vocation was to work in the film industry later. Being concretely exposed to the day-to-day life of a movie producer helped me a lot to realize this.

What are the outcomes of that experience? What do you now know that you did not know before?

The fact that there were so many people caring about improving education. The answer to the question “Can storytelling improve our learning experiences” is definitely “yes.” Things are always more interesting when told through a story.

What did you think about the “Wheel of Reasoning”?

Too complicated. We spent some time wondering what we had to do. But in itself, the idea of looking for the causes of an issue is interesting though.

Do you have other comments, other questions?

I would have liked to attend the Monday session, as all the results were unveiled that day. I would have liked to finish what I had started, and also help newcomers.



Samuel (17) – interviewé par Christian Auriach

Samuel est en première S dans un lycée parisien. Il aime les copains, le football et tout type de musique, la variété française mise à part. Il a participé dans l'atelier du World Café et accepte d'en parler.

Qu'as-tu retenu de cette après-midi ?

Au début, je n'ai pas compris ce que l'on faisait là. Je l'ai découvert progressivement. Plus l'après-midi avançait, plus cela devenait intéressant. Par exemple, j'ai appris qu'il existait une « profession transmedia ». Il semble que ce soit une activité encore en développement, qui reste encore risquée. Personnellement, je me destine au journalisme sportif : je connais déjà le sport, j'ai une bonne mémoire, il ne me reste plus qu'à apprendre à être journaliste.

Est-ce que quelque-chose t'a surpris ?

Oui. Les différences d'âges. Il y avait des gens de tous âges ! Quand on changeait de table (figure imposée), on découvrait des sages côtoyant des apprentis, à moins que ce ne soit le contraire ; en matière de transmedia, les sages deviennent à leur tour des apprentis.

Ils apprennent de la part des autres...

En effet. Ce n'est d'ailleurs pas évident. Les animateurs nous ont laissé très libres. Ils nous posaient des questions et il fallait répondre sans vraiment savoir quel était le but recherché, s'il y avait une méthode particulière... c'est déstabilisant par rapport aux méthodes du lycée. Et puis, on se prend au jeu et c'est bien. Je n'ai pas été déçu. Recommencer ne serait pas déplaisant.

Comment définiras-tu le mot transmedia ?

Tout est relié. On connecte tout. Tout peut être utilisé, les réseaux sociaux, les réseaux physiques, les gens, les objets, les concepts... Je découvre qu'il y a d'autres façons de travailler – et d'apprendre - que celles que je connais. Dans le domaine musical, par exemple, je pourrais appliquer ce genre de méthode de travail, être plus ouvert, m'intéresser à l'artiste ; il se peut que ce soit plus efficace.

A quelle image te fait penser cette après-midi passé à l'ESCP Europe ?

A Wall Street. Les gens bougent dans tous les sens, c'est un mouvement perpétuel, une agitation permanente. Le souvenir de cet après-midi évoque pour moi le film *Le Loup de Wall Street*, que j'ai vu récemment.

On était juste un peu plus habillés...

Oui (rires).

As-tu des questions à ton tour ?

Qu'est-ce que tout cela va devenir après coup ?

Et bien, au cours de la journée suivante, nous avons transformé des concepts amont en projets concrets, par exemple un jeu éducatif pour éveiller les enfants à l'art, décliné sur plusieurs supports physiques et virtuels, le tout formant un univers créatif destiné à l'enfant.

Intéressant, vraiment.

Merci beaucoup pour ton temps. A bientôt dans un concert ! Nous partageons la même passion.

vers un nouveau modèle



Ce sont les propos de Michel Reilhac aux DIY Days Paris en Mars 2014 qui ont conforté ma vision de l'industrie créative dans laquelle - nous professionnels des nouvelles écritures - nous évoluons. Il soulignait à la fin de la première journée combien le vocabulaire utilisé par l'ensemble des participants était porteur de valeurs qui - toutes proportions gardées - soutenaient des valeurs « politiques » plus large. Humilité, partage, expérience, interaction, communauté, collaboration, tout ces mots faisaient partie d'un champs lexical normalement utilisé dans le cadre de la scène émergente de l'économie collaborative. Mais plus que cela, tout ces mots portaient également en eux des valeurs sociétales au coeur des préoccupations, des valeurs transformatrices de fond tant elles semblaient éloignées des modèles traditionnels de notre société industrielle.

Les méthodes même de travail durant cette journée offraient de façon sous-jacente une vue bien différente - et tout à fait stimulante - de ce qui nous attendait d'ici à quelques années. Collaboration, discussion, coopération, horizontalité, répartition, nous réinventions ce que c'est de produire ensemble. Cette remarque a particulièrement résonné en moi, d'autant plus qu'elle faisait suite à une série de reflexion et de discussions entamées quelques jours plus tôt au symposium i-docs 2014 à Bristol.

*By Gerald Holubowicz,
fondateur Chewbahat Storytelling Lab
@gholubowicz*

Melies Generation est un appel à la réflexion sur le développement d'un écosystème novateur pour les nouvelles écritures, en favorisant l'aspect collaboratif. Voici un extrait qui parle de DIY Days Paris.

[Cliquez ici](#) pour le texte complet.

Les mots, les préoccupations éthiques, les méthodes de travail, les témoignages, les présentations, la nature même des créations présentées, tout cela faisait écho à une seule et même chose: la préoccupation de voir émerger ou créer un nouvel environnement dans lequel nous puissions nous épanouir. Et, sans concertation aucune, à près de 1000 km de distance, sous l'empire de langues différents, nous avions tous, la même aspiration.

L'effort que nous menons, que ce soit en organisant les DIY Days (<http://www.paris.diydays.com/>), i-docs (<http://i-docs.org/>) ou les sessions Storycode (<http://storycodeparis.org/>) contribue à remodeler notre perception de l'industrie et favorise le développement de bonnes pratiques qui forgent l'écosystème de demain. Mieux, il contribue à redéfinir à la fois une offre, mais également à tracer les contours d'un rôle nouveau de la création dans la société contemporaine. Il constitue sans aucun doute l'expression d'un changement plus large, initié par l'apparition d'Internet et le développement des valeurs et pratiques qu'il induit, nous inscrivant de fait, dans une démarche « politique » au sens ou l'entendait Michel Reilhac.

Ces initiatives participent au fond à une rupture progressive d'avec l'ancien système et la mise en place d'une philosophie nouvelle qui vient sous-tendre une activité nouvelle.



what's next

Lance Weiler @lanceweiler
is a storyteller, entrepreneur and
thought leader, recognized as a
pioneer for the way he mixes
storytelling and technology.

Ele Jansen @elejansen
is a media and design
anthropologist and builds
systems for collaboration and
adventure education.

One of the exciting developments for DIY days in 2014 is a name change. After running 21 events over the last six years we are shedding our name, which served us well but in many ways we have out grown. While we still embody certain DIY (do it yourself) principals, in the sense that our events are free and open while also encouraging participants to roll up their sleeves and DO, it is not about an individual but rather a community taking action. Over time we've witnessed a desire from those who attend our events to connect and collaborate. Many come to recharge their creative batteries, to find collaborators and to tackle a challenge.

In response we're pleased to share our new name. Welcome to Learn Do Share. A simple yet descriptive series of three words that embodies our philosophy and describes exactly what you'll experience when attending one of our events. The morning sessions highlight speakers who inspire with a mix of theory and practice. In the afternoon participants step into a series of workshops, labs and hacks that enable them to collaborate. Then the day concludes with all the participants coming together for a knowledge and skill share that helps to ignite collaborations and action long after the event ends. The sharing continues after the event in form of books, documentaries and project that are carried forth by our participants.

Over the last four years, we've collaborated with Jorgen van der Sloot and FreedomLab to design and prototype a social innovation lab that mixes storytelling, play and design thinking to explore solutions for complex problems. The Learn Do Share lab runs at our events as well as having been staged for Columbia University, the UN and the Danish Government.

As we move into the fall Learn Do Share is growing in amazing ways.

Our Learn Do Share lab's methodology and framework which we like to call an OS (operating system) is being adapted by Universities, non-profits organizations and makerspaces as a tool to help tackle complex problems by harnessing storytelling, play, designing thinking and collaboration.

We've established our first Learn Do Share prototyping lab at the Village of Arts and Humanities in one of the poorest neighborhoods in Philadelphia. The lab is currently developing a number of programs at the Village such as a Mesh Network what will provide high speed internet in exchange for knowledge and skill sharing by residents of the community.

This past June we partnered with Francois Taddei to explore how youth can help to design the future. Youth delegates traveled to Paris for a series of events known as NightScience. Our Learn Do Share lab provided the foundation for a number of open design challenges. In 2015, we'll be working with Francois Taddei and others in Europe as we explore the future of education at Learn Do Share PARIS.

By the time 2014 wraps up we will have held 9 events this year and we're on track to hold 15 in 2015. Learn Do Shares are being staged in Paris, London, Barcelona, Ghent, Gothenburg, Amsterdam, Copenhagen, Warsaw, Vienna, Melbourne, New York, LA, Philadelphia, Boston and Toronto.

Our goal is to continue to evolve Learn Do Share as an OS and a social sandbox that encourages creative problem solving by designing "with" and "for" in an attempt to address challenges and improve our cities.

We're always looking for collaborators so if you'd like to bring Learn Do Share to your city, school, organization or community we'd love to hear from you.

Thanks,
Lance and Ele, Co-Founders Learn Do Share

programme Paris 2014

experience hall

Exposition de dispositifs transmédia réalisés par les étudiants de Gobelins et d'outils facilitant l'écriture, la conception, la production et la distribution de projets nouvelles

22 march @ ESCP Europe, 9:00 - 20:30

learn // les conférences 9:30 - 12:40

animé par Michel Reilhac – architecte narratif de récits interactifs



9:30-9:40 - [OPENING REMARKS] (EN) (FR)

Michel Reilhac

9:40-10:00

DESIGNING WITH INSTEAD OF DESIGNING FOR (EN)

From Do It Yourself to Do it Together

Lance Weiler – Founder, Learn Do Share

10:10-10:30

STORY-HACKERS (EN)

A new breed of filmmakers taking the world by storm.

Nicolás Alcalá – Riot Cinema Collective

10:30-10:50

LE POUVOIR DE LA COLLABORATION (FR)

Cofinancement, Co-création, Fans et Communautés

Anne-Sophie Novel – demoinsemieux.com

11:00-11:20

LE TRANSMEDIA AU SERVICE D'UNE CAUSE (FR)

Engagement, sensibilisation à une cause

Aurélie Taguet – France TV Nouvelles Écritures

11:20-11:40

L'ART D'ECHOUEUR SANS ECHOUER (FR)

La valeur de l'échec : oser, tester, apprendre, réussir.

Philippe Gabilliet – Professeur, ESCP Europe (Paris)

11:50-12:10

LES NOUVELLES FORMES DE JOURNALISME (FR)

Pierre Romera – Journalism++

12:10-12:30

LE VOYAGE D'UNE IDEE (FR)

Etude de cas: De l'idée jusqu'à l'objet final

Etienne Mineur – Éditions Volumiques

12:40-14:00 · DIY LUNCH // PAUSE DÉJEUNER

ENTRE CHAQUE CONFERENCE

[OPEN MIC]

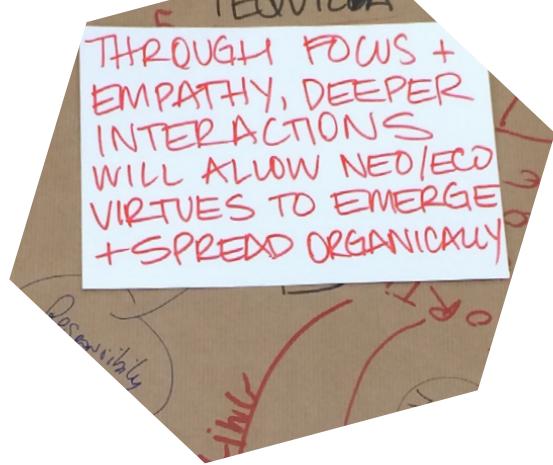
Que faites-vous,

de quoi avez-vous besoin ?

Les participants ont la parole

(60 seconds par intervention)

conferences
click here for
the stream //
cliquez ici pour
le streaming



23 mars
 @ Gaite Lyrique,
 14:00-17:00
 Projection et Débat -
 The Cosmonaut
 avec Nicolás Alcalá,
 Lance Weiler,
 Michel Reilhac,
 et Lionel Maurel

24 mars
 @ ESCP Europe,
 9:00-18:30
 Reboot Stories Lab

do // les workshops 14:00-17:00

14:00-16:00 [PITCHES]
 CREATIVE SPARKS 7 minutes, 7 slides,
 share and inspire (FR) Amphi Vital Roux

[STORY DESIGN LAB] (EN)
 Lance Weiler
 BUILDING STORYWORLDS

[COLLECTIVE INTELLIGENCE] (EN)
 Jorgen Van Der Sloot
 WORLD CAFE

[STORY DESIGN WORKSHOP] (EN)
 Adam Westbrook - delve.tv
 TURNING COMPLICATED CONCEPTS
 INTO GREAT STORIES

[CREATIVE LAB] (EN)
 Jorgen Van Der Sloot
 CRAFTING FUTURE SCENARIOS

[UX WORKSHOP] (FR)
 Nicolas Esposito - GOBELINS, L'école de l'image
 TESTS UTILISATEURS

[DESIGN WORKSHOP] (FR)
 Alyssa Landry - alyssalandry.com
 BREAKING THE FOURTH WALL

[DESIGN WORKSHOP] (FR)
 Florent Maurin - The Pixel Hunt
 USER EXPERIENCE

[TRANSMEDIA WORKSHOP] (FR)
 Alexandre Pierrin - Le Vent Tourne
 PURPOSEFUL STORYTELLING

[PRODUCTION WORKSHOP] (FR)
 Gerald Holubowicz - Chewbahat Storytelling Lab
 PRODUIRE & DISTRIBUER DIY

[PRODUCTION WORKSHOP] (FR)
 Aurélien Fache - mathemagie.net
 STORYTELLING FOR THE AUGMENTED WORLD

share 17:15-20:30

17:15-17:45 [SHARE]
 ECHANGES AVEC LA SALLE
 Animé par Michel Reilhac (FR) (EN)

17:45-18:15 [WHAT'S NEXT]
 François Taddeï,
 Centre de Recherches Interdisciplinaires (CRI)
 INTERDISCIPLINARITE (FR)

18:30-20:30
 SOCIAL MIXER//COCKTAIL//NETWORKING

Recap
 via Storify
[click here //](#)
 cliquez ici

collaborators

BOOK SERIES CREATOR

Ele Jansen
@elejansen
ele@rebootstories.com

LEAD EDITOR

Alexis Niki
@AlexisNiki

EDITORS

Constance Frank
@constancefrank

Fabienne Olivier
@fabiennebidule

BOOK DESIGN

Charles Harvey
creative@charles-harvey.com

WRITERS

Christian Auriach
@CAuriach

Stephan Bender
stphnbender@yahoo.com

Céline Chlebowsky
celine.chlebowsky@hotmail.fr

Constance Frank
@constancefrank

Gerald Holubowicz
@gholubowicz

Alexis Niki
@AlexisNiki

Fabienne Olivier
@fabiennebidule

Mireille Pacquet Hainaut
@HPMireille

Paul Schmidtberger
www.paulschmidtberger.com

Kartik Singh
kartikpro@gmail.com

Jörgen van der Sloot
jorgen@freedomlab.org

Lance Weiler
lance@rebootstories.com

PHOTOS

David Daouda

Jasmine Idun Lyman
info@storyarchitects.se

Sasha Marro
www.sashamarro.com

Suzanne Newman
@avecuz

Fabienne Olivier
@fabiennebidule

Yvette Pasman
@tweedejansteen

Cecile Ragot
@CecileRagot

Karin Vlietstra
www.zalouk.nl

VIDEOS

Gildas Benoit
@gilblas59

Moulaye Cheikh MbäEsg

Judith Garrigues

Alice Giraudro

Urszula Gleisner
@urszulagleisner

Memento
www.memento-productions.com

Fabienne Olivier
@fabiennebidule

Pascal Simonpietri
www.lacelluleproductions.com

SOCIAL MEDIA / STORIFY DIY DAYS PARIS

Mathias Abramovicz
@MatAbraz

Urszula Gleisner
@urszulagleisner

STREAMING VIDEO DIY DAYS PARIS

Mikael Bellina
www.skylab-prod.fr

GRAPHIC DESIGN DIY DAYS PARIS

Dorothée Olivereau
www.dorotheeolivereau.com

PARTICIPANT VOICES

Simeon A., Nicolás Alcalá, Alexandre Blondeau, Maïa d’Aboville, Thomas de Cicco, Ken Eklund, Gilles Gouteux, Benita Hansraj, Alyssa Landry, Paul Lillo Esquerré, Samuel Marro, Florent Maurin, Vincent Maury, Etienne Mineur, Vincent Munoz, Anne Sophie Novel, Alexandre Pierrin, Cecile Ragot, Michel Reilhac, Pierre Romera François Taddei, Maya Trotta, Kolin W.

WITH WARM THANKS TO

CNC, ESCP Europe, squarespace, GOBELINS L’école de l’image, La Gaîté Lyrique, FreedomLab, Michel Reilhac, and all our wonderful volunteers and participants at DIY Days Paris 2014.

A group of approximately ten people are gathered in a circle, sitting on colorful chairs (blue, red, yellow) in a room with a tiled floor and tables in the background. They appear to be participating in a group discussion or workshop. Some individuals are looking at each other while speaking, while others are listening attentively. The atmosphere seems collaborative and focused.

Learn Do Share is all about a conversation.

paris

learn
do
share

