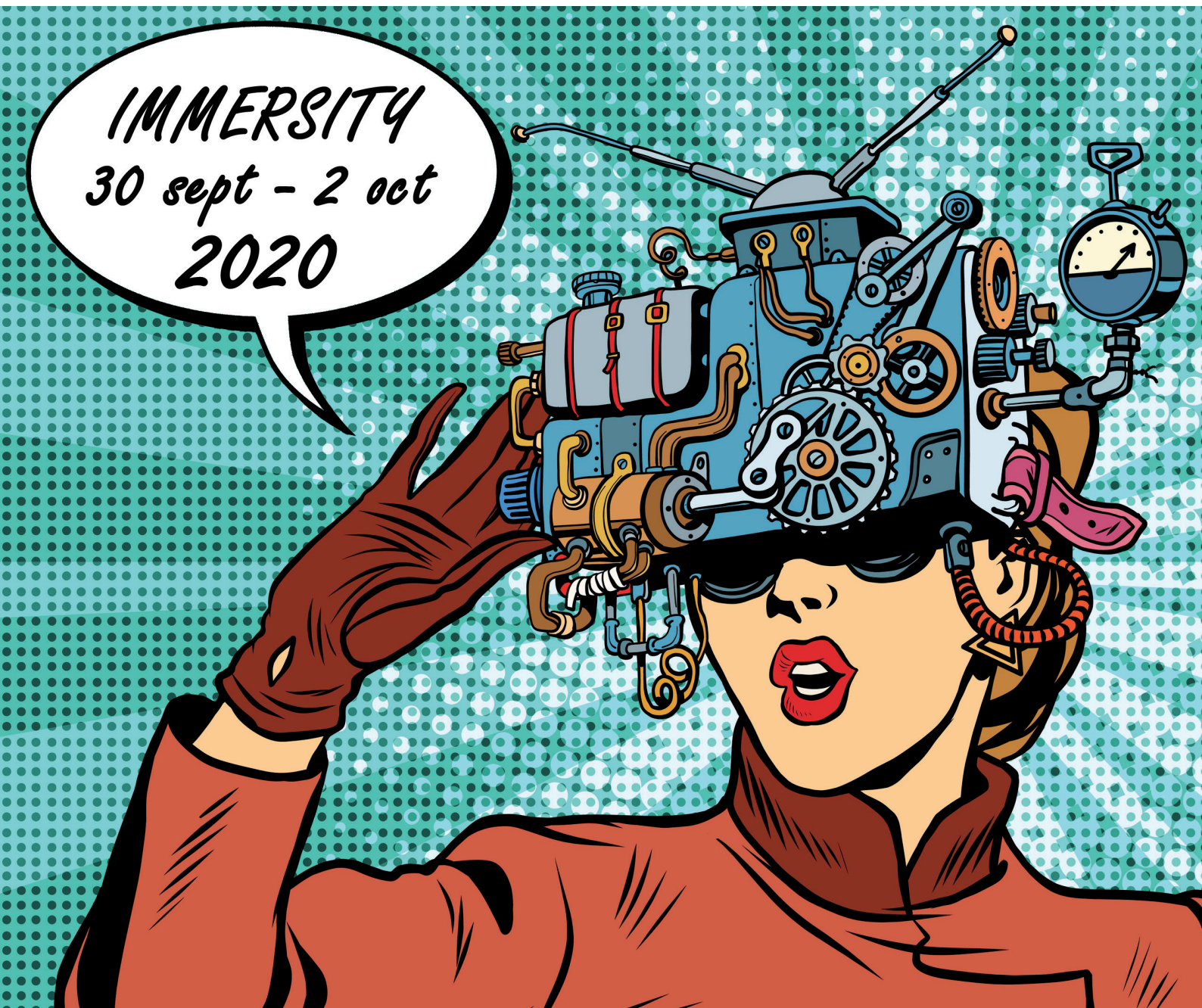


IMMERSITY

Les Assises de la XR

IMMERSITY
30 sept - 2 oct
2020



SYNTHESE



Précurseur dans les métiers de l'image, Magelis investit le champ de l'innovation pour proposer aux producteurs de nouveaux médias et de contenus immersifs un dispositif complet qui englobe création, financement, événementiel, formation, ressources humaines et techniques.

De nombreuses entreprises d'Angoulême développent ainsi une expertise très recherchée, à la fois technique et créative, qui trouve aussi des applications dans les filières industrielles et du tourisme.

Chaque année, Magelis organise IMMERSITY, le rendez-vous des talents de la XR.

#XR Réalité virtuelle-augmentée-mixte-hybride | Motion capture | Animation 2D et 3D |
Captation 360° | Phygital | Technologies tactiles et interactives | Modélisation 3D | Drone |
Son spatialisé | Jeux vidéo | Relief | Plateaux et équipements de tournage...

Pôle Image
Magelis
Angoulême

Restons en contact ! www.magelis.org

[f @poleimage.magelis](https://www.facebook.com/poleimage.magelis) [t @magelisinfos](https://twitter.com/magelisinfos)

p.4

Editos

p. 6

Le programme 2020

p. 8

Retours Conférences

p. 18

Retours Ateliers

p. 26

Retour d'expériences...by PXN

p. 27

Entretien avec...

p. 29

Focus sur France Télévisions

p. 32

Participants 2020

p. 33

Photos



Mathieu GAYET

- Se reconnecter à la réalité -

Dans une année pour le moins chaotique, ce n'était pas un hasard si le mot d'ordre de cette 3e édition d'Immersity était "Penser ensemble". Titre de la table ronde au coeur de ses trois jours de rencontres, c'est aussi l'idée même de notre rendez-vous : réunir pour 3 jours l'ensemble d'une filière créative à Angoulême, discuter tous ensemble des défis et des notions à remettre en jeu. Si la XR est un secteur encore jeune (on peut le répéter, au moins quelques années de plus...), la scène créative qui en émerge commence à acquérir sa propre maturité. A travers les festivals, les sélections se dessinent des auteurs, des réalisateurs et réalisatrices, game designers, des producteurs et productrices, des studios et toute une filière avançant dans une même direction. Avec le pôle Magelis nous sommes donc très heureux de vous proposer une vraie plateforme de discussion pour, chaque année, prendre le temps de se retrouver.

2020 aura été l'année où la culture aura avancé au ralenti. Votre énergie durant Immersity nous a démontré qu'il ne fallait pas avoir peur du futur. Mort, le LBE ? Pas si sûr... Scénographie, documentaire, écriture, technologies immersives, prototypage, patrimoine, processus interactif, musique (et sound design) : voilà des pistes à explorer, creuser ensemble. Si Immersity a été pensé comme un lieu de réflexion avant tout, ce n'est pas pour vous livrer toutes les solutions clé-en-main, mais au contraire vous laissez repartir avec les bonnes questions. Avec l'envie de vous voir revenir l'an prochain pour continuer la discussion !

IMMERSITY



PÔLE IMAGE MAGELIS

Précurseur dans les métiers de l'image, Magelis investit le champ de l'innovation pour proposer aux auteurs et producteurs de nouveaux médias un dispositif complet qui englobe création, financement, formation, ressources humaines et techniques : réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, œuvres hybrides, jeu vidéo, vr-animation, webfiction, webdoc... toutes les créations innovantes trouveront à Angoulême les ressources nécessaires à leur réalisation.

C'est ainsi que Floréal Films, en s'associant à Miyu Productions et à Studio Nyx, a pu bénéficier du soutien du département de la Charente pour produire *The Hangman at Home*, Grand Prix du Jury pour la meilleure œuvre immersive VR de la compétition officielle de la 77e édition de la Mostra de Venise.

Avec un fonds d'aide à la production parmi les mieux dotés en France et ouvert aux auteurs, une centaine d'entreprises spécialisées dans l'audiovisuel, un vivier d'une trentaine de studios d'animation, de jeux vidéo et de réalité virtuelle, plus de 250 auteurs de bande dessinée et un campus unique en Europe de 12 écoles supérieures, Magelis est le partenaire incontournable des acteurs de l'image.

Terre de tournage prisée des producteurs de films de cinéma et de fictions pour la télévision, la Charente héberge de grands plateaux équipés de toute la machinerie nécessaire, un fond vert, un studio pour la capture de mouvement et des professionnels qui développent leurs compétences dans le domaine de la réalité virtuelle et des effets visuels. Le son n'est pas en reste avec des studios de postproduction également aptes à réaliser des montages spatialisés « VR ready ».

Pour contribuer à la diffusion d'œuvres innovantes, Magelis soutient Courant3D, le festival de l'immersion et de l'interactivité à Angoulême qui se déroule pendant Immersivity.

C'est ainsi qu'en accueillant les précurseurs des narrations immersives, créateurs et producteurs, Magelis compte dessiner avec eux l'avenir de cette filière prometteuse. D'autres projets sont encore à venir, notamment une résidence d'auteurs avec la Fondation Martell à Cognac... Rendez-vous début octobre 2021 pour une nouvelle édition d'IMMERSITY !

PROGRAMME 2020

MERCREDI 30 SEPTEMBRE

Atelier 1 Le LBE est mort...Vive le LBE !

Catherine Schwartz, Fondatrice et Dirigeante, Studio Moebius

Thibault Mathieu, Fondateur et Producteur, Wilkins Avenue

Atelier 2 Documentaires VR : créer et diffuser pour le grand public

Chloé Rochereuil, Co-fondatrice et Réalisatrice, TARGO

Victor Agulhon, Co-fondateur et Producteur - TARGO

Atelier 3 Enjeux de prototypage : se confronter à la réalité d'une (pré-)production virtuelle

Voyelle Acker, Productrice, Small Creative

Julien Bercy, Directeur de production

Rendu des ateliers

Conférence Storyliving vs Storytelling : étude de cas de *The Key*

Céline Tricard, Productrice et Réalisatrice, Lucid Dreams Productions

Soirée au Domaine de Veuze

JEUDI 1ER OCTOBRE

Conférence Venice VR Expanded : construire un festival hybride

Michel Reilhac, Auteur, producteur, consultant transmédia

Atelier 4 Scénario : comment construire une narration immersive ?

Clémence Madeleine-Perdrillat, Réalisatrice et Scénariste

Emmanuel-Alain Raynal, Producteur et Réalisateur, Fondateur, Miyu Productions

Atelier 5 L'interaction au service de la narration immersive

Sabrina Calvo, Directrice narrative, DONTNOD Entertainment

Charles Ayats, Auteur et Designer

Atelier 6 Produire des oeuvres immersives pour valoriser le patrimoine

Noémie Sivadier, Directrice créative, Polymorph

Pierre Croizet, Fondateur et Dirigeant, Les Décodeurs associés

Charles-Alexandre Delestage, Responsable du Lab FABRICC, Université de Poitiers

Rendu des ateliers

PROGRAMME 2020

Retours d'expériences PXN

Avi Amar (Floréal Films) - *The Hangman at Home*
Jeremy Sahel (Da Prod) - *Recoding Entropia*

Conférence Institut Français - Présentation du catalogue « VR Immersive Experiences »

Anne-Sophie Braud, Responsable du pôle Appui aux cultures numériques
Hannah Bellicha, Chargée de projet au département numérique

Table ronde Penser ensemble l'avenir de la création immersive française

Modérateur : Vincent Le Leurch – Le Film Français
Olivier Fontenay – CNC
Chloe Jarry – PXN
François Bouille – Euromersive
Judith Guez – AFXR
Vincent Guttmann – French Immersive Studios

VENDREDI 2 OCTOBRE

Conférence Explorer les formats de la création XR : de nouveaux horizons

Pierre « Pyaré » Friquet, Créateur de mondes immersifs

Atelier 7 Scénographie immersive : allier expérience virtuelle & installation réelle

Margherita Bergamo Meneghini, Chorégraphe, Compagnie Voix
Judith Guez, artiste-chercheuse, curatrice et développeuse en VR/MR

Atelier 8 Créer, enregistrer et produire la musique pour des œuvres immersives

Cyrille Marchesseau, Compositeur, Orchestrateur, Producteur son
Vincent Percevault, Fondateur et Dirigeant, G4F

Atelier 9 Technologies immersives : faire les bons choix au service de son scénario

Amaury La Burthe, Directeur Créatif & Réalisateur, Novelab
Benjamin Nuel, réalisateur, Arte

Rendu des ateliers

Conférence #1 - Storyliving vs Storytelling : étude de cas de **The Key**

CÉLINE TRICART

Productrice

The Key est une œuvre interactive réalisée par Céline Tricart, via sa société de production Lucid Dreams Productions et avec l'appui d'Oculus (VR For Good) et l'ONG Friends of Refugees. Sortie en 2019, l'expérience est récompensée au festival de Tribeca et à la Mostra de Venise.

A l'origine spécialiste de la 3D relief, formée à l'ENS Louis Lumière, Céline a développé ses projets en mettant la technologie 3D au service de la narration (storytelling). Après plusieurs années à travailler pour l'industrie du cinéma à Los Angeles, elle crée sa société Lucid Dreams Productions en 2016 pour s'orienter vers la production en réalité virtuelle, et principalement le documentaire VR - notamment *The Sun Ladies* en 2018. Après Sundance ou SXSW, le film tourne toujours en festivals avec +70 sélections.



The Key : une aventure en production

Première production dans un moteur de jeu, en interactif pour Céline, *The Key* a débuté à Tribeca en 2019, et a gagné le grand prix du festival tout comme à Venise quelques mois après. Depuis le printemps 2020, le film est disponible sur l'Oculus store gratuitement.

L'aventure *The Key* a commencé en juin 2018 via le programme Oculus VR for Good, où étaient sélectionnés 6 créateurs VR et 6 organisations caritatives pour co-crée un projet immersif (en l'occurrence Friends of Refugees, basée à Atlanta). Premier défi créatif : sur un sujet autour des réfugiés déjà très traité en VR, il était impératif de ne pas se répéter ! L'idée des clés que conservent les réfugiés sur eux a émergé rapidement comme un sujet porteur. Le pitch fait durant ce workshop a quasiment défini ce qui allait devenir *The Key*, un projet financé à 100% par Oculus pour une mise en ligne exclusivement sur leur plateforme.

« The Key » 180820			
TIME	SCENE	VISUALS	SOUNDTRACK
00:00	SCENE 1 - INTRODUCTION	Dark Place	A slow and eerie music starts, only one instrument at first, then more. (The Key theme) VOICE OVER (woman with an accent): <i>Memories like dark places. That's why we close our eyes when we try remember something.</i>
		Black and white outlines draw random blurred memories: -The silhouette of children running after each other, laughing. - The silhouette of steaming pots - Rain falling in a forest.	VO: <i>Childhood friends. A recipe we used to love. The smell of the rain. I used to remember these things well.</i>
		Black and white outlines draw the shape of a key in front of the viewer and glows slightly. VR controllers vibrate to catch the participant's attention: When looking down, they realize they now have hands.	VO: <i>But now every time I close my eyes, all I can see is the Key. It's so real, I can almost grab it. But I know if I do, I'll have to face the memories I locked away. I'll have to remember where the Key comes from and what it opens.</i>
		User action: Touch the Key If no action after 10 seconds, VO resumes. When touched, the Key glows with light, transitioning to:	VO (if no action after 10 seconds): <i>I knew this moment was coming. I can't go on like this. All my memories are hiding, behind this key I'm so afraid of touching. I have to be brave and unlock them once and for all. I have to do it.</i> Sound of a key in a keyhole, and a door opens.

Le scénario écrit rapidement autour des rencontres avec les réfugiés s'accompagne des premières illustrations, des characters design, concept art... avec une société partenaire. En décembre 2018 Céline rencontre Claire Aran qui va l'aider à concevoir les environnements et décors 3D/360. L'ébauche du projet (proof-of-concept vidéo) est alors envoyé à Loren Hammonds, programmeur à Tribeca et mentor du programme VR for Good. C'était alors un montage succinct des séquences du film avec une première version de la musique et des voix témoins ! Et ce qui était un prototype, avec les bonnes intentions, la poésie, le pacing, la musique, a abouti à une sélection pour Tribeca 2019.

Un marathon de Tribeca à la sortie sur l'Oculus store

“The Key” a été produit notamment avec Flight School Studio qui a une solide expérience gaming et interactif, notamment avec “Manifest 99”. Ils se sont mis au travail sur le programming et les interactions, en parallèle d’artistes 3D pour le character design et l’environnement, et la musique en France. Soit au total une dizaine de personnes ! Dans le même temps, Céline est partie en Irak filmer une scène en photogrammétrie pour la séquence finale (spoiler) dans des conditions réelles - au coeur d’un des anciens bastions de l’Etat Islamique. Pour cela elle a été accompagnée à distance (et gracieusement) par l’entreprise allemande Realities.io, spécialiste de ce type d’images. Les photographies issues du tournage ont aussi servi à modéliser l’environnement de départ pour respecter les gabarits réels. Les animations ont été réalisées par une entreprise russe, sur un principe de simplicité et de mouvements répétitifs : il a fallu optimiser chaque animation pour répondre aux deadlines et aux besoins du projet.

“The Key” a pris la forme d’une installation sous forme d’escape room pour Tribeca, pour mieux surprendre le public sur la fin de l’histoire. La dernière version du projet (initialement prévu pour Quest, finalement terminé pour Rift - autant de problématiques de câbles à ajouter) a été terminée 2 heures avant l’ouverture... et un premier spectateur membre du jury Storyscape ! Les 10 000 dollars du prix ont été intégralement reversés à Friends of Refugees à l’issue du festival.

L’expérience d’un premier passage en festival a permis, pour Venise, d’apporter de nombreuses corrections au projet pour sa première internationale - notamment adapter le film pour Quest.



Suite au succès à Venise, il a également fallu préparer “The Key” pour le sortir sur l’Oculus store, avec les retours “red flags” de la plateforme pour corriger le film en fonction de leurs critères très restrictifs.

Conférence #2 - Venice VR Expanded : construire un festival hybride



MICHEL REILHAC

Forcé de revoir l'organisation de son édition 2020, la Mostra de Venise s'est bien déroulée début septembre mais à effectifs réduits. Pour Venice VR (la compétition officielle immersive du festival), l'un des rendez-vous les plus en vue de l'année, les programmeurs Liz Rosenthal et Michel Reilhac ont proposé un festival multi-plateformes et multi-lieux, vraie proposition hybride et mondiale pour une édition très particulière : Venice VR Expanded.



Passer en mode hybride en conservant l'intégrité des oeuvres

Fin 2019 il y avait déjà une ambition de transformer le rendez-vous Venice VR en "phygital" (hybride sur place et en ligne en même temps) avec l'île VR à Venise accompagnée d'une plateforme en ligne. Lorsqu'il a fallu décider que 2020 se déroulerait en ligne, un prototype existait donc déjà, conçue par VRROOM (sur VRChat). L'impératif était dès lors de choisir les priorités d'un tel changement : ne pas privilégier une seule plateforme mais bien les différents formats des oeuvres (c'est la mission du festival de respecter cela), privilégier l'accès du public non-initié (d'où un accès à des casques comme le Quest).

Un constat s'est rapidement présenté : aucune plateforme n'existe aujourd'hui pour accueillir l'ensemble des formats & casques existants. L'hétérogénéité et la complexité du dispositif s'est imposé aux organisateurs. Après l'étude des différentes plateformes durant la période de confinement, un choix a été réalisé : pour les oeuvres 3DOF un triptyque VRROOM via VRChat, Oculus TV et HTC Vive Video, et pour les oeuvres 6DOF via Oculus en "court circuitant" la plateforme pour proposer des clés individuelles à chaque accrédité et accéder aux contenus sans les publier officiellement. Idem sur Viveport. Pour le spectacle vivant, qui est une tendance de fond artistique, les 4 oeuvres ont utilisés soit VRChat, soit NeosVR (la plus impressionnante !) ou une solution dédiée pour Gilles Jobin.

Ré-imaginer Venice VR : Expanded

Pour fédérer ces différents accès, VRrOOm a créé un environnement d'accueil sous VRChat (la plateforme la plus conviviale & accessible, notamment sur les avatars - le volet social est très important à Venise) : une salle d'arrivée comme un sas d'accueil, une salle d'exposition pour présenter les 44 oeuvres sélectionnés, et un jardin VIP pour les accrédités et événements durant le festival.

Un autre axe a été de créer un réseau de lieux satellites dans le monde. 15 villes dans le monde ont accueillis, à travers 15 lieux partenaires, des VR lounges dans lesquels les spectateurs pouvaient accéder à la sélection. Un dispositif très satisfaisant !

Venice VR Expanded a cumulé 115 000 visionnages des projets à travers l'ensemble des plateformes, et sur les lieux satellites. Il reste quelques chiffres qu'Oculus n'a pas livré, néanmoins :

- Oculus TV : 43 000
- Viveport Video : 5 500
- Viveport (6DOF) : 31 600
- VRrOOm x VRChat : 16 185
- Live performances : 1 065
- Lieux satellites : 11 000



Venice VR Expanded au CENTQUATRE (104) Paris

Aucune grande plateforme ne communique de chiffres précis, alors même qu'ils existent et sont très précis. Les créateurs et développeurs ne sont pas autorisés à les communiquer, de la même façon. Pour Venice VR, le premier constat est que les spectateurs sont majoritairement informés (initiés) : ils ont un casque, en majorité, ou sont venus dans les Satellites. Dans ce dernier cas il y a eu des néophytes dont, pour certains, ont découverts la VR, notamment des +50 ans.



Venice VR Expanded au CENTQUATRE (104) Paris

Quelles sont les leçons 2020 & les intentions 2021 ?

Le potentiel vers le public est particulièrement intéressant. Il faut désormais envisager un avenir hybride pour nos événements. Notre mission est de proposer également des installations physiques : certaines proposées en 2020 pourraient être reconduites en 2021. L'impact - la valeur - des rencontres physiques est également indéniable, c'est là aussi un atout fort de Venice VR et son île.

Nous allons travailler ces prochains mois sur la plateforme que nous lancerons l'an prochain pour un meilleur accès aux oeuvres - hors évidemment les installations. Notre intention est de créer plus d'interactions entre les publics, ceux éloignés et connectés, ceux présents physiquement sur le festival. Il y a deux niveaux de dialogues à envisager, développer, travailler.

Le réseau des salles Satellites a été un vrai succès que nous souhaitons renouveler. D'une part cela permet de trouver un autre public, d'autre part les lieux ont pu créer une vraie programmation d'envergure mondiale (avec des avant-premières) et un label Mostra de Venise. Mais on a aussi vu un vrai travail de promotion, avec chaque lieu travaillant sa propre communication, et permettre de vraies retombées presse.

La "présence" du virtuel, une vraie question

Dans la mode par exemple, c'est devenu assez courant : par le biais de magasins, boutiques, en ligne on utilise le virtuel. Cela nous indique qu'il faut s'interroger sur la scénographie du virtuel dans des lieux réels. De la mise en scène aux échanges entre participants (virtuels et réels).

Notre plus grande difficulté a été l'hétérogénéité des plateformes, et donc des oeuvres présentées. Cela nous indique la difficulté pour accéder à chacune d'elles, mais aussi notre dépendance aux grandes plateformes (Oculus, HTC...). Il faut que des progrès soient faits dans les prochains mois, pour que la technologie nous permettent de créer des plateformes globales, uniques et indépendantes. Aujourd'hui on peut s'interroger sur notre relation aux GAFA, et ce chemin à sens unique qui peut s'avérer inquiétant (sur la saisie des données ou les prérogatives à l'intérieur d'Horizon en faisant un monde aseptisé à la Disney). L'avènement de la VR, envisagée sous la coupe de Facebook, serait négative. Il est fondamental, en tant qu'artistes, producteurs et festivals, d'envisager un autre usage de la VR. Le médium dans nos usages est bien plus fascinant, complexe et passionnant qu'un simple réseau social "flat".

Sur la question des avatars, c'est un enjeu passionnant. La mode n'est pas loin non plus sur cette question (certains design de vêtements, de skins, peuvent se monnayer plusieurs milliers de dollars !). A travers le festival, en étant virtuellement actifs pendant près de 9h par jour, nous nous sommes créés plusieurs identités d'avatars. Et cette nouvelle dimension individuelle va devenir très importante dans les mondes virtuels. Les industries artistiques mais aussi économiques (fashion..) s'y intéressent énormément.

De façon plus individuelle, il faut s'interroger sur notre implication dans les univers virtuels. L'utilisation des mondes virtuels, des jours entiers pendant un événement comme la Mostra, peut avoir des effets secondaires à considérer. Epuisement physique et psychologique, isolement et addiction aux mondes virtuels (plus intéressant, fun que la réalité), mais aussi travail sur l'avatar qui nous interroge sur le dédoublement des identités réelles et virtuelles. C'est un sujet important du danger des plateformes sociales VR, qui doit faire prendre conscience de ce qu'elles sont. On égratigne à peine le potentiel créatif et social de ces univers, et les créateurs ont justement un rôle important pour s'interroger sur ces nouveaux modes de communication.

On en revient à un vrai besoin d'expérience (virtuels, GN...), de vivre quelque chose d'impossible dans notre réalité. Là-aussi, il y a une vraie différence entre nos envies réelles et virtuelles. Il y a de multiples possibilités de s'évader de notre réalité ; il y a là un champ d'investigation encore largement inconnu. Surtout à l'heure où les échanges entre avatars ont déjà des implications émotionnelles et psychologiques, autonomes de nos échanges dans le monde réel. C'est un vécu particulier qui va demander une gestion, une compréhension fondamentale. L'équilibre entre les deux univers va demander un vrai effort, surtout pour ne pas diminuer l'intérêt du réel. Même dans une période aussi difficile que le Covid, on a toujours un besoin du physique.

Monétisation des oeuvres : un rôle des festivals ?

Il faut avancer aussi sur la distribution des oeuvres, et envisager un rôle plus actif des événements qui peuvent dans un premier temps offrir une vraie visibilité aux oeuvres sélectionnées. Comment transformer la perception du public pour déclencher des achats ? C'est notre réflexion avec plusieurs festivals et producteurs de proposer une "Collection des festivals", soit un projet simple de diffuser par une plateforme agnostique (unique) les oeuvres sélectionnées par l'un des festivals participants. Nous voulons monter une plateforme de référence, reconnue pour ses contenus, et donc commerciale. Nous espérons que ce projet, administré par le Centre Phi, pourra voir le jour dès le premier trimestre 2021.

Il faut rester optimiste sur l'avenir de la XR créative, l'épanouissement des nouveaux supports comme art narratif. Avec beaucoup d'apprentissage du cinéma, du jeu vidéo etc. nous apprend beaucoup sur la façon de créer, notamment en y intégrant l'interactivité. Il y a déjà une belle maturité des créateurs, qu'il s'agisse des oeuvres LBE mais aussi la vidéo 360 dont le niveau ne cesse d'évoluer (photogrammétrie, haptics...). Il y a là une richesse inédite, de nouvelles frontières qui sont sans cesse repousser.

Bonus : la liste des 15 salles accueillant Venice VR Expanded

- China Academy of Art - Sandbox Immersive Festival, Hangzhou
- Comédie de Genève, Geneva
- Design Center Flacon, Moscow
- Espace CENTQUATRE-PARIS – Diversion cinema, Paris
- ESPRONCEDA - Institute of Art & Culture, Barcelona
- Fondazione di Venezia - M9 – Museo del '900, Venice Mestre
- HTC Corporation - VIVE ORIGINALS, Taiwan
- INVR. SPACE, in partnership with VRBB and supported by Medienbord, Berlin
- Laboratorio Aperto di Modena, ex Centrale AEM, Modena
- Laboratorio Aperto di Piacenza, ex Chiesa del Carmine, Piacenza
- Nikolaj Kunsthal, Copenhagen
- PHI Center, Montréal
- Portland Art Museum & Northwest Film Center, Portland
- Eye Filmmuseum, Amsterdam
- Koç University KARMA Lab in partnership with Soho House Istanbul, Istanbul

Conférence #3 - Explorer les formats de la création XR : de nouveaux horizons

PIERRE « PYARÉ » FRIQUET



De nouveaux horizons pour la création VR : retour sur les expériences de Pierre PATTERNS, SPACED OUT et ALONE TOGETHER. Et avec plusieurs formes : dôme, 6DOF, VRChat, expérience aquatique ou concert immersif !

L'évolution dans la forme des arts, de la photographie au cinéma, puis au jeu vidéo, nous amène à l'idée d'une immersion plus intense incarnée par la VR. Dès le début des années 2010 Pyaré a exploré différents formats, le plus souvent en auto-production.

Une oeuvre protéiforme : PATTERNS

PATTERNS (2016) est une commande de la Société des arts technologiques (SAT) de Montréal, aidé également par le CNC. Invité pour réaliser un film dôme de 30 minutes dans un espace de 28 mètres de diamètre, Pierre a développé par la suite d'autres versions du même projet : 6DOF et VRChat. La notion de distribution était déjà au coeur du projet, en alliant l'ambition créative (expérimentale) et le pragmatisme d'une production qui devait avoir identifié ses publics avant tout.

Histoire d'hypnose et de possession, PATTERNS explore l'inconscient du héros à travers une psychothérapie. Naviguant dans son subconscient, ses souvenirs, nous découvrons un univers lorgnant vers du Lovecraft. Pour des raisons de financement - balbutiant à l'époque - la demande était de produire avant tout pour les dômes (700 dans le monde), un secteur plus mature en Amérique du Nord qu'en Europe. Les spectateurs sont ici allongés pour découvrir l'expérience.



En travaillant sur la photogrammétrie, la capture volumétrique, il a fallu adapter le design de l'expérience pour répondre aux contraintes techniques. En version 360, plus courte, puis en version 6DOF et VRChat, chaque version a bénéficié des mêmes assets mais en se restructurant pour chaque utilisation (et pas le même impact car la réalisation a avant tout été pensée pour le dôme).

Récompensé au festival Nouveau Cinéma en 2016, PATTERNS pourrait revenir sous de nouvelles formes prochainement, notamment pour la prochaine édition du Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg (FEFFS).

Plonger dans la VR : SPACED OUT

SPACED OUT (2020) qui a été présenté en 2020 à Sundance New Frontier et à New Images, a été développé comme une expérience subaquatique au World XR Forum en Suisse.

L'expérience repose sur une technologie de la société indépendante Ballast (co-créé par un collaborateur de longue date de Pierre, Ando Shah), des casques VR étanches principalement vendus aux parcs aquatiques (500 000 visionnages depuis le lancement). Avec SPACED OUT, l'idée est de découvrir l'univers immersif en flottant à la surface. Dans un mélange de visuels autour d'un voyage vers la Lune, des ajouts sonores des voix des astronautes d'Apollo 11, SPACED OUT crée un mix de sensations et d'émotions dans une expérience sensorielle sans contraintes physiques, aidé par des artistes comme Sutu (artiste 3D) et Mourad Bennacer (musique). A l'inverse de la "VR à sec", il y a ici un support offrant toutes les possibilités du médium immersif - sans les contraintes : de l'immersion pure !

SPACED OUT est le fruit d'une interrogation liée à l'évolution de l'industrie VR, entre installations complexes et contenus 360. Fasciné par l'absence de gravité lié au projet, c'est bien le défi artistique qui a motivé Pierre pour développer cette expérience dans des conditions inédites. Très simple dans sa présentation, l'expérience ne nécessite qu'un casque 3DOF... et une piscine ! L'immersion aquatique, notamment par la pression de l'eau, transforme les points de repère traditionnels qu'on peut avoir en VR. Notre équilibre est redéfini, empêchant tout motion sickness avec des mouvements et des sensations très différentes. Ce type de technologie intéresse notamment la NASA pour mener différentes études sur ces sujets.

Côté production, SPACED OUT a dû expérimenter à tous les niveaux. Malgré la difficulté d'imposer ce projet - notamment auprès des financiers - il a bénéficié du soutien inconditionnel de Shari Frilot, programmatrice de Sundance New Frontier, ainsi que de l'encadrement d'une résidence en Suisse grâce au World XR Forum. Le film VR bénéficie ainsi d'un mix entre univers connu (la Lune, Apollo 11) et l'envie de proposer une expérience utilisateur aussi originale que possible, notamment sur les a-priori du public en arrivant sur le lieu de l'installation (notamment sur le malaise d'être en maillot de bain...). Tout cela a été étudié pour trouver un équilibre entre les craintes du public et la découverte du public ; la version originale de l'oeuvre se vit dans une quasi obscurité, l'avant et après visionnage feront ultérieurement l'objet de vrais décors pour rapprocher le spectateur du sujet (le "path to persuasion", notamment mis en place par Curtis Hickman pour les installations de The Void aux Etats-Unis).

Passionné par toutes ces possibilités, Pyaré écrit actuellement un film VR adapté de 20 000 lieux sous les mers de Jules Vernes : MAELSTROM.



Explorer le live musical : ALONE TOGETHER

ALONE TOGETHER est un concert virtuel réalisé pour Jean-Michel Jarre à l'occasion de la Fête de la Musique 2020 (une commande du Ministère de la Culture), sur VRChat avec VRrOOM. Les plateformes sociales VR sont un des enjeux de l'immersif de demain, et proposent de nombreuses fonctionnalités pour accueillir des événements de ce type. En live ce concert a réuni sur plusieurs plateformes (dont Youtube) +600 000 utilisateurs, dont +10 000 en VR. A l'inverse des concerts pré-enregistrés (comme Travis Scott sur Fortnite), tout ici était en direct pour mieux suivre la performance de Jean-Michel Jarre.

L'un des enjeux majeurs du concert était de réunir l'ensemble des utilisateurs connectés, entre VR et écrans 2D, etc. L'avatar de Jean-Michel Jarre à lui seul était constitué de 70 000 polygones ! Tout le travail de conception de cet avatar était déjà un défi en lui-même, dans un process de real-time tracking (par OptiTrack, finalement abandonné pour des raisons techniques). L'impératif était de montrer l'artiste en live, sa présence physique, au sein d'un concert "gamifié" pour mieux répondre à un public très connecté (ayant notamment l'habitude de Twitch, etc.). Des "game jockeys" peuvent intervenir pour proposer différentes interactions, notamment une vue différente du concert, des filtres...



Atelier 1 : Le LBE est mort...Vive le LBE !

CATHERINE SCHWARTZ

Fondatrice et Dirigante, Moebius Studio



Non, le location-based n'est pas mort : place à l'optimisme ! Les problèmes inhérents à l'exploitation physique des expériences interactives ne sont pas ou peu liés à la crise actuelle du coronavirus. Il y a un modèle à discuter ; un manque de communication entre les studios qui produisent les contenus et les exploitants (notamment sur la transparence lié à un business model à définir, adapter les contenus aux besoins du marché, former le staff qui doit opérer l'expérience), sur la standardisation du matériel, de la logistique, des formats d'exploitation. Aujourd'hui, chaque cas est spécifique : à chaque studio sa façon de produire une expérience, et de concevoir ses modalités d'exploitation. Hors au cinéma on n'invente pas un nouvel écran pour chaque film ! Des questions se posent également sur le volet marketing et promotion des oeuvres.

Immaturité du matériel, des technologies et de la communication dans un carcan très "gaming" des expériences : il faut jouer avant tout sur le lieu, ne pas viser que le monde du jeu vidéo. Il est prouvé qu'installer des dispositifs VR dans un lieu public (musée...) attire. C'est un constat simple qui impose de différencier le contenant du contenu. Le marché évolue ; la crise le démontre. Les professionnels ressentent le besoin d'aller vers des contenus plus qualitatifs, plus exigeant artistiquement en sortant du tout "gaming".

In fine, c'est le public qui doit dicter les besoins en contenu, non l'innovation technologique en elle-même. Le modèle «multi-expériences», alliant la XR avec des expériences physiques, et le volet para-expérience - l'environnement, l'accueil, le personnel - restent également à développer fortement, sur des modèles plus proche des parcs d'attraction (type Meow Wolf aux États-Unis qui travaille sa scénographie & ses services annexes).



THIBAUT MATHIEU

Fondateur & Producteur, Wilkins Avenue



Atelier 2 : Documentaires VR : créer et diffuser pour le grand public

CHILOÉ ROCHERFEUIL



Cofondatrice et Réalisatrice, TARGO

Comment créer et diffuser un contenu documentaire qui s'adresse au grand public ? Il y a paradoxe dans l'offre de contenus VR : il y a beaucoup de jeux vidéo destinés aux gamers, et beaucoup d'expériences artistiques exploratoires réservées à un public de festival — mais très peu d'expériences grand public.

Côté création, pour Targo, le point de départ d'un contenu grand public se situe dans le choix de raconter des histoires vraies, de documenter le monde réel. C'est pour développer un storytelling autour de 3 piliers : le lieu, le personnage et l'histoire. Il faut un arc narratif clair — un début et une fin. Un décor riche, et idéalement, des lieux inaccessibles. Enfin, il faut proposer des rencontres avec des personnalités connues et de premier plan.

Deux exemples : leur film sur Notre-Dame tourné avant et après l'incendie, des films au coeur des villes filmés pendant le confinement.

Côté distribution, il faut trouver un format qui s'adresse au plus grand nombre. Il faut choisir la technologie qui offrira une immersion complète tout en restant accessible largement. L'interaction peut limiter cela, mais la diffusion de nouveaux casques change progressivement la donne — le Quest démocratise l'accès à la VR tout en offrant des expériences 6DOF et interactives. Côté LBE, il y a des salles thématiques proposant des contenus VR permettant d'attirer un public qui ne connaît encore pas la VR. Exemple, la salle VR «Flyview Paris» sur la thématique du tourisme qui diffuse le documentaire sur Notre-Dame. Chez Targo la priorité est à la diffusion au grand public, et pas forcément à un passage en festivals — qui conserve une vraie importance en curation.



VICTOR AGULHON

Cofondateur et Producteur, TARGO

Atelier 3 : Enjeux de prototypage : se confronter à la réalité d'une (pré-)production virtuelle

VOYELLE ACKER

Productrice, Small Creative

Qu'est-ce qu'un (bon) prototype ? Il n'y a pas une seule définition, l'expérience de chacun étant différente quand à la conception d'un prototype. Il s'agit d'y inclure toutes les problématiques techniques et artistiques du futur projet, mais aussi d'avancer sur un devis réaliste (et précis), itérer à l'envie différentes versions, voir même tester les possibilités d'exploitation. Sur la question du "quand" (montrer un début de projet, tester les choses) s'est rapidement imposée comme majeure, avec le "combien" côté financement.

4 questions ont été posées : pourquoi (que veut-on faire), qui (destinataire, testeurs), comment (pré-requis pour le faire, quel livrable: teaser, POC, vertical slice...), quand.

Pourquoi ? Tout le monde en a besoin, car à chaque niveau il faut valider des concepts techniques ou artistiques, les implications financières, visualisation de l'univers traité, fabrication & devis à anticiper.

Pour qui ? Tout le monde, il reste à la charge des créateurs et producteurs de savoir à qui le montrer. Lors de l'élaboration du cahier des charges, il faut impérativement cibler ses actions vers un public donné, au regard des objectifs ciblés. En premier lieu, les collaborateurs du projet - jusqu'aux co-producteurs, mais des personnes pouvant comprendre un prototype au moment où il est conçu.

Comment ? Il faut accompagner/expliciter précisément la présentation du POC, proto ou vertical : concevoir par exemple un livrable, un cahier des charges (et un dossier artistique) accompagnant le prototype pour mieux définir le rôle et la version présentée. Intention artistique, vision, mission statement (vision commune indispensable au sein de l'équipe), le scénario détaillé du prototype, moyens financiers de le produire pour mesurer son ambition, et au final les objectifs pour ne pas gaspiller les ressources utilisées durant cette étape-clé.

Quand ? Vite, tôt, plein de fois (si on peut) dès que les critères précédents sont réunis.

Au final, la méthodologie réelle et les process pour produire un prototype sont inhérents à chaque production. La VR reste un secteur artisanal avant tout, et la notion de prototype prévaut pour les projets avec le plus de moyen.



JULIEN BERCY

Directeur de production



Atelier 4 : Scénario : comment construire une narration immersive ?

CI ÉMENCE MADELEINE PERDRILLAT



Réalisatrice & Scénariste

Pourquoi, parfois, la narration immersive semble frustrante au spectateur ? S'il peut y avoir un manque de narration classique - un point d'entrée, de sortie, un élément déclencheur - c'est dans un environnement de création totalement nouveau, qui se cherche encore, qui explore. C'est de la responsabilité du créateur d'emmener le spectateur dans ces nouveaux univers - et cela pose des questions d'écriture, de production, de distribution au regard de la nécessité de développer un projet pour les supports immersifs. Il y a encore aujourd'hui un aspect technologique et spectaculaire qui prime, là où l'histoire, l'émotion, l'incarnation des personnages et le sens pourraient être plus élaborés de façon plus satisfaisante. Néanmoins, il n'y a pas de grammaire à part entière du médium, mais plusieurs : il faut pour chaque œuvre trouver la bonne façon d'amener le spectateur dans l'univers souhaité.

En se concentrant ici sur les expériences narratives, la question a été de se demander :

- comment se déroule le développement d'une oeuvre VR ?
- quel est le rôle dans la narration des auteurs et des producteurs ?
- des financiers et diffuseurs ?

Se pose également la question du prototype (très gourmand en temps, énergie et financement) qui focalise le développement sur son aspect technique plus que narratif. Quid de l'aide aux auteurs VS le financement d'un prototype ? Alors que le temps se dilue au fur et à mesure de l'avancée du projet, il faut avant tout garder son cap narratif en tête.

La question du "phasage" des aides pour construire ces premières étapes, mais aussi la constitution d'une équipe solide et soudée pour accompagner la narration dès la première idée (réals, scénaristes, ingé du son, designer etc)

La construction d'un vocabulaire narratif peut s'accompagner d'une exploration des technologies, de phase de tests, mais le sentiment qui émerge de la scène VR est aujourd'hui d'en explorer avec plus d'exigence la narration qui mûrit de façon enthousiasmante !



EMMANUEL-ALAIN RAYNAL

Fondateur, Producteur & Réalisateur – Miyu Production

Atelier 5 : L'interaction au service de la narration immersive

SABRINA CALVO

Directrice narrative – DONTNOD Entertainment



La notion de narration interactive - dans sa définition algorithmique, procédurale - n'aura pas laissé assez de temps pour conclure sur ce sujet vaste, dans sa fragmentation, ses motifs et sa capacité de synthèse globale. Un récit que nous pourrions assimiler en fonction de notre état d'utilisateur-riche, mais s'est encore situé dans un univers complexe, voir expérimental, et largement sous-financé, qui peut exister dans le jeu vidéo.

L'immersion peut être envisagée comme un environnement dans lequel on reçoit des interactions, mais il est plus séduisant de l'imaginer comme un ensemble de réalités parallèles avec un ensemble d'informations reçues en même temps. Le design d'interactivité se fait alors sur ces informations, leur nature (l'humain, l'affect, l'intime), pour mieux les organiser en fonction de paramètres de sens, politiques. Un constat émerge alors que la narration immersive peut être rendue à l'utilisateur, avec des techniques simples. La narration aujourd'hui dans les mondes immersifs ne doit pas tenter de s'imprégner des influences du cinéma (occidental, oriental...), mais de comprendre la matière même d'un univers virtuel, de l'expression fragmentaire de l'intime qu'elle peut appeler. Comment rendre cela plus poétique ? L'immersion appelle la sensation, non l'émotion, ce qui éloigne ce médium des formats standard. C'est aux designers-seuses, producteurs-rices, codeuses-res de proposer une réappropriation des espaces et des corps à travers les mondes virtuels.

Au milieu de l'atelier, la narration environnementale a été abordée. Il a été question de Douglas Engelbart, de la Divine Comédie notamment.



CHARLES AYATS

Auteur et Designer



Atelier 6 : Produire des œuvres immersives pour valoriser le patrimoine

NOÉMIE SIVADIER

Directrice Créative – POLYMORPH

Retour d'expériences & ressenti autour de la production d'œuvres immersives pour valoriser le patrimoine : matériel ou immatériel, naturel, œuvres d'art, sites archéologiques, monuments, édifices, symboles... La particularité de ces univers - en France et en Europe - est qu'il reste le plus souvent la propriété de collectivités locales, d'institutions publiques, communautés d'agglomération, métropoles. Il est quelquefois géré par des opérateurs privés.

En tant que producteur de contenus (privé), on peut noter une vraie différence de culture dans l'approche des projets. Workflows, méthode agile, livrable... versus mission de service public : il faut parvenir à discuter ensemble, surtout sur des commandes souvent politiques, des équipes de collectivités travaillant à partir de cahier des charges, d'appels d'offres. Le paradoxe actuel dans ce secteur se situe entre la volonté d'engagement des publics, et le manque d'attractivité de la plupart des œuvres créées.

Sur l'exemple de plusieurs contenus VR produits pour la collectivité Grand Cognac, la complexité aura été le nombre d'intervenants sur ce type de projet - notamment des comités scientifiques, avec une attention portée aux détails historiques, nécessaire pour assurer la qualité de la médiation, mais au détriment quelquefois de la vision artistique. Par ailleurs, s'adressant à un public très large, ce projet a nécessité une grande attention à l'expérience utilisateurs : groupes, facilité d'exploitation, adaptation aux lieux...



PIERRE CROIZET

Fondateur et dirigeant – Les Décodeurs Associés



CHARLES-ALEXANDRE DEL ESTAGE

Chercheur post-doctorant
Responsable du Lab FABRICC – Université de Poitiers

Atelier 7 : Scénographie immersive : allier expérience virtuelle & installation réelle

MARGHERITA BERGAMO MENEGHINI

Chorégraphe, Compagnie Voix

Le point de départ : le travail des corps sur l'espace permet de créer la scénographie immersive. Il s'agit d'écriture presque théâtrale, très physique. Le mouvement permet ainsi la création, en travaillant ensuite sur le point de vue à proposer, la présence. La réalité virtuelle propose un voyage intérieur, un autre regard. Il faut imaginer la scénographie réelle, puis celle virtuelle. Comment faire vivre un espace, le lieu et le temps ? Il ne faut pas oublier le corps, élément essentiel de notre expérience, engagé tant dans l'espace que dans l'esprit.



L'atelier a reposé sur un exercice de visualisation du corps dans l'espace.

JUDITH GUEZ

Artiste-chercheuse, curatrice et développeuse en VR/MR



Atelier 8 : Créer, enregistrer et produire la musique pour des œuvres immersives

CYRILLE MARCHESSEAU

Compositeur, Orchestrator, Producteur son

Le son a une importance considérable en VR : ne ruinez pas votre expérience en faisant appel trop tard au compositeur et/ou sound designer! Leur implication dès le départ est important, notamment sur la collaboration avec les autres auteurs pour imaginer l'ensemble des sensations à proposer, l'attention à capter - le rôle des compositeurs et du sound design est trop souvent *uniquement* placé à la fin des projets. Le volet sonore est une vraie aide à la narration pour les œuvres immersives.

Côté technique, il faut admettre que les casques VR ne sont pas encore optimisés pour proposer une bonne expérience sonore. Il est dommage de devoir baisser la qualité du son sur la fin de la production.

En jeu vidéo, 15-20% du budget est alloué au son : un bon exemple pour les producteurs VR ? L'immersif reste un médium d'une complexité rare où la musique, la composition, le son joue un rôle majeur.



VINCENT PERCEVAULT

Fondateur et Dirigeant – G4F



Atelier 9 : Technologies immersives : faire les bons choix au service de son scénario

AMAURY LA BURTHE

Directeur Créatif & Réalisateur – Novelab

Quel choix technologique peut-on opérer pour servir au mieux sa narration ? VR, AR, projections, dôme, tablette... Les supports peuvent être très différents, de nouvelles technologies qui souvent limitent la création envisagée. Il faut donc bien envisager - pour les créateurs, producteurs, partenaires - l'enjeu du projet, un "mission statement" clair et précis pour toute l'équipe. Mais il faut bien anticiper les limites technologiques pour définir ce mission statement. BREATHE, L'ÎLE DES MORTS, UMAMI, NOTES ON BLINDNESS: INTO DARKNESS... Autant de récits et de procédés envisagés pour permettre aux spectateurs de s'immerger dans la narration, faire leur propre expérience.

C'est souvent un travail de laboratoire au coeur d'une industrie créative en devenir. Un travail qui peut être, sur un projet produit pendant plusieurs années, de revoir aussi le volet technologique selon l'évolution des outils envisagés. Il peut aussi être imposé (L'ÎLE DES MORTS pour la collection Arte), et l'écriture doit alors s'adapter. On peut tisser un parallèle (inverse) avec le cinéma, qui est envisagé à travers son histoire et moins les technologies impliquées.

La phase de développement, prototypage (vertical slice), est aussi une étape importante pour tester la technologie dans l'histoire. C'est un moment essentiel pour comprendre ce que l'on fait, et possiblement faire des choix pour la production à venir. La traduction poétique de l'intention originale du créateur peut se faire à travers les algorithmes et technologies utilisées, en conservant celles-ci les plus invisibles possibles.

Créer un projet, c'est aussi prendre en compte les limites des technologies à l'instant de la création : le film terminé bénéficie aussi de son époque, des possibles frustrations que cela peut engendrer - des possibilités offertes par le financement jusqu'aux outils choisis, tout cela engendre surtout des idées (et du désir) !



BENJAMIN NUEL

Réalisateur – ARTE

THE HANGMAN AT HOME



Un projet international co-produit en Région Aquitaine

Retour sur le Grand Prix du dernier festival de Venice VR Expanded avec ses producteurs Katayoun Dibamehr & Avi Amar (Floréal Films).

Une histoire de rencontre(s)

Nous connaissons le travail de Michelle et Uri Kranot depuis NOTHING HAPPENS. Nous avons adoré leurs propositions et leur avons fait part de notre intérêt de les accompagner sur leur prochain projet. Miyu Productions avait déjà commencé le développement (VR et court métrage) et nous sommes arrivés à ce moment... Nous avons ensuite déposé le projet au CNC en développement puis en production VR, et ensuite à l'aide à la création visuelle ou sonore par l'utilisation des technologies numériques de l'image et du son (CVS).

Le financement a été réalisé grâce au soutien important du CNC et de la région Nouvelle Aquitaine, Département de la Charente et du Pôle Magelis pour la France. Nous avons également été soutenu par les institutions danoise et le Canada grâce à l'Office National du Film du Canada (ONF/NFB). Aujourd'hui, le projet sera accompagné en distribution par Lucid Realities pour la partie VR.

Miyu est coproducteur délégué du projet. Miyu a mis au service du projet sa grande expertise de l'animation, grâce entre autres à leur studio basé à Angoulême. Le studio Nyx s'est occupé de la partie VR du projet. Miyu et NYX ont travaillé en collaboration sur l'animation et la VR avec les équipes au Danemark et à Montréal, Canada.

Faire vivre les oeuvres en festivals

Pour notre part, nous sommes vraiment très heureux et fiers de voir que notre engagement et notre travail a porté ces fruits en remportant les deux plus beaux prix en festivals. Et en même temps nous sommes triste et frustré de cette situation extrêmement compliqué pour nous tous. Les festivals, les événements en tout genre même online ne remplaceront JAMAIS les rencontres incroyables que nous avons toujours fait quand nous étions physiquement dans ces manifestations.

Je ne crois pas que les festivals trouvent leur voie dans la diffusion des oeuvres en ligne... Ils font ce qu'il peuvent avec les moyens du bord. A la limite pour les tables rondes c'est intéressant. Mais pour diffuser des oeuvres c'est très étrange de ne pas échanger après avec le public, les autres artistes, etc... Nous avons perdu beaucoup d'opportunités pour les années à venir.

Les conséquences (pas seulement pour la XR) vont être lourdes pour nos structures indépendantes et fragiles.

Pôle Image
Magelis
Angoulême

Félicite chaleureusement toute l'équipe de The Hangman at Home
pour son Grand Prix du jury pour la meilleure œuvre immersive VR



MOSTRA INTERNAZIONALE
D'ARTE CINEMATOGRAFICA
LA BIENNALE DI VENEZIA 2020
Best VR Immersive Work

The Hangman at Home - VR

Une expérience immersive de Michelle et Uri Kranot



Avec la participation de



Avec le soutien de



RÉGION
Nouvelle-Aquitaine



Le Film Français - Vendredi 25 Septembre 2020

Entretien avec ...

OLIVIER FONTENAY

Chef de service de la Création Numérique – CNC



2020 est une année particulière pour tout le monde, et la XR en particulier. Pour un secteur en devenir il y a eu des coups d'arrêts très durs, notamment pour le LBE qui commençait vraiment à se mettre en place. La fermeture des salles VR a été extrêmement violente sur ce point, alors que la tendance était plutôt à l'optimisme les concernant. Pour tous, comme pour le CNC, le passage au télétravail et le redémarrage dans les conditions du confinement a été également un temps complexe à gérer et qui a modifié certaines pratiques.

Notre priorité dès le début du confinement a été de payer, et procéder au paiement de toutes les subventions déjà octroyées afin que les professionnels puissent bénéficier de ces sommes d'autant plus vitales pour eux. De même, nous avons lancé au plus vite les nouvelles commissions et les organiser à distance - ce qui était inédit alors, et est aujourd'hui presque ordinaire. Il faut saluer le travail des équipes du CNC qui, en 15 jours, ont pu transformer les habitudes de notre établissement public pour faire face à la crise. Au final, tous les process mis en place au printemps ont permis d'accélérer nos procédures, de passer en majorité à la signature électronique, et les délais de règlement pour toucher les aides ont été réduits de 30% à 40%. A la fin du printemps, nous avons également augmenté le plafond du premier versement des aides jusqu'à 85% du montant global. Pour certains producteurs ça a été important.

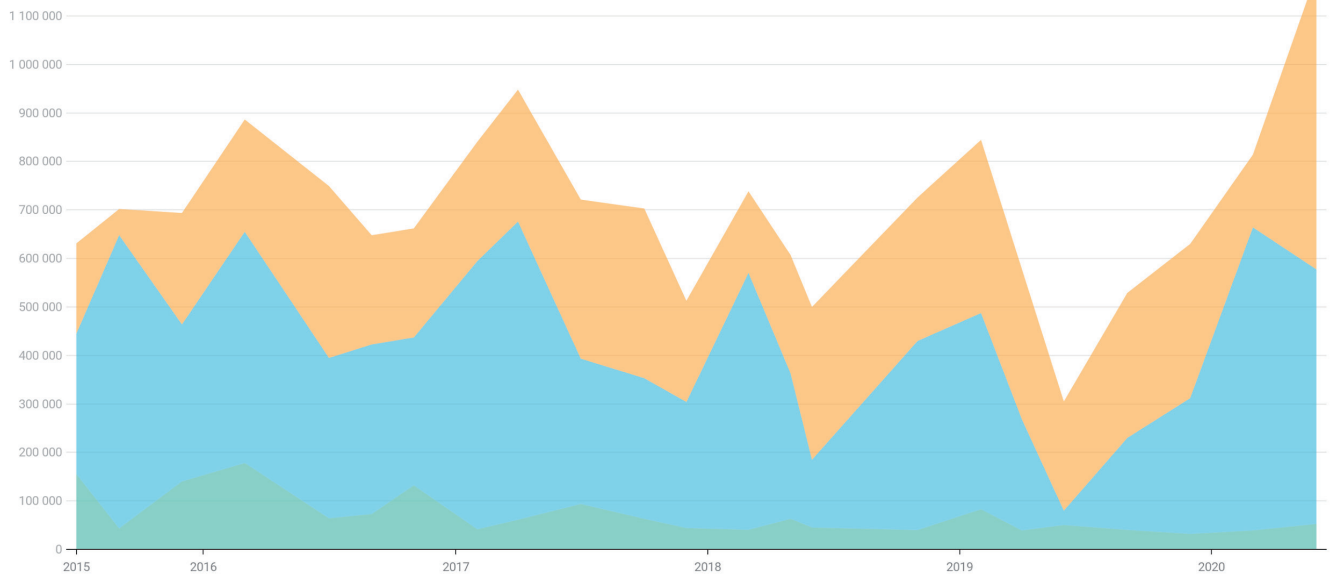
Avec la commission Expériences Numériques de juin, nous avons reçus énormément de projets et il a fallu adapter notre réponse. Nous avons donc octroyé plus d'argent que d'habitude, en prélevant sur le budget de fin d'année pour répondre aux besoins de l'industrie. Mais sur la fin d'année nous avons pu trouver un complément de budget, et ainsi renforcer le fond XR sur la fin 2020 avec une dernière commission en décembre qui disposera d'une vraie enveloppe.



Nouveaux médias : accélération des mises en production face à la crise du Covid-19

Subventions dispensées par le Fonds d'aide aux Expériences Numériques (par commission).

■ AIDE À L'ÉCRITURE ■ AIDE À LA PRODUCTION ■ AIDE AU DÉVELOPPEMENT



Graphique: Mathieu Gayet • Source: CNC • Créé avec Datawrapper

Nous confirmons également que les productions XR seront considérées comme “fragiles”, ce qui signifie que le montant des aides publiques qui pourront leur être octroyé passera de 50% à 80%. Attention, ça ne sera pas systématique mais à l’appréciation des commissions qui restent décisionnaires en la matière. Et tous les projets ne seront pas financés à cette hauteur maximum. Le rôle du CNC est ainsi très effectif dans une période très difficile, et nous restons mobilisés auprès de la filière immersive. Historiquement nous accompagnons les expériences numériques depuis plusieurs années, et nous avons à cœur pour les prochaines de mettre en place des dispositifs vertueux pour les soutenir du mieux possible.

Dans le cadre du plan de relance du CNC, il y a deux mesures qui concernent le secteur. Il y a tout d’abord un appel à projets dans tous les domaines du numérique consacré à l’éducation et à la jeunesse. Nous finalisons actuellement cette démarche, qui est orienté sur tous les sujets : histoire de l’art, sexualité, apprentissage, etc. La forme du produit ne sera pas imposé, de la XR aux réseaux sociaux... Nous souhaitons que cette démarche est un vrai sens, et aide des projets ordinairement complexes à financer. En parallèle nous allons également mettre en place un appel à projets autour de la diffusion XR, lié à des lieux physiques, pour début 2021. La diffusion est un sujet double chez nous, pour la France et pour l’international (qui bénéficie de crédits supplémentaires spécifiquement pour aider toute la filière numérique). L’objectif est clairement d’amener les acteurs du numérique au même niveau que les autres industries sur ce volet de la distribution, là où on peut aider.

Une nouvelle commission Expériences Numérique siègera en décembre - ses membres seront dévoilés d’ici là, et doit être nommée officiellement d’ici là.



Focus sur France Télévisions

france•tv

Depuis juillet 2020 Jeanne Marchalot est la nouvelle Responsable de la Recherche Narrative au sein du groupe France Télévisions, accompagnant les projets en nouvelle écriture quelque soit leur support. Dans un contexte très particulier, retour sur les productions en cours ou à venir de la part du groupe public.

Retour sur les projets à venir

Le département Recherche Narrative chez France Télévisions concerne les projets interactifs, immersifs et innovants en terme de technologies utilisées. En ce qui concerne le linéaire, cela relève d'autres départements : la plateforme France.tv pour les séries (de fiction) digitales ou Slash pour le documentaire. Dès lors la Recherche Narrative englobe la narration non linéaire et interactive et les nouvelles technologies, qu'il s'agisse de fiction, documentaire, contenus hybrides (app+LBE..).



MOA, disponible sur les stores gratuitement, a obtenu le prix XR de New Images. Parmi nos prochaines productions nous avons SEVEN GRAMS de Karim Ben Khelifa (THE ENEMY) produit par Lucid Realities (Chloé Jarry) et récemment présenté à NewImages ; C'est un documentaire en réalité augmentée qui s'intéresse aux composants de nos téléphones portables. ALICIA est une application à destination des assistants vocaux, produit par Flair Productions.

Nous accompagnons Atlas V sur ATOMU, présenté à Sundance cette année, une expérience multi-utilisateurs pour Quest autour de la fluidité des genres issu d'une légende de la tribu Kikuyu (Kenya) dont la voix française est Aïssa Maïga. LA PETITE DANSEUSE est un programme jeunesse en réalité augmentée adapté de "La Petite Danseuse de quatorze ans", une sculpture d'Edgar Degas exposée au Musée d'Orsay, produit par Chloé Jarry (Lucid Realities), écrit et réalisé par Gordon et Marie Sellier.

Enfin LADY SAPIENS est un dispositif global produit par Little Big Story, accompagné par Lucid Realities pour la VR, en collaboration avec Ubisoft, écrit et réalisé par Camille Duvelleroy : une expérience VR pour HTC Vive, une vidéo 360, un documentaire France 5 et un livre. D'autres projets sont au stade du développement sur des thématiques jeunesse, environnement...



Chez France Télévisions nous cherchons avant tout des contenus impactants avec des points de vue d'auteurs forts. Nous voulons nous appuyer sur des narrations fortes, et non pas des dispositifs purement technologiques. De même, nous nous orientons fortement vers des oeuvres susceptibles d'être diffusées auprès du grand public, en ligne et sur les stores - malgré leurs limites évidentes. Si cela doit passer par des applications mobiles, elles sont forcément gratuites.

Un accompagnement en production et en diffusion

Côté diffusion, nous essayons de créer du lien avec d'autres départements de France Télévisions pour créer des synergies et donner plus de visibilité à nos contenus. LADY SAPIENS par exemple est développé avec le département documentaire chez nous. La dimension internationale devient également essentielle, avec des versions françaises et anglaises dès le départ.



Je constate une vraie dynamique au sein de la communauté VR. Nous avons la chance d'avoir des talents français reconnus dans le monde entier (Céline Tricard, Mathias Chelebourg, Charles Ayats entre autres), des productrices et producteurs développant des projets forts avec des coproductions internationales. La volonté de se fédérer très tôt, notamment avec French Immersive Studios, est aussi intéressante pour consolider le secteur entier et ne pas reproduire certaines erreurs de la fiction traditionnelle. Il y a là une vraie "french touch" qu'il faut entretenir, surtout lorsqu'on voit le vrai effort de parité (auteure, réalisatrice, productrice) qui y ait fait!



UNE EXPÉRIENCE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE
CRÉÉE PAR GORDON & MARIE SELLIER
ÉCRITE PAR MARIE SELLIER
RÉALISÉE PAR GORDON

QUAND ELLE SORT DE SA BOÎTE

ÉPISODE 1
LA PETITE DANSEUSE
AU MUSÉE D'ORSAY

EN COPRODUCTION AVEC
lucid realities studio
Musée d'Orsay et de l'Orangerie
france•tv
AVEC LE SOUTIEN DE

L'hybridation des supports, des contenus incite à des synergies inédites. Les contraintes technologiques, narratives, obligent toute l'industrie VR à avancer très vite, à avoir de nouvelles idées, et pour nous c'est très stimulant de découvrir de nouvelles oeuvres. La complexité de certains dispositifs oblige les producteurs à réfléchir aux financements, et à la distribution de façon innovante. Là-aussi LADY SAPIENS est un exemple parfait de rencontre entre un diffuseur qui s'implique aussi sur le volet digital et VR du projet, aux côtés d'Ubisoft, de producteurs documentaire et/ou fiction, et également des chercheurs. Il y a là une vitalité et des échanges très stimulants.

Aujourd'hui je rencontre les producteurs pour les connaître et avoir une visibilité du secteur. Je souhaite également lancer des appels à projets pour, notamment découvrir encore de nouveaux auteurs.

Les Participants

ACKER Voyelle - Small Creative
AGULHON Victor - Targo
AMAR Avi - Floréal Films
ANDREANI Isabelle - Anima Concepting
ANSEL Sophie - Underwater Earth
ARNAUD Sarah - Tchikiboum
AUGUSTIN Marion - Narrative
AUXIETRE Balthazar - Innerscape VR
AYATS Charles - Reality divisée par bleu
AYMARD Teddy - Le bureau des curiosités
BAGOT Laurence - Narrative
BELLICHA Hannah - Institut Français
BERGAMO MENEGHINI Margherita - Compagnie Voix
BLANQUET Jérôme - Metronomic
BLONDIAUX Marie - Red Corner
BONILLA Rocio - Rocio Bonilla Illustration
BOUILLE François - French Touch Factory
BOULARD Jean-Christophe - EMCA
BRAUD Anne-Sophie - Institut Français
BRULON Ludivine - EurekaTech
CALVO Sabrina - DONTNOD Entertainment
CASTAING Aymeric - Umanimation
CHARRIERE Anna - CNC
CLAVIER Maud
COGINS Sigrid
CROIZET Pierre - Les Décodeurs Associés
DE PEUTER-RUTTEN Isabel - Studio XR-One
DELESTAGE Charles-Alexandre - Fabricc/Univ. de Poitiers
DELHAYE Sonia - Bureau des Curiosités Small Creative
DESJARDINS Arnaud - Femme Fatale Studio
DI TOMMASO Agata - Diversion Cinéma
DUCRE Léa
DUVERLY Christelle - Contre Gravité
EGAL Landia - Tiny Planets
FAVRE FELIX Jérôme - Hyperfiction
FLAMENG Loïc - Openscriptvr.com
FONTENAY Olivier - CNC
FOSSAT Cedriane
FRIQUET Pierre «Pyaré»
GABBAY Linda - InVersus
GAUDUCHON Marie-Véronique - Dessine-moi un monde
GLEISNER Urszula - Gleisner Consulting
GUEZ Judith - Laval Virtual
GUICHARD Fabrice - Polymorph Software
GUTTMANN Vincent - Small by Mac Guff
HERMANOWICZ Miłosz - vnLAB
HURARD Oriane - Les Produits Frais
INGELAERE Simon - Les Films du Pingouin
JACOPIN Esther
JANKOVIC Christophe - 3.0 Studio
JARRY Chloé - Lucid Realities
JORGE Thibault - Femme Fatale Studio
KIMMEL-GOMY Pauline
KLEIN François - Digital Rise
KOHEN Igal - IKO
LA BURTHE Amaury - Novelab
LARGE Rémi - Tamanoir Immersive Studio
LE COARER Gaëtan - Laboratoire de recherche LLSETI
LE LEURCH Vincent - Le Film Français
LEBORGNE Jean - Immersive Learning Lab
LEPETIT Alice
LESOURD Thomas - Association Off
LINDER Corinne - Fheels Concepts
LINOT Emmanuel - SolidAnim
LYOEN Dominique - Novo3D
MADELEINE-PERDRILLAT Clémence
MARCHALOT Jeanne - France Télévisions
MARCHESSEAU Cyrille
MARRAUD DES GROTTES Charles-Henri Studio XR-One
MATHIEU Philippe - Com. d'Agglo. Rochefort Océan
MATHIEU Thibault - Wilkins Avenue
MENZEL Ronald - Dreamscape Immersive
MEZIER Paul - Novelab
MORETTE Florence - Bibliothèque de Cognac
MOUSSET Mélodie
NUEL Benjamin
OCHOA Sergio - SOS
PAGES Anne - Kaibou France Services
PELLOILE Nicolas
PENEAU Michel - Femme Fatale Studio
PERCEVAULT Vincent - G4F Prod
PERRONNET Marie - Région Nouvelle-Aquitaine
POM Iwona - i.pom
PURGAL Frédéric - ArtofCorner
RAYNAL Emmanuel-Alain - Miyu Productions
REILHAC Michel - Submarine Channel
REITER Helmuth - Extended Movement
RIAHI Karine - Spring Legal
ROCHEREUIL Chloé - Targo
ROCHIGNEUX Jérémy - Metronomic
SAHEL Jérémy - Da Prod
SANCHEZ Delphine - Bluelight
SCHWARTZ Catherine - Moebius
SIVADIER Noémie - Polymorph
SOULIE Romain - Studio Nyx
TESSIER Vincent - Cinémur
TRICART Céline - Lucid Dreams Productions
ZENKOVIC Sylvie - Mysterie'Z Events

Soirée de gala au Domaine de Veuze



Photos : ©Magelis - Philippe Métifet

IMMERSITY

Organisé par



En partenariat avec



En collaboration avec

