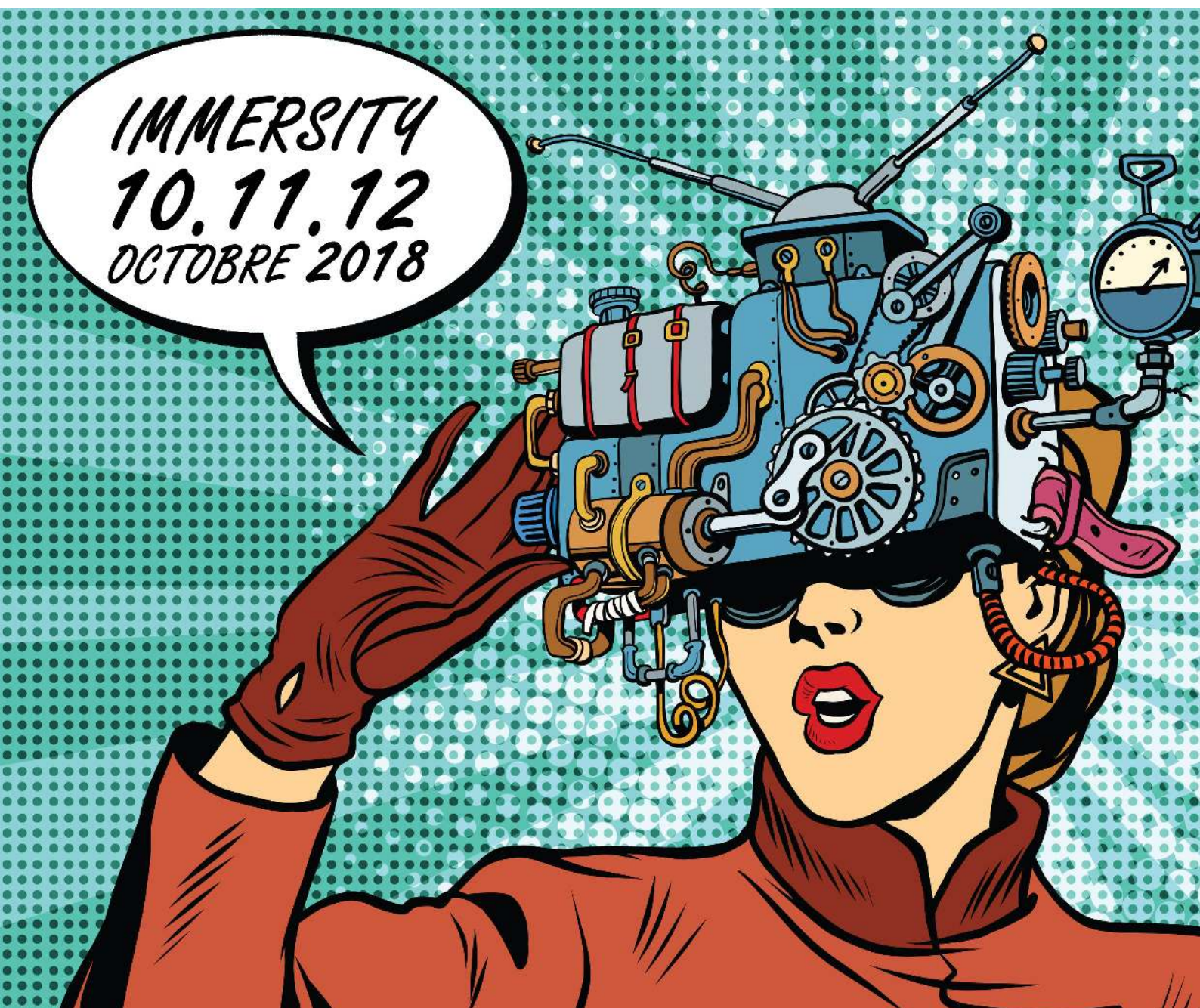


IMMERSITY

*Les Assises de la XR
dédiées aux professionnels des narrations immersives*

IMMERSITY
10.11.12
OCTOBRE 2018



DOSSIER DE PRESSE

p.3

Edito

p.4

Programme

p.6

Animateurs Conférences & Ateliers

p.11

Informations pratiques

p.12

A propos de



Angoulême, le 1 octobre 2018

Immersity, ou les Assises de la XR, dédiées aux professionnels des narrations immersives, aura lieu du 10 au 12 octobre 2018 à Angoulême. Cet événement exclusif, organisé par le Pôle Image Magelis et le think-tank Uni-XR, réunira les professionnels de la XR en France : auteurs, réalisateurs, programmeurs, techniciens et producteurs de contenus immersifs. La filière image régionale ainsi que les acteurs du financement de cette industrie en plein essor, institutionnels et distributeurs, français et internationaux, seront aussi de la partie.

Immersity sera l'occasion de faire un état des lieux sur la XR, trois ans après l'arrivée des premiers matériels de Réalité Virtuelle. Immersity sera le lieu de partage de nos expériences dans un cadre convivial et au sein de groupes facilitant les échanges et interactions, lors de sessions plénières animées par des speakers internationaux, puis dans des ateliers dédiés animés pour partie par les collègues d'UNI-XR.

L'objectif est de travailler sur des problématiques concrètes du secteur, de préparer l'avenir des narrations immersives et de susciter des coopérations, collaborations ou coproductions entre experts de la XR et professionnels de domaines connexes et très présents à Angoulême comme l'animation, le jeu vidéo, la fiction et la bande dessinée.

Le programme d'Immersity s'articulera autour des thèmes de la formation, de la création, de la production et de la diffusion de la XR. Comment valoriser nos talents ? Comment financer des projets ambitieux dans un marché en émergence ? Comment fonctionne la distribution ? Voici certaines questions qui appellent une mise en commun des premières expériences et points de vue dans le but de favoriser un modèle économique viable où l'investissement public est orienté sur un marché identifié et mieux balisé.

Nous y parlerons des priorités stratégiques des grandes plateformes, leurs formats, audiences et retours d'expérience. Nous parlerons des projets qui émergent actuellement et sont reconnus internationalement, souvent en associant grande liberté de création avec des montages financiers public / privé en France et à l'international.

PROGRAMME

MERCREDI 10 OCTOBRE

- 18h00** **Accueil des participants**
- 19h00** **Conférence d'ouverture - « La Réalité Virtuelle, c'est pour aujourd'hui ou pour demain ? »**
Salle Nemo *David Nahon, 3DEXPERIENCE Lab Dassault Systèmes, Association Française pour la Réalité Virtuelle*
- Projection Courant 3D**
 Sunspring d'Oscar Sharp & I Saw The Future de François Vautier
- 20h00** **Soirée de Gala** - Chais Magelis

JEUDI 11 OCTOBRE

- 9h30** **Conférence CRÉATION - « Souvenirs de guerre : retour concret d'un créateur sur la production de contenus immersifs »**
Salle Nemo *Céline TRICART, Lucid Dreams*
- 10h15** **ATELIERS**
Cité BD **Bande Dessinée** - Charles AYATS - Bande dessinée, de l'hybridation à l'interactivité
 Animation - Judith GUEZ - Créer entre le réel et le virtuel : passage, mise en espace et mise en relation
 Jeu Vidéo - Nikolaus ROCHE-KRESSE - Gamification et émotions dans les narrations immersives
 Film - Vincent RAVALEC - Les savoir-faire créatifs traditionnels sont-ils solubles dans l'immersion?
- 12h00** **Rendu Ateliers** - Salle Nemo
- 12h30** **Déjeuner** - La Table à Dessin
- 14h00** **Conférence PRODUCTION**
Salle Nemo *Jonathan Picard, Cirque du Soleil*
- 14h45** **ATELIERS**
Cité BD **Bande Dessinée** - Julien ABBOU - De la BD au projet immersif, quelle chaîne de production?
 Animation - Marie BLONDIAUX - Les grandes étapes de la création immersive. Comment prototyper?
 Jeu Vidéo - Gaël SEYDOUX - Quelle(s) technologie(s) pour quel(s) pipeline(s) de production ?
 Film - Céline TRICART - Créer et/ou produire : dualité et/ou continuité?
- 16h30** **Rendu Ateliers** - Salle Nemo
- 18h00** **Vernissage Exposition immersive « La Guerre en relief »** - Musée d'Angoulême
- 20h30** **Projection Festival Courant 3D - Séance de compétition relief #1** - Salle Nemo
- 22H00** **Soirée** - Chronoscaphe de la Cité de la BD

PROGRAMME

VENDREDI 12 OCTOBRE

9h30

Salle
Nemo

Conférence DISTRIBUTION - « Contenu et distribution : la poule et l'oeuf »

Ronald Menzel, Dreamscape

10h15

Cité BD

ATELIERS

Bande Dessinée - Paul BOUCHARD - Marchés et Publics : où sont les audiences des narrations immersives ?

Animation - Victoire THEVENIN - Comment identifier et atteindre le public des narrations immersives ?

Jeu Vidéo - Chloé JARRY - LBE, escape game VR, expériences large scale ou multi-utilisateurs, quel modèle de déploiement pour les narrations immersives ? »

Film - Louis CACCIUTTOLO - Quelles stratégies de communication pour optimiser les recettes à la diffusion ?

12h00

Rendu Ateliers - Salle Nemo

12h30

Salle
Nemo

Conférence de clôture

Heath Kenny, You and Eye Creative

13h00

Brunch - La Table à Dessin

14h00

17h00

Salle Nemo
Salle Laloux

Conférences Courant 3D

L'intelligence artificielle appliquée aux cinémas

La XR sur Angoulême

New Factory

Le K.Dick

Diffusion du programme de compétition VR Courant 3D

17h00

Projection Festival Courant 3D -Séance de compétition relief #2 - Salle Nemo

20h30

Salle Nemo

Soirée Festival Courant 3D

Projection de Tantale, le film interactif de Gilles Porte

Le Festival Courant3D se déroule du jeudi 11 au samedi 13 octobre 16h - www.courant3d-filmfest.com

ANIMATEURS CONFERENCES & ATELIERS

Les séances de travail seront animées par des professionnels de la filière. Afin de privilégier des échanges en profondeur, elles sont divisées en 3 groupes Création – Production – Distribution, eux-mêmes subdivisés en 4 ateliers: BD / Animation / Jeu vidéo / Film. Soit 12 ateliers au total et 5 conférences.

JULIEN ABBOU

Julien Abbou est Associé et Directeur des Opérations de DVgroup. DVgroup est un studio indépendant d'innovation digitale et de réalité virtuelle qui crée des expériences narratives et immersives pour les marques et le secteur du divertissement.

En 2017, DVgroup conçoit Alice, The Virtual Reality Play, une expérience inspirée de la tendance émergente du théâtre immersif à Londres et à New-York. L'oeuvre est sélectionnée et récompensée par les plus grands festivals de films internationaux, plaçant DVgroup sous le feu des projecteurs.

En 2018, le groupe annonce sa première levée de fonds de 4M€, lui permettant de renforcer ses activités de création de contenus originaux et de développer une offre destinée aux professionnels de lieux de divertissement.



CHARLES AYATS

Charles Ayats est diplômé de l'école des Gobelins en Interactive Digital Experience. Auteur et designer, il conçoit des expériences interactives et participatives (Phi, Tati Express, Pas si Bêtes les Animaux) souvent enrichies de mécaniques de jeu pour faciliter la transmission de connaissance, à l'image de Type:Rider, triptyque ludique sur l'histoire de la typographie, coréalisé en 2013.

Passionné par la réalité virtuelle, il poursuit son travail de création entre récit et jeu (Sens VR, 7 Lives, Paris 2050). Il travaille autant que possible sur des projets de médiation, porteurs de sens, innovants et engagés.



MARIE BLONDIAUX

Diplômée de Sciences po Paris et de la Sorbonne en littérature comparée et droit de l'audiovisuel, elle a travaillé pour le Centre National du livre, la mission dédiée à la réutilisation des données numériques du Ministère de la Culture et les services de développement TV de BBC Worldwide. Elle a ensuite intégré la filiale corporate de l'agence Capa en tant que chef de projets film et Web. Elle a produit ou coproduit les expériences interactives Phi, Wanted 18, Le dernier Gaulois, Radioactivity, Les animaux et nous, et le jeu en réalité virtuelle SENS VR.



PAUL BOUCHARD

Ayant travaillé 8 ans dans l'industrie cinématographique et les ventes de films, Paul Bouchard a développé une expertise unique en matière de distribution d'expériences VR. Il rejoint l'équipe de Diversion cinema en 2018 afin de lancer le département distribution internationale d'oeuvres immersives.

Diversion cinema représente les oeuvres de son catalogue à travers les festivals du monde entier, assure la distributions dans les lieux physiques d'exploitation et d'exposition VR et développe également une stratégie de distribution des oeuvres en ligne. En Septembre 2018, trois oeuvres représentées par Diversion cinema prennent part à la compétition VR du Festival de Venise.



LOUIS CACCIUTTOLO

Louis Cacciuttolo a créé VRrOOm en Septembre 2016. Media dédié à la réalité virtuelle, augmentée et mixte et publié en Anglais, Français et Chinois, VRrOOm a pour but de démocratiser l'accès à la VR par la curation d'informations grand public ainsi que la diffusion et la distribution de contenus VR/AR en ligne et dans des espaces physiques.

Avec plus d'un million de visiteurs uniques mensuels, le site d'informations www.vrroom.buzz est devenu le site francophone le plus influent du monde sur le sujet de la VR; la plateforme se situe dans le top 5 mondial des sites anglophones, et est le troisième site spécialisé étranger le plus consulté en Chine.



JUDITH GUEZ

Docteure en image numérique et réalité virtuelle (INREV, Université Paris8), Judith Guez s'est nourrie de son parcours multidisciplinaire entre art, science, robotique et cyberpsychologie pour explorer l'utilisation des illusions entre le réel et le virtuel comme nouvelles formes artistiques, autour des concepts de présence et d'émerveillement.

Aussi bien artiste, développeuse que conceptrice, elle explore depuis une dizaine d'années le domaine de la réalité virtuelle et augmentée afin de développer de nouvelles formes de narration allant du transmédia, à la plongée dans des mondes virtuels, et passant par la création vidéo scénique et performative.

Judith est actuellement fondatrice et directrice du pôle artistique du Laval Virtual. Dans ce cadre elle a créé une Art Gallery, pendant le salon Laval Virtual : Recto VRso (édition 2018 « matière réelle/matière virtuelle », 38 œuvres, 67 artistes de réalité virtuelle et mixte, 7 expositions). Elle est cofondatrice du collectif VRAC(Virtual Reality Art Collective) et membre CA de l'AFRV.



CHLOE JARRY



A plus de vingt ans d'expériences en production et conception de programmes innovants dans les industries créatives (VR & AR, apps mobiles, webdocumentaires, expériences muséales, livres interactifs, services de télévision interactive...)

En 2011, elle intègre Camera lucida où elle développe les projets nouveaux médias, comme le projet transmédia Missions Printemps (Simon Bouisson – Arte, 2012), les applications interactives Le Carnaval des animaux (Gordon et Emmanuelle Tchoukriel – FTV, Radio-France) ou Pierre et le loup (Gordon, Pierre-Emmanuel Lyet – FTV, Radio-France), ou, en 2017, le projet d'installation VR multi-utilisateurs et l'application en AR The Enemy, de Karim Ben Khelifa.

En 2018, elle fonde Lucid Realities dans le groupe CLPB, pour se concentrer sur les productions immersives en VR et AR, comme les projets 1,2,3 Bruegel, Nymphéas, ou Replay Memories qui sortiront dans les prochains mois. Chloé Jarry est membre fondatrice de l'association PXN des producteurs d'expériences numériques, et anime le collège Production du Think-Tank Uni-XR.

HEATH KENNY



Starting from the ground up and with more than 18 years of experience in the animation business, he is a creative executive with an extensive knowledge of animation production and the dark arts of developing a project from mind vomit into your next potential hit.

After escaping the island of New Zealand, and a brief but industrious stop in the UK (serving as Animation Director on the Gorillaz music video « Dirty Harry, » for example), he jumped ship to the land of stinky cheese and stripy tops, a.k.a. France. Taking on the role of Co-Director for the second season of Cartoon Network's Robotboy. After spending six years in France, he was promoted to VP of Creative at Gaumont Animation. In this role he drew on all his industry experience to provide a never-ending supply of creative solutions to even the stickiest of co-production needs. As the link between France and the rest of the world and with clients like DreamWorks, Disney, France Television, Tf1, RAI, Teletoon Canada and Netflix this was a demanding position.

Now as founder and President of You and Eye Creative, he is continuing to provide an important link between the French animation industry and the English speaking world.

RONALD MENZEL



Ronald Menzel est un entrepreneur et environnementaliste qui a consacré sa vie à imaginer des projets innovants dans lesquels des technologies de pointe sont utilisées pour créer des expériences extraordinaires pour les utilisateurs.

Il est Co-fondateur et Chief Strategy Officer de Dreamscape Immersive, une société basée à Genève et à Los Angeles et réunissant les acteurs majeurs de Hollywood. Elle a comme objectif d'apporter un changement de paradigme dans la narration cinématographique.

DAVID NAHON

Expérience Designer, Creative Technologist, Business Minded Intrapreneur, David Nahon est un pionnier de l'histoire des solutions logicielles pour la VR, ayant dirigé notamment le développement de la première salle immersive sur PC (le SAS Cube en 2001) et le premier moteur de jeu commercial en VR (Virtools VR Pack en 2003).

Depuis 1995, il a conçu des douzaines d'expériences immersives et a été activement impliqué dans la communauté scientifique autour de la VR, ce qui lui donne une vision hautement qualifiée de ce domaine d'activité. Au sein du 3DEXPERIENCE Lab de Dassault Systèmes, David incube de nouvelles expériences métiers autour de la VR dans le but de créer de la valeur dans les 12 secteurs d'activité du groupe.



JONATHAN PICARD

Acrobate dans l'âme ayant découvert le jeu théâtral et la conception 3D lors de son Baccalauréat en Génie Mécanique, profil Innovation Technologique.

Il est la référence en matière de réalité virtuelle et mixte au sein de C.Lab, le laboratoire créatif du Cirque du Soleil.



VINCENT RAVALEC

Vincent Ravalec est un écrivain, réalisateur, scénariste et producteur français né le 1er avril 1962 à Paris. Influencé par les grands mythes des années 1970 et une certaine littérature américaine (Carlos Castaneda, Allen Ginsberg), proche de Frank Margerin et de l'univers des Humanoïdes associés, Vincent Ravalec commence à publier des textes littéraires et à écrire des scénarios au tout début des années 1990. Son ouvrage Cantique de la racaille (1994) remporte le premier prix de Flore. Il a créé une maison de production de cinéma, Les Films du garage.



NIKOLAUS ROCHE-KRESSE

Nikolaus Roche-Kresse est diplômé d'une maîtrise de philosophie de l'Université de Paris XII, ancien élève du Conservatoire d'Art Dramatique de Créteil et formé à l'Ecole des Gobelins.

Il a été directeur artistique au sein du groupe Publicis pendant 10 ans pour plus de 150 marques dont presque toutes les sociétés du CAC 40, avant de rejoindre Ubisoft, où il travaille 5 ans en qualité d'expert mise en scène et réalisation sur des jeux mondialement connus tels Assassin's Creed, Far Cry, Watch Dogs, The Crew, Rainbow Six, The Division, Valiant Hearts, ainsi qu'en R&D sur du prototyping émotionnel en Réalité Virtuelle (VR) et Réalité Augmentée (AR).

Aujourd'hui, tout en ayant fondé la société SHAMANS FILMS ayant pour but de développer l'hybridation des narrations classiques et immersives, au cinéma comme en réalité virtuelle et augmentée et jusque dans ses applications en publicité, il travaille à l'écriture et à la réalisation de son premier long métrage cinéma produit par Fechner Films, travaille sur de nombreux projets de films et d'expériences VR / AR / XR en qualité de scénariste ou consultant



GAËL SEYDOUX



Diplômé en Design Graphique de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts-Décoratifs de Paris, d'une Maîtrise es-Sciences-Economiques de l'Université Paris 1 et d'un DESS d'Images et d'informatiques.

Pendant 13 années, Gaël participe à créer des mondes 3D et des univers narratifs virtuels : Réalisateur / Producteur d'un court métrage d'animation en stop motion, producteur d'un court métrage avec des acteurs réels, graphiste 3D sur des films Omnimax relief 3D, publicités 3D, des trailers de jeux vidéos et superviseur graphique 3D sur les effets visuels de plusieurs films.

Gaël officie ensuite dans l'industrie des jeux vidéo pendant 10 ans, chez Sony comme Producteur Artistique, puis chez Ubisoft. Il travaille à l'éclosion de nouveaux business notamment dans la Réalité Virtuelle pour les parcs d'attraction. Chez Technicolor depuis 2015, Gaël dirige la Recherche et l'Innovation pour les médias immersifs. A la tête d'une équipe de 65 personnes dédiée aux outils et technologies VFX et CGI, ainsi qu'aux contenus immersifs (Réalité Virtuelle et Augmentée), aux Light Fields et aux technologies de rendu temps réel (moteur de jeu). L'objectif est de créer la convergence des technologies vidéo, 3D et jeu vidéo à travers de nouvelles expériences innovantes, adaptatives et personnalisées.

VICTOIRE THEVENIN



Après avoir travaillé chez Visit Films à New York, Victoire rejoint les équipes mk2 en 2011. Elle s'est occupée de Business Development et de ventes internationales de films nouveaux et classiques en Amérique du nord, Allemagne, Europe de l'est et au Moyen-Orient avant de prendre les rênes de mk2 films & VR, le label de distribution international du groupe dédié aux œuvres en réalité virtuelle.

CÉLINE TRICART



Céline Tricart est une réalisatrice qui a développé un style unique et reconnaissable avec un sens visuel fort en raison de son expérience de directrice de la photographie. Son travail a été présenté dans de nombreux festivals prestigieux, notamment le Sundance Film Festival, SXSW, Austin Film Festival, le Clermont Ferrand Film Festival et le Chicago Film Festival. Céline

a été récipiendaire d'un prix Creative Award par la Advanced Imaging Society parmi de nombreuses autres distinctions.

Céline Tricart est également une experte de renommée mondiale en 3D stéréoscopique et en réalité virtuelle. À ce titre, elle a travaillé sur des films à la pointe de la technologie, dont le premier long métrage en 3D français « Derrière les murs » ce qui en fait la première femme stéréographe de long métrage au monde. Elle a ensuite travaillé sur des films de franchise bien connus tels que « Transformers 4: Age of Extinction » et « Transformers 5: the Last Knight ».

En 2016, Céline a fondé Lucid Dreams Productions, une société de production spécialisée dans les nouvelles technologies qui a participé à de nombreuses expériences primées telles que « Under The Canopy » pour Conservation International.

- **INFORMATION GÉNÉRALE ET PRESSE**

David Beauvallet : dbeauvallet@magelis.org / 05 45 38 51 50

- **PROGRAMMATION**

Voyelle Acker : voyelle.acker@gmail.com / 06 07 16 43 21

Fabien Siouffi : fabien@uni-xr.org / 07 83 53 95 77

- **LOGISTIQUE**

Marion Martinot : mmartinot@magelis.org / 05 45 38 51 50

- **COMMUNICATION**

Elodie Jacob-Juin: ejacobjuin@magelis.org / 05 45 38 51 54



CITÉ INTERNATIONALE DE LA BANDE DESSINÉE ET DE L'IMAGE
121 RUE DE BORDEAUX

LIEUX



Angoulême, à moins de 2 heures de Paris
et 35 minutes de Bordeaux par le Tgv



CHAIS MAGELIS

- A L'INVITATION DU PÔLE IMAGE MAGELIS, LA PARTICIPATION À L'ÉVÈNEMENT EST GRATUITE -

A PROPOS DE



PÔLE IMAGE MAGELIS, PÔLE DE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE ET CULTUREL DE LA FILIÈRE IMAGE EN CHARENTE, AU CŒUR DE LA NOUVELLE-AQUITAINE

Créé en 1997, le Pôle Image Magelis a placé les talents créatifs au centre de sa stratégie afin de mettre à disposition son expertise et ses compétences à haute valeur ajoutée au service des professionnels des secteurs-clés de l'Image : Animation, Tournages, Jeu vidéo, Image Numérique et Bande dessinée.

Le Pôle Image Magelis a pour mission de promouvoir la filière Image sur le territoire par l'implantation et l'accompagnement des entreprises, la mise en place de structures de formations adaptées, le développement de la recherche, l'organisation d'événements nationaux et internationaux ainsi que la réalisation d'aménagements urbains dédiés aux besoins des acteurs de l'Image.

Doté d'un Campus regroupant sur un même territoire une dizaine d'écoles supérieures travaillant en synergie permanente afin d'apporter les compétences requises aux étudiants, le Pôle Image Magelis a bâti un écosystème innovant qui allie formations et accompagnement des talents jusqu'à l'éclosion de leurs projets.

Le Pôle Image Magelis en quelques chiffres :

- 1er fonds d'aide départemental à l'animation : + de 1,4 M€
- 100+ entreprises et associations spécialisées dans l'image
- 200+ auteurs et éditeurs de bande dessinée
- 30+ studios d'animation
- 30+ sociétés de l'image numérique
- 10+ studios de jeu vidéo
- 3 studios son
- 1 bâtiment et ses équipements de tournage de 10 000 m²
- 12 écoles supérieures
- 1200+ étudiants
- 20+ formations de la prépa au Doctorat

Par la création et l'animation de cet écosystème, le but est non seulement de fonder un pôle de compétences identifié autour de la filière image, mais aussi de favoriser l'innovation et la mise en œuvre de projets créatifs. Pour cela, l'ensemble des collectivités sont réunies au sein de Magelis : le département de la Charente, la région Nouvelle-Aquitaine, la ville et l'agglomération d'Angoulême.

Aujourd'hui, le Pôle Image Magelis offre des compétences multiples et variées à la fois dans le domaine des images traditionnelles pour le cinéma et la télévision, mais aussi dans celui des nouvelles technologies numériques : Motion Capture - Effets visuels 3D - Réalité augmentée - Réalité virtuelle - Serious gaming – Spatialisation sonore...

- www.magelis.org -

CONTACT PRESSE : DAVID BEAUVALLET [DBEAUVALLET@MAGELIS.ORG](mailto:dbeauvallet@magelis.org) / 05 45 38 51 50 / 06 85 11 65 39

LE THINK TANK FRANÇAIS DE TOUTES LES RÉALITÉS VIRTUELLES

Le think tank Uni-XR est une association dédiée au développement du marché de la VR, AR et MR en France et à l'exportation des talents français à l'international. Lancé en Mai 2016, le réseau Uni-XR accueille déjà plus de 250 professionnels et a organisé plus de 10 événements dédiés aux technologies immersives.

Fort de ses membres et de ses sponsors, il agit en toute indépendance comme un facilitateur d'affaires, de projets et d'emploi dans ce marché naissant.

Au croisement de la créativité et de la technologie, le réseau propose une véritable expertise française, reconnue à l'international et capable de répondre à des besoins précis d'information et de production d'expériences immersives.

Afin d'enrichir l'expérience de chacun, Uni-XR s'est organisé en collèges thématiques :

- COLLÈGE MÉTIERS - FORMATIONS La Réalité Virtuelle, nouveau medium, nouvel écran est également un outil formidable dans la formation et l'apprentissage.
- COLLÈGE ÉTHIQUE La réflexion autour des questions telles que: Quels types de RV peut-il être rendu public ? Qui peut et doit contrôler la diffusion des contenus ? Des comités de déontologie ?
- COLLÈGE PRODUCTION DE CONTENUS ...comment faire pour ré-inventer scénario et narration au service de l'intention de réalisation et du récit.
- COLLÈGE ÉCONOMIE ...aura pour but de présenter et d'anticiper les modèles économiques associés au marché de la réalité virtuelle dans son ensemble.
- COLLÈGE R&D La VR bouleverse les écosystèmes de production traditionnels. Elle mélange intimement des révolutions technologiques...
- COLLÈGE CRÉATION DE CONTENUS En immergeant totalement le spectateur, la création de contenu pour la réalité virtuelle pose de nouvelles questions....



L'INSTITUT FRANÇAIS EST L'ÉTABLISSEMENT PUBLIC CHARGÉ DE L'ACTION CULTURELLE EXTÉRIEURE DE LA FRANCE

Sous l'égide du ministère de l'Europe et des affaires étrangères et du ministère de la culture, sa mission est de promouvoir la culture française à l'international et de favoriser le dialogue avec les cultures étrangères. Inscrivant le numérique au cœur de sa stratégie de diplomatie d'influence, l'Institut français et le réseau culturel français à l'étranger soutiennent activement le développement du secteur de la réalité virtuelle en favorisant la diffusion et la valorisation partout dans le monde des créations, des savoir-faire et des talents français :

- ***Par la promotion des œuvres et des acteurs du secteur :***

Grâce au site culturevr.fr, le premier panorama en ligne dédié à la réalité virtuelle française.

- ***En favorisant la diffusion des créations françaises :***

L'action de l'Institut français et du réseau diplomatique a permis la diffusion de la Réalité Virtuelle française de Beyrouth à Singapour en passant par New York, Chicago, Austin, Miami, Bogota, Dar-El-Salam, Johannesburg, Bangkok, Hong-Kong, Taipei, Nairobi...

L'Institut français propose à partir de juillet 2018 une offre clé en main de contenus pré-négociés auprès de distributeurs français, qui permettra au réseau culturel français à l'étranger d'organiser des séances et corner VR présentant le meilleur de la création française.

- ***En accompagnement les professionnels et en facilitant les coopérations internationales :***

L'Institut français a organisé un programme d'invitation de professionnels internationaux, dit « Focus », consacré aux réalités immersives en avril 2018. Une vingtaine de professionnels internationaux (festivals et marchés, lieu de diffusion culturelle, producteurs, diffuseurs) a été invitée à venir découvrir la création française au Laval Virtual et au festival New Images afin de favoriser la diffusion et la mobilité de la création française et d'encourager les collaborations internationales dans ce secteur.

Par ailleurs, l'Institut français est engagé auprès de l'Ambassade de France aux Etats-Unis, d'Unifrance et du CNC pour soutenir les producteurs et créateurs français sélectionnés dans les festivals prescripteurs américains, via le nouveau programme « French Immersion ».

Enfin, Le VR Arles Festival et l'Institut français s'associent pour proposer à l'occasion de la troisième édition du festival, une résidence d'écriture dédiée aux narrations immersives afin d'encourager le renouvellement des écritures en VR, et de favoriser l'émergence de talents français.



LE RENDEZ-VOUS DU RELIEF ET DE L'INTERACTIVITÉ D'ANGOULÊME

L'Association « Prenez du Relief » milite pour le développement et la diffusion du court métrage 3D, des nouvelles formes cinématographiques et audiovisuelles de l'immersion, de l'interactivité, des réalités augmentée et virtuelle (AR et VR), pour promouvoir un relief de qualité qui apporte aux films une autre dimension qu'ils n'auraient pas sans ces technologies.

Dans ce cadre, l'Association organise chaque année en octobre, à Angoulême, « Courant 3D, le rendez-vous du relief et de l'interactivité d'Angoulême », à la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. En offrant des diffusions stéréoscopiques de haute qualité et des conférences spécifiques, Courant 3D se veut être un lieu de débat réunissant les professionnels et les universitaires, une école éphémère du cinéma en relief ouverte à tous.

En parallèle de l'organisation du Festival, l'association a mis en place en 2016 un espace éphémère de diffusion de réalité virtuelle : le K.Dick, la 1ère salle de cinéma et d'expériences de réalité virtuelle en Charente. Un lieu dédié aux expériences de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée, et aux nouvelles technologies du film immersif et interactif. Un espace de médiation numérique, une « Uni-VR-Cité » accessible à tous.



CONTACT : FRANÇOIS SERRE F.SERRE@COURANT3D-FILMFEST.COM / 06 85 21 95 66

IMMERSITY

Proposé par



UNI-XR

Avec le soutien et la participation



**INSTITUT
FRANÇAIS**