

# ANGOULÊME: LA VR DANS TOUS SES ÉTATS



À l'occasion de la 2<sup>e</sup> édition d'Immersivity, ces journées professionnelles consacrées à la VR et XR organisées par le Pôle Image Magelis à la Cité de la BD d'Angoulême du 9 au 11 octobre (et dont *Le film français* est partenaire), tour d'horizon de l'industrie française à travers le portrait de cinq acteurs majeurs. ■ VINCENT LE LEURCH

**"Aujourd'hui, nous avons enfin l'impression de voir des œuvres véritablement terminées. Mais il est temps que nous rencontrions enfin le grand public."**

À 26 ans, Coline Delbaere affiche déjà un CV bien rempli et qui n'a rien de virtuel. Cette globetrotteuse à l'appétit jamais rassasié pour la culture n'a pas encore eu mille vies mais c'est tout comme. Elle est ainsi passée par l'Institut français d'Agadir au Maroc, puis au Brésil, s'est même envolée quelque temps pour Montréal pour intégrer un label de musique. Au cinéma, elle a testé le poste d'assistante de production dans des courts et des longs métrages. Diplômée de Sciences Po, mention expertise culturelle, elle s'est jetée dans la VR, "après avoir eu du mal à choisir une discipline artistique, dit-elle. L'immersion et le storytelling de la VR ont été déterminants". À raison. En 2017, elle intègre le studio parisien DVgroup en tant que productrice, animée par "l'idée de faire un retour sur la production, démontrer comment on peut arriver à un nouveau modèle de production". Chez DVgroup, elle accompagne les œuvres qui peu à peu trouvent des échos dans le reste du monde. Il s'agit d'*Alice, the Virtual Reality Play* de Mathias Chelebourg, de

*The Roaming: Wetlands* de Mathieu Pradat, d'*Urnami* de Thomas Pons et Landia Egal, ou encore de *The Horrifically Real Virtuality* de Marie Jourden qu'elle produit en direct. Cette œuvre de théâtre immersif, sélectionné au Festival de Venise en 2018, a été jouée pendant deux mois au Centre Phi de Montréal au printemps. Si elle ne sait pas "ce que donnera la VR dans 15 ans", elle croit dur comme fer à l'immersif. "Les techniques évoluent. Désormais nous avons des subventions qui permettent d'avancer. Aujourd'hui, nous avons enfin l'impression de voir des œuvres véritablement terminées. Mais il est temps que nous rencontrions enfin le grand public." Coline Delbaere, qui est membre titulaire de la commission expérience numérique du CNC, et siège au sein de l'Association Française de la XR (AFXR), ne cesse de s'interroger sur la responsabilité des producteurs et des réalisateurs de VR qui "a encore une image très jeu vidéo". Dans cette quête, elle vient de quitter DVgroup pour s'envoler vers de nouvelles aventures, forcément VR.



COLINE DELBAERE

## GLOBETROTTEUSE DU STORYTELLING

## RÉALISATEUR ET ARCHITECTE

Architecte DPLG, Mathieu Pradat est également réalisateur de films dont *The Roaming* et *Proxima*, résidents assidus des festivals de la planète ces deux dernières années, produit via sa structure La Prairie Productions. "The Roaming a été invité dans plusieurs endroits dont Sundance et Tribeca, explique-t-il, mais nous avons préféré aller à Venise. Quant à *Proxima*, il s'est littéralement promené partout comme à Locarno, Francfort et encore une fois, Venise." Ces deux expériences immersives sont arrivées en conclusion d'un cheminement initié dans les années 1990. "J'ai eu un éveil à la VR à cette période-là. J'étais étudiant en archi, j'ai expérimenté dans un relatif isolement, Internet démarrait. Et en 2014, j'ai découvert les masques VR. Je me suis mis à tester toutes les technologies." Pour lui, plutôt que d'aller concurrencer "le jeu vidéo dont, de toute façon, nous n'aurons jamais les mêmes moyens, il est préférable d'explorer d'autres expériences". Réfléchir au déplacement dans l'espace virtuel pour obtenir des histoires différentes, voici ce qui le motive. "Il y a beaucoup de créateurs de la VR qui viennent du cinéma. Inārritu, qui a présenté son projet *Came y arena* à Cannes, a tout de suite dit que ce n'était pas du cinéma qui est l'art du cadre, du hors-champ. La VR, c'est la continuité spatiale qui fabrique des récits dans des espaces." S'il poursuit son aventure dans le cinéma traditionnel avec, par exemple, un projet de moyen métrage intitulé *Moneytime* qui a été en résidence à Off-Courts à Trouville en 2018, il n'en délaisse pas la VR pour autant avec un projet en parallèle baptisé *Présences*. "C'est une expérience pour cinq utilisateurs qui a été en résidence à Arles l'an dernier. Le film, d'une durée de 45 minutes, est en room-scale. Il raconte l'histoire d'un suicide que les personnages cherchent à comprendre." Enfin, estimant que le modèle économique de la VR "n'est pas encore constitué", il souligne que l'avenir est très probablement dans le "location-based entertainment", ces espaces permettant aux utilisateurs de se déplacer librement dans l'histoire.



MATHIEU PRADAT

**"J'ai eu un éveil à la VR [dans les années 1990]. J'étais étudiant en archi, j'ai expérimenté dans un relatif isolement, Internet démarrait. Et en 2014, j'ai découvert les masques VR. Je me suis mis à tester toutes les technologies."**

## CANTIQUE DE LA VR



VINCENT RAVALEC

Récompensé par le premier prix de Flore en 1994 pour son roman *Cantique de la racaille* (éd. Flammarion), l'auteur, scénariste et producteur n'a jamais cessé d'explorer la narration. "Je suis toujours friand des modes d'expression nouveaux. Je suis entré dans la VR à travers le transmédia avec ma websérie *Addicts* puis le webdoc *Zéro G: un vol sans gravité*, les deux pour Arte. Et la VR est arrivée. Nous travaillons dessus depuis cinq ans, principalement pour l'institutionnel mais pas uniquement." Son film en VR, *Fan Club*, en 2017, qu'il a écrit, réalisé et coproduit avec a-bahn, fait partie de cette recherche constante du récit. Un projet d'environ une heure, pour lequel il a convié Sylvie Testud, Mathieu Kassovitz et Denis Lavant. Financé par le Luxembourg et la France à hauteur de 1,1 M€, *Fan Club* "a les codes de la narration cinématographique. C'est un projet dérivant qui a été bien accueilli par le public, moins par le milieu de la VR. Pour moi, c'est une grande réussite expérimentale. Il a voyagé dans des festivals. Ma seule déception est la qualité de l'image. Pourtant, à l'époque, nous avions utilisé la meilleure caméra disponible." S'il reconnaît que "pour l'instant, il n'existe aucun modèle économique pour la VR, hormis le jeu vidéo", Vincent Ravalec va continuer à sonder le format sous toutes ses formes, en particulier via son label Circle Time intégré à sa société de production Les Films du Garage qu'il coanime en famille. "Nous avons trois projets VR en cours, confie-t-il, pour lesquels nous utiliserons le moteur Unity. On rebondit sur l'expérience de *Fan Club*. Au moins, nous ferons partie des gens qui auront tenté des choses avec un esprit de cinéma." À Angoulême, où il se rend pour la deuxième fois, Vincent Ravalec a prévu d'intervenir sur le jeu des acteurs dans le cadre d'un projet VR, sur la distance qu'ils doivent avoir et la tonalité de leur jeu.

**"Pour l'instant, il n'existe aucun modèle économique pour la VR, hormis le jeu vidéo."**

## DE LOS ANGELES À VENISE



CÉLINE TRICART

Le mois dernier, au Festival de Venise, la réalisatrice Céline Tricart remportait le grand prix du jury pour *The Key*, consacré meilleur film en VR immersive parmi une sélection de 26 projets internationaux. "Nous avons été flattés d'avoir été sélectionnés en compétition car, généralement, Venise ne prend que les premières mondiales, or *The Key* avait déjà gagné un prix à Tribeca au printemps dernier", explique-t-elle. Une consécration pour cette Française résidant à Los Angeles qui a longtemps été chef opératrice et connu divers autres métiers dans la production, dont des interventions techniques sur deux épisodes de la franchise *Transformers*. La VR, elle l'a rencontrée après son mémoire sur la 3D en fin de cycle à l'ENS Louis-Lumière. "J'aime l'utilisation de la technologie et de la narration que la VR autorise, reprend-elle. Tout ce que j'ai appris en école de cinéma est un langage que j'aime et qui me sert dans ce travail. Remporter le Lion à Venise va nous aider à gagner en crédibilité vis-à-vis des gens du cinéma car la VR, si elle n'a rien à voir avec le langage cinématographique traditionnel, c'est quand même de la mise en scène et de la prise de vues." Pour elle, "nous avons un gros problème dans la VR: nous n'avons pas encore trouvé le business, elle ne nous fait pas encore vivre. Elle repose essentiellement sur Oculus et HTC, France Télévisions, Arte et le CNC. Si on retire le CNC de l'équation, presque trois quarts des projets en France ne pourraient pas exister." À titre d'exemple, son film *The Key* "a été intégralement financé par Oculus". Regrettant parfois que la VR soit "considérée comme le jeton un peu bizarre du cinéma qu'on met à part", Céline Tricart est bien décidée à ne pas lâcher l'affaire, tant les champs de narration sont ouverts. En attendant de s'embarquer dans un nouveau projet immersif, elle développe, via sa société californienne Lucid Dreams Productions, des projets de longs métrages, ainsi qu'un documentaire sur les femmes yézidies. Elle avait coréalisé et produit *Sun Ladies* de Maria Bello, un documentaire VR sur ces femmes qui combattent l'organisation terroriste EI en Irak. Le film avait été sélectionné en 2018 à Sundance, SXSW, HotDocs, Cannes Next et Pékin, entre autres. "Nous sommes aussi en coproduction avec des sociétés françaises et nous pitchons une série documentaire au format HBO-Netflix."

**"La VR ne nous fait pas encore vivre. Elle repose essentiellement sur Oculus et HTC, France Télévisions, Arte et le CNC. Si on retire le CNC de l'équation, presque trois quarts des projets en France ne pourraient pas exister."**



MARIE BLONDIAUX

## PRODUCTRICE MULTICARTE

**"Nous sommes très dépendants de la technologie. L'avenir devrait être à l'interaction."**

À 37 ans, Marie Blondiaux est productrice chez Red Corner, une société parisienne fondée en 2012 par plusieurs producteurs de films dont Dominique Barneaud, Hind Saïh, Jean-Xavier de Lestrade et Mathieu Belghiti. À Angoulême, lors des journées Immersivity, cette diplômée de Sciences Po va particulièrement décrire le projet *7 livres* de Jan Kounen, que sa société a produit en déléguée, en compagnie de a\_bahn (Luxembourg) et de Frakas Productions (Belgique), avec les nouvelles écritures de France Télévisions. "Une étude de cas sur un projet sur lequel nous travaillons depuis trois ans, précise-t-elle. Le film dure 20 minutes." Pour elle, son parcours multidisciplinaire est "une chance pour envisager la VR dans sa globalité. J'ai touché à peu près à tout, au livre, à la télévision, au web. La VR réunit toutes ses disciplines et fait se croiser tous ces univers." Dans des vies antérieures, Marie Blondiaux a ainsi travaillé pour le Centre national du livre, pour la mission dédiée à la réutilisation des données numériques au ministère de la Culture, pour BBC Worldwide

ou encore pour l'agence Capa. Chez Red Corner, elle a produit ou coproduit plusieurs projets d'expérience interactive dont *Phi*, le dernier *Gaulois*, *Wanted 18*, *Radioactivity*, *Les animaux et nous* et le jeu *Sens VR*. "Nous faisons collaborer un réalisateur de film avec un professionnel du jeu vidéo, par exemple. La chance que nous avons est de pouvoir travailler avec des auteurs de renom." Selon elle, la VR est arrivée à un stade où "nous avançons à tâtons tout en voyant que des choses se construisent solidement. Des débouchés encore balbutiants existent". Et de mettre en avant le location-based entertainment (LBE), ces installations immersives que l'on trouve dans des musées ou des espaces dédiés permettant des expériences à un ou plusieurs moyennant quelques euros. Enfin, si elle se garde bien de prédire ce que sera la VR dans dix ans, elle constate toutefois que le travail de l'immersif devrait permettre de pérenniser les expériences et de les renouveler. "Nous sommes très dépendants de la technologie. L'avenir devrait être à l'interaction."