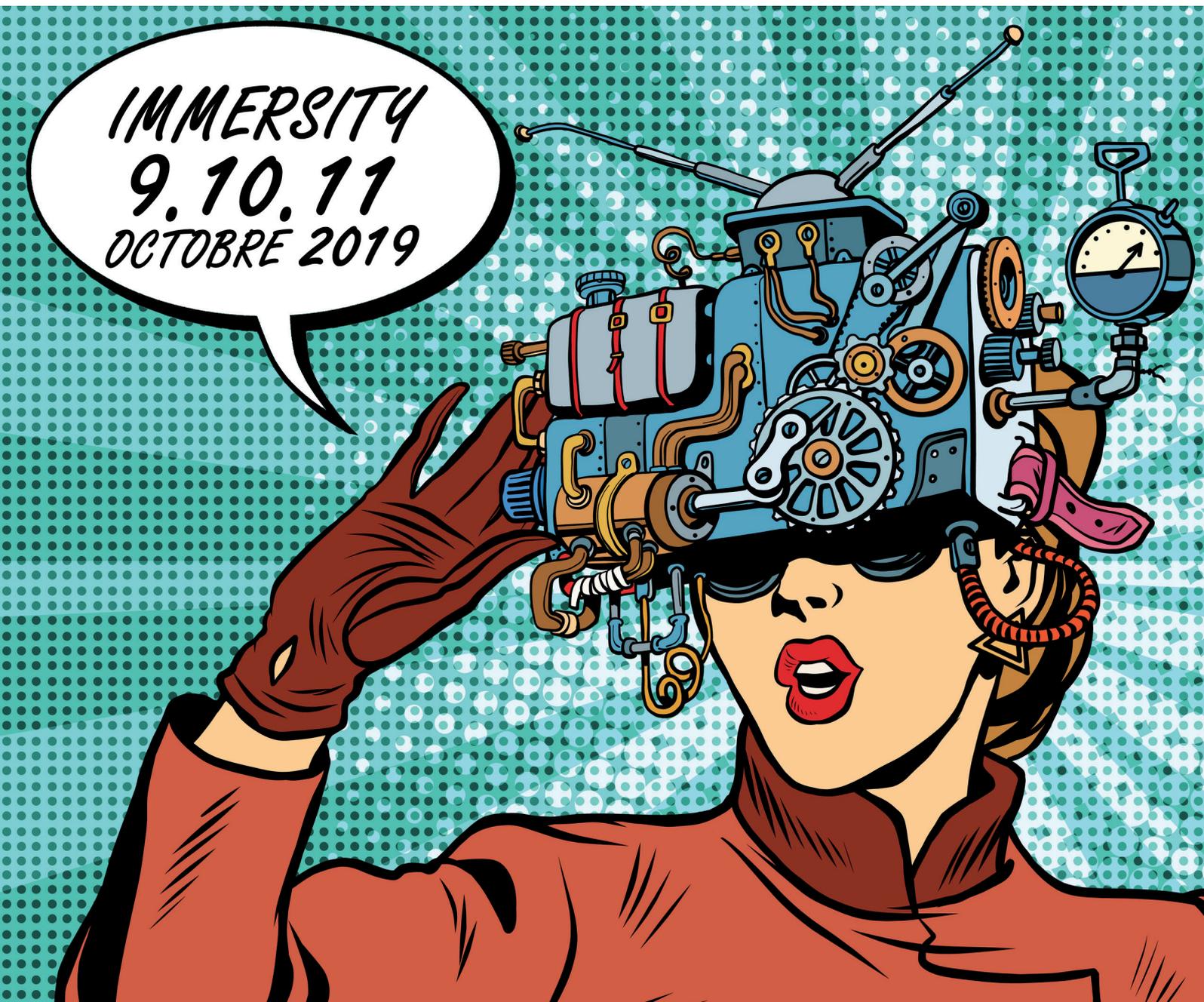


IMMERSITY

Les Assises de la XR

IMMERSITY
9.10.11
OCTOBRE 2019



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



@poleimage.magelis



@magelisinfos

p.4

Editos

p. 6

Le programme 2019

p. 8

Retours Conférences

p. 22

Retours Ateliers

p. 28

Cartographie 2019 de la XR créative

p. 35

Participants 2019

IMMERSITY



Mathieu GAYET

En 2019 les “nouvelles écritures” ont adopté le terme de XR pour réunir l’ensemble des créations immersives sous une seule chapelle. De la réalité virtuelle interactive aux vidéos 360, des applications en réalité augmentée aux projections holographiques : les technologies nous ouvrent désormais le chemin d’une plus grande interaction avec le spectateur, d’une immersion que l’on commence tout juste à explorer. C’est toute la promesse d’Immersity de pousser cette exploration encore plus loin, en invitant pendant 3 jours la communauté immersive francophone à se rencontrer. A côté des démonstrations, des expositions, c’est de temps de discussion, d’échanges dont nous avons besoin.

La XR est à la croisée des chemins. Pour les créateurs, il faut toujours chercher l’équilibre entre technologie et création. En se réinventant continuellement, la matière immersive doit aussi se chercher de nouveaux horizons. Le théâtre immersif est un champ d’investigation pertinent, mais chaque problème rencontré nous renvoie aux autres formes d’expression artistique : danse, musique, dessin... La XR peut se nourrir de cela, et quoi de plus naturel que de l’imaginer au coeur d’une cité créative telle que Angoulême où se rencontrent toutes ces disciplines ?

Pour sa deuxième édition Immersity se concentrait sur la narration, en invitant des auteur-es et réalisateurs-rices immersif-ves pour animer chaque session. Au coeur d’une industrie francophone particulièrement dynamique, Immersity se fait aussi le reflet d’une création en ébullition, qui se structure et imagine déjà demain. Rendez-vous en 2020 pour continuer à imaginer ensemble de nouveaux mondes virtuels !



PÔLE IMAGE MAGELIS

Précurseur dans les métiers de l'image, Magelis investit le champ de l'innovation pour proposer aux 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.

La Charente est également une terre de tournage prisée des producteurs de films de cinéma et de fictions pour la télévision. Les professionnels y trouvent de grands plateaux avec toute la machinerie nécessaire et d'infrastructures adaptées, notamment un grand fond vert pour la capture de mouvement. Des studios développent leurs compétences dans le domaine de la réalité virtuelle et des effets spéciaux. 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. Il se déroule pendant Immersity, évènement professionnel sélectif que nous avons imaginé pour rassembler les précurseurs des narrations immersives, créateurs et producteurs, et dessiner l'avenir de cette filière.

Avec le fonds d'aide à la production de la Charente parmi les mieux dotés en France, une centaine d'entreprises spécialisées dans l'audiovisuel, un vivier d'une quarantaine 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.

PROGRAMME 2019

MERCREDI 9 OCTOBRE

- Conférence VR as the Master Medium: Distributing Immersive Work**
Eleanor (Nell) Whitley, productrice exécutive, Marshmallow Laser Feast
- Atelier 1 Design d'interaction : comment définir vos personnages par leurs interactions avec votre utilisateur ?**
Samuel Lepoil, directeur créatif, Tamanoir Studio
- Atelier 2 Le storytelling VR en LBE : la technologie au service de l'histoire**
Jonathan Astruc, Directeur VR, Backlight Studio
- Atelier 3 Changer de réalité(s) : adapter une œuvre littéraire à la réalité virtuelle**
Joffrey Lavigne, Auteur et réalisateur interactif

Rendu des ateliers

Soirée au Domaine des Moisans (Distillerie)

JEUDI 10 OCTOBRE

- Conférence Storytelling, interactions & technologie : retour d'expériences 2019**
Nicolas S. Roy, Président et directeur de création Dpt.
- Atelier 4 Temps réel : définir le rôle actif du spectateur**
Gilles Jobin, Danseur, chorégraphe et réalisateur
- Atelier 5 Créer des expériences « sound-driven »**
François Fripiat, Fondateur et dirigeant, studio son Demute
- Atelier 6 Du porno à l'intime : la VR à l'épreuve du genre**
Oriane Hurard, Productrice à Les Produits Frais
- Atelier 7 Scénographie XR : envisager sa narration immersive**
Mathieu Pradat, Auteur et réalisateur

Rendu des ateliers

En partenariat avec PXN, producteurs d'expériences numériques
Retours d'expériences

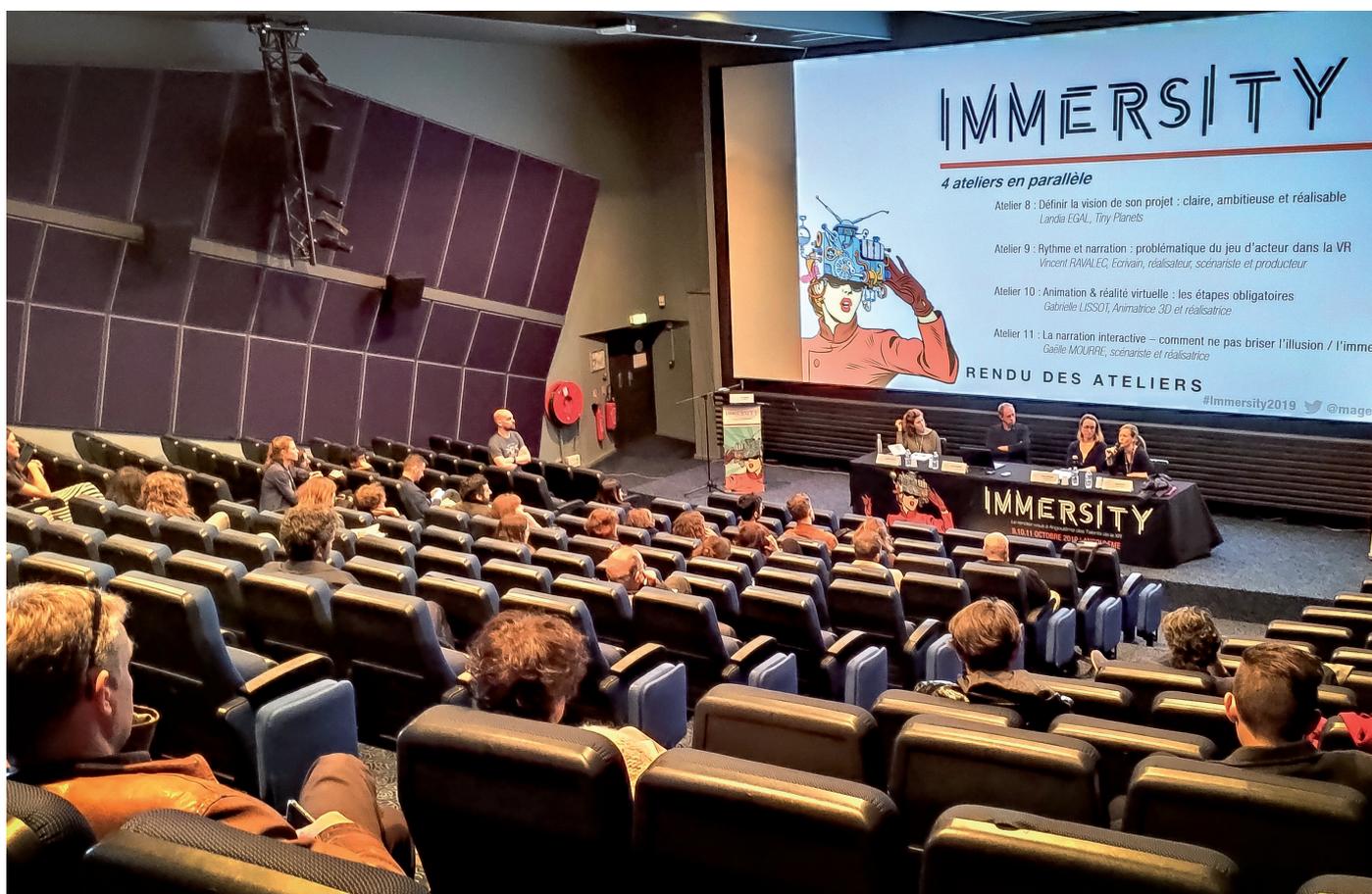
Frédéric Volhuer (Atlas V) sur GLOOMY EYES
Coline Delbaere (Centre Phi) sur THE HORRIFICALLY REAL VIRTUALITY
Marie Blondiaux (Red Corner) sur 7 LIVES

Prise de parole AFXR animée par Judith Guez, Artiste - curatrice XR / Directrice festival RectoVRso

PROGRAMME 2019

VENDREDI 11 OCTOBRE

- Atelier 8 Définir la vision de son projet : claire, ambitieuse et réalisable**
Landia Egal, Autrice, réalisatrice et productrice à Tiny Planets – Royaume-Uni
- Atelier 9 Rythme et narration: problématique du jeu d'acteur dans la VR**
Vincent Ravalec, Ecrivain, réalisateur, scénariste et producteur
- Atelier 10 Animation & réalité virtuelle : les étapes obligatoires**
Gabrielle Lissot, Animatrice 3D et réalisatrice
- Atelier 11 La narration interactive – comment ne pas briser l'illusion / l'immersion ?**
Gaëlle Mourre, scénariste et réalisatrice
- Conférence The power of the Web and its impact on the future of immersive storytelling**
Leen Segers, Fondatrice de Lucidweb, experte webVR / webAR, co-fondatrice de Women in Immersive Tech Europe



Conférence : **VR as the Master Medium** : Distributing Immersive Work

ELEANOR «NELI» WHITLEY

Productrice MARSHMALLOW LASER FEAST
(Royaume-Uni)



Marshmallow Laser Feast est un studio basé à Londres qui travaille sur des oeuvres d'art immersives incorporant des interactions physiques particulièrement poussées. Leur dernier projet a été exposé à la Saatchi Gallery à Londres durant plusieurs mois, alors que la plupart de leurs expériences sont régulièrement sélectionnées dans les principaux festivals : Sundance, Kaoshiung, VR Arles...



“Nous touchons **un public plus large** que celui des festivals”

Diversifier son approche de distribution VR

Nous avons présenté WE LIVE IN THE OCEAN OF AIR à la Saatchi Gallery (Londres) entre décembre 2018 et mai 2019. Nous étions intéressés par la création d'une expérience en réalité virtuelle location-based, sous forme d'exposition pouvant utiliser la technologie pour créer une relation entre l'homme et la nature. C'est une thématique très présente dans nos travaux précédents. Avec cette nouvelle proposition, nous voulions amener le spectateur vers une immersion plus imposante en termes d'échelle et de création, tout en testant les capacités de production de notre studio indépendant.

Nos oeuvres circulent depuis longtemps déjà, et en VR depuis l'été 2015. Notre première expérience immersive a été construite sur l'Oculus DK2 à l'époque. Mais notre réseau ne consiste pas uniquement en festivals, mais aussi en événements divers, expositions organisées, centres d'art... Nous touchons un public très large, plus que celui des festivals de cinéma. Récemment nos oeuvres étaient exposées dans une galerie d'art contemporain en Turquie, au Kaohsiung Film Festival à Taiwan, nous avons livré des oeuvres pour un festival dans le sud-est de l'Angleterre...



Location-based : changer d'échelle

L'objectif avec WE LIVE IN THE OCEAN OF AIR était réellement de changer d'échelle, d'installer un espace complet. Nous travaillions auparavant sur de plus petites expériences pouvant accueillir de 1 à 4 personnes.

C'est un procédé toujours risqué sur le plan commercial. Les honoraires des artistes sont alors assez bas. Nous voulions montrer avec l'aide de la Saatchi Gallery que quelque chose de beaucoup plus ambitieux était également viable. C'est un peu comme passer du court au long métrage pour nous.



Des lieux, nous cherchons maintenant à être payés en tant qu'artistes. Nous produisons des oeuvres d'art de grande valeur qui peuvent être montrées à un vrai public, et nous l'avons démontré. Nous avons vraiment besoin d'établir des relations durables et des budgets pour faire vivre nos artistes sur la commercialisation de leurs oeuvres. Il ne s'agit pas de devenir millionnaires, mais de trouver une stabilité tout en restant indépendant.

Nous devons rester très ouverts sur le type de lieux que nous recherchons. Bien sûr, nous avons en tête certaines salles, musées ou galeries qui seraient parfaits pour nous, avec déjà des thèmes ou des idées en commun. Mais d'autres font aussi du bon travail en présentant de l'art contemporain, notamment de nouveaux types de lieux plus modernes. Parfois, cela peut être dans des centres commerciaux comme en Asie.

Marshmallow Laser Feast, à suivre...

Pour nous les prochaines étapes consistent à trouver plus de lieux pour exposer nos oeuvres, aux niveaux international et national. Nous sommes également très intéressés par le développement des talents et des infrastructures pour amener notre expertise dans de nouveaux lieux. Former le personnel, par exemple, pour aider le public à comprendre le projet, est un élément-clé.



Nous continuons à développer le business model de notre expérience, afin de montrer qu'elle peut être rentable et qu'elle peut voyager. Enfin, le studio travaille toujours sur de nouvelles idées, évidemment. Nous n'avons jamais trop d'idées à produire. Nouvelles interactions, nouvelles histoires... Tout évolue en même temps. Nous avons actuellement 2 autres projets en développement.

MARSHMALLOW LASER FEAST

Filmographie sélective

WE LIVE IN AN OCEAN OF AIR (2019)

SAATCHI GALLERY (UK)

SWEET DREAMS (2019)

SUNDANCE NEW FRONTIER (USA)

TREEHUGGER: WAWONA (2017)

VR ARLES FESTIVAL (France)

TRIBECA STORYSCAPES (USA)

CHRISTMAS FESTIVAL SOUTHBANK (UK)

IMAGINE FESTIVAL SOUTHBANK (UK)

STRP BIENNALE

MIGRATIONS (UK)

IN THE EYE OF THE ANIMAL (2016)

VR ARLES FESTIVAL (France)

SPARK FESTIVAL (UK)

NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM (UK)

BOING! FESTIVAL (UK)

JIKJI GOLDEN SEED FESTIVAL (Corée du Sud)

THE OLD MARKET & BRIGHTON DIGITAL FESTIVAL (UK)

NUIT BLANCHE (Bruxelles)

YAMAGUCHI CENTER FOR ARTS AND MEDIA (Japon)

SONAR +D (Espagne)

TORONTO FILM FESTIVAL POP (Canada)

MIGRATIONS (UK)

BLUE DOT FESTIVAL (UK)

DESIGN MUSEUM (Londres)

DESIGN TALKS (Irlande)

Conférence : **Storytelling, interactions & technologie** : retour d'expériences 2019

NICOLAS S. ROY

Producteur DPT. (Canada)



Parmi les producteurs transmedia les plus actifs au Québec, DPT cultive son regard sur la société d'aujourd'hui. Immigration, conflit, éducation... Les oeuvres interactives (VR ou non) produites par Nicolas S. Roy - ou co-produites avec la France, comme THE ENEMY - sont ancrées dans la réalité. Elles circulent en festivals, ou sur des installations éphémères plus événementielles.

“Il faut faire évoluer cette idée que la VR est **souvent gratuite.**”

L'état de la XR en 2019

Je suis en veille constante sur notre industrie créative et immersive au sens large. A mon sens l'erreur jusqu'à présent a été de s'accrocher au cinéma un peu trop, en essayant de suivre un modèle qui ne nous représente pas totalement. A voir le travail de Marshmallow Laser Feast par exemple, il y a des enjeux de distribution totalement nouveaux autour des oeuvres à faire circuler, dans des galeries ou en festival par exemple. Nos projets passent en festivals, mais meurent petit à petit ensuite... Le cinéma et la VR ne fonctionnent clairement pas de la même façon.



Avec THE ENEMY, c'était sans doute un projet un peu trop en avance. Les coûts de présentation au public sont beaucoup trop élevés par rapport à ce que l'on peut imaginer aujourd'hui avec l'Oculus Quest. En tant que producteur on doit forcément se poser des questions sur la circulation des oeuvres, que ce soit dans les arcades VR ou des lieux plus artistiques. Il faut aussi s'ouvrir à des plateformes plus grand public, plus accessibles. La réalité augmentée peut être ici pertinente. On réfléchit aussi à présenter le projet sur des écrans immersifs, avec le même contenu mais avec une meilleure économie de moyens.

La réalité virtuelle, un médium gratuit ?

C'est important de garder en tête le public, celui qui existe en dehors des festivals. L'avantage du web, c'est sa grande liberté. Notre principal défaut, c'est d'y présenter souvent des expériences interactives (webdocumentaires...) gratuitement. Ces projets sont souvent financés par de l'argent public, ce qui n'exclue pas de les traiter comme n'importe quel produit culturel : en faisant payer un certain montant pour en profiter. 99% des expériences VR narratives sont en accès libre et gratuit, contrairement aux jeux vidéos. Evidemment sur le fond le marché reste à construire pour faire évoluer cette idée que la VR est souvent gratuite.



Du producteur au public

Notre métier de producteur évolue par nécessité (et se réinvente même par moment), mais sans avoir la structure organisationnelle ni les connaissances nécessaires en distribution. On a dû trouver des financements, des partenaires pour grandir, mais il manque encore certaines cordes à notre arc. Des studios de création deviennent producteurs, des producteurs s'essaient à la distribution, mais on a encore beaucoup à faire pour valoriser réellement nos oeuvres. Sans l'offrir gratuitement au plus grand nombre : il faut réfléchir autrement, selon les types de projets. Plusieurs approches seraient même logiques pour définir la distribution et diffusion de la XR.

Je pense fondamentalement qu'il y a un intérêt du public. Et cela doit intéresser la presse, les médias. Certains sont devenus totalement digitaux : les médias ont un désir de se réinventer, et nous pouvons leur proposer de nouveaux contenus, de nouvelles interactions avec leur public. Radio Canada ou le Devoir vont dans ce sens, même si cela prend du temps et qu'il faut encore convaincre beaucoup de monde. Je me rappelle CODE BARRE, produit par l'ONF et ARTE, en partenariat avec Le Monde et des journaux allemands. Il y a un besoin et un désir qu'il faut cultiver.

Conférence : **The power of the Web** and its impact on the future of immersive storytelling

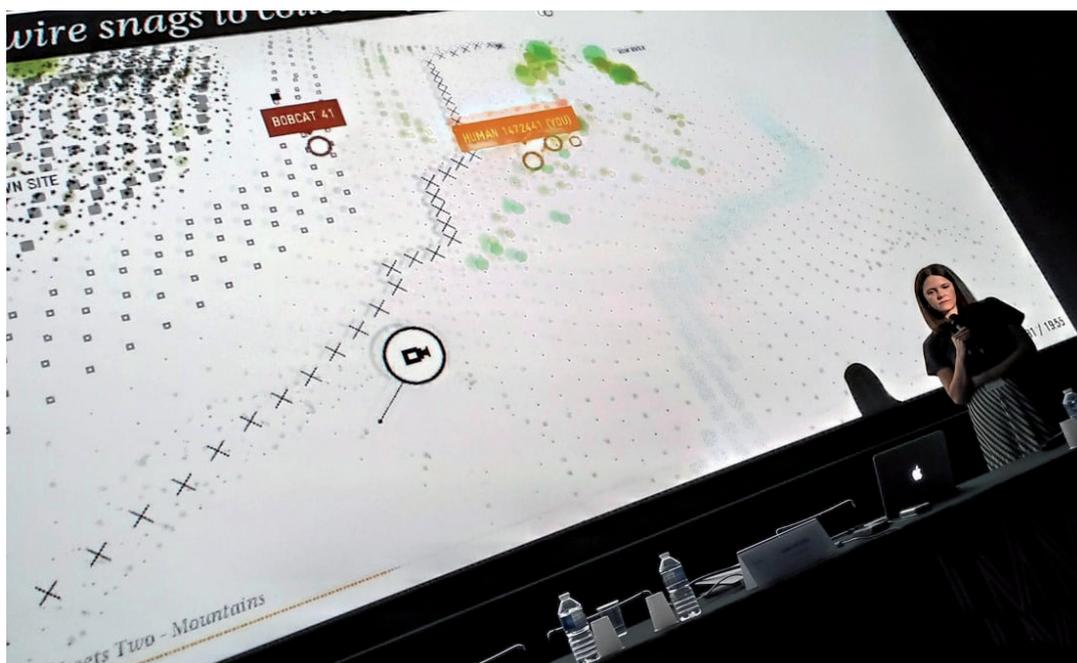
LEEN SEGERS

CEO LUCIDWEB (Belgique)



L'annonce a été faite à Venise VR, et la discussion continuait à Immersivity : la distribution en ligne des projets immersifs reste un sujet épineux. La start-up belge LucidWeb propose désormais un service de WebVR, LucidWeb Pro, pour streamer n'importe quel projet. Si la technologie doit encore faire ses preuves, elle ouvre de nouvelles idées pour une diffusion en dehors des grandes plateformes.

“Il nous semble important d’accompagner **les oeuvres diffusées en festivals”**



WebVR : démocratiser l'accès aux projets immersifs

LucidWeb Pro est le premier outil issu de notre plateforme développée depuis 2017. Nous avons travaillé auparavant avec des diffuseurs et des agences pour tester une première version qui ne répondait pas à nos attentes en matière de design (UX) et des fonctionnalités qu'il fallait ajouter. A Venise VR cette année nous avons donc pu annoncer la sortie d'un produit mieux finalisé. Il nous semblait important de venir accompagner les oeuvres diffusées en festivals, qui nous semblent particulièrement uniques mais manquent de visibilité. Nous espérons leur offrir plus d'audience, avec une promesse de toucher plus de gens, de créer plus d'échanges.

La plateforme permet aujourd'hui la mise en ligne de vidéos 360, avec notre petite touche "magique" et technologique qui permet d'y accéder par un simple lien. L'expérience est alors disponible via son téléphone, son ordinateur et son casque VR. Notre prochaine étape serait d'ajouter de l'interactivité, la WebAR, mais le principe restera le même : un accès simple et le plus large possible.

Nous sommes toujours attentifs aux retours critiques pour améliorer l'outil, que cela vienne des producteurs ou des festivals. Notre objectif aujourd'hui est de travailler avec les grandes entreprises du secteur, mais aussi les studios de création ou les auteurs pour qu'ils appréhendent au mieux toutes les possibilités de la WebVR. Nous sommes également sans publicité, ce qui peut avantager certains événements qui souhaiteraient diffuser les contenus qu'ils ont sélectionnés sans l'obligation publicitaire comme sur Youtube. Nous offrirons également des options d'habillage spécifique pour personnaliser les diffusions. Nous souhaitons vraiment accompagner les festivals en premier lieu pour leur offrir notre technologie.



Une expérimentation avec la sélection de Venice VR

Pour Venice VR, nous avons proposé 6 projets en ligne à la suite du festival, en partenariat avec VRroom. C'est la vraie première expérimentation de LucidWeb Pro sur un événement international, et nous avons constaté qu'il fallait en évangéliser l'usage auprès des spectateurs. La simplicité reste clé : un simple lien peut être envoyé, partagé, inclus sur un site ou les réseaux sociaux. C'est un élément essentiel, notamment pour les créateurs.

Une vraie opportunité pour nous est de pouvoir travailler avec des médias. Ils ont déjà une audience réelle, et une reconnaissance quand à la qualité de leur travail. La WebVR leur permet d'enrichir le type de contenus qu'ils proposent à leurs lecteurs, avec des expériences premium. Nous avons déjà travaillé avec ARTE, mais aussi des diffuseurs belges ou irlandais. Prochainement nous allons diffuser des contenus en association avec un média allemand.

W.I.T. : plus de diversité et de représentation dans la XR européenne

Women in Immersive Technologies est à la base un groupe Facebook que j'ai lancé en 2016. En 2017, nous nous sommes consolidés avec 3 co-fondatrices venant de cette communauté. Nous nous croisons régulièrement lors de conférences ou festivals, mais rien n'était totalement organisé. En avril 2019, nous avons donc pris un weekend de réflexion à Bruxelles pour définir ce que nous voulions réellement faire : obtenir ce statut organisme sans but lucratif (non-profit), lancer un site internet puis de se structurer en 2020 pour organiser plus de meetups, connecter les femmes entre elles dans toute l'Europe. Et cela qu'il s'agisse de production ou de business en général, nous souhaitons vraiment les accompagner à tous les niveaux.

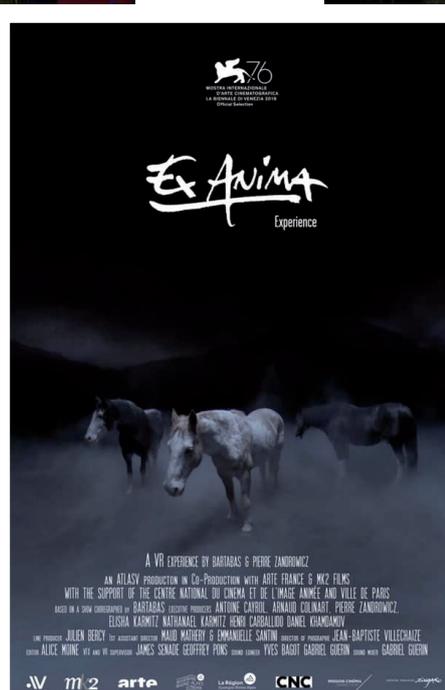
“Le coeur de la société, c’est notre collaboration avec **les artistes**”

FRED VOLHUER

CEO, ATLAS V (France)



C’est une année forte pour la (encore) toute jeune société de production française Atlas V, qui occupe le haut des sélections avec plusieurs de ses projets VR (GLOOMY EYES, AYAHUASCA, EX ANIMA..), et débute également des collaborations artistiques dans d’autres secteurs immersifs notamment sur les tissus connectés.





2019, l'année de la consolidation XR ?

Quand nous avons lancé ATLAS V en décembre 2017, nous avons déjà 2 sélections à Sundance. 2018 a été extraordinaire avec des prix dans plusieurs festivals dont SPHERES à Venise VR. Il est évident que nous terminons 2019 - notre deuxième année d'activité - avec beaucoup plus de sélections, entre les anciens qui continuent de tourner et les nouveautés comme GLOOMY EYES et AYAHUASCA qui sont récompensés dans le monde entier (SXSW, Raindance...). Nous avons eu la chance très vite d'avoir le support de la communauté créative, particulièrement enthousiaste, et des médias sur chacune de nos expériences.

Mon regard sur l'état du marché aujourd'hui est plus critique : on y voit un ralentissement des productions de haute qualité, dépassant le seuil symbolique du million de dollars de budget. Nous en faisons partie, et cela nous crée beaucoup d'opportunités de collaboration, de coproduction. Il y a un potentiel énorme pour l'ensemble du marché au niveau mondial, même s'il est dans une phase de consolidation. En 2019 j'ai retrouvé 4 ou 5 sociétés de production sur la plupart des sélections, concentrant les investissements. Je parle des Baobab, Fable, Penrose, Marshmallow Laser Feast... Chacun développent des concepts plus forts auprès du public, comme l'exposition à la Saatchi Gallery à Londres. C'est un bon exemple de business model, de recherche de financement et en interne de développement de services au-delà des expériences elles-mêmes.

Il y a deux ans nous nous sommes rendus compte que les financements privés américains s'arrêtaient. Or pour les studios américains, c'est important. Les Penrose ou Baobab trouvent des budgets via l'innovation technologique, en les valorisant via un volet plus créatif pour démontrer l'efficacité de leur processus de production. Ce qui n'est pas le cas pour nous : nous sommes une société de production, d'idées créatives avant tout. Le cœur d'ATLAS V c'est de trouver les artistes avec qui collaborer, faire circuler leurs œuvres, voir prochainement de les distribuer.

Histoire(s) de technologies

ATLAS V est encore jeune, mais est déjà identifié comme un studio créatif par les artistes. Cela facilite les rencontres, dans le cinéma ou d'autres domaines : sculpteurs, art contemporain... Pour GLOOMY EYES, le studio argentin 3 Dar (rencontré sur le salon français Virtuality) était initialement spécialisé dans le pipeline d'animation. C'est leur envie de storytelling qui nous a intéressé. Surtout, nous avons un moteur créatif en interne très fort, avec le trio Antoine Cayrol, Arnaud Colinart & Pierre Zandrowicz, qui sont capables d'aller repérer les talents, puis travailler avec eux. C'est là notre vraie différence. On aime dire qu'on crée des équipes qui sont de vraies familles. Ce qui me fait très plaisir, c'est de constater que la formule fonctionne : la plupart des artistes reviennent nous proposer leur nouveau projet. Le vrai trésor d'ATLAS, ce sont nos talents.

On a toujours dit que le critère qui nous rassemble, c'était de créer des histoires qui ramènent les gens à une forme de curiosité naïve, comme avec un enfant. On se projette tout de suite dans un univers nouveau, même sans en connaître les codes. Et on aime à penser qu'on produit ce type de contenu. Sur la technologie, on a démarré avec la réalité virtuelle et je pense qu'elle est toujours pertinente. On a varié les histoires et les genres : SPHERES était plutôt documentaire et poétique, AYAHUASCA et son trip chamanique, GLOOMY EYES pour son univers post-apocalyptique... C'est un support formidable qui représente 50% de notre activité.



On développe aussi pour la réalité augmentée, le projection mapping, les hologrammes, l'intelligence artificielle. Cet automne nous avons présenté lors de la FIAC à Paris (17-20 octobre) PRIERE DE TOUCHER LE FIL dans les locaux du Mobilier national, en partenariat avec Google Arts & Culture : la première résidence d'artistes Jacquard by Google, célébrant la rencontre de savoir-faire ancestraux et de l'innovation technologique de pointe. La question en utilisant des tissus connectés était de savoir comment le corps humain réagit avec des capteurs, la vibration, la lumière. Et bien sûr, comment on peut utiliser cela pour raconter des histoires.

Nous avons récemment annoncé que nous ouvrons une cellule de distribution, car le marché ne se développe pas assez vite. A notre goût il n'y a pas assez de distributeurs existants, même si on travaille déjà avec les acteurs déjà existants. Mais certaines licences ne se vendent pas, donc pour mieux faire autant le faire nous-mêmes ! Qui plus est, cela nous permet de préciser notre approche, d'accompagner la diffusion du mieux possible, d'en améliorer le coût pour nous, de mieux comprendre les attentes du public. Même si cela n'est pas notre métier principal.

ATLAS V

Filmographie sélective

GLOOMY EYES (2019)

SUNDANCE NEW FRONTIER (USA)
ANIMA (Belgique)
SXSW INTERACTIVE (USA)
NEW IMAGES (France)
BUSAN FILM FESTIVAL (Corée du Sud)
FNC EXPLORE (Canada)
GIFF VIRTUAL TERRITORIES (Suisse)
VENICE VR (Italie)
VIFF IMMERSED (Canada)
RAINDANCE IMMERSIVE (UK)
BUCHEON BEYOND REALITY (Corée du Sud)
SITGES COCOON (Espagne)
XR@ANNECY (France)

AYAHUASCA (2019)

NEW IMAGES (France)
TRIBECA IMMERSIVE (USA)
XR@ANNECY (France)
VR ARLES FESTIVAL (France)
VIRTUAL WORLDS (Allemagne)

EX ANIMA EXPERIENCE (2019)

VENICE VR (Italie)
FIVARS (Canada)
STEREOPSIA (Belgique)

BATLESCAR (2018)

VENICE VR (Italie)
SERIES MANIA (France)
FIVARS (Canada)
RAINDANCE IMMERSIVE (UK)
THE PORTAL (USA)

Retours d'expériences

By **PXN**



Atelier 1 : **Design d'interaction** : comment définir vos personnages par leurs interactions avec votre utilisateur ?

SAMUEL LEPOIL



Directeur créatif, Tamanoir Studio

L'objectif était de rechercher ensemble et par la pratique à préciser comment le design d'interaction peut contribuer à la narration en qualifiant la relation entre l'utilisateur et un personnage.

Pendant le workshop, les participants ont essayés de créer une palette d'interaction en réalité virtuelle et augmentée le plus large possible afin de couvrir une grande variété d'émotion.

Cette pratique a pour but de faciliter la recherche d'interactions originales et adaptées dans les futurs projets narratifs des participants et à leur permettre de placer l'utilisateur aux centres de leurs expériences immersives.



Atelier 2 : Le storytelling VR en LBE : la technologie au service de l'histoire

JONATHAN ASTRUC

Directeur VR, Blacklight Studio



Avec TOY LAND ou ECLIPSE, Blacklight a su trouver ces dernières années un axe de développement fort en proposant des expériences dont la diffusion mais aussi la commercialisation existe déjà. Il s'agissait ici de s'interroger sur le LBE comme oeuvre de création à part entière, souvent multi-utilisateurs et construit comme une création gamifiée (escape game ou non). L'histoire en elle-même a-t-elle son importance ? Oui, dans la mesure où on considère qu'il faut animer la session de découverte, de jeu, sur une certaine durée. Toutefois ce sont les interactions qui guident l'ensemble, et pour un créateur LBE il faut toujours considérer les sensations, le ressenti physique et émotionnelle avant la complexité narrative.



Atelier 3 : Changer de réalité(s) : adapter une oeuvre littéraire à la réalité virtuelle

JOFFREY LAVIGNE

Auteur et réalisateur interactif



Transposer une oeuvre est chose courante : en comprendre les rouages précis en est une autre. A travers un atelier focalisé sur l'écriture, et sur deux oeuvres de bande dessinée à la narration originale, l'atelier de Joffrey s'est focalisé sur les multiples mécaniques qui peuvent permettre d'adapter une oeuvre d'un support à un autre : les impératifs des formats, le point de vue, mais aussi savoir utiliser l'ADN d'origine pour mieux le respecter sous une autre forme.

Atelier 4 : Temps réel : définir le rôle actif du spectateur

GILLES JOBIN

Danseur, chorégraphe et réalisateur

Notre question était celle du temps réel et de la position du spectateur, à partir d'exemples comme ma pièce VR_I. Il semble assez évident que la position du spectateur doit être résolue dès le début d'un projet VR ou AR, voir la définir avant même d'écrire l'histoire. La technologie évolue tellement vite que c'est compliqué de se baser dessus ; en cours de production vous aurez à changer de paradigme. C'est donc le point de vue du spectateur qui reste au coeur de l'expérience : dans l'immersion il faut l'inciter, non le commander. La voix-off pour moi ne fonctionne pas, ou peu. Il faut inventer des façons de raconter l'histoire, en s'inspirant notamment du spectacle vivant (danse, théâtre..). Le temps réel, passé ensemble, change selon le retour du spectateur et pourtant le décor reste identique. Il faut pouvoir sortir du narratif quand on s'intéresse à l'immersion.



Atelier 5 : Créer des expériences « sound-driven »

FRANCOIS FRIPIAT

Fondateur et dirigeant, studio son Demute

Le constat est assez réaliste : il y a peu d'expériences basées sur le son. C'est un domaine assez technique mais très riche (physique, localisation, acoustique...), lorsqu'il est placé comme élément principal du récit (notamment pour le jeu vidéo, ou dans NOTES ON BLINDNESS: INTO DARKNESS). En nous basant sur des supports, des thématiques de son et des émotions, nous avons pu étudier les contraintes d'un projet se basant sur le son et les interactions à construire. Le son ne doit pas arriver après l'écriture : il doit être pensé en même temps.

Et les prochaines évolutions sont complexes, notamment pour la réalité augmentée où l'utilisateur n'a pas forcément de casque. Pourtant c'est une opportunité énorme ! On place l'utilisateur dans un environnement réel, physique, où on peut imaginer beaucoup d'interactions sonores. La VR est très frustrante, notamment par rapport aux casques utilisés qui restent visuellement limités ou qui restent très présents pour l'utilisateur. La seule contrainte en AR, c'est de savoir où ce dernier est pour lui proposer un environnement complet, comme commence à le faire Bose.



Atelier 6 : Du porno à l'intime : la VR à l'épreuve du genre

ORIANE HURARD

Productrice à Les Produits Frais

Le thème de l'atelier peut faire parler, mais il fait référence à l'un des premiers usages de la réalité virtuelle. Et finalement en parlant de porno 360, on revient aux mêmes questions du point de vue, de narration et de regard du spectateur. Mais aussi de l'incarnation (POV), du corps dans les expériences virtuelles : dans 98% des cas nous sommes dans un corps masculin. Cette industrie a donc eu les mêmes questionnements, et la même tendance à "oublier" peu à peu la notion de corps - ce qui reste un paradoxe pour la réalité virtuelle. On pense aussi à I, PHILIP où on est bloqué dans une tête de robot, pour au final voir se matérialiser un morceau de corps (une main). Aujourd'hui l'habitude est d'incarner les mains : c'est un code de narration.

Nous avons aussi parlé du corps du spectateur, mis à contribution dans les expériences proches du théâtre immersif (par exemple dans BELIEVE YOUR EYES de Punchdrunk). On se rapproche de l'intime grâce à cela, et nous avons cherché à savoir "comment raconter l'intime".



Atelier 7 : Scénographie XR : envisager sa narration immersive

MATHIEU PRADAT

Auteur et réalisateur

Pour l'atelier nous avons reconstitué un parcours utilisateur, en proposant au spectateur de manipuler plusieurs objets - dont une porte ! L'idée était d'imaginer d'autres affectations, usages dans un monde totalement imaginaire, pour proposer une session d'écriture autour de possibles interactions.



Par cet exercice on se concentre sur l'idée pour l'utilisateur ; comment utiliser des objets, un environnement. Pourquoi et comment les appréhender, de façon très concrète notamment pour le room-scale : il y a différents seuils de perception à appréhender selon l'interactivité que l'on souhaite. L'énorme avantage de ce type d'exercice c'est de prototyper avec peu de moyens, de proposer une maquette 1:1.

Atelier 8 : Définir la vision de son projet : claire, ambitieuse et réalisable

LANDIA EGAL

Auteure, réalisatrice et productrice à Tiny Planets (Royaume-Uni)



Nous nous sommes interrogés sur la question de la vision sur un projet : qu'est-ce qui donne une cohérence à un projet, une vision claire au sein d'une même équipe ? En étudiant trois des projets sur lesquels j'ai travaillé - NOTES ON BLINDNESS: INTO DARKNESS, UMAMI ou WELCOME TO THE SAVOY - on remarque que tout peut se résumer par une phrase. Sur des productions très longues, dans un marché naissant, on a besoin de pouvoir confronter nos choix, nos options, à cet objectif de départ. C'est souvent quelque chose qu'on définit à la fin, malheureusement, et qui peut masquer un manque de clarté du projet. On parle ici de mission statement.

Pour les expériences immersives, deux choses sont ressorties dans les discussions : l'envie de liberté pour explorer des espaces - sans interagir avec l'espace - et la proposition de choix aux spectateurs. Créer le cadre de son projet peut être un premier pas pour en résumer le concept.

Atelier 9 : Rythme et narration : problématique du jeu d'acteur dans la VR

VINCENT RAVAIL FC

Ecrivain, réalisateur, scénariste et producteur



Nous avons réfléchi à la part que prend le jeu d'un acteur, d'une actrice, dans une narration en réalité virtuelle. Toutes les réponses ne sont pas encore là, mais nous nous sommes concentrés sur le récit, en prise de vue réelle, sans interactivité. Comment faire vivre ces comédiennes et les intégrer à nos histoires ? En travaillant avec Sylvie Testud, Denis Lavant ou Mathieu Kassovitz j'ai été confronté à ces problématiques.

Récit cinématographique, théâtral ou jeu vidéo, on confronte nos expériences de travail avec les comédiens dans ces nouveaux environnements et le temps réel via notamment la notion de proxémie. Elle impacte l'esprit du spectateur, mais aussi et surtout son corps : il faut le prendre en compte dans son montage, ses valeurs de plan. Avec mon film FAN CLUB j'ai expérimenté beaucoup techniquement pour réfléchir à l'ensemble de ses questions.

Atelier 10 : Animation & réalité virtuelle : les étapes obligatoires

GABRIELLE LISSOT

Animatrice 3D et réalisatrice



L'animation permet quasiment tout : des univers, des rapports d'échelle, une vraie liberté. Par le sens ou la technique, ça a du sens de l'envisager : mais il faut que le choix artistique accompagne le sens. Nous avons "scannés" tous les genres : la 3D réaliste, cartoon, rendu 2D plus artistique... Et chaque style doit répondre à l'intention.

L'usage d'Unreal ou d'Unity pour la production est un énorme avantage pour la réalité virtuelle. J'ai pour ma part passé beaucoup de temps sur l'animation, en testant beaucoup de choses. Attention au pré-calculé qui empêche toute réactivité dans le processus : l'envisager en temps réel peut donner plus de souplesse.

Atelier 11 : La narration interactive - comment ne pas briser l'illusion / l'immersion ?

GAËLLE MOURRE

Scénariste et réalisatrice



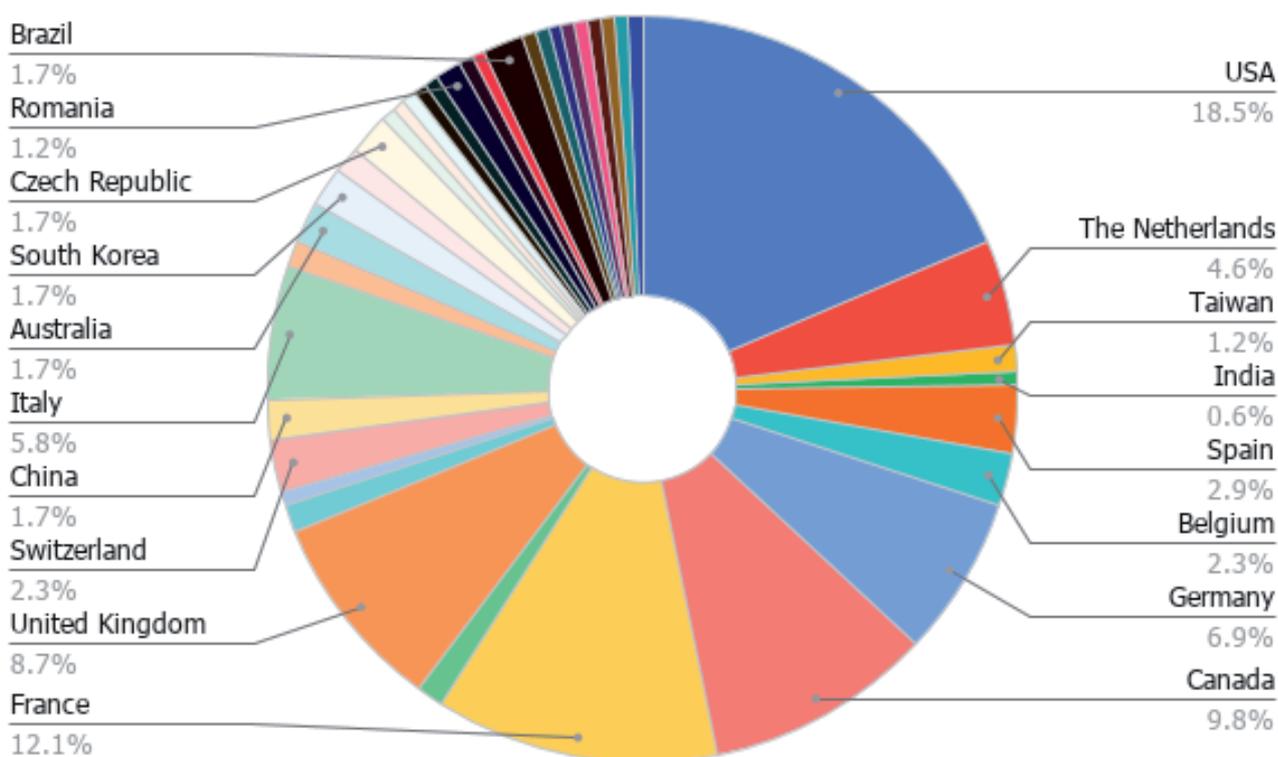
Comment faire la différence entre le jeu et l'expérience narrative ? On revient sur le rôle du spectateur : les éléments interactifs doivent s'inscrire dans le storytelling global. Les mécanismes qui fonctionnent le mieux sont ceux qui restent invisibles : le mouvement dans l'espace, le geste, le gaze tracking, les commandes audio, le eye tracking, des retours haptiques...

En se basant sur un extrait de film interactif aux nombreux embranchements, nous avons vu que de nombreux choix étaient possibles mais qu'au final le spectateur reste limité par des options plus pratiques qu'émotionnelles. Le fait de voir le mécanisme de l'histoire fait sortir le spectateur de celle-ci, et ce n'est évidemment pas le but d'une expérience immersive. En prenant appui sur un extrait de scénario linéaire, IT FOLLOWS (David Robert Mitchell, 2015), nos exercices ont consisté à réinventer l'histoire pour un format VR et comprendre les mécanismes invisibles qui permettrait son adaptation.

CARTOGRAPHIE 2019 DE LA XR CRÉATIVE

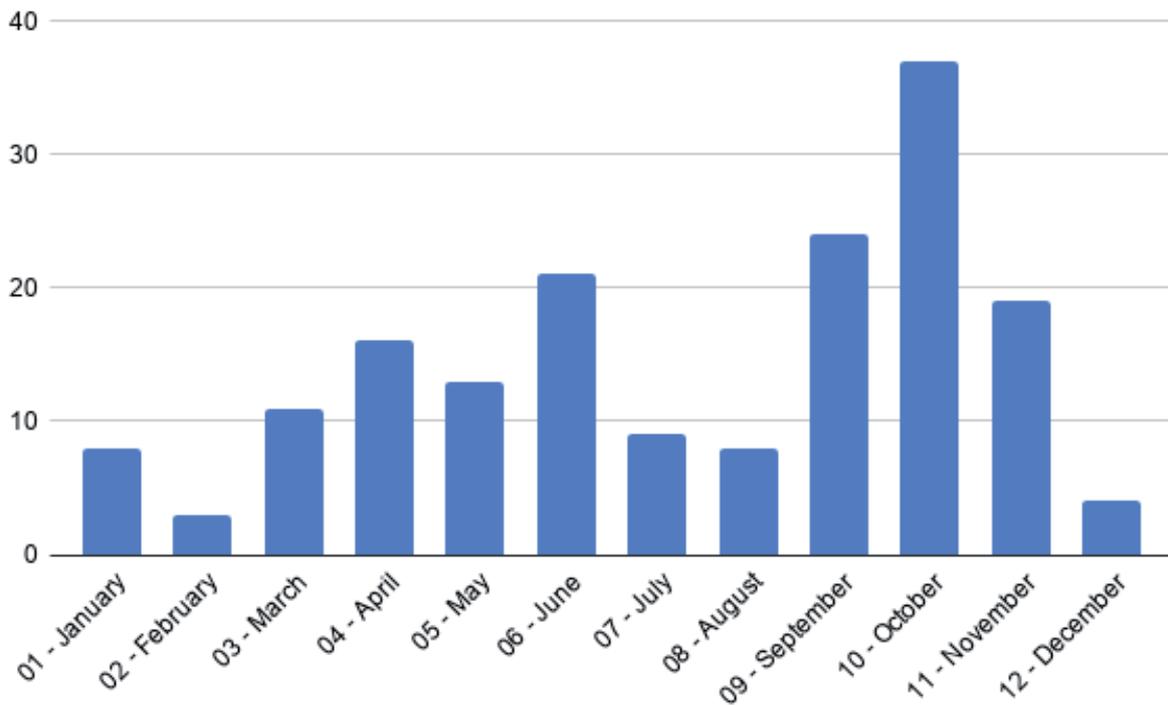
Une étude sur 175 festivals, awards & showcases XR

Il est complexe d'établir une cartographie exhaustive des événements et lieux sélectionnant des projets immersifs : fictions ou documentaires, d'animations ou sur les droits de l'homme, courts métrages ou technologiques, la XR s'intègre partout. Nous avons néanmoins recensés plus de 175 rendez-vous internationaux et français sélectionnant et/ou récompensant des projets XR créatifs.



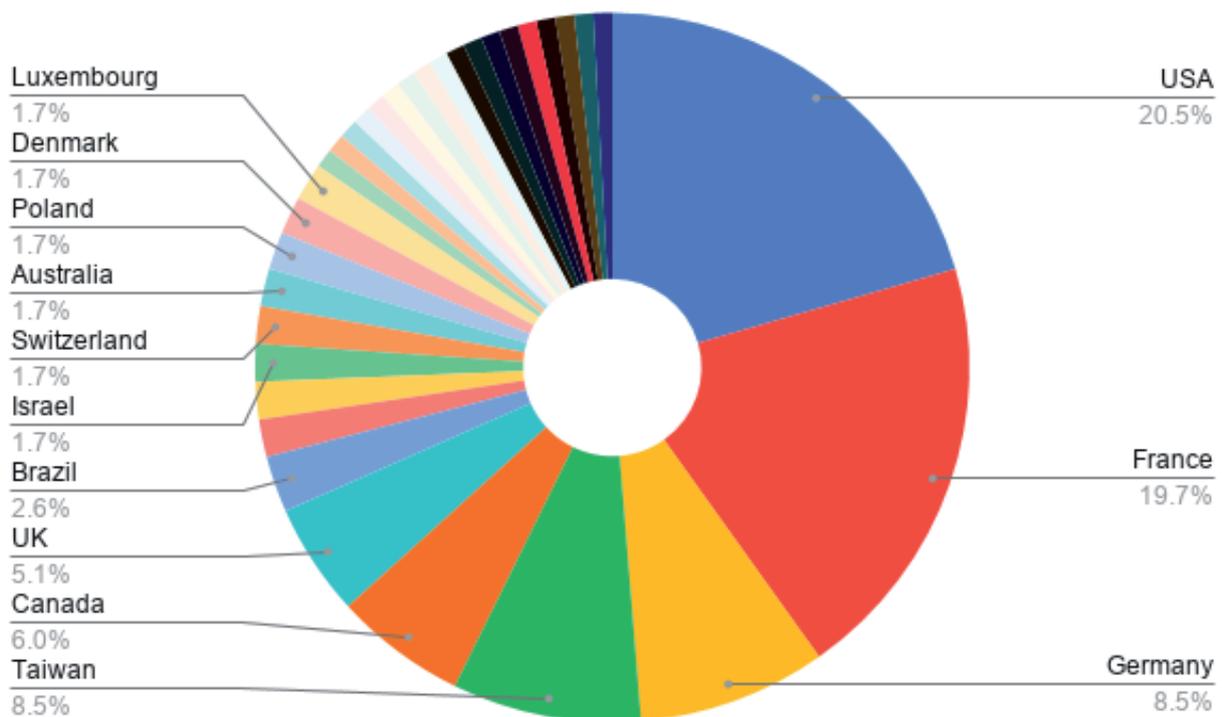
Pays d'accueil des festivals & cérémonies

En miroir des enjeux de financement et de co-production, la distribution XR est également mondiale. Si on peut retrouver sur chaque continent des festivals ou récompenses artistiques, le trio Amérique du Nord (USA, Canada), Europe (France, UK, Allemagne..) & Asie (Corée du Sud, Taiwan..) reste logiquement parmi les places les plus actives.



Panorama mensuel des festivals & cérémonies

Avec la possibilité d'être représentée partout (ou presque), la XR créative ne connaît pas de temps mort. Sans connaître l'intégralité des sélections existantes, on isole tout de même deux grandes périodes : le printemps et l'automne, qu'il s'agisse des grands rendez-vous internationaux ou des festivals plus locaux.



Pays de (co)productions des 100 projets les plus sélectionnés

Sans surprise l'Europe, les USA, le Canada & Taiwan se retrouvent devant, mais il ne faut pas ignorer de superbes projets arrivant également d'Amérique Latine ou d'Afrique en fonction des co-productions - notamment sur de la vidéo 360.

2019 - LES FESTIVALS, AWARDS & SHOWCASES

#TOMtech - VRlab
>HUM(AI)N @ Phi Centre
360 Film Festival - SATIS Expo
ACM SIGGRAPH - VR Theater
Adelaide Film Festival (ADL Film Fest)
Aesthetica Short Film Festival - Screen School VR Lab - 360 Cinema - Immersive Experiences Lab
Almagro International Film Festival (ALIFF)
Ambulante Documentary Film Festival - Salón Transmedia
Anima 2019 (Brussels)
Animation Film Festival 2019 (Animaze Festival) - VR 360
Annecy Festival - XR@Annecy
ANNY Best of Fest - XR Showcase
Arthouse Asia Film Festival
Astra Film Festival (AFF) - VR
Atlanta Film Festival - Creative Media - Virtual Reality
BFI London Film Festival - LFF Immersive
Biennale Cinema 2019 - Venice Virtual Reality
Bogotá Short Film Festival / Festival de Cortos de Bogotá - BOGOSHORTS
Boulder International Film Festival - BIFF XR Experience
Brighton Digital Festival - Alternate Realities UK Tour
Brussels International Fantasy Fantastic, Thriller and Science Fiction Film Festival (BIFFF)
Bruxelles International Film Festival (BRIFF) - Experience Festival (Bxl)
Bucheon International Animation Festival (BIAF) - International VR Films competition
Bucheon International Fantastic Film Festival (BIFAN) - Beyond Reality
Busan International Film Festival (BIFF) - BIFF VR Cinema
Byron Bay International Film Festival (BBFF) - Virtual Reality
Cadavre exquis @ Phi Centre
Cairo International Film Festival
Camden International Film Festival (CIFF) - Storyforms
Chelsea Film Festival (CFF) - Virtual Reality Competition
Chicago International Film Festival - Immersive Cinema
CINEMANIA Montréal - Salon Réalité Virtuel
CINEQUEST
Cleveland International Film Festival (CIFF) - Perspectives
Colcoa French Film Festival in Hollywood - COLCOA V.R.
Courant 3D - Angoulême
CPH:DOX - INTER:ACTIVE
DC Web & Digital Media Festival
De l'écrit à l'écran
Denver Film Festival - Virtual Reality
Directors' Fortnight (La Quinzaine des Réalisateurs) - VR Exhibition
Docaviv International Documentary Film Festival - VR360
Documentary Edge Festival - Doc Edge Exhibition
DOK Neuland - DOK Leipzig
Dubai International Film Festival
EL MERCADO 360° DE RV Y RA - Barcelona 360° VR and AR market - VR Cinema
Electrons Libres (Spécial réalité virtuelle) @ Stereolux
Encounters Short Film and Animation Festival - VR
Euganea Film Festival - Virtual Reality
European Film Market 2020 (EFM Berlinale) - VR Screenings
FANTASIA International Film Festival - FANTASIA VR Experience.
Festival de musique émergente (FME) de l'Abitibi-Témiscamingue - Jardin VR
Festival dei Popoli - DocExplorer
Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg (FEFFS) - VR Corner
Festival International d'Art Vidéo de Casablanca (FIAV) - VR
Festival International de Contis - Défi VR
Festival International du Film Indépendant de Bordeaux (FIFIB) - Virtual Reality Pavilion
Festival national du film d'animation de Rennes
Festival of International Virtual and Augmented Reality Stories (FIVARS)
Festival Ventana Sur
FILMFEST MÜNCHEN - VIRTUAL WORLDS
Filminteractive Festival - Innovation Zone
Fine Arts Film Festival - VR Section

2019 - LES FESTIVALS, AWARDS & SHOWCASES

FIPADOC Biarritz - SMART
FMX – Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media
FNC Explore - Festival du nouveau cinéma
Forum des Images / Les samedis de la VR
Geneva International Film Festival (GIFF) - Virtual Territories - VR Cinema
Go Short - International Short Film Festival Nijmegen - Expanded Cinema (VR)
goEast Film Festival - Open Frame
Guanajuato international film festival (GIFF) - Realidad Virtual
Haifa International Film Festival - HAIFA V.R A.R
Hamptons International Film Festival (HIFF) - Immersive Storytelling
Harlem International Film Festival (Hi XV)
Hot Docs Festival
Hyper Festival - VR Cinema
IDATE DigiWorld - DigiWorld Summit
IDFA - IDFA DocLab
INDIs Film Festival - VR Cinema Light & Dark
InScience - International Science Film Festival Nijmegen
International Festival of New Film / Split Film Festival - VR / NEW MEDIA
International Film Festival Rotterdam (IFFR)
IVRPA Conference - VR Cinema
Ji.hlava International Documentary Film Festival - Virtual Reality
Kaboom Animation Festival - Virtual Reality
Kaohsiung Film Festival - VR Competition - XR Panorama - VR Film Lab
KO:SH Film Festival | Korca International Short Film Festival - VR Competition
Kölner Kinderfilmfest CINEPÄNZ - Virtual-Reality-Filme
L.E.V. Matadero
L'Isola del Cinema - VR&Gaming
La Mostra internazionale del Cinema Sociale - Social World Film Festival
Lake Como Film Festival - Virtual Landscapes
Landshuter Kurzfilmfestival (Landshut Short Film Festival)
Laval Virtual - Recto VRso
Leeds LIFF
Leeds Young Film Festival (LYFF)
LICHTER Film Festival Frankfurt International - VR Storytelling
LINOLEUM Contemporary Animation and Media Art Festival - VR Animation
Locarno Film Festival - Virtual Reality
Lumen Prize • The Award for Art and Technology
Lumiere Awards (AIS)
Manchester Animation Festival (MAF) - Immersive Films
Manchester Science Festival
Marché du Film - Cannes XR
Master of Art Film Festival - Art in VR
Melbourne International Film Festival (MIFF) - VR
Mirage Festival
Mostra Internacional de Cinema Sao Paulo - Realidade Virtual
MOTHERSHIP - Münchner Science & Fiction Festival
Movies That Matter Film Festival (MTMF) - VR Cinema
Mutek Montréal
Nashville Film Festival - Virtual Reality & 360
Netherlands Film Festival (NFF) - Interactive Expo
Neuchâtel International Fantastic Film Festival (NIFFF) - Virtual Worlds - VR Cemetery
New Media Film Festival
New York Film Festival - NYFF Convergence
New York Int'l Children's Film Festival - VR JR.
NewImages
North Bend Film Festival (NBFF)
NYC Independent Film Festival

2019 - LES FESTIVALS, AWARDS & SHOWCASES

One World International Human Rights Documentary Festival - Virtual Reality
Open City Documentary Festival - Expanded Realities
ORION International Film Festival
Ottawa International Animation Festival - Virtual Reality
Oxford International Film Festival (OXIFF) - VR
Peabody Awards
Premiers Plans - L'Air numérique
Raindance Film Festival - Raindance Immersive
Recto VRso @Vancouver
River Film Festival - Virtual Reality
ROBOT REMIX: Immersive XR Series @ sp[a]ce
Sandbox Immersive Festival (SIF) - Qingdao International VR Week
São Paulo International Short Film Festival - Immersive Programs
Seattle International Film Festival (SIFF) - VR Zone
Sehsüchte International Student Film Festival - 360°
SERIES MANIA
Shanghai International Film Festival (SIFF)
Sheffield Doc/Fest - Alternate Realities
ShorTS International Film Festival - Virtual Reality
SITGES – International Fantastic Film Festival of Catalonia - Sitges Cocoon
Sonar+D Barcelona - Immersive Hub
St. Francis College Women's Film Festival
Stereopsia - Lumiere Awards
Summer Film School (SFS / Letní filmové školy) - Journeys into the World of Art
Sundance Film Festival - New Frontier
SXSW Interactive - Virtual Cinema
Tacoma Film Festival (TFF) - The Veldt VR Studio
Taipei Film Festival - VR Frontline
The International Festival of Films on Art (FIFA) - FIFA Experientia
The Portal - Film Independent (Los Angeles)
Thessaloniki International Film Festival (TIFF) - Virtual Reality
Tokyo Lift-Off Film Festival
Tomorrow's Stories
Torino Short Film Market (TSFM) - VR Experiences
Transilvania International Film Festival (TIFF) - infiniTIFF VR Cinema
Tribeca Film Festival - Tribeca Immersive
Tromsø International Film Festival - SEEk screenings
Udla Quito - MULTIFEST
Vancouver International Film Festival - VIFF Immersed
VERZIO Film Festival - Vektor VR
Viborg Animation Festival (VAF) - ANIDOX:VR | ANIDOX
Videoformes - Festival International d'Arts Numériques
Virginia Film Festival (VAFF) - Virtual Reality
Virtual Reality & Arts Festival Hamburg (VRHAM!)
Virtual Reality Experience (VRE FEST) - Virtual Reality Experience
Virtuality Paris - Virtualiy XR Awards
VIS Vienna Shorts - Kurzfilmfestival
VR Arles Festival
VR Cinema: InnerFlood @ Phi Centre
VR Cinema: Short Films on Canvas @ Phi Centre
VR DAY À Minsk
VR Days - Church of VR
VR NOW Awards - VR NOW Con - MediaTech Hub Conference
VR SCI FEST @ KTH
VRCORE Awards
World Festival of Animated Film Animafest Zagreb - VR Competition
World XF Forum
ϱANK Science Film Festival



Nb: informations non exhaustives,
nous serons ravis de mettre nos fichiers à jour
s'il nous manque quelques rendez-vous XR... ;)

LES 100 EXPÉRIENCES DE 2019

Classement sur près de 1000 films présentés en festivals (ou awards) : notez ici la présence de projets datant de 2018, voir de 2017.

Gloomy Eyes
Accused No. 2: Walter Sisulu
Conscious Existence
Ayahuasca (Kosmik journey)
L'île des morts
Bonfire
Traveling While Black
2nd Step: From Moon to Mars and Beyond
The Scream VR
Songbird
7 Lives
Gymnasia
4 Feet: Blind Date (Metro Veinte: Cita Ciega)
-22.7°C
BattleScar
Claude Monet - The Water Lily obsession
The Real Thing
Everest VR
Another Dream
Wolves in the Walls: It's All Over!
Common Ground
Forest
Aripi
Crow: The Legend
Home After War
Das totale Tanz Theater
Emergence
Paris Terror - Die Geiseln Vom Hyper Cacher
The Key
Tower of Babel by the Sea
A Bar at the Folies Bergère
Diorama No.4: Die Fernweh Oper
Last Whispers: An Immersive Oratorio
Fluchtpunkt
ROOMS
A Linha (The Line)
Ashe '68
Being an astronaut
Unceded Territories
Borderline
Hana Hana
Children Do Not Play War
Afterimage for Tomorrow
Mr. Buddha [5x1 PROJECT]
The Atomic Tree
RocketMan 360
The Holy City VR
Plomo - Journey of a Bullet
A Fisherman's Tale
Doctor Who – The Runaway
Chuang: in the pictures Passenger
The Making Of [5x1 PROJECT]
tx-reverse
The Tide
Mechanical Souls
Bodyless [5x1 PROJECT]
Unframed: Intimacies
Warsaw Rising
Filamu
Spheres
Send Me Home
Selyatajši (Floodplain)
Re-Animated
Girl Icon
Eve, Dance is an Unplaceable Place
Awavena
Ghost Fleet VR
MindPalace
Daughteers of Chibok
Kobold
Trail of Angels
12 Seconds of Gunfire: The True Story of a School
Shooting
The Leap: inside architect Dorte Mandrup's mind
Ello
Armonia
Szepty (Whispers)
Live Stream from Yuki <3
I saw the future
Age of Sail
Nothing to be Written
Mercy
Equator 360: the center of the world
Overlooked
The Sun Ladies
Planet ∞
Wombsong
Afterlife
The Dreams of Henri Rousseau
Pneumo Hacker
Downloaded
VR Free
Half Life VR - Short Version
Sanctuaries of Silence
11.11.18
Your Spiritual Temple Sucks
1, 2, 3 Bruegel
Guardians of the Kingdom
Alone
Ghost in the Shell: virtual reality diver

PARTICIPANTS 2019

Les Participants

ACKER Voyelle – Small by Mac Guff
ANDREANI Isabelle – Anima Concepting
ARDON Caroline – SPN
ASTRUC Jonathan – Backlight Studio
BERNASCONI Gérard – Holovr Prod
BLANQUET Jérôme – Metronomic
BLONDIAUX Marie – Red Corner
BOUILLE François – French Touch Factory
BOULARD Jean-Christophe – Emca
CAPELLI Chantal – Cap's XR / Chantal Capelli
CARTA Adrien – Kalank
CASTAING Aymeric – Umanimation
CAUDERLIER Florian – WS Productions
CHANTOME Jean-Sébastien – Cnam
CHIRON Jean-Paul – Région Nouvelle-Aquitaine
CLAVIER Maud – Les Docs du Nord
COGGINS Sigrid – Videoformes
COMBEAU Anthony – 2 Minutes
COSSERAT Louise – WS Productions
DELBAERE Coline – Centre Phi
DELESTAGE Charles-Alexandre – Fabricc –
Université de Poitiers
DELHAYE Sonia – Auteure et réalisatrice
DENEUFBOURG Baptiste – Kalank
DEL OLMO Diana – Lucidweb
DROUILLARD Romuald – Malil'Art
DUHAMEL Bénédicte – Rubika
DUPRAT Ombeline – PXN
EGAL Landia – Tiny Planets
FLAMENG Loïc – Openscriptvr
FOIN HAKES Anais – Expérience360 / French
Touch Factory
FOURCHAUD Kenny – NQT Association
FRIPIAT François – Demute Studio
GABBAY Linda – BackLight Studio
GAYET Mathieu – XRMust.com
GENOUD Mathieu – Indépendant
GLEISNER Urszula – Gleisner Consulting
GRAIN Sylvain – Cube Creative
GUEDES Priscila – Réalisatrice indépendante
GUEZ Judith – Laval Virtual
GUTTMANN Vincent – Small Studio
HERMANOWICZ Milosz
HURARD Oriane – Les Produits Frais
JACOB Stella – Diversion Cinéma
JACOPIN Esther
JAKOBOWICZ Annick – France TV
JOBIN Gilles
KOHEN Igal – IKO
LARABI Chaker – Université de Poitiers
LATRILLE Moea – Immersive Ways
LAVIGNE Joffrey
LAVOIX Annie – Région Nouvelle-Aquitaine
LEPETIT Alice – Akènes
LEPOIL Samuel – Tamanoir Studio
LISSOT Gabrielle
LOPEZ Nicolas – BNF
LUCAS Anne – Emca
LYOEN Dominique – Novo3D
MAGERE Coralie – Novo3D
MAGIS Noël – Mamalova Productions
MARRAUD DES GROTTES Charles-Henri –
Clap Zap Production
MENZEL Ronald – Dreamscape
MIGNOT Elise – Café des Images
MILLER Anne-Lise – DV Group
MIQUEL Arnaud -Citia
MOEHR Lelio
MORALES Martin -Arte France
MORO Jean-Marc – Ocean View VR SAS
MOURRE Gaëlle – Fat Red Bird
NGO TU Lap
NILLY Saskia – Les Poissons Volants
OCHOA Sergio – Satore Tech
OLLE Quentin – Olle
PENEAU Barbara – Digital Aquitaine
PERCEVAULT Vincent – G4F Prod
PERRONNET Marie – Région Nouvelle-Aquitaine
POM Iwona – Leitmotif VZW
PRADAT Mathieu – La Prairie
RAVALEC Vincent
RAYNAL Nicolas – Digital Immersion
REGUILLET Arnaud – Borderline Films
REICH Wendelin – Virtual Beings SAS
ROCHIGNEUX Jérémy – Metronomic
ROUX Alexandre – Lucid Realities
S.ROY Nicolas – Dpt
SAFO Ananda – Ten2Ten Films
SALOMON Christophe – Sunny Side of the Doc
SASSI Othman – Plaine Images
SEGERS Leen – Lucidweb
SELLER Kristin
SEYRAC Anka – Manwe
SINGH Ashwani – Schneider Electric
STEHÉLIN Alexandrine – Institut Français
TE Kevin – Daddylove
TRAVERT Cyril – Région Nouvelle-Aquitaine
VOLHUER Frédéric – AtlasV
WHITLEY Eleanor – Marshmallow Laser Feast

Soirée de gala au Domaine des Moisans



Expositions AR en partenariat avec le Festival Courant 3D



Exposition en relief
proposée par Nayade
« L'Antarctique du
Commandant Charcot »



Exposition proposée par Kalank
« A.R. GRAPHICS »

IMMERSITY

Organisé par



En partenariat avec



En collaboration avec

