

# IMMERSITY

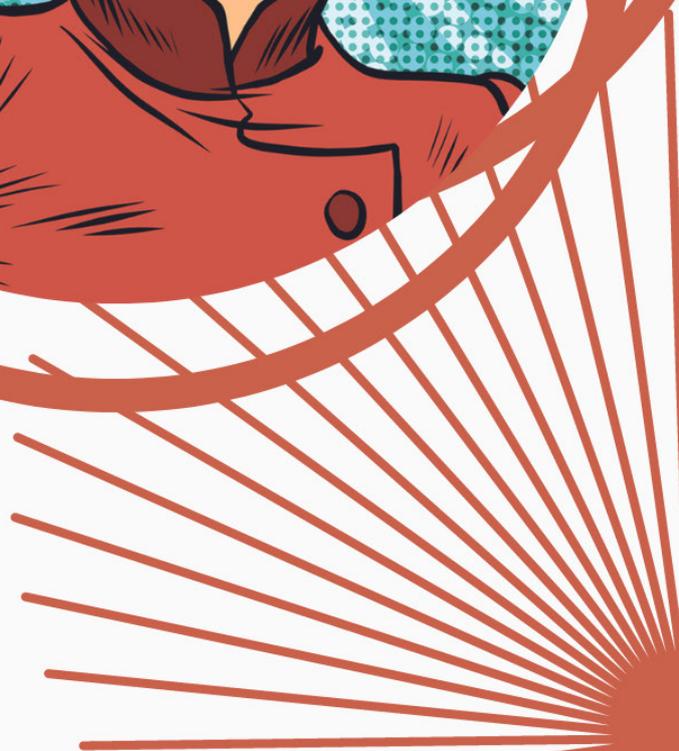
Les assises de la XR



**Edition  
2023**



SYNTHÈSE



LÀ OÙ SE DESSINE  
LE FUTUR...

*IMMERSITY*

*du 29 au 31 mars  
2023*



### RÉUNIR LA COMMUNAUTÉ XR

La 6ème édition d'IMMERSITY réunira de nouveau à Angoulême, à l'invitation de Magelis, les professionnels qui explorent les nouvelles formes de narrations immersives. Auteurs, réalisateurs, techniciens et producteurs se retrouveront lors des études de cas et conférences qui rythmeront ces journées devenues incontournables pour les protagonistes de la filière XR.

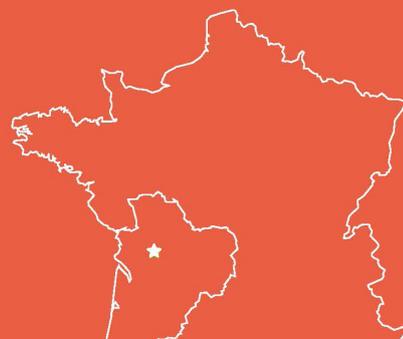
### 3 JOURS DE CONFÉRENCES

La programmation des conférences et tables rondes est assurée par Mathieu Gayet, rédacteur en chef de XRMust, média online dédié à la création XR. Marque de fabrique de l'évènement, sa configuration permet de favoriser les interactions entre les participants et les professionnels invités à traiter de sujets qui les intéressent tous ou à présenter des retours d'expériences.

### UN TERRITOIRE ENGAGÉ

Avec le fonds d'aide à la production de la Charente parmi les mieux dotés en France, plus de 150 entreprises spécialisées dans l'audiovisuel, un vivier d'une quarantaine de studios d'animation et de jeux vidéo, un campus unique en Europe de 15 écoles supérieures, 1800 étudiants et plus de 250 auteurs de bande dessinée, le Pôle Image Magelis est le partenaire incontournable des acteurs de l'image.

Scannez-moi et découvrez le programme et les intervenants de l'édition 2023





*Mathieu GAYET*

La création immersive aurait-elle enfin atteint son âge de maturité ? Depuis l'avènement de la réalité virtuelle moderne (post-2012), son courant artistique se cherche - entre contenus en ligne, expérience en free roaming, à la maison ou en LBE, expérimentale ou mainstream... Dix ans ont passé, et on commence à cerner les contours de cette jeune industrie. Des décisions difficiles sont prises à grande échelle, dans ces consortiums internationaux qui poussent la technologie, le matériel et les usages. Les médias s'en font l'écho, et c'est une réalité : de grandes restructurations sont en cours chez Meta, PICO, Sundance...

Pour autant, il faut savoir séparer le bon grain de l'ivraie. On note une effervescence créative accrue côté création. En ligne, les contenus circulent. Sur des modèles très proches du gaming, certes, mais avec désormais de vrais modèles économiques. En LBE, le dynamisme est de mise. Les salles VR se consolident, deux années après des fermetures pour cause de Covid. Il faut désormais réfléchir à leur apporter des contenus culturels. Les théâtres, les cinémas, les lieux patrimoniaux accueillent des expériences à plus ou moins long terme. Des expérimentations ont repris pour travailler le lien longtemps fantasmé entre public et XR. D'ailleurs le mot "immersif" est de plus en plus courant, et assimile un ensemble d'expositions et de créations pas toujours proche du modèle de la réalité virtuelle.

Et c'est tant mieux. Car la prochaine étape, cruciale, est celle de la démocratisation. Les dix dernières années nous auront appris qu'il ne faut pas envisager ça sur des années, mais sur le long terme. Chaque projet est un prototype en soi, une démarche nouvelle vers un public. Augmenter cet effort se fera par les contenus d'abord, les marques ensuite. En 2023, on continue de rêver à nos "moutons électriques", en l'occurrence le développement d'un marché boosté par Apple et les possibilités de travailler sur une réalité mixte plus adaptée au grand public. Les derniers casques sur le marché offrent cette possibilité, ne manquerait-il qu'un "push" de la marque à la Pomme ?

En continuant de rêver, on pourra continuer de suivre la création digitale indépendante, particulièrement forte de propositions innovantes. En France, elle s'incarne à travers plusieurs associations (PXN, EliXR, Hacnum...), et de nombreux lieux. Nous vous proposons dans les prochaines pages un résumé (non exhaustif !) de nos échanges lors d'Immersity, mais aussi quelques témoignages de la vivacité de notre secteur. A suivre... en 2024 ?

Mathieu Gayet

# IMMERSITY



## PÔLE IMAGE MAGELIS

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

Avec un fonds d'aide à la production parmi les mieux dotés en France et ouvert aux auteurs, une centaine d'entreprises spécialisées dans l'audiovisuel, un vivier d'une 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 15 écoles supérieures, Magelis est le partenaire incontournable des acteurs de l'image.

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

C'est ainsi qu'en accueillant les précurseurs des narrations immersives, créateurs et producteurs, Magelis compte dessiner avec eux l'avenir de cette filière prometteuse. La mise en place de la deuxième édition de la résidence XR-CREATIVE avec le Cnam-Enjmin en est la preuve...

**Rendez-vous en 2024 pour une nouvelle édition d'IMMERSITY !**

# PROGRAMME 2023

MERCREDI 29 MARS

---

## PAYS À L'HONNEUR : LE MEXIQUE

Mme Victoria Montserrat Hidalgo Gallardo – Director of Entrepreneurship. ZAPOPAN  
Mr. Carlos Bañuelos Barrios (Director of Creative Industries) GUADALAJARA

## TABLE RONDE - En 2023, l'avenir est-il encore dans les mondes virtuels ?

Marianne Carpentier, Newen  
Maud Clavier, Associée & COO – VRrOOm / Présidente – CNXR  
Animation : Céline Berthoumieux, Hacnum

## ETUDE DE CAS - L'ECUME DES JOURS XR

Julie Desmet Weaver, Réalisatrice d'expériences immersives

## TABLE RONDE - Une cartographie des exploitations LBVR françaises

Antoine Roland, Fondateur – {CORRESPONDANCES DIGITALES}  
Wafae Biyaye, Co-Fondatrice et Directrice des Opérations – DreamAway  
Vincent Guttman, Directeur du studio Small by Mac Guff et co-fondateur de Small Creative  
Mathieu Rozières, Fondateur – Dark Euphoria

## FOCUS FRENCH IMMERSIVE STUDIO

Vincent Guttman, Directeur du studio Small by Mac Guff et co-fondateur de Small Creative  
Voyelle Acker, Co-fondatrice et Productrice – Small Creative

## FOCUS CNXR

Avec Maud Clavier, Associée & COO – VRrOOm / Présidente – CNXR  
Frédéric Lecompte, Co-Fondateur – BlackLight

# PROGRAMME 2023

JEUDI 30 MARS

---

## ETUDE DE CAS - DREAM BUILDERS - GENOTAPH FOR NEWTON

Arnaud Desjardins, Auteur, Réalisateur, Co-fondateur – Femme Fatale Studio

## CONFERENCE CNC - Le CNC et la nouvelle commission des Expériences Immersives

Olivier Fontenay, Chef du service de la Création Numérique – CNC

## FOCUS UNIFRANCE

Axel Scoffier, secrétaire général – Unifrance

Claire Willemin, assistante courts-métrages & nouvelles écritures – Unifrance

## ETUDE DE CAS - CRITICAL MISTRUST

Stéphane Natkin, Fondateur – La Compagnie des Martingales

Vincent Percevault, Compositeur, Sound Designer, Producteur, Fondateur & Gérant du groupe  
G4F / Native Prime

## TABLE RONDE - XR et immersif : Développer la coproduction européenne

Olivier Fontenay, Chef du service de la Création Numérique – CNC

Guy Daleiden, CEO – Film Fund Luxembourg, Mads Damsbo, creative producer/director

## FOCUS FRANCE TELEVISIONS 2023

Jeanne Marchalot, Responsable – Francetv StoryLab

## ETUDE DE CAS - FIGHT BACK

Céline Tricart, Réalisatrice, productrice & Marie Blondiaux, – Coven

## FOCUS PXN - Retour sur le Livre blanc du forum de la création numérique

Salomé Bazin, Coordinatrice générale – PXN

Oriane Hurard, Productrice – ATLAS V / Présidente – PXN

## TABLE RONDE - La performance au cœur des spectacles immersifs

Mathias Chelebourg, Fondateur – Atelier Daruma

Rémi Large, Producteur – Tamanoir Studio

Claire Saumande Karagueuzian, Comédienne

# PROGRAMME 2023

JEUDI 30 MARS

---

## ETUDE DE CAS - ALL UNSAVED PROGRESS WILL BE LOST

Mélanie Courtinat, Artiste, Directrice Artistique Immersive

## FOCUS CST - Présentation du Département Immersion de la CST

Frédéric Fermon, Immersion & Temps-Réel – Commission Supérieure Technique CST  
Marc Lopato, Co-Fondateur – Diversion

## ANNONCE FONDS DES MÉDIAS DU CANADA x DEPARTEMENT CHARENTE x REGION NOUVELLE-AQUITAINE x MAGELIS

Mireille Darveau, Nathalie Clermont – Fonds des Médias du Canada  
Audrey Granet – Conseil Départemental de la Charente  
Nathalie Leuret, directrice adjointe à la culture – Région Nouvelle-Aquitaine  
Frédéric Cros, directeur général des services – Magelis

VENDREDI 31 MARS

---

## TABLE RONDE - Les formations XR en question

Axel Buendia, Directeur Cnam-Enjmin et Fondateur Spir.Ops  
Charles Ayats, Designer et réalisateur d'expériences interactives

## Focus ELIXR

Avec Charles Ayats, Designer et réalisateur d'expériences interactives  
Pierre Friquet, Créateur d'expériences immersives

## LINE-UP DIVERSION CINEMA

Matthieu Willemont, Responsable opérations et développement commercial

## LINE-UP ASTREA IMMERSIVE

Jordan Moutamani, Distributeur – Astrea Immersive

## LINE-UP UNFRAMED COLLECTION

Alexandre Roux, Responsable distribution – Lucid Realities / Unframed Collection

# Les actualités Magelis

## APPEL À CANDIDATURES INCUBATEUR WIZZ

Appel à candidatures du 3 mai au 13 juin 2023

Wizz a pour ambition de favoriser la création d'entreprises dans les domaines du jeu vidéo, de l'animation et de l'image numérique sur le bassin angoumois et de devenir l'incubateur référent au niveau régional.

Le parcours Wizz s'inscrit dans l'offre d'accompagnement déjà existante d'Eurekatech (incubation, développement, croissance) à destination des entrepreneurs. La technopole s'appuie sur un réseau de partenaires experts pour la mise en place de ce nouvel outil : Magelis, la Région Nouvelle-Aquitaine, les écoles du CNAM ENJMIN et de l'EMCA, le réseau des technopoles de Nouvelle-Aquitaine, le cluster régional des jeux vidéo So Games et le SPN, le réseau des professionnels du numérique. [En savoir plus](#)

## UNE RÉSIDENCE XR-CREATIVE À ANGOULÊME !

La résidence mise en place par Magelis, Syndicat Mixte du Pôle Image à Angoulême, et le Cnam-Enjmin, l'École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques du Conservatoire National des Arts et Métiers, vise à faire émerger des projets narratifs innovants, s'appuyant sur les technologies immersives et interactives.

Elle est ouverte à tous les auteurs de projets en langue française pour leur permettre de finaliser leur scénario et d'affiner leurs intentions créatives. Il s'agit d'approfondir un projet déjà structuré autour d'une idée forte et d'un scénario existant et d'affiner son univers graphique, sonore et interactif. Il est attendu à l'issue de la résidence un document décrivant le projet, un scénario finalisé et l'ensemble des informations qui permettront d'engager la préproduction ou le prototypage.

Bientôt les lauréats de la 2e année... [En savoir plus](#)

## PARTENARIAT FONDS DES MÉDIAS DU CANADA (FMC) - MAGELIS

C'est à l'initiative de Magelis, et afin d'encourager la création de contenus audiovisuels innovants, que le Fonds des médias du Canada (FMC), le Conseil régional Nouvelle-Aquitaine et le Conseil départemental de la Charente se sont rapprochés pour créer une nouvelle mesure incitative pour financer le codéveloppement et la coproduction de projets de réalité virtuelle et augmentée entre des sociétés de production canadiennes et françaises.

La contribution maximale totale pour chacun des projets financés atteindra 40 000 € pour les projets de codéveloppement et 100 000 € pour les projets de coproduction. La date limite pour postuler est fixée au **15 juin 2023**. Les projets acceptés seront annoncés en décembre 2023. [En savoir plus](#)

## LISTE DES ENTREPRISES VR/AR/XR IMPLANTÉES A ANGOULÊME

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, 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. [Découvrez-les](#)

# TABLE RONDE

## En 2023, l'avenir est-il encore dans les mondes virtuels ?

Avec :

Marianne Carpentier, Newen

Maud Clavier, Associée & COO – VRrOOm / Présidente – CNXR

Animation : Céline Berthoumieux, Hacnum



La crise du Covid-19 a été préceuseure d'innovation au sein du groupe Newen, notamment pour l'utilisation du deepfake sur une série (pour remplacer une actrice malade), mais aussi le metaverse. Après deux ans sans événement physique, pour renouveler les réunions en ligne, ils ont lancé leur propre univers virtuel à partir d'un moteur de serious gaming. Newen a ainsi construit un environnement de marché pendant le festival de Cannes, et y accueillir ses clients (notamment asiatiques). Sur sa première activation, les ventes réalisées sur la plateforme ont rentabilisé sa création. Le groupe a réutilisé l'environnement virtuel pour des entretiens d'embauche, des concours de pitches de projet.

### Métaverse : Newen Studios lance le Newen Meta Sky

Quelques points :

- L'incarnation et le sentiment de présence
- L'adaptabilité et la personnalisation (développement créatif)
- Gamification et interactivité (même en B2B)

La réalité virtuelle sociale (performative, scénique, artistique...) a réellement éclo pendant le premier confinement. Et ce metaverse créatif bénéficie dès aujourd'hui du regard des artistes, notamment venant des arts performatifs comme le théâtre, pour le transformer en scène virtuelle.

C'est une nouvelle forme de ressenti, et de pouvoir donné à l'utilisateur - tout en favorisant le rapport à l'artiste. Maintenant que la discussion dépasse le volet technologique, on peut envisager de vrais espaces sociaux et interactifs pour construire des communautés, se métamorphoser (notamment pour oublier le clivage du réel) où les créateurs vont pouvoir s'exprimer le plus librement possible.

### Comment VRROOM développe son « métavers du spectacle »

Les sujets écologiques, de diversité et d'inclusivité sont toutefois à prendre en compte dès le départ. Le multilingue est une vraie question : VRROOM dispose déjà de fonctions pour cela. Les green calculators doivent être systématisés : les mondes virtuels peuvent être moins gourmands en consommation que des rencontres Zoom sur la bande passante, peuvent réduire les déplacements, etc...

En résumé, il semble qu'en 2023 on dépasse les buzzwords associés au metaverse pour se concentrer sur les cas d'applications existants. Et à travers les exemples discutés, on distingue des usages bien réels, et des communautés déjà existantes. En B2B, Newen voit déjà les retours sur investissement en direct (ventes pendant la session) mais aussi la réduction de coûts par rapport à l'organisation d'un vrai événement physique.



# TABLE RONDE

## Une cartographie des exploitations LBVR françaises

Avec :

Antoine Roland, Fondateur – {CORRESPONDANCES DIGITALES}

Wafae Biyaye, Co-Fondatrice et Directrice des Opérations – DreamAway

Vincent Guttman, Directeur du studio Small by Mac Guff et co-fondateur de Small Creative

Mathieu Rozières, Fondateur – Dark Euphoria



Aborder le réseau de salles de divertissement LBVR, c'est d'abord discuté du format à envisager pour distribuer les contenus au plus grand nombre. Dream Away met en place des partenariats avec les studios (de gaming principalement) pour anticiper la qualité des œuvres proposées. Mais leur public n'est pas constitué de hard core gamers. Les expériences culturelles ne sont pas ou peu collaboratives, leurs durées sont souvent trop longues... Autant de critères qui n'en font pas des priorités pour ses salles.

Néanmoins la vocation pédagogique de ses salles, et des travaux en cours avec des classes, les incite à vouloir diffuser plus de contenus culturels. Encore faut-il que la discussion sur le format existe, et dupliquer les cahiers des charges issus du secteur gaming. Le nombre d'expériences est satisfaisant ; il faut les préparer dès la production pour ses salles, et éviter les blocages "en bout de chaîne". C'est un marché en amorçage, qui a besoin de devenir plus attractif, et trouver de vrais moyens de communication, d'événementiel... Ce qui nécessite des budgets. Hors ces derniers sont souvent 100% dédiés à la production.

Côté musées, quelques chiffres : 1200 musées en France, mais une dizaine rassemble 70% de la fréquentation. Il y a un potentiel derrière les "gros" musées, avec des thématiques à explorer, et des initiatives locales où des discussions sont possibles (sur la durée, pour des espaces permanents). La réalité virtuelle va permettre de créer de la notoriété autour du lieu, accompagné des expériences dans une volonté transmedia ou bien encore s'implanter de façon permanente. Les producteurs sont en demande d'une discussion plus approfondie avec les lieux de culture afin de pouvoir proposer des contenus plus adaptés. Ce qui serait un signe de maturité du secteur ?

L'approche du milieu du théâtre, de la performance, cherche aussi un modèle d'exploitation. Small Creative présente notamment son dispositif de distribution d'expériences LBE, pour que chacun de ses projets dispose du même set up logistique (2 caisses facilement transportables). La question du flux de visiteurs, de mètre carré, de la modération, des sessions, sont à définir dans le cadre des lieux qui les exposent. Premier partenariat avec la NHK au Japon sur 3 mois, et 3 lieux différents. Des obligations de formation existent, pour rendre chaque lieu autonome. Des solutions de distribution restent à définir, la question des standards de diffusion revient à chaque fois.

Dark Euphoria : il faut pouvoir envisager des structures mixtes, en mutualisant des efforts, du matériel, etc... entre l'univers de la XR et ceux des lieux de culture, pour mieux les intégrer aux efforts de diffusion autour des expériences. La France est un pays où ce réseau de lieux existe ; il faut aller à leur rencontre, et développer ce potentiel. Les initiatives de Dark sur des formats spécifiques ont permis de tester des formes de diffusion, il faut aller plus loin. Notamment sur la possibilité de monter des coproductions avec les lieux (ou la concession d'un espace, etc.) sur des modèles proches du théâtre.

**Dream Away** est un réseau de salles grand public - avec notamment du gaming, mais aussi des expériences culturelles pour des sessions grand public ou des prestations aux entreprises. <https://www.dreamaway.fr>

**{CORRESPONDANCES DIGITALES}**, experts en innovation culturelle, accompagne le secteur patrimoniale, mais aussi les industries audiovisuelles dans leur approche du secteur patrimonial et muséal, tout en proposant des événements dédiés aux industries culturelles et créatives - notamment le Numix Lab dans les pays francophones ([prochaine session](https://correspondances.co/) fin 2023 à Bruxelles et Amsterdam). <https://correspondances.co/>

**Une prolongation de cet échange ?** Sans doute en juillet à Avignon, où Dark Euphoria co-organise un Forum Entreprendre dans la Culture **“Spectacle vivant, scènes numériques”** qui fait partie du programme officiel du festival d'Avignon.



# TABLE RONDE

## La performance au cœur des spectacles immersifs

Avec :

Mathias Chelebourg, Fondateur – Atelier Daruma

Rémi Large, Producteur – Tamanoir Studio

Claire Saumande Karagueuzian, Comédienne



**Tamanoir** : venant des arts performatifs (notamment de la danse) et du cinéma, l'intention a rapidement été de placer l'utilisateur au centre de l'histoire, de le faire monter sur scène. Penser un espace pour la narration, plutôt que l'écran, c'est la possibilité pour un réalisateur de reconsidérer sa façon de créer. Et réfléchir à nouveau le lien avec le spectateur, l'impact et l'émotion que cela peut avoir.

Les expériences discutées peuvent être LBVR, mais aussi 100% audio. L'improvisation est un élément-clé dans le développement de ses expériences, dans un "éternel recommencement" proche du théâtre. Chaque session est différente, il faut appréhender la personnalité de chaque spectateur. Avec la VR, il faut jauger la situation avec les casques - et souvent peu de visibilité en direct. Mais l'interaction est souvent très stimulante.

L'approche des spectacles VR est une possibilité renouvelée de liberté pour l'utilisateur, dans un cadre créé par les artistes. Il faut distiller l'impression de liberté tout en travaillant à encadrer ce type de performance impliquant des comédiens, des technologies. Pour autant, il est difficile de faire totalement abstraction de la technique. Il faut appréhender cette partie pour la faire oublier au maximum ; les dernières évolutions (handtracking...) peuvent donner des indices pour fluidifier l'arrivée des spectateurs dans l'histoire.

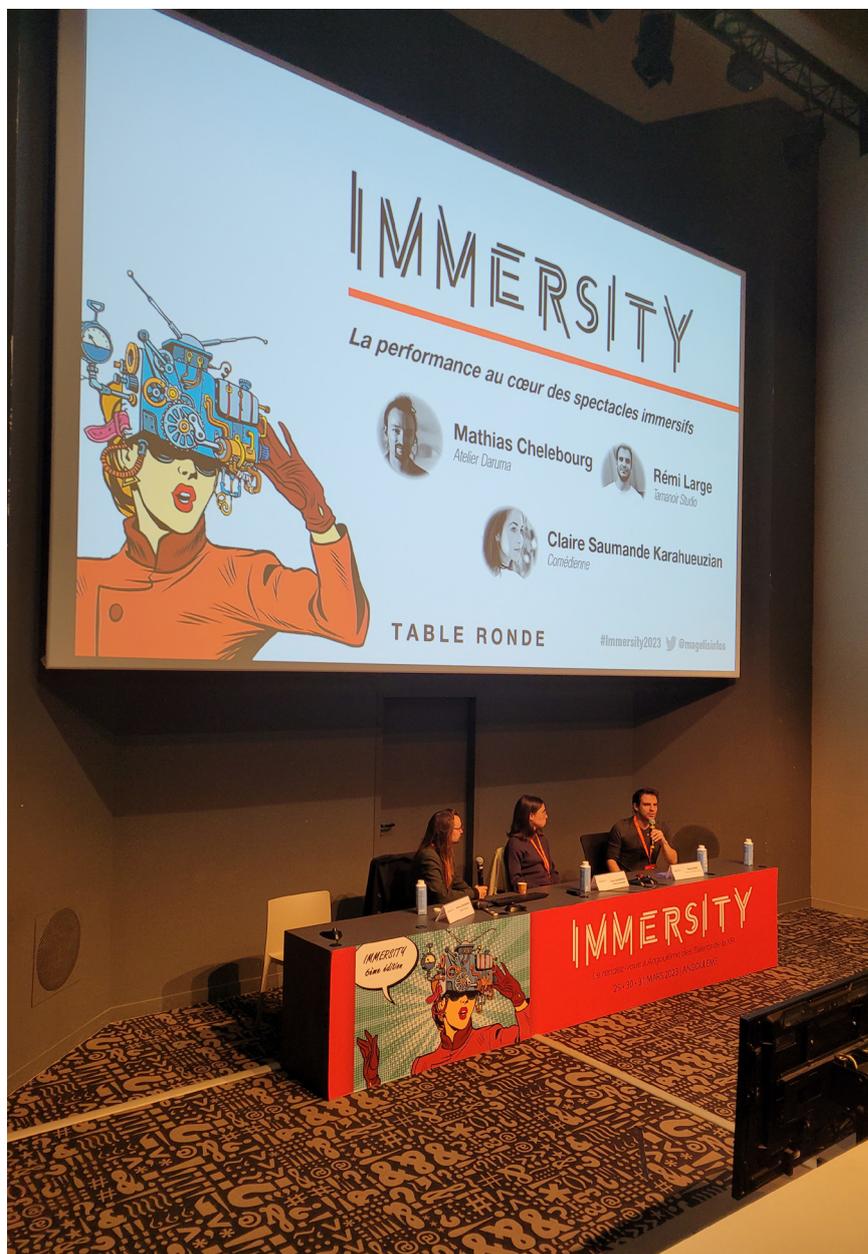
Sur la question de l'archivage et de la documentation de ces œuvres, par essence éphémères, il faut pouvoir conserver le savoir-faire. Sur les spectacles en eux-mêmes, les problématiques et les solutions... Pour Mathias Chelebourg, ça passe par une documentation en interne par des wiki, etc. mais aussi par les retours des spectateurs. Un exemple peut être **Rekall**, un environnement open source pour documenter, analyser les processus de création et faciliter la reprise des œuvres.



C'est un logiciel qui permet de documenter les spectacles et les installations plastiques, en prenant en compte le processus de création, la réception et les différentes formes d'une œuvre.

Autre remarque ; il faut acculturer les lieux de diffusion à ces nouvelles œuvres hybrides, car la plupart joue à l'international mais peu en France. Le vocabulaire est souvent différent, comme les approches. A suivre : les actions **d'HACNUM** qui fait le lien entre art numérique et lieux de diffusion (notamment).

Enfin il faut pouvoir intégrer certaines recettes du théâtre et des arts performatifs : créer par itération, en résidence, etc. hors du modèle audiovisuel. Mais aussi réévaluer les métiers, les formations à cet effet.



# TABLE RONDE

## Les formations XR en question

Avec :

Axel Buendia, Directeur Cnam-Enjmin et Fondateur Spir.Ops

Charles Ayats, Designer et réalisateur d'expériences interactives



L'influence du jeu vidéo tend à spécialiser les métiers, même trop précisément (animateurs main, eau, etc.). Hors la XR suppose une forme de mercenaire artistique, en intervenant sur plusieurs sujets (technique et artistique, de la gestion de projets à la réalisation) en même temps. Mais au-delà des technologies, il faut encourager la diversité des profils, la curiosité parmi les étudiants et les formateurs.

Face à une industrie en forte évolution, il faut envisager des formations plus courtes, éventuellement en ligne, à côté de cours annuels, de tutoriels ou de mooks. Des formations plus souples, pour mieux appréhender les logiciels, les supports, etc. Il y a un vrai besoin de spécialisation pour la XR face aux spécificités du secteur.

Il faut ensuite dépasser les premiers constats de la VR, nés d'une époque (2016 à 2018) où les retours n'étaient pas les mêmes. Un besoin de pédagogie pour expliquer ce qu'est la XR aujourd'hui, loin des stéréotypes sur la motion sickness ou la complexité des devices.

Des formations :

CNAM-Enjmin

[Ingénieur-e informatique et multimédia](#)

CNAM-Enjmin x Gobelins

[Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences \(IDE\)](#)

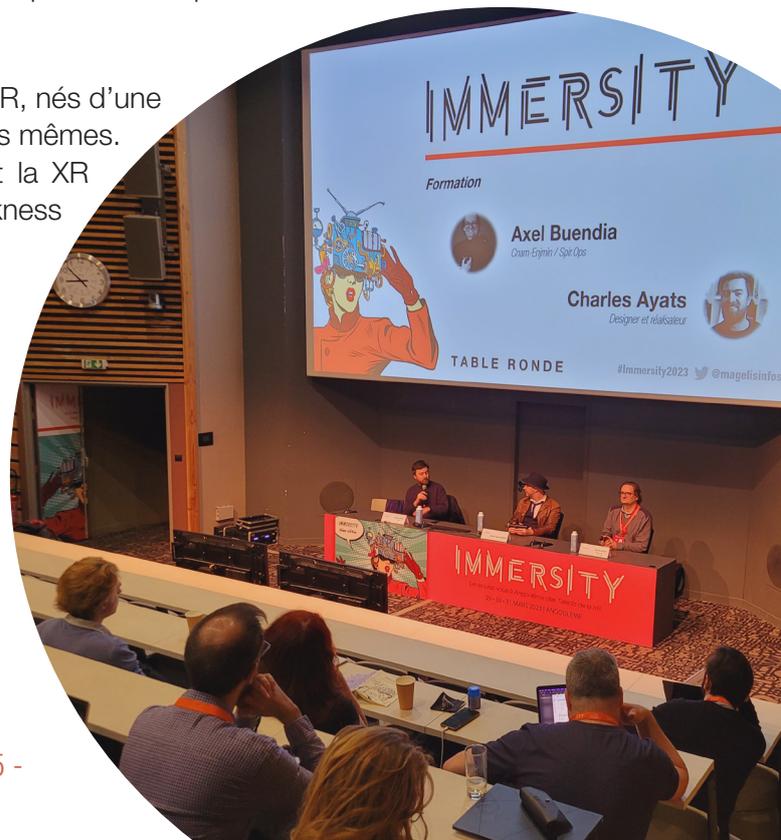
Paris 8

[Master Arts et Technologies de l'Image virtuelle](#)

Des écoles :

<https://www.anaten.fr> (Tarbes)

<https://www.iim.fr> (Paris)...



# LE MARCHÉ FRANÇAIS DE LA XR

## QUI SONT LES ENTREPRISES DE LA XR EN FRANCE ?

Des entreprises à taille humaine

37% TPE    29% PME    17% Indépendants

Récentes

Moins de 10 ans pour près de 7 entreprises sur 10

6 sur 10 ont leur siège social en région (hors IDF)

4 sur 10 présentes dans au moins 2 régions

1 sur 2 opèrent au niveau National

1 sur 3 opèrent au niveau International



Actives sur le sujet de la XR depuis moins de 5 ans pour plus de la moitié d'entre elles

Des secteurs d'activités très variés

- Divertissement: 60%
- Art et Culture: 43%
- Formation: 36%
- Education: 33%
- Industrie: 32%

Principalement positionnées sur

- Création de contenu: 39%
- Software: 15%
- Enseignement et Éducation: 14%

Pour 85% la XR représente une part importante de leur activité

Pour 57% la XR est leur activité principale

Chiffre d'affaires XR des entreprises en 2021

- 2/3 National
- 1/3 International
- Majoritairement en BtoB
- Le BtoC représente moins de 10% pour 8 entreprises sur 10

Métaverse

1 sur 2 est déjà active

1 sur 3 projetée de l'être prochainement



## LEURS FORCES & OPPORTUNITÉS DE DÉVELOPPEMENT

Une forte expérience et une expertise sur des technologies de pointe. Un réseau important.

**6** entreprises sur 10 se déclarent très confiantes quant à l'avenir du secteur de la XR

Un **marché en plein essor** avec un champ d'application très vaste de la XR

Des **technologies qui se démocratisent**, à la fois en BtoB et en BtoC



**45%** ↑

**Croissance moyenne** projetée par les sociétés entre 2022 et 2025

Activité internationale

**34%**  
Actuelle

**45%**  
Opportunité

Recrutement dédiés à la XR d'ici 2025

**14%**  
Au moins 3 employés



**60%**  
Au moins 10 employés

## PLUSIEURS DÉFIS POUR ACCOMPAGNER ET SOUTENIR LE DÉVELOPPEMENT DES ENTREPRISES DE LA XR

Gagner en visibilité pour soutenir leurs actions commerciales



Part des **dépenses consacrées à la communication**

**7%** des charges fixes en moyenne

Obtenir du soutien financier pour faire face à la concurrence étrangère, mieux armée

**1** sur 2 ont des **fonds propres limités**

**69%** ont **besoin de soutien financier**

Des investissements destinés en priorité à **soutenir la croissance et la structuration**

**64%** Ressources humaines

**50%** R&D et innovation

Pallier aux difficultés de recrutement dues au manque de moyens et au manque de formation spécifique aux métiers de la XR



**44%** recherchent des profils commerciaux

**3/4** ont des **difficultés à recruter** ces profils

## DANS CE CONTEXTE, LES PROBLÉMATIQUES SOCIÉTALES ET ENVIRONNEMENTALES NE SONT PAS PRIORITAIRES



**61%** recherchent avant tout **l'indépendance** financière et créative



**68%** se déclarent **peu ou moyennement** engagées en termes de **démarches éco-responsables**



**80%** estiment **manquer de leviers et d'outils** pour limiter leur impact environnemental

# FOCUS CST

## La CST annonce son bureau “Département Immersion & Temps-Réel”

Suite à l'intervention de la CST (Commission supérieure technique de l'image et du son) lors d'Immersivity 2023, et de la présentation de leur premiers travaux, vous trouverez ci-joint le détail du bureau désormais nommé au sein de l'association.

Depuis septembre 2021, le département “Immersion & Temps-Réel” réunit les acteurs des médias interactifs et immersifs (studios, prestataires et spécialistes) et accompagne les acteurs de l'audiovisuel cherchant à s'adapter aux outils de rendu temps-réel, dans l'animation ou la production virtuelle.

Contact : Frédéric Fermon, ffermon@cst.fr



Marc Lopato – représentant de département

Marc Lopato, travaille essentiellement en réalité virtuelle via son entreprise Diversion Cinema dont il est l'un des cofondateurs. Diversion Cinema travaille notamment pour des festivals prestigieux comme Cannes ou Venise. Ils produisent également des expériences immersives et ont développé un kit de réalité virtuelle prêt à l'emploi.



Isaac Partouche – représentant de département

Isaac Partouche a démarré sa carrière dans la production virtuelle il y a près de trente ans. Son cv compte des films aussi prestigieux que *Troie* de Wolfgang Petersen ou encore *Rogue One* réalisé par Gareth Edwards. Il a fondé Solid Anim et est aujourd'hui vice-président Production Virtuelle chez Dark Matters.



Julien Bercy – représentant adjoint

Julien Bercy est producteur exécutif dans le domaine de la réalité virtuelle. Il a démarré sa carrière comme régisseur puis a travaillé pour des producteurs d'expériences virtuelles. Il s'est spécialisé dans les expériences à 360° avant d'intégrer Small, une entité de MacGuff. Il rejoint Atlas V au printemps 2022.



Pierre-Marie Boyé – représentant adjoint

Après des études à l'Ecole Normale Supérieure et une spécialisation dans le financement de l'innovation, Pierre-Marie rejoint le CNC pour gérer l'aide à l'innovation technologique (RIAM) et le crédit d'impôt international (C2I). En 2018, il rejoint l'aventure des Tontons Truqueurs en tant que Directeur des Productions pour développer la société ses technologies.

# L'INSTITUT FRANÇAIS

## L'Institut français accompagne les acteurs de la XR dans leur développement à l'international

L'Institut français est l'établissement public chargé des relations culturelles extérieures de la France, sous l'égide du ministère de l'Europe et des Affaires étrangères et du ministère de la Culture. Son action s'inscrit au croisement des secteurs artistiques, des échanges intellectuels, de l'innovation culturelle et sociale, et de la coopération linguistique. Il soutient à travers le monde la promotion de la langue française, la circulation des œuvres, des artistes et des idées et favorise ainsi une meilleure compréhension des enjeux culturels.

En étroite articulation avec le réseau culturel français à l'étranger (Instituts français, Alliances françaises, services culturels d'Ambassade et de Consulat), l'Institut français accompagne les professionnels de la création numérique (XR, jeu vidéo, arts numériques, webcréation, etc.) dans leur développement à l'international.

### Promouvoir



The screenshot shows the IFdigital website interface. At the top, there is a navigation menu with the following items: "Les créations", "Les professionnels", "Sélections", and "À propos". There is also a search icon and a "CONTRIBUER" button. The main banner features the text "Découvrez le meilleur de la création numérique française" in large white letters on a blue background. Below this, there are seven categories listed in white boxes: "ART NUMÉRIQUE", "CRÉATION SONORE", "CRÉATION WEB", "EXPÉRIENCE IMMERSIVE", "JEU VIDÉO", "LIVRE INNOVANT", and "MÉDIATION ET ÉDUCATION CULTURELLE". At the bottom, there are two large colored boxes: a blue one on the left with "510 Créations" and a button "CONSULTER LE CATALOGUE DES CRÉATIONS", and a pink one on the right with "329 Professionnels" and a button "CONSULTER L'ANNUAIRE DES PROFESSIONNELS".

L'Institut français a lancé en novembre 2021 [IFdigital, le site de la création numérique française](https://ifdigital.institutfrancais.com/), afin d'appuyer la diffusion des œuvres et productions françaises à l'international, encourager l'export des savoir-faire et favoriser les coopérations internationales. Ce site permet de valoriser l'excellence de la création XR française, auprès du réseau culturel français à l'étranger et de l'ensemble de ses partenaires.

*Vous êtes un professionnel français de la création numérique et vous souhaitez vous faire connaître ou faire connaître vos créations à l'international ? [Référenciez-vous dès maintenant !](https://ifdigital.institutfrancais.com/)*

<https://ifdigital.institutfrancais.com/>

## Diffuser

**La Sélection VR :** Afin de permettre au réseau culturel à l'étranger de faire connaître la richesse et la diversité de la création française en réalité virtuelle , l'Institut français a initié en 2018 [la Sélection VR](#), un catalogue d'une trentaine d'œuvres VR mis à disposition des établissements du réseau culturel pour des présentations non commerciales. La Sélection VR a permis l'organisation de près de 90 événements VR aux quatre coins du monde en 2022.

**Novembre Numérique :** Devenu un rendez-vous régulier du réseau culturel (plus de 130 villes / 85 pays participants en 2022 pour la 6ème édition de l'opération), [Novembre Numérique, la fête internationale des cultures numériques](#), permet aussi chaque année la présentation d'œuvres immersives, l'invitation de professionnels et le développement de partenariats internationaux.

## Accompagner

L'Institut français développe aussi des programmes d'accompagnement et de soutien aux professionnels de la XR afin d'appuyer leur développement à l'international.

**Les programmes « Focus » pour soutenir la diffusion des œuvres et encourager les coopérations internationales :** L'Institut français met en œuvre chaque année un programme d'invitation de professionnels internationaux intitulé Focus, sur des temps forts de la création numérique, en partenariat avec différents événements selon les éditions (NewImages, Laval Virtual, PiXii etc). En 2023, le Focus est dédié aux Arts numériques et est organisé à l'occasion de la tenue à Paris de l'International Symposium on Electronic Arts (ISEA) en partenariat avec le Cube. A cette occasion, 20 professionnels étrangers prescripteurs sont conviés à rencontrer les acteurs français dans le cadre d'un parcours de repérage et de rencontres avec les acteurs français des Arts numériques.

**[Programme French Immersion XR :](#)** Initié en 2018 par les services culturels aux États-Unis, l'Institut français, le CNC et Unifrance, French Immersion est un programme qui soutient l'exportation d'œuvres immersives françaises aux États-Unis. Le programme accompagne les créations françaises sélectionnées par les grands festivals et institutions culturelles américains, par l'attribution de bourses de mobilité. Forts de cette expérience, et souhaitant renforcer le rayonnement des auteurs et producteurs français d'œuvres immersives dans le réseau des événements internationaux, le CNC, Unifrance et l'Institut français ont décidé conjointement de mettre en place une extension du mécanisme de soutien à d'autres territoires, sous l'intitulé « French Immersion XR », à compter de 2023. Une vingtaine de manifestations dans une dizaine de pays ont été ciblées, en fonction de leur importance dans le réseau professionnel et au regard du travail de présentation des œuvres qu'elles font. Le dispositif consiste en une aide forfaitaire permettant de contribuer aux frais de déplacement des créateurs d'une œuvre sélectionnée en compétition.

# N Novembre Numérique

Le mois des cultures numériques



**ICC Immersion** : Piloté par l'Institut français et Business France, ICC Immersion est un programme destiné aux entrepreneurs de la culture qui portent un projet innovant et souhaitent le développer à l'international sur un marché cible. S'inscrivant dans le cadre de France 2030, plan d'investissement pour la France de demain porté par le Gouvernement, ICC Immersion est mis en œuvre en lien avec la Banque des Territoires (Groupe Caisse des Dépôts). Le programme repose sur l'expertise conjointe de l'Institut français, du réseau diplomatique et culturel du ministère de l'Europe et des Affaires étrangères, de Business France et de ses bureaux à l'étranger.

Le programme a pour objectif de donner aux entreprises participantes une connaissance approfondie des écosystèmes des pays cibles, de les accompagner dans la définition de leur stratégie au regard des enjeux et contraintes des marchés locaux, et de bénéficier de mises en réseau et d'une immersion dans les pays cibles afin de favoriser des opportunités d'affaires. Les entreprises seront mises en relation avec les acteurs locaux de l'innovation, des partenaires, financeurs ou clients, par le biais de rencontres sur mesure et la participation à des événements prescripteurs des industries concernées.

Pour plus d'information : <https://www.institutfrancais.com/fr/offre/icc-immersion>

**Les résidences** : L'Institut français, le réseau culturel français à l'étranger et ses partenaires proposent chaque année des résidences ouvertes aux artistes et aux professionnels français de la XR : [Villa Kujoyama](#), [Villa Albertine](#), [Résidence Western XR @Vancouver](#), ...

## CONTACT

**Direction de la création numérique et des industries culturelles (DCAIC)**

**Pôle création numérique et audiovisuelle**

Olivier Delpoux, Responsable du pôle : [olivier.delpoux@institutfrancais.com](mailto:olivier.delpoux@institutfrancais.com)

Hannah Loué, Cheffe de projet : [hannah.loue@institutfrancais.com](mailto:hannah.loue@institutfrancais.com)

Hannah Bellicha, Chargée de projet : [hannah.bellicha@institutfrancais.com](mailto:hannah.bellicha@institutfrancais.com)

# NOUVELLES NARRATIONS

AVEC



Le **podcast** qui va à la rencontre de celles et ceux  
qui font la **création numérique**.



**Episode 11**

Le numérique au CNC, avec Olivier Fontenay



**Episode 10**

Mixer les réalités, avec Boris Gambet



**Episode 9**

Réinventer la scène, avec Julie Desmet-Weaver

Scannez-moi pour retrouver  
tous les épisodes 🙌

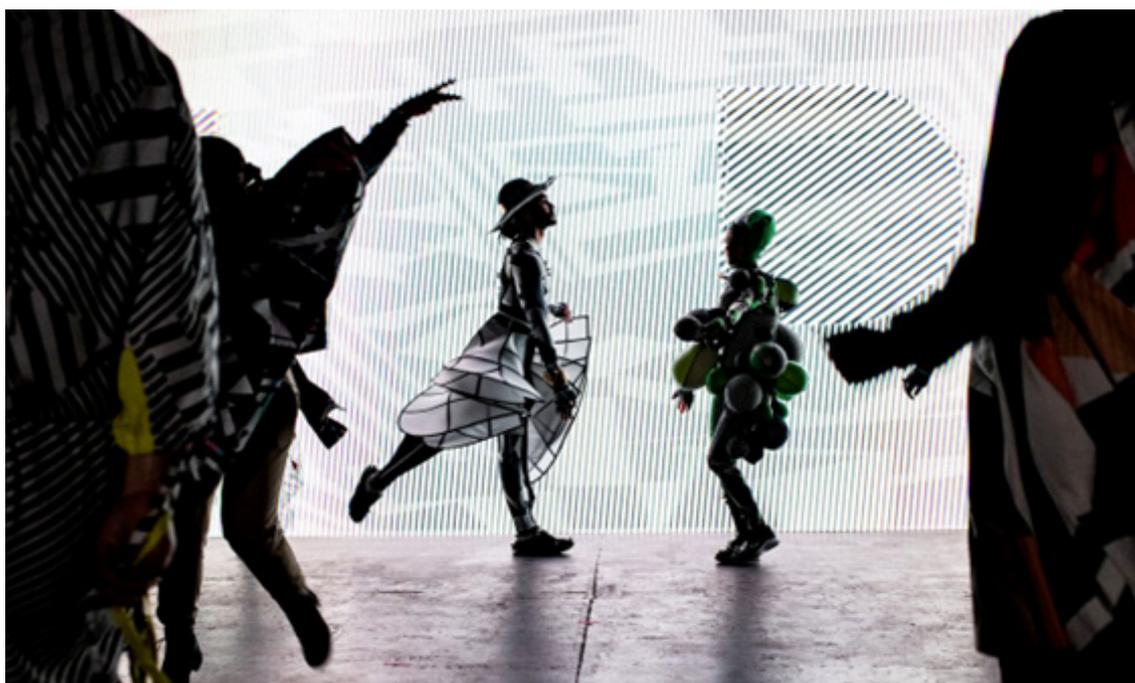


# BIBLIOGRAPHIE



*“Pour attirer le public dans les lieux LBE VR, il faut marketer le contenu”*

Arthur de Choulot (DreamAway)



*“Nous sommes très attachés à la sensorialité de nos installations et expériences immersives”*

Mathieu Rozières, Marie Albert (Dark Euphoria 1/2)



*“Nous devons avoir un rôle de passeur culturel auprès du public, mais aussi des lieux et institutions”*

Mathieu Rozières, Marie Albert (Dark Euphoria 2/2)



*“Je façonne des environnements pour créer des émotions”*

Mélanie Courtinat (ALL UNSAVED PROGRESS WILL BE LOST)



*“Notre priorité est de relier l’expérience proposée avec le public des lieux culturels”*

Arnaud Desjardins (Femme Fatale Studio)



*“Expérimenter une expérience basée sur le son libre l'utilisateur de nombreuses contraintes”*

Charlotte-Amélie Veaux (Onyo)



*“Avec LES AVEUGLES, c’est la force d’un grand texte classique qui libère l’innovation et l’usage de la technologie”*

Julien Dubuc (INVIVO)

# AGENDA

Focus Numérique @ Théâtre National de Chaillot (02 - 10 juin)

<https://theatre-chaillot.fr/fr/focus-numerique>

FR Paris

Annecy Festival 2023 : XR@Annecy, WIP... (12 - 17 juin)

<https://www.annecy.org>

FR Annecy

Les Bains Numériques 2023 (15 - 18 juin)

<https://www.cda95.fr/fr/les-bains-numeriques>

FR Enghien-les-Bains

POSITIVELY CHARGED @ Stereolux (14 - 25 juin)

<https://www.stereolux.org/agenda/kasia-molga>

FR Nantes

Spectacle vivant, scènes numériques #3 — Forum Entreprendre dans la Culture

<https://spectacle vivant-scenesnumeriques.fr>

FR Avignon

Marana.Golo Arte Festival 2023 (8 - 10 septembre)

[https://www.corsenetinfos.corsica/Marana-Golo-un-nouveau-festival-d-arts-numeriques-en-septembre-2023\\_a69210.html](https://www.corsenetinfos.corsica/Marana-Golo-un-nouveau-festival-d-arts-numeriques-en-septembre-2023_a69210.html)

FR Marana Golo

La Mêlée Numérique 2023 (22 - 29 septembre)

<https://www.meleenumerique.com>

FR Toulouse

Courant 3D 2023 (10 - 15 octobre)

<https://sites.google.com/courant3d.org/site/accueil?authuser=0&pli=1>

FR Angoulême

PiXii Festival 2023 (18 - 22 octobre)

<https://www.pixii-larochelle.fr>

FR La Rochelle

Quai Des Savoirs 2023 (20 octobre - 5 novembre)

<https://www.quaidessavoirs.fr>

FR Toulouse

# PARTICIPANTS 2023

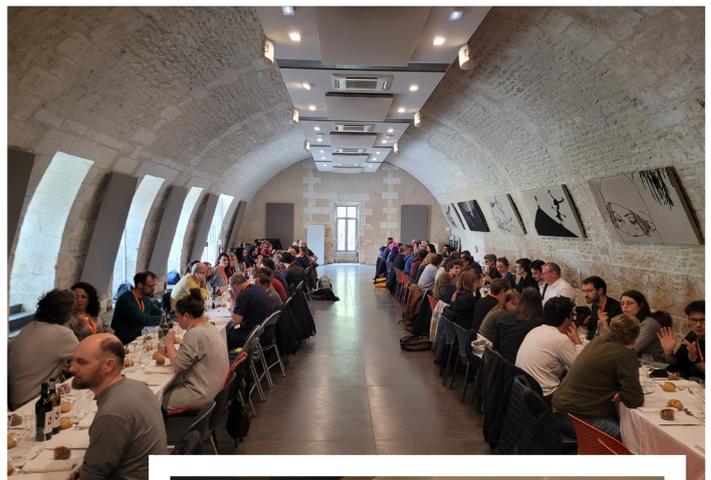
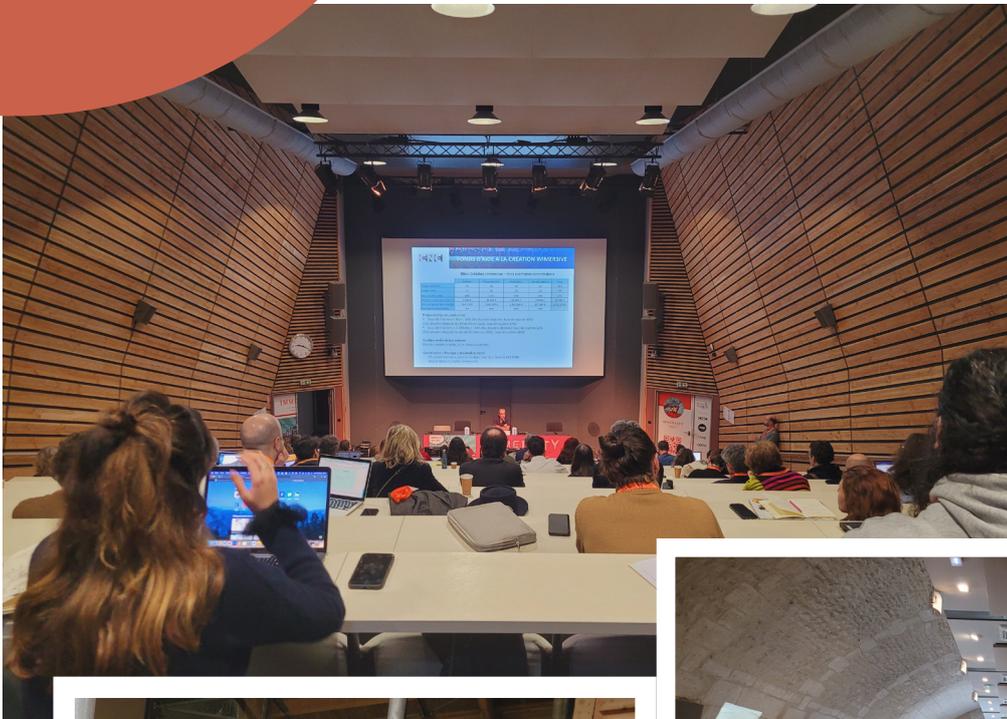
ACKER	Voyelle	Small Creative	DESMET	Julie	Underground Sugar
ANDREANI	Isabelle	Anima Concepting	WEAVER		
AYATS	Charles	EiXR	DOUROUX	Philippe	La Note Bleue / La Maison
BACHINI	Gwendaline	La Cri			Arts Vivants Expériences
BADULESCU	Cristina	IUT D'Angoulême	DUCRE	Léa	Autrice, réalisatrice
BALCON	Sophie	Univ. Sorbonne-Nouvelle	DUFOUR	Franck	Cosmo AV
FOURMAUX			FAVRE FELIX	Jérôme	Hyperfiction
BALLARINI	Marie	Paris Dauphine / Hypnoscope	FERIGNAC	Anne	Anima Lux
BAMME	Alexis	Saint George Studio	FERMON	Frédéric	CST
BARATIN	Tibor	Incarna Studios	FONTENAY	Olivier	CNC
BAZIN	Salomé	PXN	FOURNEAU	Antonin	Cnam
BEAUCAMP	Clarisse	Pictanovo	FRECON	Gala	Festivals Connexion
BEAUMONT	Axel	Underground Sugar	FRIQUET	Pierre «Pyaré»	EiXR
BENYAMIN	Clara	CBLF Avocats	GABBAY	Linda	Inversus
BERCY	Julien	Atlas V	GENDRAULT	Nicolas	Centre Pompidou
BERTHOUMIEUX	Céline	Hacnum	GENET	Emma	Novelab
BIYAYE	Wafae	DreamAway	GIEZENDANNER	Fabienne	Zéro de Conduite Productions
BLANCHARD	Benoit	MIFA	GLEISNER	Urszula	Gleisner Consulting
BLONDIAUX	Marie	Coven	GOMY	Pauline	KYONOMA
BORIES-RAO	Joséphine	GF Productions	GUERIN	Dominique	Ping & Pong Productions
BOULARD	Jean-Christophe	Emca	GURY	Valérie	SoWhen?
BRETHEAU	Alexandre	Loops Creative Studio	GUTTMANN	Vincent	Small Creative
BRULON	Ludivine	Eurekatech	HARISPE	Bastien	Saint George Studio
BUENDIA	Axel	Cnam - Enjmin	HARTMAN	Simon	AnimaViva Productions
CAMPION	Amaury	Studio Geppetto	HOGUET	Benjamin	Nouvelles Narrations
CAPORAL	Julien	Jardin Numérique	HURARD	Oriane	Atlas V
CARLIER	Sylvie	AnimaViva Productions	JACOB	Stella	
CARPENTIER	Marianne	Newen Studios	JORGE	Thibault	Femme Fatale Studio
CARTA	Adrien	Kalank	KLEIN	François	Digital Rise
CHABRIER	Juliette	Astrea	KOCH	Andréas	Cortex Productions
CHELEBOURG	Mathias	Atelier Daruma	LABAT	Maïté	Sunny side of the doc
CLAVIER	Maud	VRROOM	LABBE	Boris	Sacrebleu Productions
COGGINS	Sigrid		LARGE	Rémi	Tamanoir Immersive Studio
CORTES	Yoann	Anaten	LECOMPTE	Frédéric	Back Light
COURNEZ	Lolane	Latona	LEPETIT	Alice	Eclipse Creative Studio
COURTINAT	Mélanie		LINDER	Corinne	Fheel Concepts
DALEIDEN	Guy	Film Fund Luxembourg	LONNI	Jean-Jacques	DikDak
DAMSBO	Mads	Makropol	LOPATO	Marc	Diversion Cinéma
DE LA VEGA	Xavier	Marelle	LYOEN	Dominique	NOVO3D
DE LA VILLE	Inès	Université de Poitiers	MAMOU	Hugo	Sof Sof Productions
DEDOLA	Léa	Université Lumière Lyon II	MARCELLI	Tina	
DELESTAGE	Charles-Alexandre		MARCHALOT	Jeanne	France TV
DELPOUX	Olivier	INSTITUT Français	MARCHESSEAU	Cyrille	
DESJARDINS	Arnaud	Femme Fatale Studio	MENZEL	Ronald	Dreamscape
DESMEDT	Marine	Akaba	MOUTAMANI	Jordan	Astrea Immersive

# PARTICIPANTS 2023

NATKIN	Stéphane	La Compagnie des Martingales	SAUMANDE	Claire	
NGUYEN	Minh Duc	L'Atelier du jeu vidéo	KARAGUEUZIAN		
OTTMANN	Camille	Femme Fatale Studio	SCHERMANN	Valérie	Akaba
PASCO	Jean-Christophe	FABRICC - Univ. de Poitiers	SCOFFIER	Axel	UniFrance
PELLOILLE	Nicolas	Hiver Prod	SZLAPKA	Jean-François	Solidanim
ODART			TANANT	Jonathan	New Atlantis
PENEAU	Michel	Femme Fatale Studio	TAPIA	Gaëtan	Toku
PERCEVAULT	Vincent	G4F	TERNOVA	Anastasiia	Didascalie.net
PERRAUDEAU	Coline	ZINC	THEVENIN	Victoire	Unframed Collection
PHILIPPEAU	Antoine	Komet Xperience			Lucid Realities
POSTEL	Ludmila	New Atlantis	THOMAS	Corentin	Tamanoir Studio
REITER	Helmuth	Extended Movement	TRICART	Céline	Coven
RIALLAND	Gwenaëlle	Anaten	TRUCHON	Xavier	Toku
ROLAND	Antoine	Correspondances Digitales	TURCO	Richard	Innerspace VR
ROUX	Alexandre	Unframed Collection	VIVET	Antoine	Jardin Numérique
		Lucid Realities	WILLEMEN	Claire	UniFrance
ROZIERES	Mathieu	Dark Euphoria	WILLEMONT	Matthieu	Diversion Cinéma
SADOCK	Olivier	Tout est un			



# RETOUR EN IMAGES



Photos : ©Magelis

# RETOUR EN IMAGES



Photos : ©Magelis

# IMMERSITY

Organisé par



En partenariat avec



CNXR

COBO

le film français  
le premier magazine web des professionnels de l'audiovisuel

En collaboration avec



le cnam  
enjmin