# IMMERSITY

Le rendez-vous des Talents de la XR

**Edition 2024**

SYNTHESE

LÀ OÙ SE DESSINE
LE FUTUR...

Pôle Image Magelis Angoulême

## RÉUNIR LA COMMUNAUTÉ XR

La 7ème 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.

## 2 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 particpants et les professionnels invités à traiter de sujets qui les intéressent tous ou à présenter des retours d'expériences.

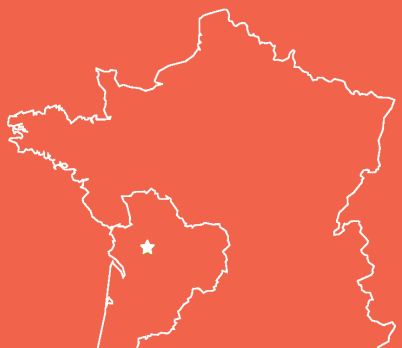
## UN TERRITOIRE ENGAGÉ

Avec le fonds d'aide à la production de la Charente parmi les mieux dotés en France, plus de 200 structures spécialisées dans l'image, un vivier d'une cinquantaine de studios d'animation et de jeux vidéo, un campus unique en Europe de 15 écoles supérieures, 2000 étudiants et plus de 300 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 2024**

avec le soutien

CHARENTE LE DÉPARTEMENT · Région Nouvelle-Aquitaine · Grand Angoulême · Angoulême Ville de littérature · unesco



## *PÔLE IMAGE MAGELIS*

Créé en 1997 à Angoulême, ancienne cité industrielle du papier, ville hôte du Festival international de la bande dessinée et de la Cité de la bande dessinée, et labellisée « Ville créative » par l'Unesco, le Pôle Image Magelis est un organisme de coopération locale dédié à l'image avec pour mission de stimuler la création, la production et l'innovation sur le territoire.

Précurseur dans les métiers de l'image, Magelis investit le champ de l'innovation pour proposer aux auteurs et producteurs de nouveaux médias un dispositif complet qui englobe création, financement, formation, ressources humaines et techniques : réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, oeuvres 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, près de 200 entreprises et associations spécialisées dans l'audiovisuel, dont une quarantaine de studios d'animation, de jeux vidéo et de réalité virtuelle, un vivier de 2 500 professionnels de l'image 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 également des virtuoses de la post production, disposant de toutes les capacités techniques pour réaliser des montages spatialisés « VR ready ».

Pour celles et ceux qui souhaiteraient s'installer sur notre beau territoire, Magelis réalise actuellement des aménagements urbains au cœur du quartier de l'image qui offriront de vastes surfaces de bureaux dans lesquels votre talent pourra s'exprimer à sa juste mesure !

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 troisième édition de la résidence XR-CREATIVE avec le Cnam-Enjmin, où 4 artistes seront accueillis en juillet pendant 3 semaines, en est encore le témoignage…

Rendez-vous en 2025 pour une nouvelle édition d'IMMERSITY !

# 2024 : un nouvel espoir ?

L'actualité globale est plutôt réjouissante depuis un an pour les créateurs-rices et producteurs-rices de l'immersif et de la XR. Une série de nouveaux casques (Apple Vision Pro, Quest 3… entre autres), rendant certaines diffusions ou exploitations plus faciles, une ribambelle de prix en festivals pour des projets français (d'EMPEREUR à FLOW à Venise, NOIRE à Tribeca…), des stores désormais bien implantés, une consolidation des salles d'arcade (avec la fusion Illucity et DreamAway en France)... Bref, les nouvelles expériences immersives ont de beaux jours devant elles.

Pour autant, si on lève le voile sur ces belles annonces, il faut rester prudent. L'adoption par le grand public n'est définitivement plus envisagée à courte durée. L'exploitation location based se développe autour des grands formats ; quid d'une diffusion à plus petite échelle, pour des publics éloignés des capitales ? Le metaverse est mort, vive les mondes virtuels. L'arrêt récent de VRrOOm est un marqueur important d'une industrie en pleine évolution : la plateforme historique de la VR française conserve son activité de création, mais ferme son projet ambitieux de metaverse culturel. La fin d'un cycle qui incite à la prudence, même si les prochaines étapes semblent confirmer l'attrait des contenus, et non des environnements virtuels.

Les restructurations dans le secteur du jeu vidéo sont à surveiller de près, tout comme les nombreux licenciements de la tech' au niveau mondial. Enfin, les stores restent des univers clôts, gouvernés par les grandes entreprises étrangères, avec peu de liberté d'action côté promotion ou typologie de contenus à y uploader (sans parler des freins à la mise en ligne). Ce dernier point limite fortement le développement des studios qui n'ont pas toujours les "clés" de ces plateformes mondiales.

L'arrivée d'un nouvel acteur va t-il secouer le marché immersif ? Si l'Apple Vision Pro ne semble pas être dans un premier temps un casque XR à 100%, et sans diminuer les freins à sa diffusion (plus de 3500 euros, non disponible en France à ce jour), le fabricant star de matériel numérique pose les bases d'un avenir radieux. Celui d'un casque déjà connecté à une librairie d'applications, avec un accès grand public facilité et des usages déjà connus. Faudra t-il envisager une deuxième, voire troisième génération avant de lui voir épouser les formes d'un appareil 3D ? A suivre certainement très vite…

À côté de cela, Meta continue dans sa stratégie autour de contenus interactifs, en tentant d'aller vers des consommateurs moins férus de jeux vidéo. 2024 promet d'être une année de relance pour les grands constructeurs avec une concurrence accrue.

Le maître mot d'Immersity aura été "espoir". Les échanges auront été plus denses, plus précis aussi, que par le passé. Les expertises se développent, les catalogues des distributeurs se complètent, les productions oscillent entre différents formats. L'heure n'est pas (encore) à la standardisation de l'industrie XR, mais des verticales se consolident : spectacle vivant et/ou expérience collective, grand format, jeux vidéo et contenu en ligne… De quoi envisager l'avenir avec espoir et optimisme, malgré des problématiques identifiées. L'espoir réside aussi dans l'accélération de la filière française au sein de l'écosystème global, avec l'apport dans les 18 prochains mois de l'appel à projets France 2030 "Culture immersive et métavers" (premier dépôt ce mois de juillet 2024) visant à consolider la place de l'écosystème national à travers le développement d'outils et plateformes nécessaires.

Et de tout cela, on en a parlé à Angoulême les 27 et 28 mars dernier.

Mathieu Gayet

# Nouvelle saison pour la résidence XR-CRÉATIVE à Angoulême ! (3e édition)

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,** en partenariat avec **le Département de la Charente,** 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.

4 duos d'auteurs seront accueillis pour une résidence de 3 semaines du 8 au 26 juillet 2024, que le jury a sélectionné parmi seize dossiers reçus :

- **Barbara Mydlak & Yann Deval** pour *Chronica*, une expérience en réalité augmentée multi-utilisateurs qui explore le phénomène de la conscience
- **Fabienne Giezendanner & Carine Mournaud** pour *Play*, une expérience immersive et interactive qui recrée le jeu « 1, 2,3 échappe-toi si tu peux » dans le contexte des camps de concentration
- **Ananda Safo & Sam Greffe** pour *Power*, une œuvre interactive et immersive stimulante qui plonge les enfants au cœur de leurs capacités à changer le monde en collaborant ensemble
- **Cinzia Fossati & Laurence Moletta** pour *Symphonie des profondeurs,* une expérience multi-joueurs en réalité virtuelle où les participants s'embraquent pour un voyage dans les profondeurs de la mer en utilisant le pouvoir de leur propre voix

Durant leur 3 semaines à Angoulême, les auteurs auront l'occasion de rencontrer plusieurs professionnels de la filière image d'Angoulême. Ils bénéficieront de l'assistance d'étudiants volontaires du Cnam-Enjmin: artistes visuels, artistes son, game designers et ergonomes. Ils recevront chacun du Département de la Charente une indemnité de 4 000 euros. En mars de l'année suivante, ils seront invités à participer Immersity qui se déroule à Angoulême, où ils auront l'opportunité de présenter leur projet à des producteurs.

Les partenaires de la résidence se réjouissent d'accueillir ces artistes à Angoulême, labellisée Ville créative Unesco et riche des milliers de talents de l'image qui y vivent.

# Programme 2024

## Mercredi 27 Mars

**09h15 - Discours d'ouverture**
Philippe Bouty, Pôle Image Magelis

**09h30 - Conférence : L'immersif à destination du grand public : renouveler la diffusion (les formats)**
NO REALITY NOW, Charles Ayats
MOI FAUVE, Joséphine Derobe
CRARI OR NOT, Émilie Anna Maillet, Ex Voto à la Lune
Modératrice : Céline Berthoumieux

**11h00 - Etude de cas : THE ROAMING**
Vincent Percevault, groupe G4F
Mathieu Pradat, Auteur-Réalisateur-Architecte

**11h30 - Présentation line-up Diversion Cinéma**
Camille Lopato, Diversion Cinéma

**12h00 - Présentation line-up Astrea Immersive**
Zoé Lemaire, Astrea Immersive
Jordan Moutamani, Astrea Immersive

**12h30 - Présentation line-up Unframed Collection**
Alexandre Roux, Lucid Realities / Unframed Collection

**14h30 - Conférence : Exposition, patrimoine, brand content... Où va la production de contenus immersifs ?**
Elisabeth Eon, Atomic Digital Design
Danielle Normandin, World Experience Organization
Antoine Roland, {CORRESPONDANCES DIGITALES]
Modérateur : Mathieu Gayet

**16h15 - Etude de cas : MONDES DISPARUS**
Stéphanie Targui, Muséum National d'Histoire Naturelle

**17h00 - Etude de cas : Innerspace VR passé, présent, futur - 10 ans dans la vie d'un studio de création VR... et nos perspectives**
Balthazar Auxietre, Innerspace VR

**18h00 - Présentation résidence XR CREATIVE**
MAKINA, Jorge Esteban Blein et Xavier de la Vega
CAPTAIN NEMO, Pierre Friquet
THE TALKING BOARD, Linda Gabbay
JACOB ET JULIE, Milosz Hermanowiz
ROUSSEL'S MUSIC BOX, Lucia Malerba et Niccolo Manzolini

**18h30 - Intervention EliXR**

**18h35 - Visite des expositions de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image**
Expositions Riad Sattouf, L'Arabe du futur œuvre-monde
& La Cerise a 20 ans

**19h30 - Cocktail dinatoire, expériences VR et expositions aux Chais Magelis**

**EXPERIENCES VR**
*Moi fauve*, Small Creative
*Navigation temporelle,* Sliders_lab
*The roaming*, La Prairie Productions
*Makina,* Jorge Esteban Blein

# Programme 2024

## Jeudi 28 Mars

**09h30 - Conférence : Financement et accompagnement de la filière XR : retour sur l'année 2023**

Voyelle Acker, Small Creative/ FIS
Olivier Fontenay, CNC
Oriane Hurard, ATLAS V / PXN
Frédéric Lecompte, BackLight / CNXR

**10h30 - Etude de cas : JFK MEMENTO ou la reconstitution historique au coeur d'un film immersif**

Victor Agulhon, TARGO

**11h30 - Conférence : Financement et accompagnement de la filière XR : les prochaines étapes France 2030**

Fabrice Casadebaig, SGPI
Romain Dudognon, Bpifrance
Olivier Fontenay, CNC
Sébastien Thévenet, Ministère de la Culture

Modérateur : Vincent Leleurch, Le Film Français

**14h30 - Conférence : L'immersif à destination du grand public : renouveler la diffusion (public & réseau)**

Maïté Labat, PiXii
Camille Lopato, Diversion Cinéma, Nu:Reality
Elie Séonnet, Bus 360
Nataliya Velykanova, Gate22

**15h30 - Etude de cas : EMPEREUR**

Oriane Hurard, ATLAS V

**16h30 - Conférence : Jeu vidéo, animation, XR : la convergence de l'IA au service de la création**

Philippe Boisnard, artiste, chercheur
Aurélien Fache, API artist

**17h30 - Présentation de French Immersion XR**

Laurence Reymond, Unifrance
Olivier Delpoux, Institut Français

# Conférence

## L'immersif à destination du grand public : renouveler la diffusion (les formats)

**Avec :**
**NO REALITY NOW, Charles Ayats, Designer et réalisateur d'expériences interactives**
**MOI FAUVE, Joséphine Derobe, Scénariste, réalisatrice et artiste**
**CRARI OR NOT, Émilie Anna Maillet, Directrice artistique – Compagnie Ex Voto à la Lune**

**Modératrice : Céline Berthoumieux (HACNUM, CHRONIQUE)**

Face à la multiplicité des formats - souvent peu évidents pour la diffusion - se pose la question de la diversité des publics. Quelque soit l'âge, les réactions sont très diverses, avec parfois des surprises sur la facilité des personnes senior, par exemple, à recevoir ces nouvelles expériences. L'immersif participe au déploiement des imaginaires. Pour les créateurs, c'est une leçon sur les cibles à envisager lors de la production.

Le public peut aussi venir en groupe tester des expériences collectives, parfois en famille. La XR permet un partage des sensations, des histoires vécues. Il n'y a pas autant de barrières à cela, y compris sur des familles ou groupes d'amis. Le public s'empare facilement, avec enthousiasme, des expériences proposées (attention au matériel !).

NO REALITY NOW a également été présenté face à des publics très divers, notamment des scolaires. La question récurrente est la liberté du spectateur dans l'expérience, la volonté de ne pas rater un élément du récit, ne pas créer trop de frustration. On se rapproche du théâtre immersif, où le public conserve la direction du récit - ou du moins le choix du regard.
Sur la possibilité de laisser le public passer de la réalité virtuelle au direct sur scène, cela peut être travailler de façon organique pour conserver l'attention des spectateurs - et pour qu'ils ne ratent pas un élément essentiel de l'expérience.

Il faut conserver une médiation et une pédagogie pour l'accueil des publics, la mise en place des expériences (les casques, etc.), des formations pour les médiateurs et anticiper ces points avec les lieux d'accueil. Les métiers du théâtre et des lieux culturels doivent évoluer pour prendre en compte ces points (installation des relais wifi, gestion du matériel XR, ...).

Sur CRARI OR NOT, 15 personnes se déplacent pour chaque représentation, avec une journée d'installation. Côté technique, la compagnie est très rodée, mais aussi très équipée, donc autonome.

Les tournées de ces projets liés au spectacle vivant s'inscrivent dans des calendriers de lieux sur la durée. Une vigilance doit être apportée dans la façon de communiquer (presse/communication) autour de ces projets innovants, avec des dispositifs nouveaux pour le public. Des réseaux de lieux favorisant l'accueil des spectacles XR est également souhaité, pour fluidifier la diffusion/distribution. Et fidéliser les publics déjà connaisseurs des programmations des lieux culturels.

Pour en savoir plus :
https://www.dark-euphoria.com/projets/no-reality-now
https://www.exvotoalalune.com/creations/diptyque/
https://www.small-studio.io/fr/projects/bear-my-soul
https://hacnum.org
https://chroniques.org

# Zoom sur…

## NO REALITY NOW

**Avec :**

**Charles Ayats, Designer et réalisateur d'expériences interactives**

Découvert fin 2023 au gré d'une représentation parisienne, ***No reality now*** est un spectacle de danse hybride mêlant performance en direct et casques de réalité virtuelle. Le chorégraphe et danseur Vincent Dupont y adapte *Souffles*, une de ses précédentes œuvres, en compagnie du réalisateur et expérience designer Charles Ayats pour une proposition tournée vers le public. Retour sur la genèse de *No reality now.*

**Le spectacle vivant et les nouvelles technologies**

Vincent Dupont - Tout nouvel outil, qu'il soit numérique ou non, à partir du moment où il est suffisamment fiable pour être utilisé sur un plateau peut être saisi par des artistes pour construire leur "objet". Je pense notamment à l'arrivée des consoles son numériques ainsi qu'aux projecteurs et vidéoprojecteurs, et comment cela a transformé nos habitudes de travail et révélé certaines propositions. Je pense aussi aux capteurs sur les danseurs qui permettent de relier leurs mouvements au son ou à la lumière, comme je l'avais fait en 2007 pour la création d'Incantus.

V. D. - J'ai découvert la réalité virtuelle il y a cinq ans environ, d'abord au travers de jeux vidéo. J'ai été saisi par différentes sensations physiques, de vertige, de rapport au poids et de notions d'apesanteur. De plus, quand nous avons commencé à faire des tests de motion capture avec les danseurs, j'ai découvert que j'étais capable, au travers d'un avatar, de reconnaître l'interprète dans la singularité de son mouvement. La possibilité de regarder ce mouvement depuis différents axes et plus ou moins proche, m'a définitivement convaincu qu'il y avait des choses à faire avec cet outil.

**Vincent Dupont / Charles Ayats, une collaboration**

Charles Ayats - Notre collaboration a débuté dans le cadre du dispositif CHIMÈRES initié par le Ministère de la Culture, nous avons participé à la 1ère édition en juin 2018 ; cette résidence rassemblait des profils variés : metteuse en scène, romancière, game designer, designer, scénographe, chorégraphe, etc… Des exercices d'idéation en équipe nous ont fait sympathiser.

Pour en savoir plus :
https://www.dark-euphoria.com/projets/no-reality-now
https://vincentdupont.org/portfolios/no-reality-now/

***Retrouvez l'interview complète réalisée par Mathieu Gayet, et publiée le 1er octobre 2023 sur XRMust.com***

# Etude de cas

## THE ROAMING

**Avec :**
**Vincent Percevault, Compositeur, Producteur, Fondateur & Gérant du groupe G4F**
**Mathieu Pradat, Auteur-Réalisateur-Architecte**

La nouvelle expérience de Mathieu Pradat est la version complète d'un premier chapitre présenté lors du festival de Venise 2018. Une odyssée en parallèle de l'évolution de l'industrie immersive, qui aboutit en 2024 à une sélection de l'œuvre entière au sein de la première Compétition Immersive du festival de Cannes.

Mathieu Pradat est revenu à Angoulême sur la conception sonore de l'œuvre, assisté des services de la société G4F, qui a notamment nécessité plusieurs jours de réglages afin de bien maîtriser l'environnement audio (et la part des enceintes autour du spectateur). Un travail d'expert pour accompagner une installation qui débute sa tournée.

# Conférence

## Exposition, patrimoine, brand content…
## Où va la production de contenus immersifs ?

**Avec :**
**Elisabeth Eon, Chief Strategy Officer – Atomic Digital Design**
**Danielle Normandin, Membre – World Experience Organization (WXO)**
**Antoine Roland, Fondateur – {CORRESPONDANCES DIGITALES]**
**Modérateur : Mathieu Gayet**

On cite régulièrement Emissive (et Excurio) autour des expéditions immersives, des expositions grand format susceptibles de recevoir +50 spectateurs par heure (jusqu'à 80-90). En dehors de cet exemple, on note une très grande variété d'expériences possibles aujourd'hui. La pédagogie reste donc le mot-clé de l'approche des clients (brand content) ou des institutions intéressées par les objets numériques innovants.

Des investisseurs privés deviennent très curieux, mais comment présenter des plans d'affaires convaincants ? Il faut cultiver ces intérêts, car pour l'instant la prise de risque financière et créative repose sur les petits acteurs du secteur. Hors de grands groupes (par ex. les parcs d'attraction ou les plateformes média comme Netflix qui développent déjà des expériences physiques pour la promotion de ces contenus) peuvent mieux intégrer ce risque. Il faut mieux évaluer les coûts, la billetterie et tous les éléments d'un budget de production avant de démarrer un projet - mieux l'intégrer à un marché potentiel.

Quid des lieux de petites/moyennes tailles, ou hors des grandes villes ? {CORRESPONDANCES DIGITALES] a piloté la réalisation d'une étude sur le potentiel économique des expériences / expositions numériques pour les sites patrimoniaux, en France. Avec une leçon : une expérience est réussie et plébiscitée si elle est totalement intégrée à la programmation du lieu, y compris thématiquement. Il faut travailler l'adéquation de l'expérience au lieu.

Pour les activations auprès des marques, il y a un éventail de possibilités - et des objectifs différents (événementiel, vente, visibilité, innovation). Les formats fonctionnent sur les réseaux sociaux, ou en phygital dans les magasins, avec des concepts attractifs. Là-aussi l'adéquation doit être réfléchie. Mais dans ces domaines, les délais de production peuvent être extrêmement réduits. On rejoint aussi l'idée d'une prise de risque autour des expériences innovantes, calculée en partant d'un projet simple, disponible pour beaucoup de clients (notamment sur smartphone), avec des retours qualitatifs et quantitatifs. Pour ensuite se diriger vers des activations plus complexes.

Pour la VR, si d'autres modèles que le grand format peuvent exister, ils doivent se faire en complément d'autres propositions. Il faut néanmoins surveiller la qualité moyenne des productions, leur durée, le lieu, le budget etc. L'évolution des technologies (IA, No/Low Code…) va certainement aider à réduire le coût de l'innovation, voire nourrir la création.

On peut aussi reprendre l'exemple d'Oasis à Montréal, une salle qui diffuse des expériences VR revus en mode mapping des catalogues Diversion ou Astrea. Pouvoir produire plusieurs formats d'une même expérience est une plus-value.

Pour en savoir plus :
https://www.linkedin.com/in/daniellenormandin
https://atomicdigital.design
https://correspondances.co

# Etude de cas

## MONDES DISPARUS

**Avec :**
**Stéphanie Targui, chargée de mission innovaion numérique et audiovisuelle**
**Muséum National d'Histoire Naturelle (Paris)**

Nouvelle expédition immersive pour Emissive qui, avec l'aide du Muséum National d'Histoire Naturelle (représenté ici par Stéphanie Targui), nous emmène dans les méandres du temps à la recherche des origines de la vie. Entre les fameux dinosaures et une exploration très scientifique, MONDES DISPARUS est surtout l'exemple même d'une coproduction entre une institution muséale et un producteur XR, dont la collaboration déborde du simple projet.

Au printemps, MONDES DISPARUS a ouvert également à Lyon, Bordeaux ou Londres. Plus qu'une simple exposition, c'est donc un vrai schéma de circulation qui se met en place et bénéficie à tous les partenaires du projet.

Pour en savoir plus :
https://www.mnhn.fr/fr/exposition-evenement/mondes-disparus
https://eclipso-entertainment.com/lyon/

***Retrouvez l'interview de Stéphanie Targui réalisée par Mathieu Gayet, et publiée le 21 avril 2024 sur XRMust.com***

# Etude de cas

## INNERSPACE VR PASSÉ, PRÉSENT, FUTUR
## 10 ans dans la vie d'un studio de création VR… et nos perspectives

**Avec :**
**Balthazar Auxietre, Co-fondateur & Directeur créatif – Innerspace VR**

Aujourd'hui, le studio français Innerspace VR sort la deuxième partie de son fameux jeu en réalité virtuelle FISHERMAN'S TALE. Le cofondateur et directeur artistique du studio Balthazar Auxietre dévoile pour nous les challenges et les nouveautés d'ANOTHER FISHERMAN'S TALE et parle des genres les plus populaires dans l'industrie du jeu vidéo VR.

**Pourquoi Innerspace VR a décidé de créer la suite de Fisherman's Tale ?**

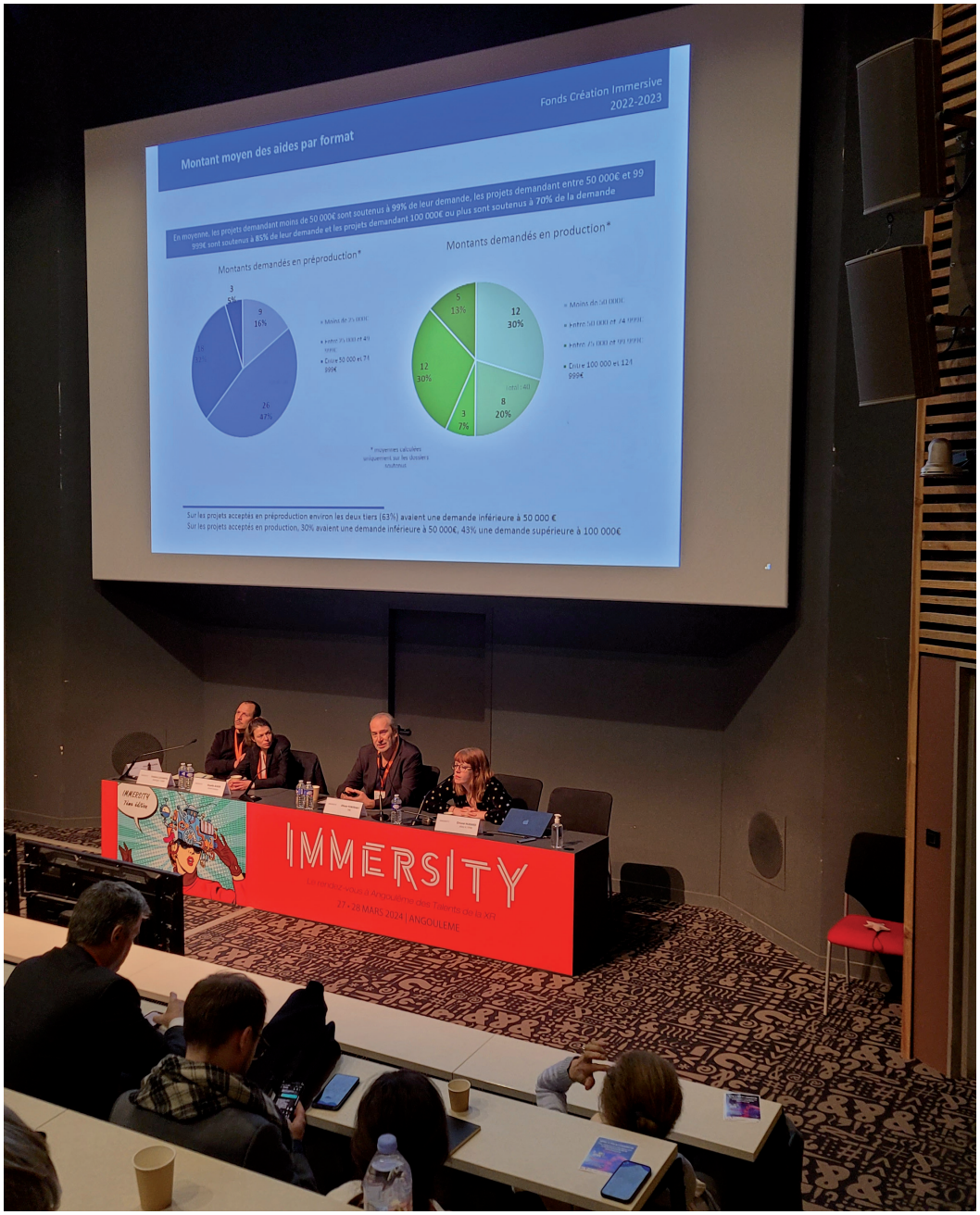
Balthazar Auxietre - Tout d'abord, le premier FISHERMAN a bien marché et a eu une bonne réception, malgré sa durée assez courte par rapport à ce qu'attendent les habitués de ce type de jeu. De plus, beaucoup de gens nous demandaient la suite, parce qu'ils aimaient l'originalité du gameplay et le côté poétique du scénario. Mais on ne voulait créer la deuxième partie que pour de vraies raisons artistiques. Au sein du studio, nous avions à l'époque l'impression d'avoir raconté toute l'histoire, et qu'il n'y avait pas forcément matière à aller au-delà.

***Retrouvez l'interview complète de Balthazar Auxietre réalisée par Natalia Kolodinskaya, et publiée le 5 mai 2023 sur XRMust.com***

# Conférence

## Financement et accompagnement de la filière XR : retour sur l'année 2023

**Avec :**
**Voyelle Acker, Co-fondatrice et Productrice – Small Creative/ FIS**
**Olivier Fontenay, Chef du service de la Création Numérique – CNC**
**Oriane Hurard, Productrice – ATLAS V / PXN**
**Frédéric Lecompte, Co-fondateur – BackLight / CNXR**



# Etude de cas

## JFK MEMENTO
## ou la reconstitution historique au coeur d'un film immersif

**Avec :**

**Victor Agulhon, Co-fondateur & CEO – TARGO**

La société de production Targo poursuit son exploration du format documentaire en réalité virtuelle, et pour une fois s'attaque à la 6DOF autour d'un sujet mythique : l'assassinat du président américain JFK. Sur un modèle de production, initiée de leur part, entre aide d'une plateforme (Meta) et soutien d'une institution (le musée consacré sur le sujet à Dallas), Targo nous ramène réellement sur les lieux du drame... et dans le contexte de l'époque. Fascinante reconstitution d'époque, JFK MEMENTO est disponible en ligne.

# Conférence

## Financement et accompagnement de la filière XR : les prochaines étapes France 2030

**Avec :**
**Fabrice Casadebaig, Conseiller culture – SGPI**
**Romain Dudognon, Responsable sectoriel numérique ICC – Bpifrance**
**Olivier Fontenay, Chef du service de la Création Numérique – CNC**
**Sébastien Thévenet, Délégué aux entreprises culturelles - Ministère de la Culture**
**Modérateur : Vincent Leleurch, Le Film Français**

L'appel à projet France 2030 « Culture immersive et métavers » s'est concrétisé cette année, lançant un vaste chantier sur 18 mois pour financer et structurer la filière français déjà couronnée de succès côté production de contenus. Destiné à soutenir la création d'outils au sein de la filière, et pérenniser ainsi les pratiques et l'innovation, l'appel à projets voit sa première date de dépôt arrivée en ce mois de juillet. Les autres dépôts sont prévus en novembre 2024 et juillet 2025. Une occasion à ne pas rater pour ceux et celles qui souhaiteraient faire entrer leur pratique dans une démarche longue durée, saluer par la présence à Immersity des représentants du CNC, de la DGMIC et de la BPI, et qui devrait être un sujet à nouveau en 2025.

# Conférence

## L'immersif à destination du grand public : renouveler la diffusion (public & réseau)

**Avec :**
**Maïté Labat, Consultante – PiXii et le lancement d'un festival grand public en région**
**Camille Lopato, Fondatrice – Diversion Cinéma, Nu:Reality Le renouveau de la salle de cinéma VR**
**Elie Séonnet, Réalisateur de films documentaires – Bus 360**
**Nataliya Velykanova, Fondatrice et directrice artistique – Gate22**

**1/** En 2023, **le Sunny Side of the Doc de la Rochelle,** festival et marché documentaire et reconnus, a transformé le **PiXii Festival** - originellement volet innovant et interne au Sunny Side - en événement grand public fin octobre. Le pari était de rendre indépendant un vrai festival grand public dans des lieux patrimoniaux et du quotidien (là où se trouvent le public : centre sociaux culturels, médiathèques…) à la Rochelle et alentours (à Rochefort au Musée de la Marine).

La volonté : offrir un vrai laboratoire des publics, avec deux journées scolaires et le premier weekend des vacances de la Toussaint, avec une vraie curation. Au PiXii, pas d'appel à projets. Résultat : dans 9 lieux différents, 3500 festivaliers (dont 400 scolaires) à la découverte de contenus XR et numériques (dont des podcasts). C'est Diversion cinéma qui s'occupe de la partie VR (qui a eu le plus de succès dans la programmation).

Le format est confirmé, avec un retour très positif du public, une vraie circulation des visiteurs qui avaient envie d'aller voir plusieurs œuvres, et un modèle de financement à consolider (notamment sur la recherche de partenaires privés locaux). Retour en 2024 avec au minimum une dizaine d'expériences ! https://www.pixii-larochelle.fr

**2/** Culture 360 et BKE, installés en banlieue parisienne, ont initié beaucoup de projets de création audiovisuelle avec des populations éloignés de ces formes artistiques. Et notamment via des ateliers avec des casques VR, suscitant une vraie curiosité toutes générations confondues. Mais comment développer ça avec de meilleurs moyens ? L'idée est venue de proposer un **VR Bus.**

Ce bus est un véhicule de la ville, racheté et aménagé grâce à un appel à projets du réseau Micro-Folies et l'agglomération locale (Evry, Essonne et Seine-et-Marne. 13 postes de visionnage avec Quest 2, et un poste PMR pour 14 000 visiteurs en 2 ans. Chaque action sur un jour ou une demi-journée réunit environ 100 personnes, avec des contenus du réseau Micro-Folies, mais aussi des contenus produits par BKE ou créés lors d'ateliers (VR Club).

C'est un dispositif mobile, qui permet de toucher un public très varié. EHPAD, établissements pénitentiaires, familial… Et pour la plupart, c'est une vraie découverte ! La variété des contenus sont visionnés par tous les spectateurs, curieux de l'innovation, et suscitent un vrai intérêt. Fin 2023 et début 2024, le VR Bus a proposé plusieurs dates autour d'Evry en partenariat avec PXN (qui a fourni tous les contenus numériques), soutenu par le CNC.

**3/ Nataliya Velykanova** travaille sur l'idée du "dernier kilomètre" pour amener des contenus VR à des publics autour de Toulouse. Le média est souvent disponible dans des musées ou des salles d'arcade dans des villes de grande taille. Nataliya a d'abord proposé **Gate22,** un musée virtuel associé à des kits VR à amener dans des lieux autour de chez elle : animation en entreprises, écoles, bibliothèques… Après ces tests, il y a une vraie plus-value dans la flexibilité de ce type de dispositif. Et un avantage financier avec les opérateurs privés.

Elle a également co-créé VRJam (au sein du festival Mêlée Numérique), un festival où présenter les entreprises immersives locales, dans un écosystème toulousain où l'innovation existe beaucoup - notamment dans la formation et l'aéronautique. Il s'agissait d'acculturer le public local, de sensibiliser au médium, de créer une communauté avec d'autres professionnels de secteurs différents. La proposition d'ateliers, de séances dédiés à l'éducation autour de ces formats, a un vrai succès.

Enfin, elle a fondé Novatopia pour promouvoir des contenus XR à impact dans une exposition itinérante et facile à transporter. Aujourd'hui, Novatopia réunit 3 expériences autour de la guerre en Ukraine, mais d'autres contenus pourront être sélectionnés dans un second temps.

**4/ Diversion cinéma** a cofondé fin 2022 **Nu:Reality** avec Cassette aux Pays-Bas, sur une proposition d'innovation pour les salles de cinéma et les alimenter en contenus VR. Sur la base de financement européen, les deux sociétés ont noué des partenariats avec 3 salles de cinéma, et désormais 7 dans une seconde phase depuis mars 2024, pour des programmations courtes (de 2 à 6 mois) de contenus diffusés dans les salles entre deux séances de longs métrages. 25 casques environ sont disponibles par salle, avec des lancements simultanés par le médiateur et du son passant par les enceintes 5.1 ou 7.1 de chaque salle.

Nu:Reality diffuse donc des contenus VR dans des lieux culturels, en premier lieu les cinémas, avec une sélection de contenus 360 et des stations interactives (dans les entrées des salles). Le réseau propose également la formation des équipes de chaque lieu, et la curation de chaque programme de films 360 ou d'expériences interactives. Tout repose sur des séances de cinéma traditionnelles, notamment côté billetterie (on peut même utiliser sa carte illimitée ou son abonnement).

L'idée est de lancer chaque programme en simultanée dans le réseau, avec des efforts marketings communs. Un volet éducation existe également, pour accueillir les scolaires dans les salles à la découverte des contenus immersifs. Le prochain objectif est d'ouvrir le réseau dans plusieurs pays, notamment en France et en Belgique, mais aussi en Europe.

Bilan : le contenu 360 est toujours le plus efficace, par simplicité de diffusion, pour ne pas former le spectateur, pour un flux plus important. Il ne faut pas s'interdire d'autres formats interactifs, le public est souvent curieux !

# Zoom sur…

## NU:REALITY

**Avec :**
**Camille Lopato, Fondatrice – Diversion Cinéma,**

Initiative lancée aux Pays-Bas à la fin de l'année 2022, Nu:Reality ramène le contenu de la réalité virtuelle dans les salles de cinéma. Avec des programmes et des projections dédiés, l'ambition est de simplifier le processus pour les spectateurs – mais aussi pour les ressources marketing et techniques. Après une année (et 2 programmes) autour de 3 cinémas, Nu:Reality se déploie dans 7 cinémas depuis début 2024, avec une nouvelle programmation "Naturally Immersive". Est-ce le premier pas vers une présence plus européenne ?

**Nu:Reality, Année 2**

Camille Lopato (Diversion cinema) - Les deux premiers programmes de Nu:Reality (Inner Journey, Journeys Beyond Belief) étaient des projets pilotes pour nous. Nous devions équiper les 3 salles et tester la programmation sur une courte période (3 mois chacun). Aujourd'hui, nous sommes en phase 2 depuis mars 2024, pour 6 mois et 7 salles. Et une programmation évolutive, avec des contenus qui vont changer régulièrement au cours de ces six mois. C'est une leçon que nous avons apprise l'année dernière : le public exige des changements réguliers dans le contenu.

Babette Wijntjes (Cassette) - C'est une véritable année 2 pour Nu:Reality, avec un programme mieux compris. Et un financement adéquat ! De plus, le fait d'avoir des programmes qui changent plus régulièrement nous permet de travailler sur des campagnes de communication et de marketing plus régulières. Nous pouvons relancer la presse à chaque changement, avec plus de contenu à discuter et à présenter.

Pour en savoir plus :
https://nureality.eu

***Retrouvez l'interview complète de Camille Lopato et Babette Wijntjes, réalisée par Mathieu Gayet, publiée le 15 mai 2024 sur XRMust.com***

# Etude de cas

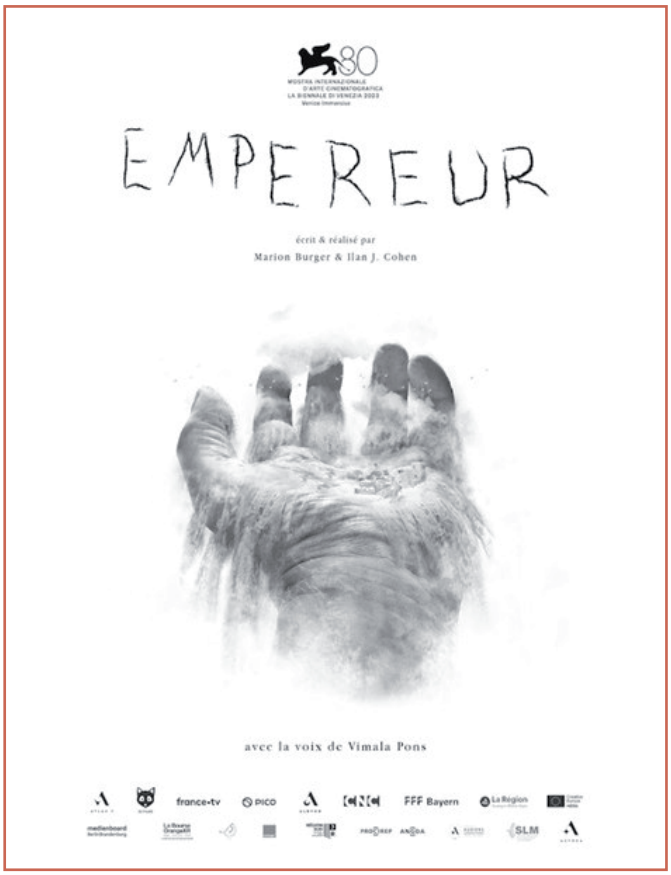
## EMPEREUR

**Avec :**
**Oriane Hurard, Productrice - ATLAS V**

Plébiscité par les festivals (dont une récompense à Venise 2023), EMPEREUR parvient à concilier une brillante réalisation immersive, sensible et lumineuse, et un sujet fort issu d'un moment de vie très personnel. La présentation d'Oriane Hurard exposait surtout le travail de la production, et le temps long qu'il faut pour aller chercher les financements, écrire puis produire le projet, et enfin mettre en place une stratégie de diffusion. Un bel exemple de ténacité dans le milieu immersif, dans une année où on voit arriver des expériences (et leur succès !) dont les débuts datent d'avant la pandémie !

Pour en savoir plus :
https://astreaimmersive.io/full-line-up/emperor/

***Retrouvez l'interview des co-auteurs Marion Burger et Ilan Cohen, réalisée par Mathieu Gayet, publiée le 1er septembre 2023 sur XRMust.com***



# Conférence

## Jeu vidéo, animation, XR : la convergence de l'IA au service de la création

**Avec :**
**Philippe Boisnard, artiste, chercheur**
**Aurélien Fache, API artist**

**Philippe Boisnard - Artiste – Chercheur**

Philippe Boisnard est un écrivain et artiste numérique français, qui réalise depuis 2000 des travaux de vidéopoésie, art numérique, et des performances aussi bien dans le monde muséal d'Art Moderne que dans les festivals. Ses installations et performances sont présentées internationalement dans plus de 20 pays : FIMAV (Canada), à l'agence TOPO (Canada), au Mapping Festival (Suisse), au Digital Choc (Japon), au FIAV (Maroc), etc. En 2016, il a notamment été commissaire d'exposition pour les festivals Accès(s) de Pau. Il a publié plus d'une dizaine de livres. Il vient d'intégrer le laboratoire CITU-Paragraphe de Paris-8, université dans laquelle il poursuit une thèse consacrée à la post-esthétique des intelligences artificielles.

**Aurélien Fache - API Artist**

Véritable artiste dont la créativité n'a de limite que la technologie, Aurélien Fache développe notre imagination et repousse les barrières de l'interaction dans la tech. Sa dernière performance ? In Bed with Thomas Pesquet, un sextoy qui vibre lorsque l'ISS survole la France.
Si Aurélien Fache a une seule conviction à propos des nouvelles technologies, c'est qu'elles sont faites pour communiquer ensemble. Selon ses propres mots de développeur, tout peut s'interfacer avec tout. Dès lorsqu'un service ou un gagdet possède une API — des indications pour utiliser les données du dit service ou gadget — il s'empresse de proposer de folles combinaisons.

Sa dernière invention : utiliser l'API de localisation de l'ISS, la station spatiale à bord de laquelle notre Thomas Pesquet national est abrité, et celle d'un sex-toy. De cette chimère numérique, l'artiste a créé un vibromasseur connecté à Thomas Pesquet. Un peu fou, un peu poétique et complètement absurde, In Bed with Thomas Pesquet a forcément attiré notre attention.

Pourfendeur des interfaces fermées et amoureux des API, qu'il appelle non sans malice les autoroutes de nos données, Aurélien Fache est un ancien du web français. Il confie avoir travaillé sur les premières versions de Dailymotion, être passé chez Lycos, et avoir participé à la belle aventure OWNI — il était CTO et co-fondateur du média. Aujourd'hui, le développeur se dit freelance mais préfère insister sur un statut que lui seul revendique : API Artist.

# Participants 2024

| | | |
|---|---|---|
| ACKER | Voyelle | Small Creative |
| AGULHON | Victor | Targo |
| ANDREANI | Isabelle | ANIMA concepting |
| AUXIETRE | Balthazar | Innerspace VR |
| AYACHE | Eitan | Yorf Studio |
| AYATS | Charles | |
| BACHINI | Gwendaline | LA CRI |
| BADULESCU | Cristina | IUT Angoulême |
| BALLARINI | Marie | Dauphine / Hypnoscope |
| BAMME | Alexis | |
| BEAUVALLET | David | Pôle Image Magelis |
| BEAUVALLET | Virginie | Grand Cognac |
| BENHAMOU | Nathalie | Région Nouvelle-Aquitaine |
| BERCY | Julien | Atlas V |
| BERTHIER | Rémy | Compagnie Stupefy |
| BERTHOUMIEUX | Céline | Hacnum / Chroniques |
| BIOUSSE | Victoria | Le Nid Créatif |
| BIOVIR | Irina | Insula orchestra |
| BLANQUET | Jérôme | |
| BLOT | Manon | Forum des images |
| BOCQUILLON | Stéphanie | Cnam-Enjmin |
| BOISNARD | Philippe | |
| BONDAVALLI | Ilaria | Chroniques |
| BORNSTEIN | Philippe | Lucid Dreams Company |
| BOUILLON | Thomas | Festivals Connexion |
| BOULARD | Jean-Christophe | Emca |
| BOURREAU | Olivier | Fheel Concepts |
| BOURSON | Alexis | Astrea |
| BRULON | Ludivine | Eurekatech |
| CACCIUTTOLO | Lucile | |
| CALLIGARO | Victoria | EESI |
| CAMPION | Amaury | Studio Geppetto |
| CARLIER | Sylvie | AnimaViva |
| CASADEBAIG | Fabrice | SGPI |
| CASTAING | Aymeric | Umanimation |
| CATINAUD | Dimitri | Mozaik |
| CHALARD | Juliette | Région Nouvelle-Aquitaine |
| CHARRIERE | Anna | |
| CLAMART | Grégoire | Studio Megalo |
| CLEVENOT | Axel | |
| COMBOT | Mathilde | Grimoire et Potion |
| COSTA | Anabela | |
| COUTURIER | Jean-Michel | Blue Yeti |
| CRAIGNOU | Monica | Ministère de la Culture |
| CROS | Frédéric | Pôle Image Magelis |
| CURIEN | Frédéric | EESI |
| DALLET | Jean-Marie | SLIDERS_lab Studio |
| DAY | Anne-Laure | SAVOOVA |
| DE LA VEGA | Xavier | Marelle Studio |
| DE LA VILLE | Valérie-Inés | Université de Poitiers |
| DE RIBEROLLES | Mélanie | Ubisoft |
| DELEMAZURE | Marion | Creative Cluster |
| DELESTAGE | Charles-A. | Univ. Bordeaux Montaigne |
| DELPOUX | Olivier | Institut Français |
| DEROBE | Joséphine | |
| DESHAMS | Amélien | Fortiche Production |
| DESMEDT | Marine | Akaba |
| DUCLOCHER | Sebastien | Sauve qui peut le CM |
| DUDOGNON | Romain | Bpifrance |
| ELAHEE | David | Headbang Club / SO· Games |
| EON | Elisabeth | Atomic Digital Design |
| ESQUERRE | Maïa | |
| ESTEBAN BLEIN | Jorge | |
| FACHE | Aurélien | Mathemagie |
| FAVRE FELIX | Jerome | Hyperfiction |
| FLAMMANG | Claire | Ministère de l'Education Nationale Luxembourg |
| FLORIN MULLER | Ingrid | Alca Nouvelle-Aquitaine |
| FONTENAY | Olivier | CNC |
| FRANK | Pauline | Topotes Studio |
| FRECON | Gala | Festivals Connexion |
| FRIQUET | Pierre | |
| GABBAY | Linda | Inversus Space |
| GARAUDEL | Agnès | GEDEON Experiences |
| GARREAU | Yann | Onyo |
| GASPARD | Sonia | Ex Voto à la Lune |
| GASSIES | Tristan | Goupil Technology |
| GAYET | Mathieu | |
| GEBEL | Vincent | EESI |
| GEMOT | Guillaume | Emca |
| GEORGET | Nicolas | Swing Swing Submarine |
| GIEZENDANNER | Fabienne | Zéro de conduite productions |
| GIRARD | Mathieu | Le Nid Créatif |
| GLEISNER | Urszula | Gleisner Consulting |
| GLEIZES | Lila | CNC |
| GOULET | Pierre-Arthur | Risette |
| GOULMY | Valentin | La Vida x Habibi-soft |
| GOURDET | Frédéric | Art Graphique & Patrimoine |
| GUTTMANN | Vincent | Small Creative |

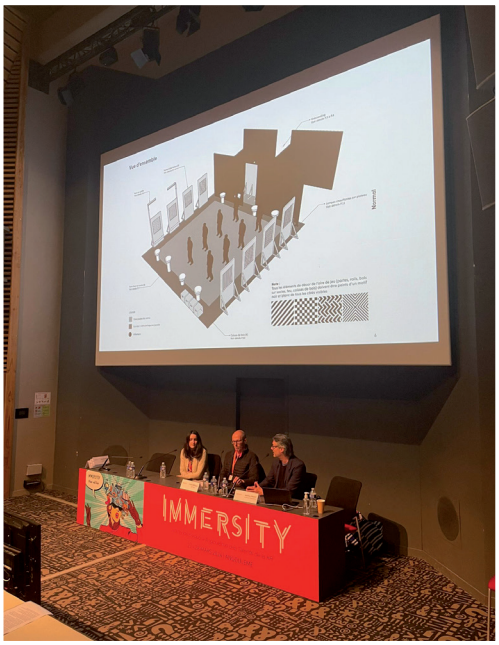
# Participants 2024

| | | |
|---|---|---|
| HADDAD | Raphael | GEDEON Experiences |
| HARSANY | Claire | DRAC Nouvelle-Aquitaine |
| HARTMAN | Simon | AnimaViva |
| HENRY | Gaëtan | Chanel |
| HERMANOWICZ | Milosz | |
| HURARD | Oriane | Atlas V / PXN |
| IGALOUZENE | Ramdane | iDISCOVR |
| IORDACHESCU | Alex | Elefant Films |
| JACOB | Stella | Medulla |
| JACOB-JUIN | Elodie | Pôle Image Magelis |
| JARACH | Andrés | Smart Fipadoc |
| JEANNEROT | Vincent | Time Prod |
| JOHNSTON | Edward | Artsy Moods Production |
| KAPRIELIAN | Laurianne | Kapriell |
| KISSELEVA | Olga | Institut International Art&Science |
| KLEIN | Francois | Digital Rise |
| KOCH | Andreas | Cortex Productions |
| KOHEN | Igal | IKO |
| LABAT | Maïté | Sunny side of the doc PiXii Festival |
| LAFFOND | Arnaud | |
| LAHAINE | Rémi | Ecole Anaten Tarbes |
| LANGOUET | Julie | |
| LARSONNEUR | Laurent | Cortex Productions |
| LAURENCON | Corinne | IUT Angoulême |
| LEBORGNE | Jean | La Présence |
| LECOMPTE | Frédéric | BackLight - CNXR |
| LEGEAY | Valentin | Yorf Studio |
| LELEURCH | Vincent | Le Film Français |
| LEMAIRE | Zoé | Astrea |
| LEMOINE | Théo | Yorf Studio |
| LEPELLETIER | Karine | Sombrero and co |
| LEPETIT | Alice | Eclipse |
| LEXTRAIT | Loïc | Evaveo |
| LIEUTAUD | Antoine | Eclipso |
| LINDER | Corinne | Fheel Concepts |
| LINOT | Emmanuel | La French Machine |
| LONNI | Jean-Jacques | Dikdak production |
| LOPATO | Camille | Diversion Cinéma |
| LYOEN | Dominique | Novo3d |
| MAILLARD | Claire | Sacrebleu Productions |
| MAILLET | Emilie Anna | Ex Voto à la Lune |
| MALERBA | Lucia | Mangoosta |
| MAMOU | Hugo | Sof sof Productions |
| MANCHON | Thibault | Cultival |
| MANZOLINI | Niccolo | Mangoosta |
| MARCELLI | Tina | |
| MARRAUD DES GROTTES | Charles-Henri | XR-One |
| MARTINOS | Rita | RM |
| MARTINOT | Marion | Pôle Image Magelis |
| MASTIN | Dorian | TEC de Monterrey |
| MEIHUIZEN | Sjoerd | Smart Immersive world |
| MEUBLAT | Sarah | |
| MIGRAINE | Elise | Elastiques |
| MINGOT | Lucie | Prenez du relief |
| MOISSON | Grégoire | Wild Immersion |
| MONCHO | Vincent | Octobre Numérique Faire Monde |
| MOUTAMANI | Jordan | Astrea |
| MOUTAT | Audrey | Université de Limoges |
| NICOLAS | Jean | Seed by Seed |
| NORMANDIN | Danielle | World Experience Organization (WXO) |
| ONESTI | Damien | Ecole Anaten Tarbes |
| ORLIC M. | Stéphanie | Universcience |
| OROZCO | Alfredo | Tecnológico de Monterrey Campus Guadalajara |
| PACART | Audrey | Studio Blanca Li/XR |
| PAIXAO | Sarah | Sunny Side of the doc |
| PAPINI | Olivia | La Méduse Violette |
| PASCO | Jean-Christophe | Univ. de Poitiers |
| PELLOILLE-O. | Nicolas | Hiver Prod |
| PELTIER | Stéphanie | La Rochelle Université |
| PERCEVAULT | Vincent | G4F Prod |
| PEREZ | Alexandre | |
| PERRAUDEAU | Coline | Chroniques |
| PERRONNET | Marie | Région Nouvelle-Aquitaine |
| PHILIPPEAU | Antoine | Komet Xperience |
| PHILIPPEAU | Ulysse | Topotes Studio |
| PICARD | Julien | Goupil Technology |
| PICARD | Sébastien | Dialinqual |
| PORTER | Martin | The Missin Pages |
| POTHIER-L. | Sylvain | Ville d'Angoulême |
| PRADAT | Mathieu | La Prairie Productions |

# Participants 2024

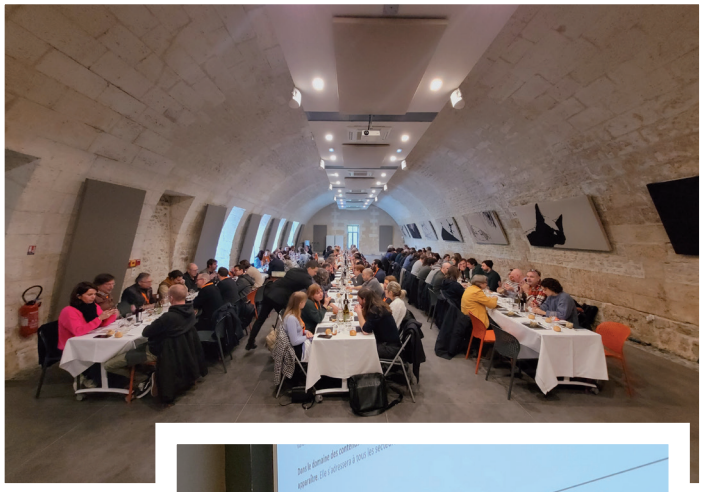
| | | |
|---|---|---|
| PRUGNON | Anne | Universcience |
| RAFFARIN W. | Léa | Floréal |
| RAVARD | Louis | TF1 Studio |
| REITER | Helmuth | Extended Movement |
| RENAUDEAU | Franck | Le Nid Créatif |
| REYMOND | Laurence | Unifrance |
| RIALLAND | Gwenaelle | Ecole Anaten Tarbes |
| ROCHETEAU | Morgane | |
| ROLAND | Antoine | Correspondances Digitales |
| ROLIN BENITEZ | Kevin | Myria Editions |
| ROUX | Alexandre | Lucid Realities |
| SALOMON | Christophe | Correspondances digitales |
| SARFATI | Romane | Manifesto Immersive |
| SCHERMANN | Valérie | Akaba |
| SEEDOH | Rachelle | EliXR |
| SEGARD | Philippe | |
| SEONNET | Elie | Culture 360 |
| SERRE | François | Prenez du relief |
| SIOUFFI | Fabien | Fabbula |
| SOUYRI-D. | Catherine | CNC |
| STRAUSS | Florence | |
| STRAZZIERI | Corinne | Ministère de la culture |
| SUBIAS | Alexis | Yorf Studio |
| TANANT | Jonathan | New Atlantis |
| TARAVANT | François | Trinoma |
| TARGUI | Stéphanie | Muséum National d'Histoire Naturelle |
| TERNOVA | Anastasiia | InRev |
| TESSIER | Vincent | CTM |
| THEVENET | Sébastien | Ministère de la Culture |
| TRUCHON | Xavier | Toku |
| VANG | Laurent | Blanktone |
| VAUTIER | Eric | VIRTUALPALACE BRUXELLES |
| VEAUX | Charlotte-Amélie | ONYO |
| VELYKANOVA | Nataliya | Gate22 |
| WEBER | Frank | Broohaha |
| ZANNIER | Géraldine | Pôle Image Magelis |
| ZIEGLER | Michele | Forum des images |

# Retour en images




*Photos : ©Magelis*

# Retour en images



*Photos : ©Magelis*

# IMMERSITY

Organisé par

Pôle Image Magelis Angoulême

En partenariat avec

CNC

le cnam enjmin

Courant 3D
Le rendez-vous du relief et de l'interactivité d'Angoulême

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