



RÉALITÉ VIRTUELLE,  
IMAGES IMMERSIVES  
& TRANSMISSION

MAR 04 DÉC 2018

RENCONTRES RÉGIONALES  
DU PÔLE AUVERGNE-RHÔNE-ALPES  
D'ÉDUCATION AUX IMAGES

# RÉALITÉ VIRTUELLE, IMAGES IMMERSIVES & TRANSMISSION

Plongeant le spectateur dans un monde artificiel créé numériquement, la réalité virtuelle, la vidéo en 360° ou la réalité augmentée ré-activent le principe de l'immersion, qui s'est incarné dans le cinéma et ses pré-curseurs tel le kinétoscope de Thomas Edison en 1893. Des artistes explorent aujourd'hui les potentialités d'un média tout entier tourné vers la sensation, mais qui permet également la réflexion et des recherches poétiques. Ces procédés numériques peuvent être qualifiés d'art « expérientiel », car ils impliquent une intervention de la part du spectateur. Cette action invite le plus souvent à se mettre en scène dans des dispositifs ludiques et proches des jeux vidéo. C'est donc une place renouvelée qui est proposée -ou imposée- au « spectateur/agent ». On est alors en mesure de s'interroger sur le devenir de son imaginaire et de son engagement potentiels. Sa relation sensorielle et cognitive aux œuvres d'art est également modifiée, et l'expérience collective semble s'effacer au profit d'un dispositif individuel... Ce nouveau régime de l'image bouleverse les pratiques de médiation et soulève de nombreuses interrogations, abordées à l'occasion des rencontres régionales de l'éducation aux images. Quelles sont les potentialités d'apprentissage de ces dispositifs et des premières expériences d'ateliers pédagogiques ? Quelles sont les limites, voire les risques posés par ces médiums technologiques, que l'industrie rend « désirables » aux jeunes ? Comment la salle de cinéma peut-elle s'emparer de ces nouvelles modalités ?

Cette journée propose la découverte d'œuvres en réalité virtuelle, des expérimentations à travers des ateliers et retours d'expériences pédagogiques, des moments de réflexion par des tables rondes et une conférence.

Ces rencontres sont conçues par LUX et Sauve qui peut le court-métrage à Clermont-Ferrand dans le cadre de leurs missions de Pôle régional d'éducation aux images, en collaboration avec la DRAC et la Région Auvergne-Rhône-Alpes. Elles s'adressent aux professionnels de la culture, du cinéma, de l'audiovisuel et des arts numériques ; de l'enseignement, de l'animation, de l'éducation artistique, aux élus et responsables de collectivités.

Catherine Rossi-Batôt, directrice

**9H ACCUEIL**

**9H15 INTRODUCTION**

Par des représentants de la Drac, la Région Auvergne-Rhône-Alpes et des collectivités territoriales.

---

**9H30 > 12H45 TABLES RONDES**

**#VR ET CINÉMA : UNE FRONTIÈRE MOUVANTE**

La créativité artistique des œuvres immersives est en plein développement comme en témoignent la multiplication d'œuvres affirmant des partis esthétiques singuliers, des interactions spectaculaires ou subtiles qui enrichissent les potentialités sensorielles, la prolixité de principes narratifs novateurs. De plus en plus de créations de cinéma en réalité virtuelle voient le jour, et reçoivent les faveurs des professionnels de l'audiovisuel et de la critique. Si les plus grands festivals disposent tous d'un espace consacré aux réalités immersives, qu'en est-il des salles de cinéma ? Comment mettre en relation ces œuvres et les publics aujourd'hui ? Pour tenter d'y répondre, nous proposons une double table ronde, centrée d'une part sur la création présentée par des studios affirmés, d'autre part sur la diffusion en festivals ou salles de cinéma.

**MODÉRATEUR**

**Emmanuel Bernard**

Secrétaire général  
d'Auvergne-Rhône-  
Alpes Cinéma

**9H30 > 11H**

**PRODUIRE ET RÉALISER EN VR**

**Atouts, modèles et difficultés d'un secteur en expansion.**

- **Pierre Zandrowicz**, co-fondateur du studio Atlas V, réalisateur et directeur de création de projets en réalité virtuelle.
- **Vanessa Buttin-Labarthe**, productrice au studio Les Astronautes, et le réalisateur **Jean Bouthors**, présenteront le projet en cours, *Kidnapping à Vostock*<sup>1</sup>.
- **Pierre Méloni**, directeur du studio Folimage et producteur avec Camera Lucida, présentera le projet VR en cours de développement *Amnesia*, réalisé par Marc Robinet. 5 épisodes de 15 min.
- **Flore Poinsard**, productrice exécutive pour Fauns, studio d'animation transmédia.

<sup>1</sup> Les films présentés par Folimage et Les Astronautes bénéficient du fonds de soutien financé par le CNC, la Région Auvergne-Rhône-Alpes, le département de la Drôme et Valence/Romans Agglo

**MODÉRATRICE**

**Juliette Boutin**

Coordinatrice du Grac  
(Groupement Régional  
d'Actions Cinématogra-  
phiques)

**11H15 > 12H45**

**DIFFUSER LA VR EN FESTIVALS  
ET SALLES DE CINÉMA**

**État des lieux et retours d'expériences.**

**De la sélection à la diffusion : quels types de contenus, leur catégorisation, les modalités de diffusion, les ressources matérielles et la médiation.**

- **Yves Nougarede**, Chargé films et programmation à CITIA - Images et industries créatives, pour le festival d'animation et VR@Annecy. Retours sur l'expérience menée dans le cadre du festival et du Forum Blanc.
- **Jérôme Favre-Félix**, directeur d'Hyperfiction, agence de conseil et développement en réalité virtuelle et réalité augmentée, conseils pour la mise en place d'un espace VR pour l'événementiel.

MODÉRATRICE

**Frédérique Lemenand**

Directrice du Ciné  
Galaure à St Vallier,  
administratrice des  
Écrans, en charge  
de Collège au cinéma  
en Drôme

**14H30 > 17H** **TABLE RONDE**

## IMAGES IMMERSIVES ET ÉDUCATION AUX IMAGES

La pédagogie immersive se revendique comme une technique innovante pour la formation, l'apprentissage ou la sensibilisation. L'expérimentation sensorielle, le caractère immersif et interactif facilitent-ils un développement de compétences ? Un dépassement de certains blocages d'apprentissages ? Ce sont souvent des univers ludiques qui sont proposés, mais qu'en est-il d'un usage créatif et éducatif ?

**17H > 17H30**

**Restitution des  
ateliers et conclusion  
des rencontres**

Cette table ronde interrogera les apports et les limites de ces nouvelles formes qui imprègnent de plus en plus nos pratiques, et questionnera l'évolution des actions d'éducation aux images dans ce contexte. Il est nécessaire de renouveler nos approches de médiations, le développement de la technologie nécessitant une présence renforcée de l'humain.

• **Jérôme Lecanu**, Directeur Délégué de l'Édition Transmédia du Réseau Canopé, viendra notamment évoquer le projet « Apocalypse 10 destins VR, partez en immersion avec les premiers reporters de guerre », une immersion sensorielle, interactive et éducative sur les traces des premiers soldats de l'image de la guerre 1914-1918. Une production ECPAD - Agence d'images de la Défense, en association avec Ideacom international Web. Avec le soutien de Clarke Costelle et Cie et du Réseau Canopé.

• **Géraldine Farage**, directrice du Pôle Pixel à Villeurbanne, pôle dédié aux entreprises de l'image et des industries créatives. Elle témoignera notamment de son expérience au Shadok, Fabrique du numérique à Strasbourg.

• **Cyrielle Tissandier**, Chargée de diffusion et production chez AADN - Arts et Cultures Numériques, présentera le Parcours Immersif mené en lien avec le Planétarium de Vaulx-en-Velin (cycle initié en 2018 : workshops, résidences d'artistes, et un événement), et en collaboration avec la SAT (Société des Arts Technologiques) à Montréal.

• **Céline Manillier** (illustratrice et intervenante VR), **Matthieu Amblard** (Centre Culturel Aragon) et **Amaury Piotin** (coordinateur régional pour l'AcricrA-Passeurs d'images), viendront témoigner du projet « Atelier graphique en réalité virtuelle », mené au Centre Culturel Aragon à Oyonnax avec Hyperfiction, le Centre Social Est, le Centre Culturel Aragon, la ville d'Oyonnax et Passeurs d'images.

• **Sébastien Duclocher**, Pôle régional d'éducation aux images à Sauve qui peut le court-métrage, effectuera un retour sur la formation 2018 du PREAC Auvergne consacré à la réalité virtuelle (Pôle Régional pour l'Éducation Artistique et Culturelle organisé par SQPLCM, Atelier Canopé 63, le Rectorat de l'Académie de Clermont-Ferrand, Vidéoformes et Plein la bobine).

• **Véronique Raze**, Responsable Territoriale de la valorisation des offres de Réseau Canopé, interviendra sur l'atelier « Réalité augmentée », conçu par Canopé autour de l'œuvre du collectif Adrien Mondot et Claire Bardainne, artistes associés à LUX Scène nationale de Valence.

Sur réservation  
uniquement,  
places limitées

## À PARTIR DE 13H30

### ATELIERS DE PRATIQUE

En parallèle de la table ronde de l'après-midi, deux ateliers :

#### 13H30 > 16H30

### ÉCRIRE SON SCÉNARIO FILMÉ À 360°, INITIATION À L'INTERACTIVITÉ EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Par **Brigitte Wild**, expérimentatrice de co-écriture pédagogique en réalité virtuelle. Contraintes et possibilités de la caméra 360°, expérimentation collective et créative de cette technologie.

> 15 personnes

#### 13H30 > 15H30

### LA VR, LE FESTIVAL ET LA SALLE DE CINÉMA : COMMENT CRÉER SON ESPACE DE RÉALITÉ VIRTUELLE ?

Par **Sébastien Duclocher**, Sauve-qui-peut-le-court-métrage à Clermont-Ferrand.

> 15 personnes

---

## 17H > 17H30

### RESTITUTION DES ATELIERS

### CONCLUSION DES RENCONTRES

---

Entrée libre

## 9H30 > 18H

### ESPACE D'EXPÉRIMENTATION DE RÉALITÉ VIRTUELLE

• **Les Ménines de Diego Velázquez**, réalisé par Carlos Franklin. Production : Les Poissons Volants, ARTE France, Rmn Grand Palais. Avec le soutien du CNC, Pictanovo, Région Nouvelle Aquitaine, Département de la Charente. Durée : 5'45.

• **Isle of dogs behind the scene in virtual reality**, réalisé par Wes Anderson. VR : Felix&Paul Studios. Production : Foxnext VR Studios, Felix&Paul Studios, Google Spotlight stories, The Isle of Dogs Production Team. Durée : 5'18

• **I Philip**, réalisé par Pierre Zandrowicz. Production : Okio-Studio et Arte. Durée : 14'

# RÉALITÉ VIRTUELLE, IMAGES IMMERSIVES & TRANSMISSION

La mission de Pôle régional d'éducation aux images est mise en œuvre en Auvergne-Rhône-Alpes dans une coopération entre Sauve qui peut le court-métrage à Clermont-Ferrand et LUX, Scène nationale de Valence, en collaboration avec la Drac et la Région Auvergne-Rhône-Alpes.

Laboratoires en région en matière d'action culturelle, de transmission, d'éducation artistique et de formation aux images, les Pôles ont été créés par le CNC en 1999, ils sont des outils au service des politiques publiques croisant la culture (soutien à la création et à la diffusion, démocratisation culturelle), l'éducation et la citoyenneté.

Dans le cadre des missions de Pôle Régional, LUX accompagne les professionnels, propose des formations et des ressources, des ateliers de pratique innovante et la Classe Culturelle Numérique, résidence en ligne pour 4 artistes avec 40 classes de collège du département de la Drôme.

LUX Scène nationale est financée par :



La mission du Pôle est menée avec :



## Participer aux rencontres

Les rencontres sont en entrée libre,  
inscription en ligne indispensable :

[lux-valence.com/rencontres-regionales](http://lux-valence.com/rencontres-regionales)

**LUX Scène nationale**

36 bd du Général de Gaulle

26000 Valence

Tél. 04 75 82 44 15

[www.lux-valence.com](http://www.lux-valence.com)

[www.transmettrelecinema.com](http://www.transmettrelecinema.com)

+ d'infos : **Camille Chignier**, coordinatrice  
du Pôle régional d'éducation aux images

Tél. 04 75 82 60 41

[camille.chignier@lux-valence.com](mailto:camille.chignier@lux-valence.com)

