Les Immersives : un dispositif « économe, léger et mobile » pour une expérience augmentée du spectacle vivant

Posted on 22 septembre 2022 by Clément Coustenoble

Georges Martin, de l'agence Elzévir (prestataire pour la direction de la communication et du développement du projet), nous présente le dispositif imaginé et conçu par le studio Popincourt.

Grâce à des capsules de réalité virtuelle, *Les Immersives* visent à essaimer la VR dans le spectacle vivant afin de rapprocher l'art lyrique, le théâtre et la danse des publics s'en tenant les plus éloignés. Ce dispositif permet également d'enrichir l'offre des institutions d'arts vivants par une expérience numérique. Concrètement, il s'agit d'installer des salles VR dans les établissements culturels partenaires des *Immersives*, pour y diffuser des contenus produits par le Studio Popincourt avec ces établissements.

Des ateliers de réflexion réuniront ces institutions tous les six mois afin de tirer les enseignements des dispositifs mis en place et avancer plus sûrement dans la diffusion de créations VR dans les arts vivants. Un livre blanc devrait paraître pour rassembler et partager les meilleures pratiques.

Genèse du projet

Le studio Popincourt est né de l'association d'un photographe spécialisé dans le spectacle vivant et d'un réalisateur/producteur ayant développé, depuis plus de 20 ans, une expertise dans les nouvelles images. Un de leurs projets a été remarqué par Pico (fabricant de casques VR) en 2019, juste avant que la pandémie accélère encore la transformation des usages de consommation virtuelle.

> Ce projet est né d'une envie de placer le spectateur au cœur d'un opéra. Sentir le souffle et la beauté de la musique, de la voix et des corps. Rien de tel qu'être au centre d'une œuvre pour en éprouver la puissance.
>
> ***Georges Martin, de l'agence Elzévir***

Grâce à un dispositif léger, transportable et facilement implantable, le projet *Les Immersives* offre au public l'opportunité de découvrir l'art lyrique au travers de capsules VR où le spectateur est placé au centre des œuvres. Ce dispositif utilisant les dernières technologies open source de wifi et Air Link permet aux salles de spectacle de diffuser de la réalité virtuelle sans les lourdeurs du matériel utilisé jusqu'à maintenant, ni une armée de médiateurs. Il est

livré avec des captations de spectacle vivant en *live action* et 6dof, ce qui est peu fréquent aujourd'hui.

Grâce aux partenariats déjà en cours avec de grandes salles culturelles, nous organiserons dans une seconde phase une série d'ateliers de réflexion en compagnie des acteurs de l'industrie – salles, artistes, producteurs – afin de partager les retours sur ces expériences et de favoriser l'essaimage de la VR dans le spectacle vivant. Rassemblant ces réflexions, un livre blanc sera rédigé. Il permettra de partager les meilleures pratiques et d'ouvrir des perspectives pour tous ceux désirant se lancer dans le spectacle vivant augmenté ou poursuivre l'aventure dans ce domaine.

La direction du projet revient à Philippe Monerris, cofondateur du Studio Popincourt avec Fabrice Robin. Le Studio regroupe quatre personnes : Philippe Monerris pour la direction artistique et technique, Fabrice Robin pour la direction photographique, Mathilde Gamard pour la direction graphique, François Baradat pour la direction marketing et stratégique. Le Studio s'adjoint le concours de Georges Martin (Agence Elzévir) en tant que prestataire pour la direction de la communication et du développement. Ce dernier est le rédacteur de cette note.

Phase de conception et développement

Déjà lancé grâce aux productions de VR produites pour l'Opéra Comique et La Seine Musicale, le projet *Les Immersives* est appelé à se pérenniser, notamment grâce à l'appel à projets PIA4 lancé par la Caisse des dépôts et consignations pour les trois prochaines années. Une décision sera rendue en ce mois de septembre 2022 sur l'octroi d'une subvention.

Les difficultés rencontrées ont été en premier lieu de rassembler une équipe pluridisciplinaire à même de faire avancer ce projet (chose maintenant faite). Elles demeurent d'une part de convaincre les institutions culturelles de franchir le pas de la VR (certaines étant très ouvertes, d'autres plus réticentes), d'autre part de financer les productions.

Budget

Le budget présenté dans le cadre de l'appel d'offre PIA4 « Réalité augmentée du spectacle vivant » se monte à 1 012 800 €, dont 564 900 € de subvention PIA4, le reste étant principalement constitué d'autres subventions encore à obtenir (CNC, France Télévision, Micro-Folies entre autres).

« Porte 8 », d'après le spectacle mis en scène par Valérie Lesort à l'Opéra Comique

Bilan du projet

La réception de nos productions par les institutions avec lesquelles nous collaborons déjà a été positive. En témoigne ce retour d'expérience de la metteur en scène Valérie Lesort, avec laquelle nous avons travaillé dans le cadre du projet « Cabaret horrifique – porte 8 » (du 6 au 10 octobre 2020) à l'Opéra Comique :

> Lorsque le Studio Popincourt m'a parlé pour la première fois de VR, je dois bien avouer que j'étais plutôt réfractaire. Moi qui prône à travers tous mes spectacles le « fait main », qui tente par tous les moyens d'éviter la vidéo, cette discipline me semblait à l'opposé de mon travail. Puis le studio m'a convaincue d'enfiler un casque et là, j'ai découvert un monde extraordinaire. Après la séance, j'étais excitée comme une enfant qui découvre un nouveau jouet, persuadée que la VR était le moyen idéal pour apporter un coup de jeune à l'art lyrique. La captation de mon cabaret horrifique est à la hauteur de mes attentes, et c'est en plein cœur que l'on reçoit, grâce à ce procédé et à l'intelligente réalisation du Studio Popincourt, la puissance des voix et du jeu des chanteurs.
>
> *Valérie Lesort, metteur en scène*

Le peu de recul dont nous disposons actuellement ne nous permet pas de connaître le retour sur investissement de nos projets. *Les Immersives* prévoient cependant des revenus de billetterie pour chaque production. L'estimation présentée dans le cadre de l'appel d'offres PIA4 fait apparaître un solde positif de l'activité, se répartissant entre le Studio et l'institution hébergeant les expériences de VR.

Quelles perspectives ?

L'Opéra Comique a été le premier lieu à monter à bord du projet et à vouloir expérimenter davantage le monde de l'immersif. À ce jour, nous avons noué des contacts avec la Philharmonie de Paris et La Villette, et un projet est lancé avec La Seine Musicale. Nous espérons que ces institutions mettent à la disposition des *Immersives* leurs lieux, leurs équipes et leurs billetteries, et collaboreront au développement de scénographies pour la présentation des œuvres.

Restera à mettre en place des ateliers pour réunir autour de la table, et pour la première fois, les institutions culturelles qui travailleront avec le Studio Popincourt à l'évolution du spectacle vivant augmenté. Ces nouveaux usages demandent une collaboration accrue des joueurs culturels, et nous pensons pouvoir réussir cela grâce aux *Immersives*. Un livre blanc sur le spectacle vivant et la VR sera rédigé afin de rassembler les enseignements artistique, technique et pratique des salles de VR que nous aurons fait vivre pendant trois ans et des contenus qui y auront été diffusés.

> En savoir plus : https://studio-popincourt.fr/

dossier « Les Immersives »Télécharger