



Les Immersives

EXPÉRIENCE AUGMENTÉE DU SPECTACLE VIVANT



STUDIO
POPINCOURT



« FAIRE RAYONNER LE SPECTACLE VIVANT AUTREMENT. »



Sommaire interactif

- 1 / Enjeux
- 2 / Objectifs
- 3 / Description du projet
- 4 / Gouvernance et pilotage

Dispositif souple et léger, *Les Immersives* permettront au public de découvrir l'art lyrique, la danse et le théâtre au travers de capsules de réalité virtuelle plaçant le spectateur au centre des œuvres. Les institutions culturelles pourront diffuser de la VR sans les lourdeurs du matériel utilisé jusqu'à présent et avec un seul médiateur par salle. Le pack des *Immersives* inclura des captations de spectacle en *live action* et 6dof, chose peu fréquente aujourd'hui. Nous créerons des ateliers de réflexion avec les grandes salles culturelles étant déjà nos partenaires. Un livre blanc sera rédigé au bénéfice de tous les professionnels du secteur. Créatives et technologiques, *Les Immersives* sont reproductibles dans le monde entier.



« L'URGENCE DANS LA CULTURE, C'EST L'ALLIANCE ENTRE LE NUMÉRIQUE ET LE SPECTACLE VIVANT, MÊME SI LE NUMÉRIQUE NE REMPLACERA JAMAIS LE SPECTACLE VIVANT. »

// Laurence ÉQUILBEY,
cheffe d'orchestre

1 / Enjeux

Ce projet a été largement conçu en écoutant les professionnels des établissements culturels avec lesquels nous travaillons depuis trois ans. Ces institutions regrettaient toutes que certains publics ne viennent pas à elles. Il nous est donc apparu qu'elles devaient aller à eux. Encore fallait-il leur offrir une expérience inédite. À cette fin, **nous nous sommes dotés d'un harpon technologique : le casque VR.**

Nous étions par ailleurs frappés de la lenteur de diffusion de la VR dans les institutions culturelles. La complexité perçue des techniques, mais aussi une réticence culturelle à voir le virtuel concurrencer le *présentiel*, constituaient des freins puissants. Pourtant, l'essai du casque était toujours convaincant... Ce verbatim de Valérie Lesort en témoigne :

« Lorsque le Studio Popincourt m'a parlé pour la première fois de VR, j'étais plutôt réfractaire. Moi qui prône à travers mes spectacles le « fait main », qui tente par tous les moyens d'éviter la vidéo... Puis le studio m'a convaincue d'enfiler un casque et là, j'ai découvert un monde extraordinaire. J'étais excitée comme un enfant qui découvre un nouveau jouet, persuadée que la VR était le moyen idéal pour apporter un coup de jeune à l'art lyrique. »





« FAIRE NAÎTRE LE DÉSIR DE CULTURE
GRÂCE À LA RÉALITÉ VIRTUELLE. »

2 / Objectifs

L'objectif que s'est assigné le Studio Popincourt est de créer une offre de réalité virtuelle à même de faire découvrir le spectacle vivant, notamment l'opéra, à un public élargi.

Ceci implique des expériences surclassant en émotion les captations classiques, enrichissant même l'expérience d'un spectateur en salle, mais aussi des *innovations technologiques utiles*, c'est-à-dire faciles à déployer. À l'heure où les solutions les plus pointues font florès sur le marché de la réalité virtuelle, notre obsession est de recourir à toutes les nouveautés susceptibles d'enrichir l'expérience de VR à l'exclusion de celles dont le caractère trop niche nuirait à son déploiement dans les institutions et perturberait l'expérience de l'utilisateur.

Une condition *sine qua non* pour que la VR trouve sa place dans les maisons d'opéra, les théâtres et les salles de concert.



« UN FILM EN VR, C'EST
UNE PIÈCE DE THÉÂTRE
POUR UN SEUL SPECTATEUR
PLACÉ AU CŒUR DE
LA SCÈNE. »

Porte 8 Cabaret Horrificque



3 / Description du projet

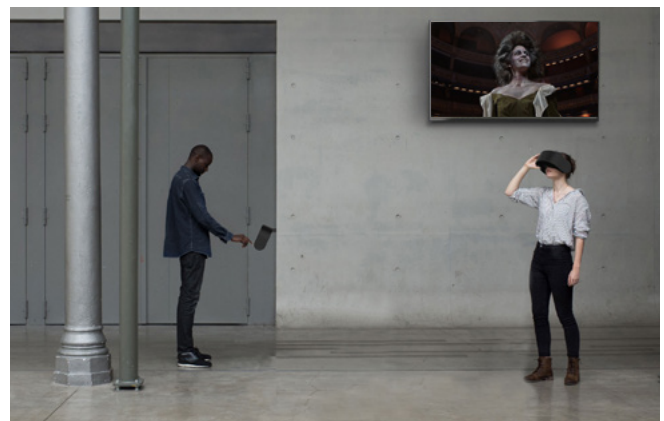
Le pack *Les Immersives* : un dispositif agile de diffusion pour la VR

De l'aveu même des professionnels du spectacle vivant, les grands freins à la diffusion de la VR demeurent la lourdeur et le coût de cette technologie. Nous avons donc élaboré un dispositif plus économe, léger et mobile que toutes les offres existantes.

A l'instar des vidéos transmises d'un téléphone à l'autre via AirDrop, la technologie propriétaire Wifi 6 développée par le Studio Popincourt simplifie le transfert des spectacles de VR via Air Link. L'ensemble de ces spectacles est stockée dans une armoire, libérant l'utilisateur du sac à dos qu'il devait jusque-là porter. Cette avancée présente le même avantage que celui des consoles de jeu par rapport à un PC. Un système de commande sur tablette assure une interface ergonomique pour gérer les flux. Un seul médiateur est nécessaire. Pour celui-ci, le pilotage du dispositif est d'une simplicité sans précédent.

Des contenus permettant de découvrir l'opéra sous un autre angle

Ce pack inclura des contenus distinctifs et de grande qualité. Notre premier contenu a été diffusé à l'Opéra Comique ([Porte 8 VR - Cabaret horrifique](#)). Présenté également au 104, nous avons constaté à quel point l'immersion à l'intérieur d'un opéra emportait l'adhésion du public et des professionnels. L'enthousiasme généré par ces premières expériences nous a conduits à poursuivre l'aventure.





« AGIR SUR LES
COMPOTEMENTS
EN ADOPTANT LES USAGES
DE LA JEUNESSE. »

Ce projet innovait grâce à la combinaison d'apports artistiques originaux, du casque Pico et de technologies de captation de pointe permettant la couverture de l'avant-spectacle (costumes en 3D, loges des artistes) dans une sorte de crescendo menant au spectacle lui-même, à suivre en plan large ou serré. C'est bien sûr quand l'utilisateur se plaçait sur la scène que l'expérience prenait toute sa force. Possibilité propre à la VR en général, rendue plus saisissante par le dispositif innovant de captation haute qualité employé par le studio (3D stéréoscopique).

Pour tous nos projets, plusieurs niveaux d'immersion sont proposés à l'utilisateur. Le plus complet recourt à un casque diffusant de la 6dof. **L'utilisateur peut se mouvoir dans l'espace virtuel d'une scène, toucher certains objets pour déclencher de nouvelles expériences.** Si la 6dof est aujourd'hui davantage utilisée dans l'animation, notre direction artistique apporte à nos images un degré de perfection sans précédent. Vous apercevez le grain de peau du chanteur, son moindre froncement de sourcil, les fils de son costume...

Également interactive, une expérience en 3dof permet de pivoter sur soi-même afin de découvrir la scène à 360° et de porter son intérêt sur tel ou tel élément du spectacle. Enfin, nos micros à lampe permettent une qualité audio hors norme. Associés au son binaural, pour une impression spatialisée, l'expérience sensorielle est totale.

Notre intention est de produire 3 capsules VR de 5 à 10 mn par pack, selon les commandes des salles. Nous ambitionnons de distribuer nos contenus immersifs dans de nombreuses salles en France et dans le monde. Ceux-ci pourront aussi vivre indépendamment ou être distribués par des diffuseurs traditionnels grâce aux versions 360 et 2D.





« LA TECHNOLOGIE, MÊME LA PLUS AVANCÉE, DOIT ÊTRE À LA PORTÉE DE TOUS. »

Un pipeline de sorties et diffusions multicanaux

Le succès de la diffusion immersive repose sur le multiformat : casques, plateformes 360 et même télévision (+ les sites web des chaînes).

En parallèle de la fabrication du pack, notre R&D optimisera donc :

- la sortie de formats VR et AR (Augmented Reality) en simultané,
- le portage pour les casques Quest, Pico et Focus 3,
- l'intégration de caméras virtuelles en postproduction pour la version 2D,
- l'intégration de la visualisation WebXR dans des applications mobiles pour des exports en AR vers Snapchat et TikTok (pour toucher les jeunes).

Cette facilité de portage d'un support à l'autre est un point clé pour une transformation pérenne de l'ensemble du secteur des industries culturelles et créatives. Outre les Micro-Folies, d'autres modes de diffusion renforceront le rayonnement de nos créations immersives : valises de spectacles (contenant casques et créations) diffusables via les comités d'entreprises ou les Instituts français, mais aussi plateformes du type Facebook ou Quest Meta, sans oublier les binocles Homido Mini, fixables sur les téléphones portables pour une expérience encore plus immersive des contenus diffusés sur YouTube 360.

Organisation d'ateliers de travail avec les institutions concernées et le public

Les projets immersifs reposent sur un travail de collaboration entre chercheurs, ingénieurs, directeurs artistiques, marketeurs, personnels des institutions culturelles, artistes et spectateurs. Pour que la VR poursuive sa diffusion, il faut donc penser à la technologie utilisée, l'appétence du public, l'interactivité, la distribution, le modèle économique... En partenariat avec les institutions culturelles qui nous auront accompagnés, nous organiserons des ateliers de réflexion et d'analyse des résultats de nos projets. L'objectif est que tous puissent profiter de l'expertise acquise et continuent ainsi à se former. Ces ateliers permettront la rédaction et l'impression d'une livre blanc recensant les problématiques majeures de la VR appliquée au spectacle vivant, de faire état des expérimentations en cours et de partager enseignements et perspectives.





4 / Gouvernance et pilotage

Pour développer ses activités, animer ses ateliers et vulgariser la VR, le studio aura pour partenaire l'agence Elzévir. Le volet créatif (conception et production) incombera au Studio Popincourt dont les membres, passionnés de théâtre et de nouvelles technologies, œuvrent dans la production audiovisuelle. Depuis longtemps, ils souhaitent bousculer les lignes dans un secteur – le spectacle vivant – très attaché à la rencontre physique entre artistes et public, à la beauté de ce direct encore irremplaçable pour beaucoup.

Les membres de l'équipe-projet sont :

- Philippe Moneris : Direction de création et production
- Fabrice Robin : Direction artistique et réalisation
- Mathilde Gamard : Direction artistique et graphisme
- François Baradat : Marketing et stratégie
- Georges Martin : Communication et développement

Le Studio Popincourt est par ailleurs entouré de prestataires spécialistes de la VR pour :

- La location de matériel technique : Visual Impact
- La cinématique VR : RSHIFT
- La postproduction (stitching) : IUNGO Production
- La conception et la fabrication des stations wifi 6 : PIXIHEAD
- Les réseaux de connexion wifi : LEONIX
- La distribution : DIVERSION CINEMA





Philippe MONERRIS • Direction de création et production
Fabrice ROBIN • Direction artistique et réalisation
Mathilde GAMARD • Direction artistique et graphisme
François BARADAT • Marketing et stratégie
Georges MARTIN • Communication et développement