

Compte-rendu de la réunion du Département Immersion et temps réel du 10 février 2022

1. Présentation des nouveaux adhérents (p. 2)
2. Suivi des groupes de travail. (p. 3 à 4)
3. L'actualité du secteur (p.4)
4. Conclusion (p.4)

Au programme de cette réunion : présentation des nouveaux adhérents, suivi des groupes de travail et l'actualité du secteur.



1. Présentation des nouveaux adhérents

En préambule, Frédéric Fermon, représentant du département Immersion & Temps réel, indique que c'est la première fois que le département se réunit en tant que tel puisque lors de la première réunion datée du 21 septembre 2021, les statuts du département n'avaient pas encore été validés. La réunion démarre ainsi par une présentation des nouveaux membres du département.

- Xavier Plèche (Plan 2 - Picseyes). Issu de la musique, Xavier produit des contenus audiovisuels depuis près de vingt-cinq ans, il s'est également spécialisé dans les industries techniques. Dans un second temps, Xavier revient sur son parcours dans la production virtuelle. Il a récemment repris les studios de la Montjoie avec Rémi Préchac (Volt Tournages). Dans ce cadre, il a fait beaucoup de recherches sur les murs LED et conseillé des chefs opérateurs. Récemment, Xavier et son équipe ont travaillé sur le film de Christian Carion : Une belle course. Très technique dans son approche, Xavier a une connaissance transversale du matériel. Il a récemment fait l'acquisition de nouveaux murs LED et procède à des tests de drivers, l'idée étant de disposer des outils nécessaires pour palier aux différents problèmes que peuvent poser ces murs. En tant que fournisseur, il a essentiellement travaillé avec Impact et PRG .

- D'abord éclairagiste dans le spectacle vivant, Bruno Corsini a monté il y a deux ans la société Plateau Virtuel avec le chef opérateur Julien Lascar et le modélisateur 3D Olivier Saint Hubert, aidés par le groupe Novelty issu de l'événementiel. De par son métier, Bruno connaît déjà bien les murs de LED. Aujourd'hui, la société Plateau Virtuel compte une cinquantaine de tournages à son actif. En parallèle il a monté la société Polygon Soup spécialisée dans le media 3D sous Unreal. La société a fait l'acquisition d'outils de tracking Optitrack similaires à ceux utilisés sur la série TV The Mandalorian. Petit à petit, la société a grandi jusqu'à mener un projet avec Olivier Dahan. De prime abord plutôt artistique dans son approche, la société a petit à petit laissé une place de plus en plus grande à la technique. Bruno évoque la nécessité de faire comprendre l'utilité des plateaux virtuels aux producteurs malgré l'investissement qu'ils représentent.

- Ancien chef opérateur, Loïc Lami a intégré La planète rouge, société spécialisée dans les effets spéciaux, en janvier 2021. La planète rouge installe des murs LED dans ses studios depuis un an. La planète rouge travaille exclusivement en fictions avec pour objectif de rendre cette technologie plus transparente et accessible. La planète rouge développe et tourne dans un studio fixe spécialement aménagé et passe par un sous-traitant pour assembler eux-même leurs dalles LED.

Autant de présentations qui mettent en exergue les enjeux autour des murs LED qui nécessitent un travail à la fois d'accompagnement et de pédagogie.

La réunion se poursuit par une présentation des autres membres du département issus de milieux aussi divers que la 3D, l'immersion...

2. Suivi des groupes de travail

En amont de la création du département, deux groupes de travail portant sur des sujets bien spécifiques, furent mis en place.

Groupe 1 : Glossaire

Ce glossaire, volontairement bilingue, a pour but de faire connaître les technologies inhérentes à l'immersion et au temps réels aux professionnels de l'audiovisuel. Ainsi, le glossaire explicite mieux des termes comme "3D", "3D temps réel", "stéréoscopie", "USD", "SDK"... Pour ce glossaire qui contient près de cent vingt mots et définitions, le groupe s'est inspiré de définitions déjà existantes. Avant d'être mis en ligne, le glossaire sera rendu accessible en interne aux membres de la CST, tous départements confondus, afin que ces derniers puissent le cas échéant apporter leur pierre à l'édifice. En l'état, le glossaire nécessiterait d'être affiné grâce à l'apport de membres aux connaissances plus pointues.

Groupe 2 : Recommandation au sujet des expériences VR

Ce groupe, porté par Marc Lopato, co-fondateur de Diversion cinema, a pour mission d'émettre une recommandation sur les fonctionnalités nécessaires à la bonne exploitation d'une expérience de réalité virtuelle afin de sensibiliser les créateurs de contenus et permettre une meilleure exploitation de ceux-ci pour le public, les opérateurs et le respect des œuvres, notamment en festival et dans les lieux culturels. Marc revient ensuite sur la vocation de Diversion cinema et ses missions. Diversion cinema met en place des espaces de réalité virtuelle, sélectionne et programme des expériences immersives. Du concept, en passant par la curation, la scénographie, jusqu'à l'installation technique et la médiation sur place : Acteur clé du marché VR et partenaire technique des festivals les plus prestigieux, Diversion cinema est une agence dédiée à tous les projets invoquant la réalité virtuelle. Marc explique ensuite les enjeux autour de la nécessité de mettre en place les bons outils pour optimiser les expériences VR et autres oeuvres interactives. L'objectif, in fine, est de publier une recommandation sous l'égide de la CST. Marc présente la première ébauche du projet qui, dans un premier temps, revient sur les expériences de réalité virtuelle 6dof pour les PCVR. Une deuxième version du texte, dédiée aux casques autonomes types Oculus Quest, est en préparation. Le texte est à destination des festivals mais également des plate-formes gaming. Le texte fait un certain nombre de préconisations afin que l'utilisateur soit en phase avec l'expérience VR. A commencer par la présence d'un médiateur formé.

Marc détaille ensuite les prérequis pour une expérience VR réussie. La recommandation préconise une uniformisation des processus d'initialisation des expériences, lesquelles peuvent différer. Sur le plan de la santé, Marc rappelle que ce type d'expériences peut provoquer des cinétoses, il est ainsi recommandé d'utiliser des méthodes limitant l'usage de mouvements dans l'espace. Il est également recommandé de joindre à l'exécutable (build) une fiche résumant les aspects techniques et visant un accompagnement de l'expérience. Marc souhaiterait mettre ce projet à l'épreuve lors d'un prochain festival. Diversion Cinema participera à la présélection des oeuvres présentées lors de ce festival, l'occasion de demander à celles-ci de remplir la fiche d'accompagnement décrite plus haut. L'objectif est dans un premier temps de diffuser cette fiche auprès de tous les professionnels du secteur. Il souhaite aussi recueillir l'avis de confrères.

Groupe 3: les formats audio et vidéo des films immersifs/360

L'objectif de ce groupe de travail porté par Alexandre Regeffe (RShift/Flipper VR) est de réfléchir à comment optimiser les formats de diffusion audio et vidéo des films immersifs et 360. Cela passe d'abord par un travail de référencement des formats déjà existants et mettre en place pour les producteurs un certain nombre de recommandations sur les bonnes pratiques, meilleurs encodages types. Un document qui se voudrait dans la lignée des précédentes recommandations techniques de la CST. A l'heure actuelle, il n'existe pas de normes pour les films immersifs et 360, chaque producteur ou plate-formes ayant leurs recommandations propres. Dans un premier temps, la méthodologie est expliquée notamment le référencement des casques, players etc... Le groupe est en train de rassembler des fichiers vidéos qui serviront de tests et qui sont accessibles via un serveur ouvert par la CST. Le groupe fait actuellement des tests d'encodage à partir de ces fichiers. Le son spatialisé pose lui aussi des problèmes en termes de compatibilité.

4. L'actualité du secteur

France Télévisions se lance dans la production virtuelle en collaboration avec VROOM. Un débat est ensuite lancé sur la pertinence d'explorer le sujet des blockchain et des NFT au sein du département.

5. Conclusion

La CST et ses permanents sont à disposition des adhérents pour toutes questions relatives à la vie de l'association et aux groupes de travail. Les adhérents sont ainsi invités à contacter directement Ilan Ferry par mail iferry@cst.fr