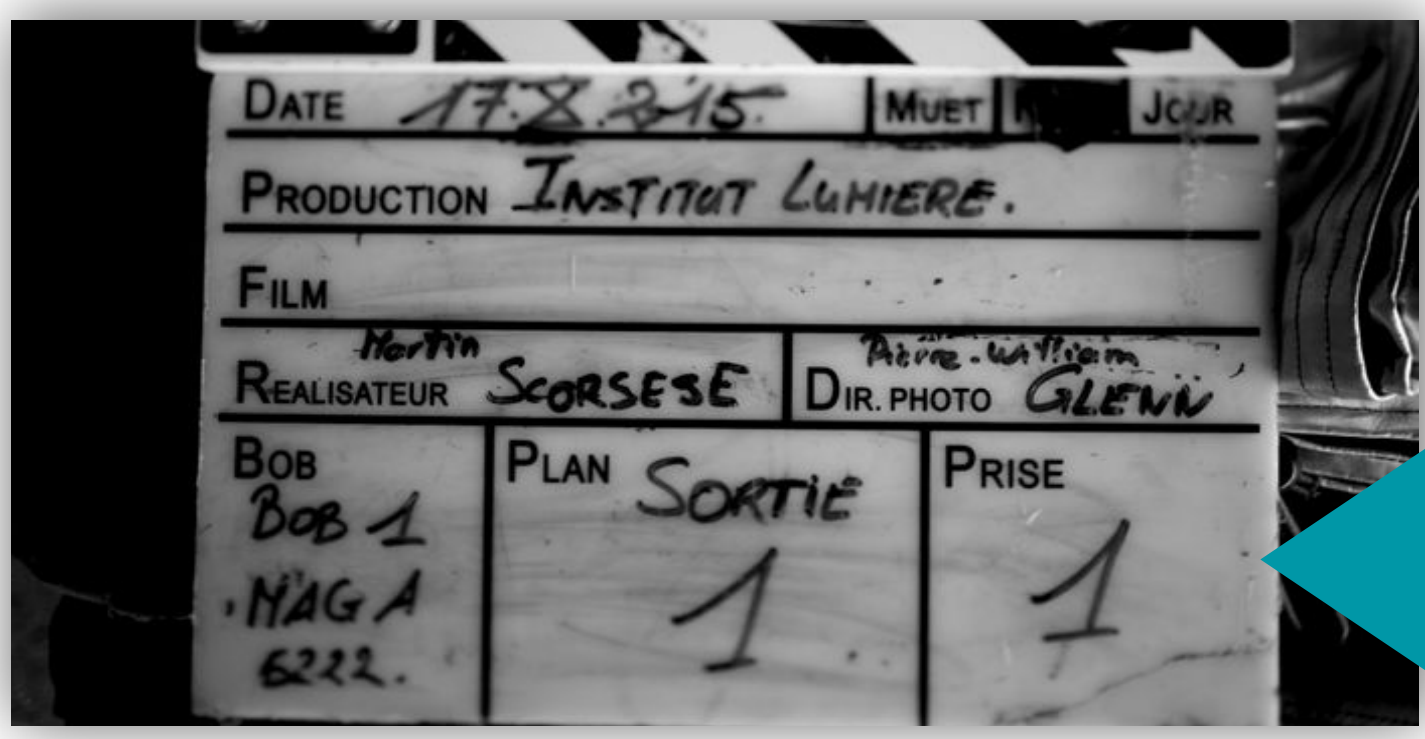
Compte-rendu de la réunion du Département Immersion et temps réel du 21 septembre 2021

1.Présentation de la CST et de ses actions (p. 2)
2. Suivi des groupes de travail. (p. 3)
3. Evènements à venir (p.)
4.Questions diverses (p.4)

Au programme de cette réunion : présentation de la CST et de ses actions, suivi des groupes de travail et évènements à venir. La réunion s'est terminé sur un tour de table.



1. Présentation de la CST et de ses actions

Le département Immersion et temps réel, chapeauté par Frédéric Fermon, étant nouvellement créé, il est important pour ses futurs membres de mieux connaître la CST et ses actions à travers les présentations de Julien Ferrer, Ilan Ferry et Hans-Nikolas Locher, permanents à la CST. Sont ainsi évoqués, les différentes recommandations techniques publiées par la CST (dont la RT 041 portant sur les caractéristiques acoustiques dans les salles de cinéma d'exploitation), le magazine trimestriel à destination des membres ou encore la future plateforme VOD qui devrait être mise en ligne dans les prochains mois. Autant d'actions ayant pour objectif de valoriser les métiers du cinéma et de l'image animée. Le tour de table continue avec une présentation de toutes les autres personnes présentes.

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 : Formats audio et vidéo des films immersifs

Ce groupe de travail a pour but de faire le point sur les compatibilités des différents formats de fichiers vidéo immersifs (image et son), et les dispositifs d'affichage (matériels et logiciels) afin d'aider les créateurs de contenus à choisir un bon format et, idéalement ,à fabriquer moins de fichiers à la livraison. L'objectif est également de sensibiliser davantage le secteur sur le problème de compatibilité et la manque de standard, et pourquoi pas émettre quelques recommandations. Yann Cainjo (département image) exprime son intérêt pour ce projet et intègre le groupe de travail. Marc Lopato (Diversion cinéma) note la nécessité de se concentrer sur les cas d'usages les plus répandus : c'est-à-dire bien choisir les logiciels (players) à tester. Une nouvelle réunion visant à constituer un ensemble de vidéos 360 représentatives (plans fixes vs mouvements, quantités de détails à l'image, débits etc…) est ensuite calée. Les tests avec les dispositifs pourront se faire chez FIL, qui dispose déjà de tous les casques autonomes listés.

Groupe 2 : Recommandation au sujet des expériences VR

Ce groupe 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.

Lors des discussions précédentes, s'est posé la question de proposer des "standards" d'installation pour la VR en LBE, notamment sur la surface de jeu ou sur les hardware compatibles. Le département Immersion et temps réel choisi de ne pas étendre le travail de ce groupe à ce sujet, mais admet qu'il y a un réel besoin du secteur en la matière et propose d'y réfléchir plus largement. Parmi les pistes de réflexions proposées notons :

- une fiche technique à fournir avec l'expérience
- l'utilisation du regard pour permettre aux utilisateurs novices de mieux entrer dans l'expérience virtuelle
- une liste de fonctionnalités nécessaires pour l'usager et l'exploitant
- une recommandation sur la façon dont doit se faire le tutoriel de prise en main

Outre ces deux groupes de travail, d'autres chantiers ont été évoqués parmi lesquels un glossaire et une fiche technique dédiée aux vidéos immersives.

Glossaire
Frédéric Fermon et Paul Bresson, alternant à la CST, travaillent sur une liste de mots, qui seront contextualisés par thématiques. Lorsque cette liste sera formée, elle sera soumise à la critique du groupe, puis nous travaillerons en collaboration pour donner les définitions. La méthodologie est encore à définir..

Fiche technique de vidéo immersive
Un projet intégré au groupe de travail dédié aux formats audio et vidéo des films immersifs. Le groupe dédié à la recommandation des expériences VR est également invité à réfléchir à la mise en place d'une fiche technique consacrée aux build VR.

3. Evènements à venir

Outre la conférence sur les plateaux virtuels organisée par la CST et qui se tiendra le jeudi 21 octobre à Commune Images, ainsi que les Rencontres de la CST prévues pour le jeudi 25 novembre au cinéma Les Fauvettes, de nombreux évènements à même d'intéresser la CST en général et le département Immersion et temps réel en particulier émailleront les années 2021 et 2022. Parmi ceux-ci citons :

- Laval Virtual du 13 au 15 avril 2022
- Cannes > NextVR - du 17 au 28 mai 2022
-New Images Festival du 8 au 12 juin 2022

4. Questions diverses

Eric Fantone, directeur relation Jeu Vidéo pour Dolby, souligne le besoin de formation et d'acculturation du secteur audiovisuel sur les nouveaux usages tels que la production virtuelle, et interroge sur la forme que cela pourrait prendre (modules de formation, mooc…). Castor, chef machiniste, stéréographe, superviseur VR, Castor Equipment suggère de reproduire une conférence sur le sujet de la production virtuelle lors du Micro Salon AFC au Parc Floral de Paris, les jeudi 20 et vendredi 21 janvier 2022, avec un focus sur l'image pour les DoP.

5. Conclusion

Le département Immersion et temps réel devant est constitué d'un minimum de quinze membres afin de prétendre au statut de département de la CST, il est rappelé aux différentes personnes présentes d'adhérer à la CST. Fort de ces informations, les futurs membres ont pris congé et décidé d'avancer sur les sujets évoqués.