

L'Institut français présente

LA SÉLECTION

VR

2025

Institut français de Tunisie — Novembre Numérique 2017



Liberté
Créativité
Diversité

Qu'est-ce que la réalité virtuelle?

La réalité virtuelle est une technologie qui simule la présence du spectateur dans un monde virtuel, afin de l'immerger totalement dans un contenu, une histoire, une œuvre. Le spectateur doit s'équiper d'un casque de réalité virtuelle qui permet d'avoir une vision à 360° degrés, le plaçant ainsi au cœur de l'action, et l'isolant de l'environnement réel dans lequel il se trouve. L'expérience peut être narrative ou interactive, individuelle ou collective, et parfois hybride, mêlant à l'univers virtuel une création tangible (danse, théâtre...). L'immersion et l'isolement sensoriel, alliés à la qualité des contenus, font des productions en réalité virtuelle une expérience forte, rare, passionnante.

La création française en réalité virtuelle

Depuis quelques années, la démocratisation de l'accès aux technologies et logiciels de production d'environnement immersif a permis aux auteurs, artistes et producteurs de s'emparer de l'immersion comme terrain de création. Forte de formations de qualité, de savoir-faire dans les champs du cinéma, de l'animation, du jeu vidéo et de la création interactive, la France a vu de nombreux professionnels français s'approprier ces avancées technologiques et développer un nouveau genre d'expérience narrative.

De nouvelles démarches artistiques voient le jour et combinent plusieurs univers à la croisée du cinéma, du jeu vidéo, de la création sonore, de la danse ou du théâtre.

La réalité virtuelle française jouit d'une reconnaissance internationale par la qualité de ses productions, la diversité de ses créations et formats et par la structuration rapide de sa profession, encouragée notamment par des financements publics renforcés destinés à soutenir l'écriture, le

développement et la production de ces créations.

En effet, les acteurs publics de la culture, de l'audiovisuel et du cinéma tels que l'Institut français, le CNC et Unifrance soutiennent fortement le secteur. Les grands diffuseurs de l'audiovisuel public tels qu'Arte et France Télévisions contribuent largement au financement de cette production ; certains acteurs privés tel qu'Orange accompagnent les créateurs via des bourses, ou même en finançant la production d'œuvres ; des institutions culturelles publiques comme le Musée d'Orsay ou le Muséum national d'Histoire naturelle coproduisent des expériences immersives ; enfin les festivals et les marchés professionnels prescripteurs français et internationaux constituent des rendez-vous phares de diffusion, de coproduction et de promotion des créations.

Une sélection d'œuvres en réalité virtuelle

L'Institut français propose au réseau culturel français à l'étranger, Alliances Françaises, Instituts français, centres culturels bi-nationaux et services culturels des Ambassades et Consuls de France, une sélection d'œuvres en réalité virtuelle destinée à la diffusion non commerciale.

Classées en trois thèmes : Fiction, Documentaire, Arts et Patrimoine, ces œuvres présentent par leur diversité de sujet et de forme une sélection riche et variée représentative de la création française en matière de réalité virtuelle.

La Sélection VR recense plus d'une quarantaine **d'œuvres de réalité virtuelle** dont les droits ont été acquis par l'Institut français pour des présentations non commerciales dans les établissements du réseau culturel français à l'étranger, au sein de lieux culturels locaux, dans le cadre d'événements organisés en partenariat avec le réseau culturel français à l'étranger.

La diffusion non commerciale permet de percevoir un droit d'entrée pour générer des recettes permettant de contribuer au financement des dépenses induites par l'organisation de ces présentations (lieu, personnel, matériel), mais pas de générer des profits.

Le réseau culturel présentant ces œuvres détient également les droits d'utilisation non commerciale à titre gratuit des photos de presse, extraits et bande-annonces concernant les œuvres tels que fournis dans le dossier sur le serveur ftp mis à disposition par l'Institut français, lorsqu'ils existent.

Pour recevoir les fichiers des œuvres de votre sélection, un court formulaire est à renseigner sur [IF Prog](#), où vous pourrez nous indiquer les contenus que vous souhaitez présenter. Le nombre de jours de monstration consécutifs autorisés varie en fonction des contenus, l'information est disponible dans le présent catalogue et sur [IF Prog](#).

Pour chaque œuvre vous trouverez dans ce catalogue : un synopsis en français et en anglais, les informations techniques (type de matériel à utiliser, durée).

Pour aller plus loin : IFdigital

Art numérique, expérience immersive, jeu vidéo, livre innovant, médiation et éducation culturelle, création web, création sonore ... La France se démarque sur la scène internationale par la qualité et la diversité de ses productions et de ses savoir-faire en matière de création numérique.

Afin d'appuyer cette dynamique et d'accompagner le développement de ces secteurs à l'international, l'Institut français présente [IFdigital, le site de la création numérique française](#).

Entièrement bilingue français/anglais, il s'adresse aux professionnels de la culture (lieux culturels, musées, festivals, studios de production, réseau culturel français à l'étranger, etc.), aux décideurs, journalistes et plus largement à tous ceux qui souhaitent découvrir l'offre française et la programmer.

La diffusion des œuvres de réalité virtuelle à l'international

La diffusion est un aspect essentiel dans la création d'une chaîne de valeur et dans la structuration d'un modèle économique pour ces créations, mais reste aujourd'hui le maillon faible du secteur. Si les œuvres françaises sont régulièrement présentées et primées dans les festivals du monde entier, la question de leur diffusion à un plus large public et du renforcement du modèle économique de leur exploitation constitue un enjeu encore important.

Deux modes de diffusion émergent :

La diffusion en ligne :

Les modèles de diffusion des industries culturelles qui se rapprochent de la distribution de contenus audiovisuels ou vidéo-ludiques, via les stores mobiles, les plateformes de vidéo à la demande ou de jeu vidéo. Ce modèle est pensé pour une expérience individuelle et domestique des contenus. Le principal frein à ce modèle est le faible taux d'équipement en casques des foyers.

L'exploitation physique :

Les modèles de diffusion dans des lieux dédiés, dits "Location Based Entertainment" (LBE) peuvent se présenter sous la forme de salle de cinéma VR, de salle d'arcade, d'espaces dédiés dans des institutions culturelles, et aller jusqu'à la présentation d'expériences interactives, plus collectives. Les producteurs français explorent aujourd'hui des formats qui relèvent plus de l'installation ou du spectacle vivant que du contenu audiovisuel, ces contenus dits "room-scale" renouvellent les écritures immersives et les modèles de diffusion.

Ce sont ces deux modèles que l'Institut français souhaite renforcer et accompagner, en lien avec le réseau des partenaires et lieux culturels internationaux. Les salles de spectacle, les salles de cinéma, les médiathèques, les musées et centres culturels sont des lieux dans lesquels ces contenus peuvent être présentés. L'exploitation physique peut permettre aux acteurs de la diffusion en ligne de repérer ces créations françaises et d'en faire l'acquisition auprès des distributeurs pour leurs propres plateformes.

De même, à l'instar du travail déjà mené par certains postes, l'élaboration de ressources, en particulier une cartographie des acteurs XR, répond à un besoin identifié par l'écosystème français de la XR.

Pourquoi présenter des créations en réalité virtuelle ?

- Proposer une offre innovante et attractive pour les publics des établissements culturels français à l'étranger.
- Attirer de nouveaux publics.
- Valoriser un savoir-faire et une création française innovante.
- Présenter aux professionnels du secteur à l'étranger les productions françaises afin de favoriser des collaborations.
- Présenter des œuvres au croisement de tous les arts, qui s'intègrent facilement au sein de programmations culturelles dans toutes les disciplines artistiques ; venir enrichir le débat d'idées ; participer à la valorisation du patrimoine français et jouer un rôle dans notre mission d'attractivité.

Fiction

- ▶ **A Fisherman's Tale**
- ▶ **BattleScar**
- ▶ **Biolum**
- ▶ **Flow**
- ▶ **Gloomy Eyes**
- ▶ **Goliath: Playing with Reality**
- ▶ **Madrid Noir**
- ▶ **Minimum Mass**
- ▶ **Mutatis**
- ▶ **Planet ∞**
- ▶ **The Hangman at Home**

Arts & Patrimoine

- ▶ **1, 2, 3 Bruegel !**
- ▶ **Archi VR : la Villa Savoye**
- ▶ **Chauvet, à l'aube de l'art**
- ▶ **Claude Monet, L'obsession des Nymphéas**
- ▶ **En tête à tête avec la Joconde**
- ▶ **Eternelle Notre Dame**
- NEW** ▶ **Ito Meikyū**
- ▶ **L'île des morts**
- ▶ **Le Cri VR**
- NEW** ▶ **Monsieur Vincent**
- ▶ **Notre-Dame de Paris : voyage dans le passé**
- ▶ **Paris l'envers du décor : l'Église Saint Eustache**
- ▶ **Paris l'envers du décor : l'Hôtel de Ville**
- ▶ **Paris l'envers du décor : la Seine**
- ▶ **Paris l'envers du décor : la Tour Eiffel**
- ▶ **Paris l'envers du décor : le Musée d'Orsay**
- ▶ **Paris l'envers du décor : l'Opéra Garnier**
- ▶ **Un Bar aux Folies Bergère**

Documentaire

- ▶ **-22,7°**
- ▶ **Accused #2: Walter Sisulu**
- ▶ **Empereur**
- ▶ **Impulse: Playing with Reality** **NEW**
- ▶ **Kinoscope**
- ▶ **Lady Sapiens**
- ▶ **Meet Mortaza**
- ▶ **Missing pictures : Naomi Kawase**
- ▶ **Notes on Blindness : Into Darkness**
- ▶ **On the Morning You Wake (To the End of the World)**
- ▶ **Revivre Notre-Dame**
- ▶ **The Real Thing**

Questions fréquentes

- ▶ **FAQ**
- ▶ **Glossaire**

The background features a light blue wireframe grid that curves and warps across the top half of the image. A solid, vibrant blue shape, resembling a stylized hill or a large 'L' rotated 90 degrees, occupies the bottom half. The word 'Fiction' is written in white, bold, sans-serif font on the blue background, and a large blue number '1' is positioned to its right.

1

Fiction

A Fisherman's Tale

France | 12min | 2018 | Interactif #jeu #animation #légendes



A Fisherman's Tale est un puzzle game narratif en VR, inspiré de légendes et folklore lié à l'univers maritime, sous forme d'escape room et d'énigmes à résoudre.

Vous incarnez une marionnette de pêcheur, essayant de trouver votre chemin à travers un étrange monde mis en abyme, plein de personnages facétieux, d'énigmes incroyables et de tempêtes menaçantes.

Arriverez-vous à retrouver enfin votre liberté ?

"A Fisherman's Tale" is a story-driven puzzle game for VR, inspired by nautical legends and lore, escape rooms, and mind-bending games.

Playing as Bob, a tiny fisherman puppet, you live alone in your tiny cabin, oblivious to the world outside. When your radio broadcasts a storm alert, you have to get to the top of the lighthouse and turn on the light! But as you try to leave your cabin you realize what's waiting outside is not at all what you expected...



CRÉDITS

Réalisation

Balthazar Auxietre & Alexis Morozt

Acteur(s)

The Fisherman :
Augustin Jacob (EN & FR), The Radio :
Michel Dupuis (FR)

Production

Innerspace VR, Arte

FICHE TECHNIQUE

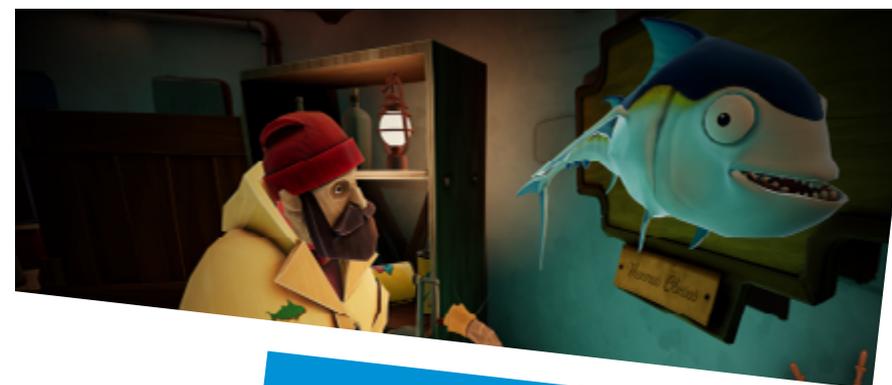
Matériel compatible

Version PC VR + casque :
PC + Oculus Quest 2 ou 3
PC + Pico Neo 3 ou 4
PC + Vive Pro ou Focus 3

Contact

info@vertigogames.com

Découvrir l'expérience sur 



Fiction

Battlescar

France | 31min | 2018 | Interactif #animation #punk #femmes

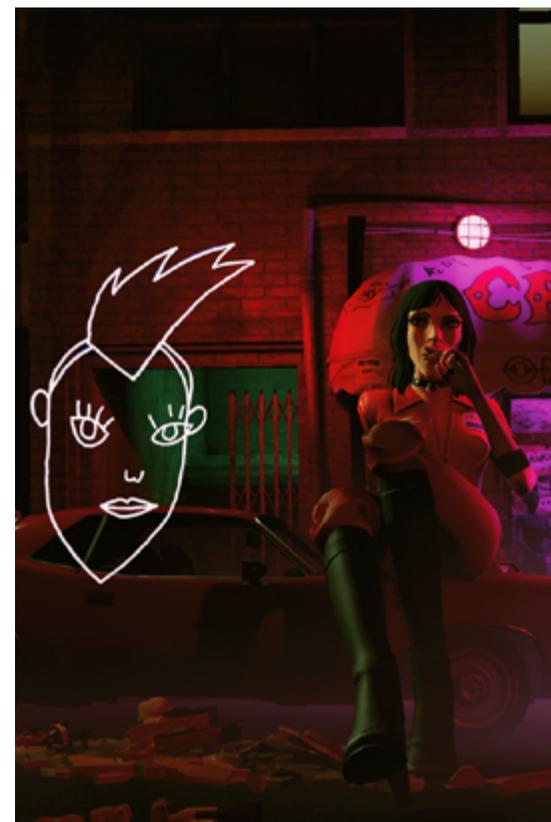


Rejoins Lupe et Debbie, deux rebelles fugueuses dont l'idée de monter un groupe punk rock les mènera à des endroits improbables qu'elles n'auraient jamais penser visiter.

Battlescar est une trilogie en VR qui vous plonge dans l'univers grunge-punk de Lupe et Debbie, deux adolescentes fugueuses. Lupe, une Américaine portoricaine de 16 ans, rencontre Debbie dans la cellule d'un centre de détention pour mineurs. Debbie fera découvrir à Lupe la scène punk rock du Lower East Side et le monde underground d'Alphabet City. Filmé dans 6DOF (6 degrés de libertés), **Battlescar** dispose de systèmes de suivi optique qui impriment des points précis sur votre casque dans l'espace 3D, vous permettant de voyager dans l'univers de **Battlescar** tel un réel punk de New York à la fin des années 70.

Join Lupe and Debbie, two runaways who's adventures in starting a punk rock band take them to places they never expected.

Battlescar is a three-part VR series that invites you to dive into the grungy punk world of teenage runaways, Lupe and Debbie. Lupe, a Puerto Rican American 16-year-old, meets Debbie in the cell of a juvenile detention center. Debbie will introduce Lupe to the punk rock scene of the Lower East Side and the secret worlds of Alphabet City. Filmed in 6 degrees of freedom, **Battlescar** has optical tracking systems that footprint specific points on your headset in 3D space - meaning you will navigate the **Battlescar** universe as if you were a punk kid on the streets of New York in late '70's.



CRÉDITS

Réalisation

Nico Casavecchia
Martin Allais

Acteur(s)

Rosario Dawson (version anglaise)
Jehnnny Beth (version française)

Production

Atlas V, Albyon, Arte France, 1st Ave Machine, in association with Kaleidoscope

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version PC VR + casque :
PC + Oculus Quest 2 ou 3

Contact

hello@astreaimmersive.io

Découvrir l'expérience sur 

Fiction

Biolum

France | 25min | 2021 | Interactif #science-fiction



Biolum est une expérience interactive de science-fiction en réalité virtuelle.

L'utilisateur est placé dans le point de vue de Rachel, chercheuse d'expérience et plongeuse intrépide qui s'immerge dans les abysses de l'océan austral pour une expédition sous-marine qui ne se déroulera pas comme prévu. Elle est guidée à la voix par sa mentor Eva, une océanographe de renommée mondiale qui dirige l'expédition. Inspirée par la beauté stupéfiante de la vie aquatique, **Biolum** est une histoire de science-fiction pure autant qu'une intense expérience immersive, abordant des questions existentielles profondes.

Biolum is an interactive, narrative VR sci-fi experience

Biolum is a first-person cinematic virtual reality experience that thrusts the user into the role of Rachel, an experienced and fearless diver exploring the ocean abyss. Rachael's fearlessness is challenged when she discovers that extraterrestrial bioluminescent parasites are infecting ocean flora and fauna. Inspired by the shattering beauty of deep sea life, **Biolum** is a hard sci-fi story that blurs the lines between biological truth and science fiction. A gripping interactive experience that taps into deep existential themes.



CRÉDITS

Réalisation

Abel Kohen

Production

IKO (Igal Kohen)

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version PC VR + casque :
PC + Oculus Quest 2 ou 3

Contact

contact@i-k-o.fr

Découvrir l'expérience sur 

Fiction

Flow

France | 15min | 2023 | 360° #artvideo



Flow est une virée sensorielle au sein d'une « journée de turbulences, peinte par l'air.

Fragments de la vie d'une femme, d'une ville et d'un ouragan, alors que l'on ne voit plus que l'air qui nous entoure tandis que l'invisible devient visible.

Flow is a turbulent day, driven by air

Fragments of the life of a woman, a city and a hurricane, when all we can see is the air around us as the invisible becomes visible.



CRÉDITS

Réalisation

Adriaan Lokman

Production

Lucid Realities

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :

Oculus Quest 2 ou 3

Limite de monstration :

4 jours consécutifs max

Contact

studio@lucidrealities.studio

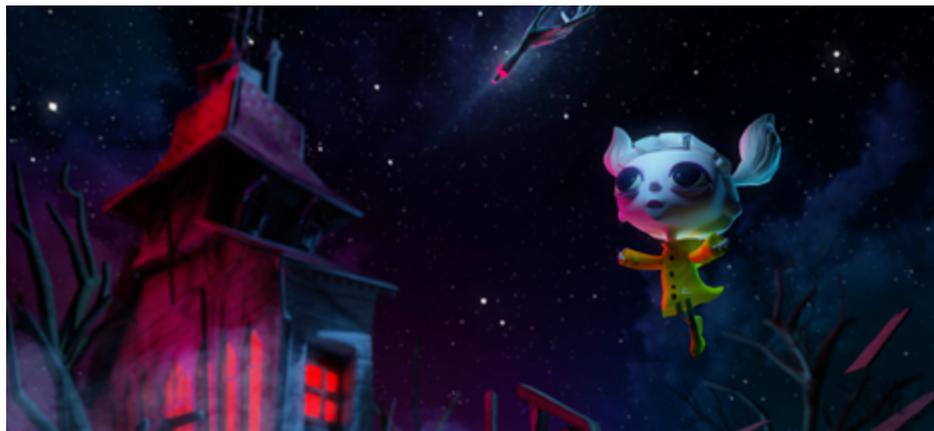
Découvrir l'expérience sur 



Fiction

Gloomy Eyes

France, Argentine | 29min | 2019 | Interactif #animation #fantastique #sentiments



Avec la voix de Tahar Rahim, Gloomy Eyes raconte l'histoire du soleil qui s'est lassé des humains et qui a décidé de disparaître pour ne plus jamais se lever. Gloomy Eyes est une série VR animée en 6DoF (6 degrees of freedom) & 3D temps réel.

Quand le soleil s'est lassé de la bêtise humaine, il a décidé de disparaître pour ne plus jamais se lever. Les ténèbres ont réveillé les morts. Zombies et humains se livrent un combat acharné. Avec la voix de Tahar Rahim, la trilogie animée en VR Gloomy Eyes nous plonge dans un monde mystérieux où la nuit est devenue éternelle. Au milieu de ce chaos, un garçon zombie, Gloomy, et une fille mortelle, Nena, osent jouer avec l'amour. Alors que tout semble les opposer, leurs sentiments l'un pour l'autre pourraient représenter la dernière lueur d'espoir.

With the voice of Colin Farrell, Gloomy Eyes narrates the story of the sun who got tired of the humans and decided to hide and never rise again. Gloomy Eyes is an animated VR-series in 6DoF (6 degrees of freedom) & 3D real-time.

When the sun got tired of humans it decided to hide and never rise again. The darkness awoke the dead from their graves. After the sun retreated and darkness engulfed the world, an oppressive leader has made being a zombie against the law, their very existence is illegal. They are forced to hide in the forest, away from dangerous zombie hunters. At night when the hunters retreat into their homes, the cold sunless world becomes calm and quiet. A zombie kid called Gloomy wanders alone, out of sight... This zombie is different. Truth is, he doesn't feel too comfortable around others of his kind. Gloomy is not like other zombies. He has something inside him that we can't see or understand. But Nature knows he's special.



CRÉDITS

Réalisation

Jorge Tereso
Fernando Maldonado

Acteur(s)

Colin Farrell (version anglaise)
Tahar Rahim (version française)

Production

Atlas V

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3
Version PC VR + casque :
PC + Oculus Quest 2 ou 3
PC + Pico Neo 3 ou 4
PC + Vive Pro

Contact

hello@astreaimmersive.io

Découvrir l'expérience sur 

Goliath: Playing with Reality

France | 20min | 2022 | Interactif #sciences et technologies #santé

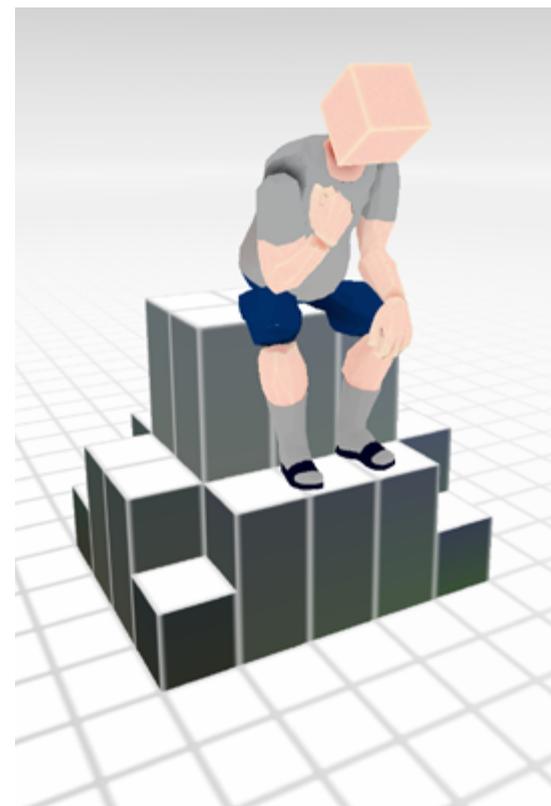


Explorez les limites de la réalité et une histoire vraie de la santé mentale et du pouvoir du jeu.

Echo (raconté par Tilda Swinton) vous guide à travers les nombreuses réalités de **Goliath**, un homme qui a passé des années à être isolé des établissements de santé mentale mais qui trouve une connexion dans les jeux multijoueurs. Combinant un dialogue sincère, des visuels fascinants et des interactions symboliques, vous vous frayez un chemin à travers plusieurs mondes pour découvrir l'histoire poignante de **Goliath**.

Through mind-bending animation, explore the limits of reality and a true story of mental health and the power of gaming.

Echo (narrated by Tilda Swinton) guides you through the many realities of **Goliath**, a man who spent years in isolating mental health institutions but finds connection in multiplayer games. Combining heart-felt dialogue, mesmerising visuals and symbolic interactions, weave through multiple worlds to uncover **Goliath's** poignant story.



CRÉDITS

Réalisation

Murphy Barry Gene, Abdalla May

Production

Floréal Films

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

Restrictions géographiques

Russie

Contact

katayoun@florealfilms.com

Découvrir l'expérience sur 



Fiction

Madrid Noir

France | 45min | 2021 | Interactif #jeunesse



Madrid Noir est une expérience interactive.

Madrid – 1950. Lorsque Lola, une jeune femme de vingt-neuf ans, débarque à Madrid pour déménager l'appartement de son vieil oncle disparu, elle est loin de se douter de ce qu'elle va découvrir. Voilà plus de vingt ans qu'elle n'avait plus entendu parler de cet oncle irascible, Manolo, chez qui elle avait passé un été lorsqu'elle était enfant. Elle se souvient de son adorable chien Paquita, mais aussi de son comportement étrange. Elle n'était qu'une petite fille qui demandait à s'amuser et à découvrir la grande ville. Mais il en fut autrement et elle vit des choses qu'une enfant n'aurait pas dû voir.

Black Madrid is an interactive, narrative VR sci-fi experience

Madrid, 1950. When 29-year-old Lola arrives in Madrid to move her clear out her dead uncle's apartment, she has no idea what she is about to discover. It's been more than 20 years since she last heard from that irascible uncle, Manolo, with whom she had spent a summer as a child. She remembers his adorable dog Paquita but also his strange behavior. She was just a little girl who wanted to have fun and discover the big city. But things unfolded differently than expected and she saw things that a child should not have seen.



CRÉDITS

Réalisation

James A.Castillo

Production

Atlas V

FICHE TECHNIQUE

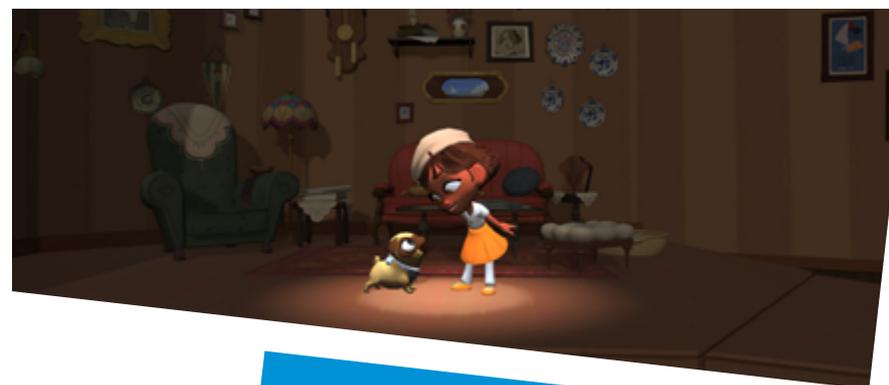
Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

Contact

hello@astreammersive.io

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 



Fiction

Minimum Mass

France | 20min | 2020 | Interactif #science-fiction



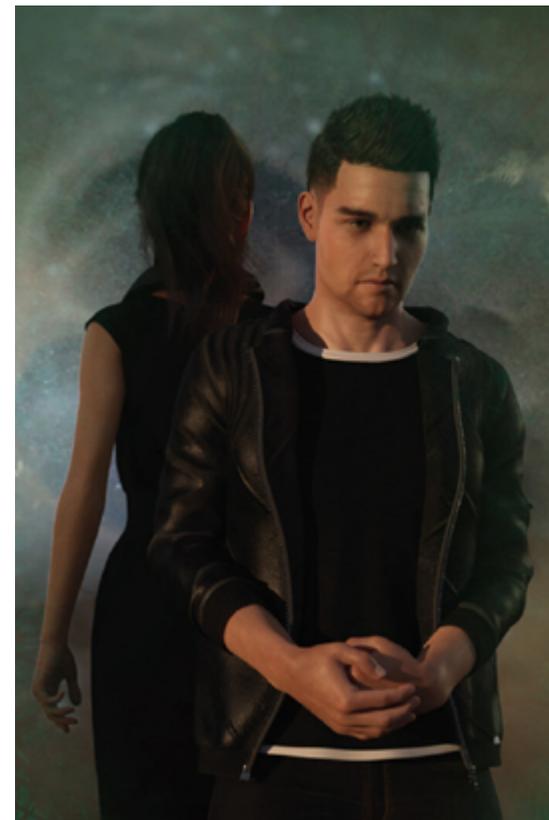
Amour, deuil et trous noirs.

Minimum Mass raconte l'histoire d'un couple qui traverse une série de fausses couches et finit par croire que leurs enfants naissent dans une autre dimension. L'action se déroule de nos jours à Rotorua, en Nouvelle-Zélande, et dans le monde hypothétique des trous noirs.

Chaque scène se dévoile sous la forme d'un diorama ressemblant à une maison de poupées au centre de l'espace de jeu. Les participants voient l'action depuis plusieurs perspectives différentes. Ils peuvent se déplacer librement autour des éléments du décor.

Love, loss, and black holes.

Minimum Mass is the story of couple who experience a series of miscarriages and come to believe their children are being born in another dimension. Set in contemporary Rotorua, New Zealand and in the speculative world of black holes.



CRÉDITS

Réalisation

Raqi Syed et Areito Echevarria

Production

Floréal Films

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version PC VR + casque :
PC + Oculus Quest 2 ou 3
PC + Pico Neo 3 ou 4
PC + HTC Vive Pro

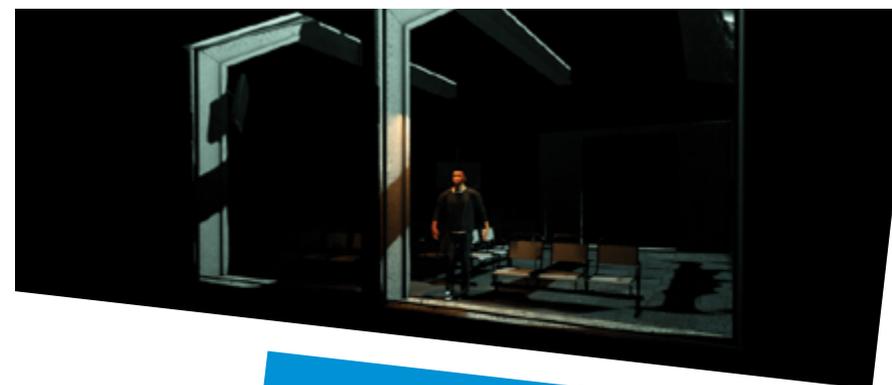
Restrictions géographiques

Russie

Contact

katayoun@florealfilms.com

Découvrir l'expérience sur 



Fiction

Mutatis

France | 12min | 2019 | 360° #artvidéo #nature #mystère



La nuit, des hommes étranges, en combinaisons jaunes, pénètrent dans un jardin botanique.

La nature est foisonnante et fascinante. Le gardien des lieux rejoint l'équipe des « chercheurs » pour les emmener plus loin, vers l'étang aux nénuphars. Le corps inanimé d'une jeune femme est retrouvé là. Le jardin en cache d'autres, enfouis dans ses trésors végétaux puis une lumière étrange apparaît du corps de ses femmes.

At night, strange men in white suits enter a botanical garden.

Nature is abundant and fascinating. The site guard takes this group to the water lily pond. A young woman's inanimate body is found there. The garden hides other bodies, buried, sunk in the deep flora. Then a strange light appears from the women's bodies.



CRÉDITS

Réalisation

Mali Arun

Production

Good Fortune Films
& Seppia, Palais de Tokyo,
MK2 Films

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :

Vive Focus 3

Pico Neo 3 ou 4

Oculus Quest 2 ou 3

Contact

jacques.jagou@mk2.com

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 



Fiction

PLANET ∞

France | 6min | 2017 | 360° #dystopie #écosystème #nature



Dans un monde en ruine, seuls les champignons et les moisissures poussent au milieu de cadavres gigantesques d'insectes desséchés.

Un changement météorologique se déclenche, la pluie irrigue cette planète aride jusqu'à la noyer progressivement. Dans l'eau naît alors un écosystème, peuplé de têtards carnivores géants. Plongé dans un espace aride puis aquatique, Planet ∞ propose de vivre une expérience multispatiale et atemporelle inouïe.

In a world in ruins, only fungi and mold grow in the middle of gigantic dried insects bodies.

When a weather change occurs, rain irrigates the arid planet and floods it gradually. In the water springs an ecosystem, populated by giant carnivorous tadpoles.



CRÉDITS

Réalisation

Momoko Seto

Production

Arte France,
Barberousse Films,
Awkeye avec
la participation du CNC

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Vive Focus 3
Pico Neo 3 ou 4
Oculus Quest 2 ou 3

Contact

francois@barberousse-films.com

Découvrir l'expérience sur 



Fiction

The Hangman at Home

France | 25min | 2021 | Interactif #littérature

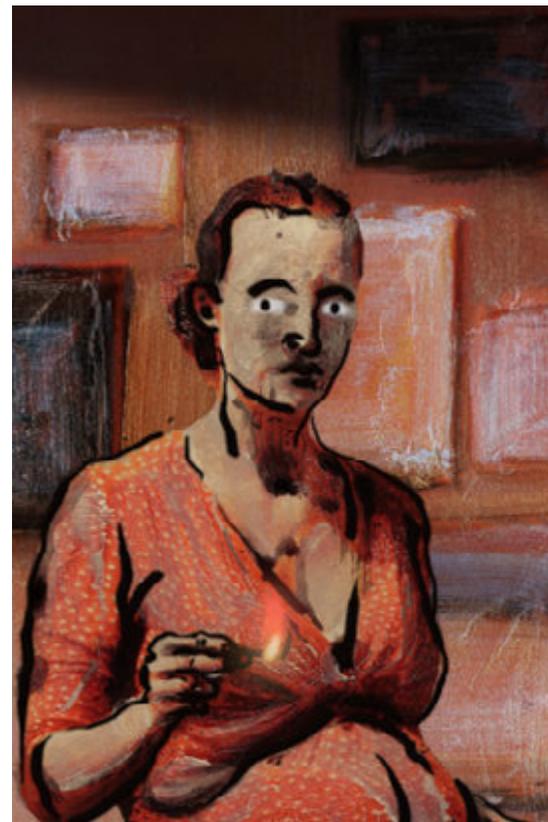


« À quoi pense le bourreau quand il rentre chez lui après sa journée de travail ? »

Inspirée du célèbre poème de Carl Sandburg [The Hangman at Home](#) (1922), cette oeuvre explore les thèmes de la participation et de la conscience de soi et d'autrui. Cette histoire ne nous parle pas d'exécutions, mais plutôt de l'étrange intimité que partage toute l'humanité, et des liens entre spectateur, témoin et complice. The Hangman at Home finit par révéler que nos points communs surpassent largement nos différences, tout en posant la question de la responsabilité de chacun.

“What does the hangman think about when he goes home at night from work?”

Inspired by the 1922 Carl Sandburg poem of the same title, this VR single-user immersive experience explores themes of acknowledgement and participation. It is not about hanging people, but about the awkward intimacy that comes with being human, and the connection between spectator, witness, and accomplice. The animated, interactive experience invites you into five interwoven stories, capturing pivotal moments in people's lives.



CRÉDITS

Réalisation

Michelle et Uri Kranot

Production

Floréal Films

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

Restrictions géographiques

Russie

Contact

katayoun@florealfilms.com

Découvrir l'expérience sur 



Fiction

A large, bold teal number '2' is positioned in the upper right quadrant of the image. The background is a teal color with a white grid pattern that appears to be receding into the distance, creating a sense of depth. A solid teal shape, which is the background for the number, extends from the bottom left towards the right, partially overlapping the grid.

2

Documentaire

-22,7°

France | 10min | 2019 | 360° #environnement #musique et spectacle vivant



Le producteur de musique électronique Molecule se coupe du monde dans un village de chasseurs au Groenland.

Il y enregistre les sons de l'Arctique pour composer de la musique. L'expérience **-22.7°C** propose une immersion sensorielle et musicale dans le cercle arctique, basée sur son aventure. Le spectateur/utilisateur fait l'expérience de la création artistique dans un environnement extrême et découvre le Grand Nord. Il explore les sons de cette nature spectaculaire et prend conscience de sa fragilité. Ce projet hybride combine le meilleur des technologies immersives, de la création cinématographique et de l'expérimentation sonore pour une aventure unique.

Electronic music producer Molecule cuts himself off in a hunter village in Greenland.

He recorded sounds of the Arctic there to compose music. The **-22.7°C** experience offers a sensory and musical immersion into the Arctic circle, based on his adventure. The viewer/user experiences artistic creation in an extreme environment and discovers the Far North. He explores the sounds of this spectacular nature and becomes aware of its fragility. This hybrid project combines the best of immersive technologies, cinema creation and sound experimentation for a unique adventure.



CRÉDITS

Réalisation

Molécule, Jan Kounen

Production

Zorba production

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :

Vive Focus 3

Pico Neo 3 ou 4

Oculus Quest 2 ou 3

Version PC VR + casque :

PC + Oculus Quest 2 ou 3

PC + Pico Neo 3 ou 4

PC + Vive Pro ou Focus 3

Contact

paul@diversioncinema.com

Découvrir l'expérience sur

Fdigital 



Accused #2: Walter Sisulu

France | 15min | 2019 | 360° #animation #histoire #justice



256 heures d'archives sonores du procès Rivonia font revivre le combat politique de Mandela et 7 coaccusés contre l'apartheid. Le film s'intéresse à l'accusé n°2, Walter Sisulu.

« Mandela consultait toujours Sisulu avant de prendre une décision, toujours ! ». Tous les camarades de lutte de l'icône mondiale de la sagesse le disent. Sans Walter Sisulu, il n'y aurait sans doute pas eu Nelson Mandela. Il a été le mentor de Mandela, son conseiller. Le monde a découvert Sisulu lors du procès de Rivonia, en 1963 et 1964. Mandela, l'accusé numéro 1, a lu un discours pour justifier le recours à la lutte armée. Sisulu, accusé numéro 2, a été le premier à subir un interrogatoire. Les archives sonores du procès, récemment exhumées par l'INA, nous permettent de revivre les cinq journées de son émouvant face à face avec un procureur redoutable, raciste et zélé. Sisulu, alors qu'il risquait la peine de mort, rend coup pour coup.

256 hours of recordings of the Rivonia trial revivethe political fight of Mandela and 7 coaccused against apartheid. The film focuses on accused N°2, Walter Sisulu.

"Mandela would, without fail, seek out Sisulu before making any kind of big decision." It was an open secret among Mandela's comrades in the struggle. Without Walter Sisulu, there wouldn't have been Nelson Mandela. Sisulu was the one who found Mandela. Sisulu was his guide. Sisulu was his mentor. The world came to know about Sisulu during the Rivonia trial in 1963 and 1964. Mandela, accused number one, read a speech during the trial justifying why the ANC had resorted to violence. Sisulu, accused number two, was the first of the group to be cross-examined. The sound archives of the trial - which have recently been restored by the INA - allow us to relive the five days of his gripping confrontation with an overtly racist prosecutor. Sisulu, who faced the death penalty, stood up to the unrelenting aggression and gave as good as he got.



CRÉDITS

Réalisation

Nicolas Champeaux
et Gilles Porte

Production

La Générale de production

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Vive Focus 3
Pico Neo 3 ou Pico 4

Contact

jeremy@lageneraledeproduction.com

Découvrir l'expérience sur
Ifdigital 

Documentaire

Empereur

France | 40min | 2024 | Interactif #santé et corps



Empereur est une expérience interactive et narrative en réalité virtuelle nous invitant à voyager au cœur d'un cerveau : celui d'un père devenu aphasique.

Dans un rendu monochrome et inspiré par l'animation traditionnelle, cette histoire intime est envisagée sous l'angle d'un périple aux accents surréalistes, qui propose d'explorer l'aphasie comme un pays lointain.

Emperor is an interactive, narrative experience in virtual reality, inviting us to travel to the heart of a brain: that of a father who has become aphasic.

In a monochrome rendering inspired by traditional animation, this intimate story is seen as a journey with surrealist overtones, exploring aphasia as a faraway land.



CRÉDITS

Réalisation

Marion Burger et Ilan J Cohen

Production

Diversion cinema

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

Contact

hello@astreammersive.io

Découvrir l'expérience sur 

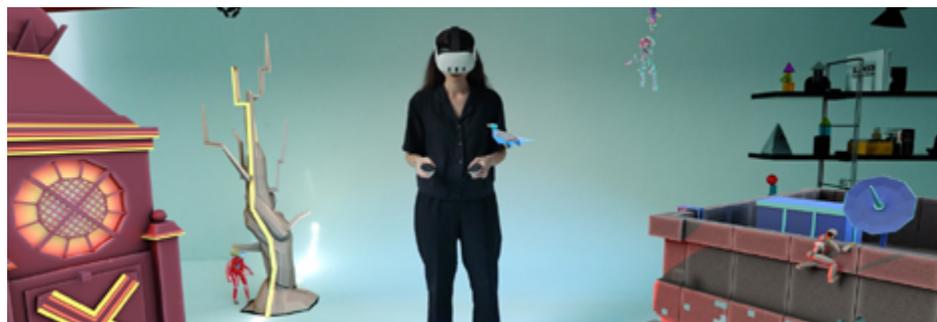


Documentaire

Impulse : Playing with Reality

NEW

France, Grande Bretagne | 40min | 2024 | Interactif #sciences et technologies #santé

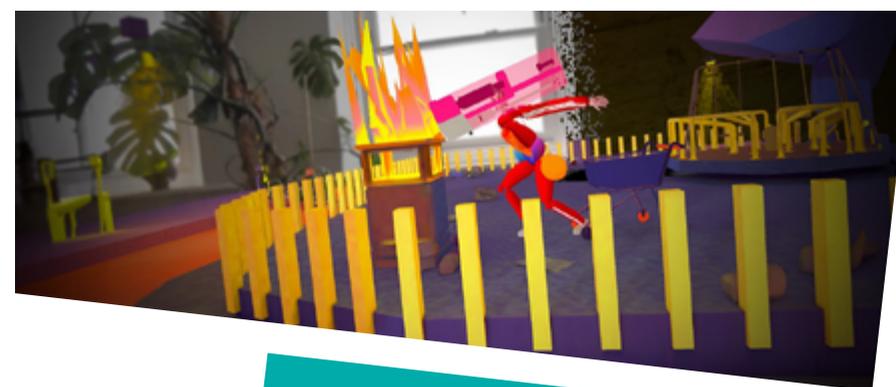


Expérience révolutionnaire en réalité mixte, Impulse entraîne l'utilisateur dans le fonctionnement du cerveau et les différentes façons qu'il a de traiter les informations du monde qui l'entoure.

Étayée par quatre témoignages poignants et incarnés qui viennent nourrir l'expérience, Impulse place l'utilisateur dans la peau et la conscience d'un patient souffrant de TDAH, lui permettant ainsi de mieux appréhender la complexité de cette condition mentale.

Impulse is a revolutionary mixed-reality experience that takes the user inside the workings of the brain and the different ways it processes information from its immediate environment.

Supported by four poignant, embodied personal stories that feed into the experience, Impulse places the user in the skin and consciousness of a patient with ADHD, enabling them to better apprehend the complexity of this mental condition.



CRÉDITS

Réalisation

Gene Murphy Barry, May Abdalla

Production

Floréal Films, France Télévisions

Actrice

Tilda Swinton (voix)

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

Restrictions géographiques

Russie

Contact

katayoun@floreale.io

Découvrir l'expérience sur 

Documentaire

Kinoscope

France | 9min | 2017 | 360° #animation #cinéma #histoire



Un voyage en réalité virtuelle à travers le monde du cinéma.

N'avez-vous jamais rêvé de voyager en cinéma ? De vous immerger un instant dans les chefs-d'œuvre du septième art ? Grâce à la réalité virtuelle, **Kinoscope** vous invite à vivre ce voyage. Il était une fois le cinéma...

A VR journey into the world of cinema.

Kinoscope is a VR experience immersing the spectator into a lively and colorful universe to discover the history of cinema lead by the voice of the Hollywood legend Dean Tavoularis, motion picture production designer whose work appeared in numerous box office hits such as The Godfather films, Apocalypse Now, The Brink's Job, One from the Heart and Bonnie and Clyde.



CRÉDITS

Réalisation

Clément Léotard
& Philippe Collin

Production

Ex Nihilo & Novelab,
en association avec
la Cinémathèque
française

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

Contact

jacques.jagou@mk2.com

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 



Documentaire

Lady Sapiens

France | 12 min | 2021 | Interactif #femmes #préhistoire



Vous êtes Lady Sapiens, vous êtes née il y a 38 000 ans.

Vous expérimentez la place des femmes dans le clan, mais ce n'est pas la fin de l'histoire. Non, les femmes ne faisaient pas la cueillette pendant que les hommes chassaient. La réalisatrice Camille Duvelleroy a imaginé une expérience de réalité virtuelle évoluant dans un univers graphique somptueux conçu par Ubisoft, basée sur l'enquête scientifique menée à l'occasion du film documentaire Lady Sapiens.

You are Lady Sapiens, you were born 38,000 years ago.

You are experiencing the place of women in the clan, but that's not the end of the story. No, women were not out picking while men were hunting. The Director Camille Duvelleroy imagined a virtual reality experience based on the most recent scientific discoveries, evolving in a sumptuous graphic universe designed by Ubisoft. Lady Sapiens, the experience offers a journey through time in the body of a Sapiens woman.



CRÉDITS

Réalisation

Camille Duvelleroy

Production

Lucid Realities

Ubisoft

Little Big Stories

France Télévisions

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version PC VR + casque :

PC + Oculus Quest 2 ou 3

PC + Pico Neo 3 ou 4

PC + Vive Pro ou Focus 3

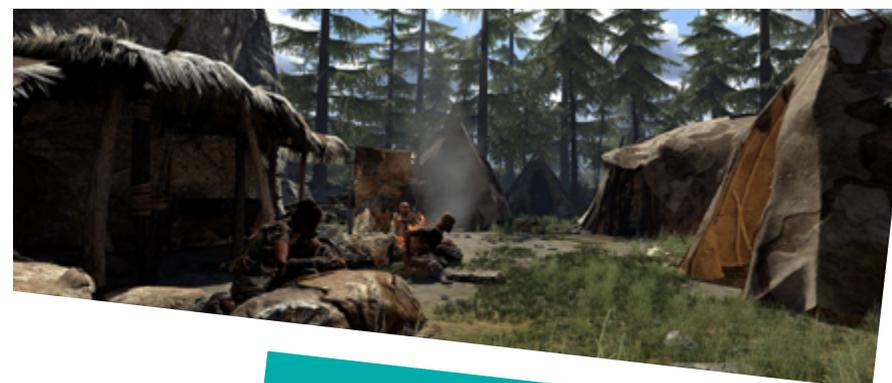
Limite de monstration

4 jours consécutifs max

Contact

studio@lucidrealities.studio

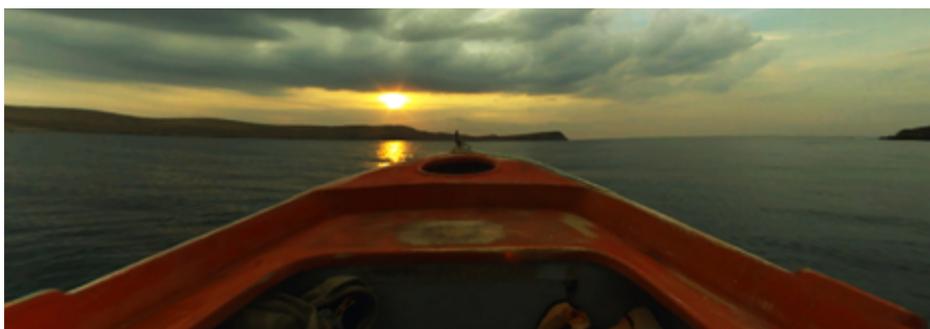
Découvrir l'expérience sur 



Documentaire

Meet Mortaza

France, Royaume-Uni | 13,21 min | 2020 | 360° #asile #exil #droitshumains

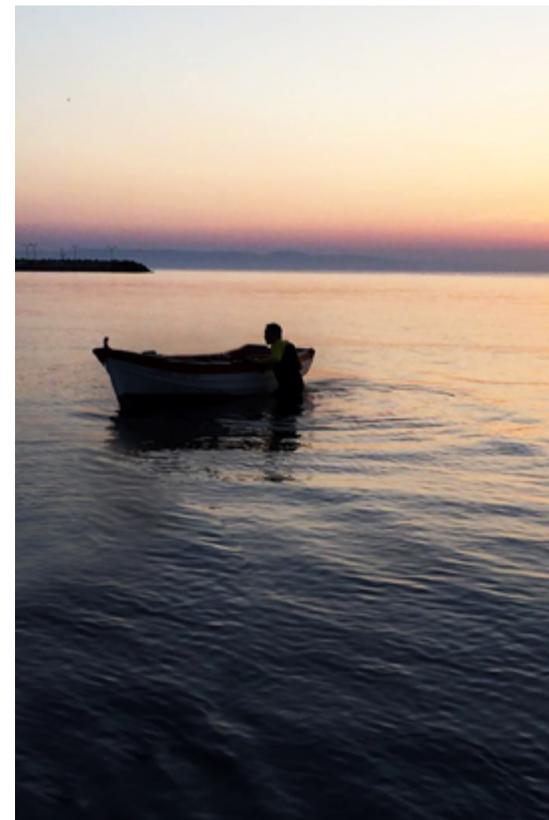


Un voyage intime dans les souvenirs d'un réfugié afghan.

À l'âge de 24 ans, **Mortaza** doit fuir son propre pays, l'Afghanistan, pour échapper aux menaces de mort prononcées par les autorités religieuses. Forcé à l'exil, Mortaza va parcourir une route dangereuse pour atteindre le pays dans lequel il souhaite demander l'asile : la France. **Meet Mortaza VR** est un voyage dans les espaces intimes - visible et caché, passé et présent - d'un homme qui voulait vivre libre.

An immersive journey of an Afghan refugee.

At the age of 24, **Mortaza** had to flee his own country, Afghanistan, because he was sentenced to death by the religious authorities. Forced into exile, through a dangerous and clandestine road, Mortaza will reach Europe to join the country he wished to ask for asylum: France. **Meet Mortaza VR** tells the twelve-year-journey of a young man who wanted to live free. The experience plunges the audience into Mortaza's recollections, sharing his intimacy, dreams, doubts and fights for freedom.



CRÉDITS

Réalisation

Joséphine Derobe

Acteur(s)

Mortaza Jami

Production

Les Produits Frais,
Oriane Hurard

Dancing Dog Production,
Quentin Noirfalisce

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version stand alone :
Oculus Quest 2 ou 3

Contact

diffusion@lesproduitsfrais.com

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 



Documentaire

Missing Picture : Naomi Kawase

France | 15min | 2022 | 360° #arts visuels



Missing pictures est une série documentaire en VR qui vous plonge dans les coulisses d'un film qui n'a jamais pu voir le jour.

La cinéaste la plus connue du Japon revisite un projet qu'elle avait envisagé après son film *Les délices de Tokyo* en 2015. *Oh Debu* raconte l'histoire d'Aya, une jeune femme en surpoids et très fleur bleue. À travers cette histoire, Naomi Kawase admet avoir voulu se donner un défi en réalisant une comédie au ton très éloigné du naturalisme poétique du reste de son œuvre.

Missing pictures is a VR documentary series that takes you behind the scenes of a film that never saw the light of day.

Japan's best-known filmmaker revisits a project she considered after her 2015 film *The Delights of Tokyo*. *Oh Debu* tells the story of Aya, a young woman who is overweight and very sentimental. With this story, Naomi Kawase admits she wanted to challenge herself by making a comedy with a tone far removed from the poetic naturalism of the rest of her work.



CRÉDITS

Réalisation

Clément Deneux

Production

Atlas V

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

Contact

hello@astreammersive.io

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 



Documentaire

Notes on Blindness: Into Darkness

France, Royaume-Uni | 7min | 2018 | Interactif #handicap #témoignage

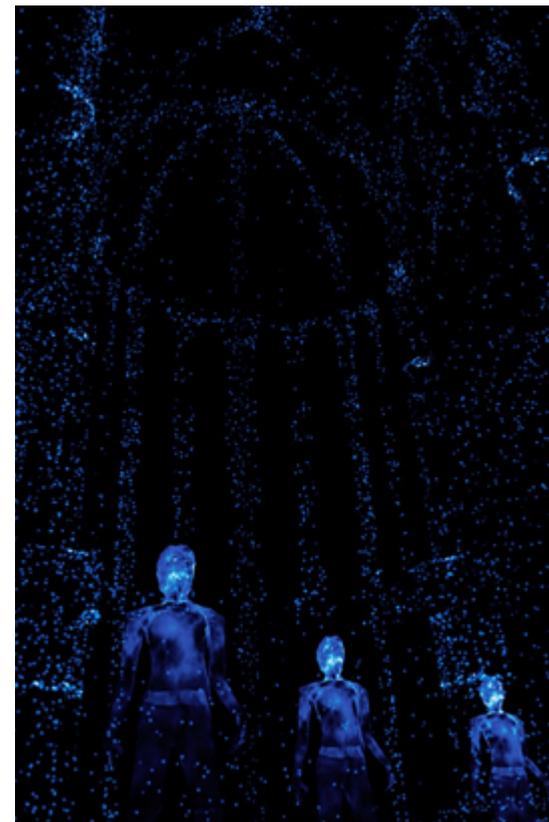


Notes on Blindness: Into Darkness est une immersion en réalité virtuelle dans la vie de John Hull, écrivain devenu aveugle en 1983.

En 1983, après plusieurs décennies de détérioration visuelle, John Hull, professeur de théologie et écrivain, devient aveugle. Pour l'aider à comprendre et à accepter ce bouleversement, il tient, pendant trois années, un journal intime composé de plus de seize heures d'enregistrements audio constituant un témoignage unique sur la perte de la vue et la découverte d'un monde « au-delà de la vision ». Basé sur ces enregistrements originaux, **Notes on Blindness: Into Darkness** est composé de six chapitres et utilise la technologie de la réalité virtuelle et les mécanismes de gameplay afin d'immerger l'utilisateur dans l'expérience cognitive et émotionnelle de la cécité. Chaque chapitre fait référence à un moment, un souvenir et un lieu précis abordés dans le journal intime de John Hull. Ils constituent ensemble une expérience totalement immersive dans un environnement en animation 3D temps réel utilisant une spatialisation audio binaurale.

Notes on Blindness: Into Darkness is an immersive virtual reality project based on John Hull's sensory and psychological experience of blindness.

In 1983, after decades of steady deterioration, writer and theologian John Hull became totally blind. To help him make sense of the upheaval in his life, he began documenting his experiences on audio cassette. Over three years he recorded in excess of sixteen hours of material – a unique testimony of loss, rebirth and renewal, excavating his interior world of blindness. These original diary recordings form the basis of this project, a six-part interactive documentary using new forms of storytelling, gameplay mechanics and virtual reality to explore his cognitive and emotional experience of blindness. Each scene will address a memory, a moment and a specific location from John's audio diary, using binaural audio and real time 3D animations to create a fully immersive experience.



CRÉDITS

Réalisation

Arnaud Colinart,
Amaury La Burthe,
Peter Middleton &
James Spinney

Acteur(s)

John Hull

Production

Ex Nihilo, Arte
& Audiogaming

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version PC VR + casque :
PC + Oculus Quest 2 ou 3

Restrictions géographiques

Corée du Sud

Contact

jacques.jagou@mk2.com

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 

Documentaire

On the Morning You Wake (To the End of the World)

France | 38min | 2022 | 360° #politique



Les Hawaïens ont soudainement été confrontés à une menace nucléaire réelle et urgente.

On the Morning You Wake (to the End of the World) est un documentaire en réalité virtuelle qui immerge le public dans l'expérience directe de citoyens d'Hawaï pour faire comprendre l'injustice fondamentale d'un monde où les armes nucléaires existent.

Hawaiians suddenly confronted a real and urgent nuclear threat-one that we all currently face, but rarely acknowledge.

On the Morning You Wake (to the End of the World) is a virtual reality documentary that immerses the audience in the first-hand experience of citizens in Hawai'i to make clear the fundamental injustice of a world where nuclear weapons exist.



CRÉDITS

Réalisation

Arnaud Colinart

Production

Atlas V

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

Contact

hello@astreammersive.io

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 



Documentaire

Revivre Notre Dame

France | 17min | 2020 | 360° #patrimoine #architecture #histoire



Une immersion exceptionnelle au coeur de la cathédrale avant et après l'incendie.

Le 15 avril 2019, la cathédrale [Notre-Dame](#) de Paris a brûlé. Neuf mois plus tard, Notre-Dame n'est pas sauvée mais elle est toujours debout. À travers les témoignages des personnalités qui ont fait et qui feront la cathédrale, faites l'expérience unique d'une immersion privilégiée dans Notre-Dame de Paris avant et après l'incendie.

A dive into the stunning sceneries of the Notre Dame cathedral before and after the tragic fire.

On April 15, 2019, the [Notre-Dame](#) cathedral caught fire. Today, Notre-Dame is not entirely saved, but still standing. Experience a unique and unprecedented immersion in the cathedral before and after the fire, narrated by the leaders who look after the iconic monument.



CRÉDITS

Réalisation

Chloé Rochereuil

Production

TARGO / Oculus de Facebook

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :

Vive Focus 3

Pico Neo 3 ou 4

Oculus Quest 2 ou 3

Contact

victor@targostories.com

Découvrir l'expérience sur  IFdigital

Documentaire

The Real Thing / Archi-Vrai

France | 16min | 2018 | 360° #patrimoine #architecture #urbanisme

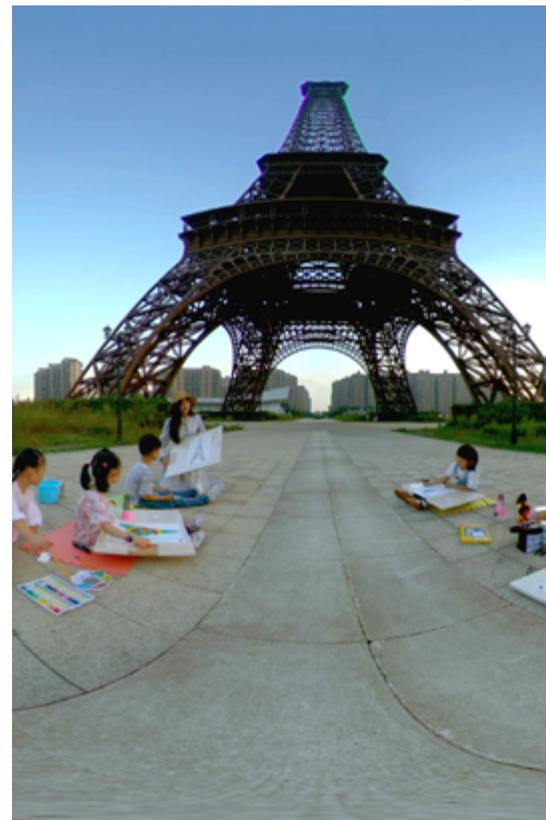


Vivre le faux pour de vrai. À quoi ressemble la vie dans une monumentale copie architecturale dont l'original se situe sur un continent différent ?

Ce documentaire en réalité virtuelle explore trois « simulacres urbains » situés dans la périphérie de Shanghai, inspirés par Paris, Venise et Londres. Leurs habitants nous font découvrir des quartiers à la fois factices et vivants, familiers et trompeurs. Cette promenade architecturale est aussi une expérience sensorielle. Pour saisir l'essence de ces lieux, et surmonter le trouble qu'ils inspirent, il faudra déceler le vrai dans le faux, et le faux dans le vrai...

The Real Thing is a VR journey into a copy of our world, exploring real-life stories inside China's replicas of Paris, Venice and London.

Around China's largest cities, entire neighbourhoods have been inspired by foreign models. The film explores the most stunning of these "fake cities". It travels from Paris to London and Venice - without leaving China. The inhabitants guide us in the parallel world where they have chosen to live. As VR leads the way to virtual tourism, copycat cities compete to offer a real experience of static travel. Walking the thin line between reality and virtuality, this documentary combines both to enhance a whole new feeling of ubiquity.



CRÉDITS

Réalisation

Benoit Felici

Co-réalisateur

Mathias Chelebourg

Production

Diversion cinema

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :

Vive Focus 3

Pico Neo 3 ou 4

Oculus Quest 2 ou 3

Contact

paul@diversioncinema.com

Découvrir l'expérience sur 





3

**Arts &
Patrimoine**

1, 2, 3 Bruegel !

France | 15min | 2018 | Interactif #animation #jeu #peinture



1, 2, 3 Bruegel !, une expérience amusante en réalité virtuelle à l'intérieur du tableau de Bruegel : « Jeux d'enfants ».

1, 2, 3 Bruegel ! propose une expérience immersive ludique dans le mystérieux tableau « Jeux d'enfants », de Pieter Bruegel l'Ancien : un jeu de cache-cache où vous vous lancez dans une recherche frénétique des 200 enfants cachés dans la ville peinte par le peintre. Ici, le tableau n'est plus un tableau mais un jeu d'enfants dans lequel vous interagissez avec les différents éléments de la peinture.

1, 2, 3 Bruegel !, a playful VR experience into Pieter Bruegel the Elder's painting "Children's Games".

1, 2, 3 Bruegel ! is an entertaining VR experience in 3D Real-time into the mysterious Pieter Bruegel the Elder's painting "Children's Games": A game of hide and seek where your mission will be to find the 200 children hidden in the city. The painting is no longer a painting but a model game in which you can walk around and act upon.



CRÉDITS

Réalisation

Gordon & Andrés Jarach

Production

Camera lucida productions,
Arte France

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version PC VR + casque :
PC + Oculus Quest 2 ou 3
PC + Pico Neo 3 ou 4
PC + Vive Pro ou Focus 3

Limite de monstration

4 jours consécutifs max

Contact

studio@lucidrealities.studio

Découvrir l'expérience sur 

Archi VR - La Villa Savoye

France | 10min | 2023 | Interactif #patrimoine #architecture #histoire #design



Archi VR est une série d'expériences documentaires interactives en réalité virtuelle.

Avril 1930 : Émilie Savoye, conduisant elle-même sa voiture, quitte la capitale pour rejoindre sa maison de campagne, nouvellement construite. Alors qu'elle approche de Poissy, elle se remémore les deux années écoulées depuis sa rencontre avec cet architecte si sûr de lui : Charles-Édouard Jeanneret. Ponctuée des souvenirs de Madame Savoye, de la correspondance qu'elle échangea avec son architecte ainsi que des écrits de l'un des plus grands théoriciens de l'architecture du XXe siècle, cette expérience en réalité virtuelle nous replonge dans l'histoire de la création de la villa Savoye, l'un des bâtiments les plus célèbres de Le Corbusier.

Archi VR is a series of interactive documentary experiences in virtual reality.

April 1930: Émilie Savoye, driving her own car, leaves the capital to her newly-built country house. As she approached Poissy, she thought back over the two years since she had two years since she first met the self-confident architect Charles-Édouard Jeanneret. Édouard Jeanneret. Punctuated by Madame Savoye's recollections, the correspondence she exchanged with her architect, as well as the writings of one of the greatest architectural theorists of the 20th century, this virtual reality virtual reality experience takes us back in time to the creation of the Villa Savoye Villa Savoye, one of Le Corbusier's most famous buildings.



CRÉDITS

Production
Lucid Realities
Réalisation
Gordon

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

Limite de monstration

4 jours consécutifs max

Contact

studio@lucidrealities.studio

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 

Chauvet : à l'aube de l'art

France | 15min et + | 2020 | Interactif #animation #patrimoine #préhistoire



Naissance du premier chef-d'oeuvre de l'humanité.

Le premier chef d'œuvre de notre humanité a été réalisé en Ardèche il y a 36 000 ans. Dans la grotte **Chauvet**, 1000 dessins ornent les parois d'une cavité fermée à jamais. Voulez-vous rencontrer vos ancêtres de la Préhistoire, ces humains qui ont investi un espace souterrain profond ? Voulez-vous croiser l'ours des cavernes, le véritable habitant de la grotte Chauvet, un géant des âges glaciaires qui a laissé des milliers d'empreintes dans la cavité ? Avec Cécile de France, entrez dans la grotte Chauvet, inscrite au Patrimoine mondial de l'UNESCO. Cécile est votre guide pour découvrir, dans un film puis librement, l'univers de nos ancêtres et la grotte Chauvet dont la découverte en 1994 est considérée comme l'une des plus grandes avancées scientifiques du XXème siècle. "À l'aube de l'art" est une expérience de réalité virtuelle, comprenant à la fois un film immersif et une visite virtuelle de la grotte.

Birth of the first masterpiece of humanity.

Our humanity's first masterpiece was created 36, 000 years ago in Ardèche, France. Within **Chauvet** Cave lies thousands of drawings, enclosed forever. The Dawn of Art is a Virtual Reality experience, including both an immersive film and a virtual visit of the cave that invites you to meet your prehistoric ancestors, the first humans who ventured in a deepsubterranean world and left their marks preserved on the walls. Let Daisy Ridley guide you in your discovery of the Chauvet Cave, a Unesco World Heritage Site, considered one the greatest scientific breakthroughs of the XXth century. The Dawn of Art is not just a tour, but a storytelling experience, sparking emotions, and totally immersing you in the past, mirroring the way the First Men were immersed in their painted caves.



CRÉDITS

Réalisation

SMERQC
Atlas V
Novelab

Production

SMERQC
Google Art & Culture
AURA Cinéma

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version PC VR + casque :
PC + Oculus Quest 2 ou 3
PC + Pico Neo 3 ou 4
PC + Vive Pro ou Focus 3

Contact

dhuguet@ardeche.fr

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 

Claude Monet, L'obsession des Nymphéas

France | 8min | 2018 | Interactif #animation #peinture #histoire #impressionnisme

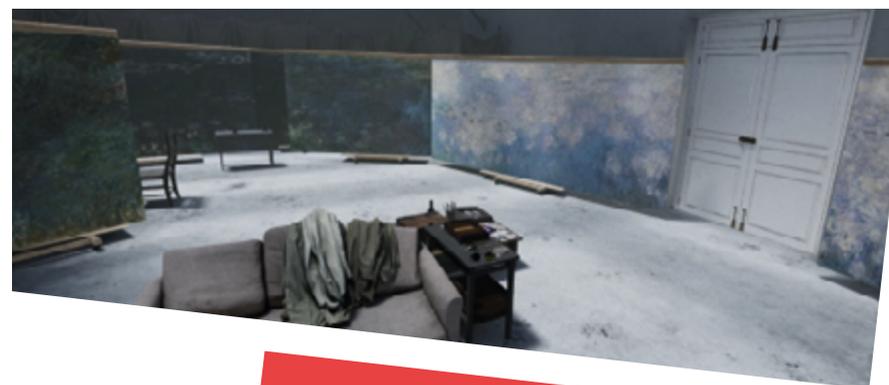


L'expérience interactive « Claude Monet, L'obsession des Nymphéas » vous emmène sur les lieux de la création et vous plonge au cœur de la peinture de cette œuvre unique.

« En dehors de la peinture et du jardinage, je ne suis bon à rien... » disait Claude Monet. Même si cette phrase prête aujourd'hui à sourire, le cycle des Nymphéas, près de 250 tableaux que le peintre impressionniste a réalisé sur le motif dans son jardin de Giverny, est la preuve admirable qu'il était en effet non seulement un génie de la peinture, mais aussi un admirable observateur de la nature et du jardin qu'il avait façonné dans sa demeure de Giverny. C'est là que, pendant près de 30 ans, jusqu'à sa mort, au rythme des saisons, il a remis encore et toujours ce thème sur la toile, jusqu'à ces panneaux décoratifs gigantesques, aujourd'hui marouflés sur les murs du musée de l'Orangerie, et promis à la France, en signe de victoire, par l'intermédiaire de son ami de jeunesse, Georges Clemenceau, le 12 novembre 1918, il y a cent ans.

Through a contemplative VR experience, that will bring the user from the garden to the Orangerie Museum, passing by the painter's studio, you will have the opportunity to relive an ongoing beginning of nature, to explore time and space around **The Water Lilies series.**

In 1883, the painter Claude Monet first rented a house in the French town of Giverny. After purchasing the property and adjoining land, the artist transformed an existing small pond into a water garden with water lilies and a Japanese-style bridge from which he could observe the water and the flowers. From 1899 to 1926, Monet painted more than 250 scenes devoted to the water lily theme, which became what he himself called "an obsession." The Water Lilies series is a unique artistic adventure, that saw, for the first time, the creation, by the artist himself, of his own subject: Monet built the garden, bringing some rare species and essences. He has spent more than 30 years of his life trying to paint the reflection of the light on the pond, and has finally designed the location of their exhibition..



CRÉDITS

Réalisation

Nicolas Thépot

Production

Lucid Realities,
Camera lucida productions,
Arte France ...

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version PC VR + casque :
PC + Oculus Quest 2 ou 3
PC + Pico Neo 3 ou 4
PC + Vive Pro ou Focus 3

Limite de monstration

4 jours consécutifs max

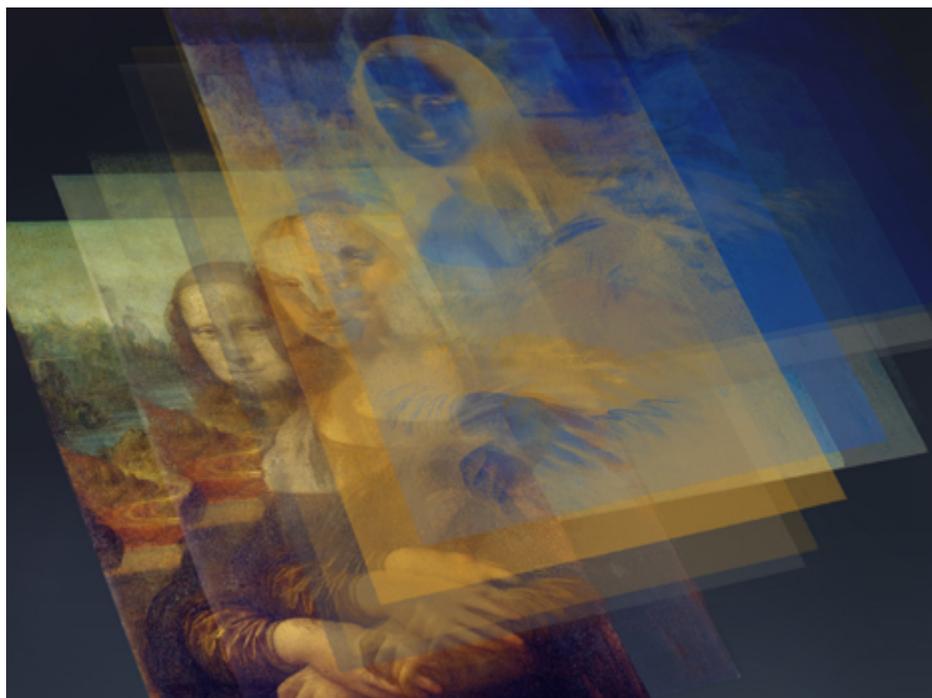
Contact

studio@lucidrealities.studio

Découvrir l'expérience sur 

En tête à tête avec la Joconde

France | 8min | 2019 | 360° #animation #histoire #peinture #science

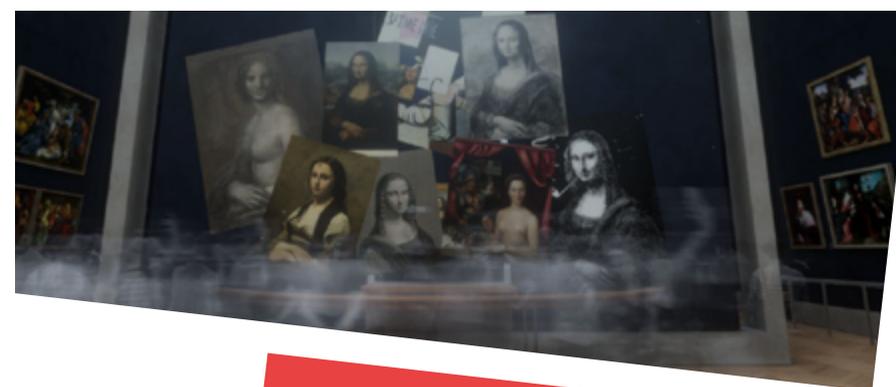
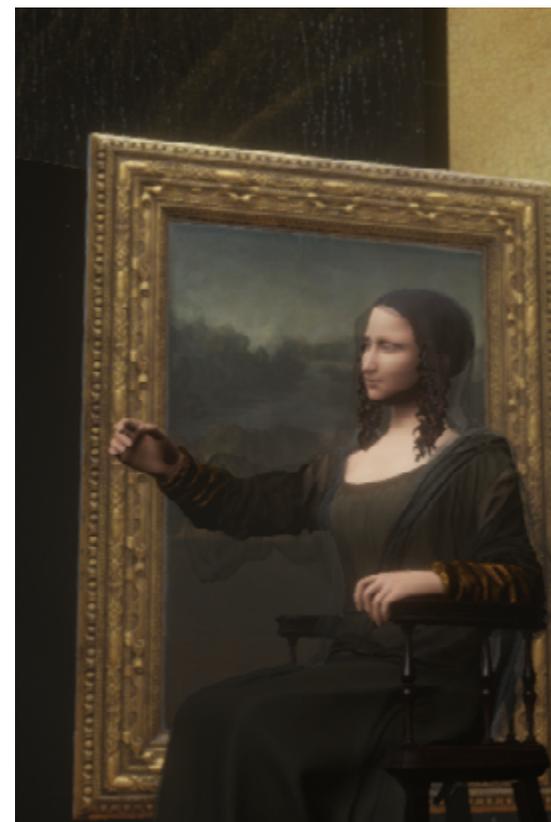


Découvrez la Joconde comme vous ne l'avez jamais vue...

En tête-à-tête avec la Joconde est la première expérience en VR proposée au public par le Musée du Louvre. L'expérience révèle les dernières recherches scientifiques concernant l'innovation artistique de Léonard de Vinci et ses techniques et procédés de peinture, à travers une visualisation exceptionnelle en réalité virtuelle qui leur donne vie.

Discover the Mona Lisa as you've never seen her before...

Mona Lisa: Beyond the Glass is the first virtual reality (VR) experience presented by Musée du Louvre. The virtual reality experience combines moving image, sound and interactive design to create a deeply engaging way to immerse visitors in the world of da Vinci's as well as bringing to life decades of conservation research and data, including infrared scans. Transporting the viewer through time, the experience unveils insights into how the artwork was originally created, how it might have looked in the past, and how it has changed over 500 years.



CRÉDITS

Réalisation et production

Musée du Louvre
HTC Vive Arts
Emissive

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version PC VR + casque :
PC + Oculus Quest 2
PC + Pico Neo 3 ou 4
PC + Vive Pro ou Focus 3

Contact

estelle.savariaux@louvre.fr

Découvrir l'expérience sur  IFdigital

Eternelle Notre Dame

France | 5min | 2022 | 360° #Architecture #Design #Histoire #Patrimoine

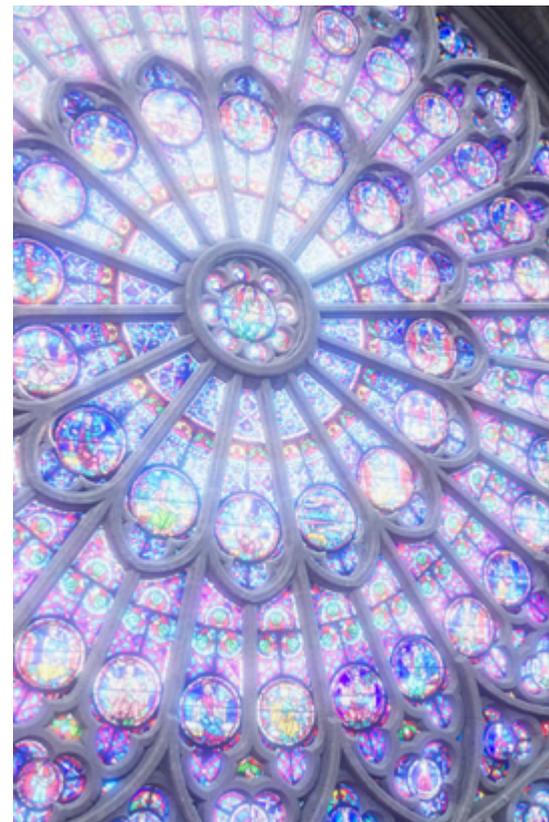


Éternelle Notre-Dame est un défi technologique qui permet au public de s'immerger au cœur de l'histoire de la cathédrale Notre-Dame de Paris et de ses trésors, depuis sa construction au Moyen Âge jusqu'au chantier de restauration actuel.

Un voyage dans le temps et dans l'espace, qui permet à chacun de découvrir un monument emblématique sous tous ses aspects, en vivant une véritable expérience en réalité virtuelle où tous les visiteurs deviennent de véritables acteurs de la renaissance du monument.

Éternelle Notre-Dame is a technological challenge that allows visitors to immerse themselves in the history of Notre-Dame Cathedral in Paris and its treasures, from its construction in the Middle Ages to the current restoration work

It's a journey through time and space, giving visitors the chance to discover every aspect of this iconic monument through a genuine virtual reality experience in which they become real players in the monument's rebirth.



CRÉDITS

Réalisation

Emissive

Production

Orange

FICHE TECHNIQUE

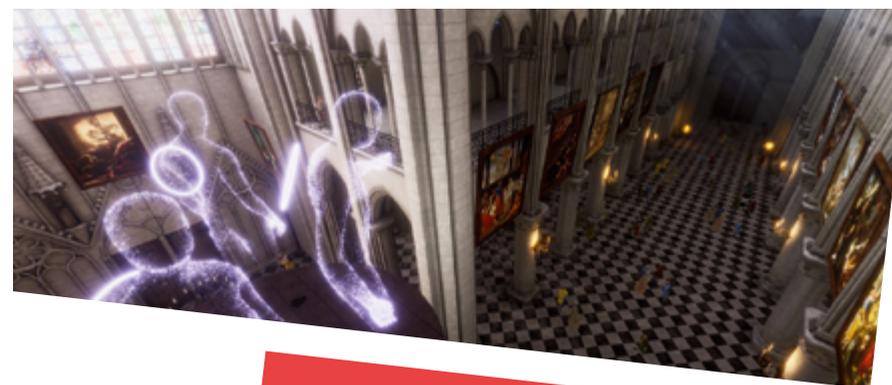
Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

Contact

mathieu.rolland@orange.com

Découvrir l'expérience sur 



Ito Meikyū

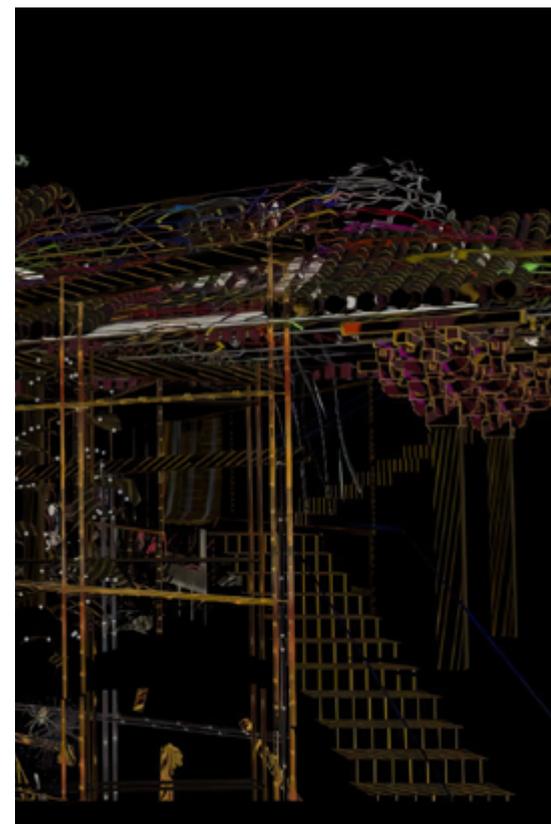
NEW

France, Luxembourg | 20min | 2024 | Interactif #expérimental #déambulatoire



Ito Meikyū est une expérience de réalité virtuelle qui se développe autour de références à l'histoire de l'art et de la littérature japonaise (Le Fukinuki Yatai, Le Dit du Genji, Les Notes de Chevet) et se déploie comme une grande fresque sensorielle au fort potentiel émotionnel. Une collection hétérogène de scènes dessinées, animées et sonores est prise dans la matière numérique ; elles recréent en quelque sorte un monde subjectif (monde intérieur et extérieur) sous la forme d'un labyrinthe composé d'architectures fractales, habitées de plantes, d'objets, d'animaux, d'hommes, de femmes, de motifs et de calligraphies. L'espace virtuel déambulatoire permet d'accéder aux différentes scènes selon le hasard de nos propres choix : s'engage alors une sorte de partie de cache-cache avec l'univers, au centre duquel nous sommes le regardeur-voyeur omniscient.

Ito Meikyū is a virtual reality experience that develops around references from the history of Japanese art and literature (Le Fukinuki Yatai, The Tale of Genji, The Pillow Book) and unfolds like a grand sensory fresco with a strong emotional potential. A heterogeneous collection of drawn, animated, and sound scenes is captured in digital material; they recreate, in a way, a subjective world (inner and outer world) in the form of a labyrinth composed of fractal architectures, inhabited by plants, objects, animals, men, women, patterns, and calligraphy. The ambulatory virtual space allows access to different scenes according to the randomness of our choices: a kind of game of hide-and-seek with the universe then unfolds, at the center of which we are the omniscient viewer-voyeur.

**CRÉDITS****Réalisation**

Boris Labbé

Composition et design sonore :

Daniel Ghisi

Production

Sacribleu Productions, Les Films Fauves

Distribution

Unframed Collection

FICHE TECHNIQUE**Matériel compatible**Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3**Limite de monstration**

4 jours consécutifs max

Contact

studio@lucidrealities.com

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 

L'île des morts

France | 8min | 2018 | 360° #animation #histoire #peinture #mythologie



Un voyage hors du temps, inspiré par l'œuvre du peintre Arnold Böcklin.

Un voyage hors du temps, depuis un appartement banal vers notre destination finale, guidé par Charon, le passeur des Enfers. La question est, de tous temps, dans toutes les civilisations, toujours la même : qu'il y a-t-il après ? Y a-t-il seulement quelque chose ? **L'île des morts** est une libre adaptation du tableau éponyme peint en 1883 par Arnold Böcklin. Devenue plus célèbre que son peintre, on retrouve la toile ou sa reproduction chez Freud, Lénine, Hitler. Des générations d'artistes s'en inspirent, comme Dali, Chirico ou encore Sergueï Rachmaninov, dont le poème symphonique tiré du tableau constitue la bande sonore du film.

A timeless journey, based on Arnold Böcklin's painting.

Isle of the Dead is a timeless journey, starting from an everyday apartment towards our final destination, guided by Charon, ferryman of the Underworld. This VR experience is a loose recreation of the eponymous work painted in 1883 by the Swiss symbolist painter Arnold Böcklin.

The famous masterpiece also inspired a symphonic poem by Rachmaninov, which makes a perfect soundtrack to accompany the experience.



CRÉDITS

Réalisation

Benjamin Nuel
co-écrit avec Clémence
Madeleine-Perdrillat

Production

Les Produits Frais (Oriane Hurard),
Arte France

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

Contact

diffusion@lesproduitsfrais.com

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 

Le Cri VR

France | 15min | 2018 | Interactif #animation #peinture

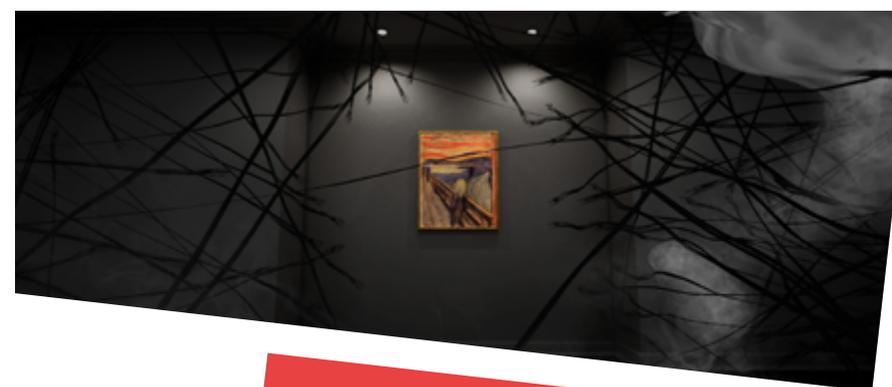
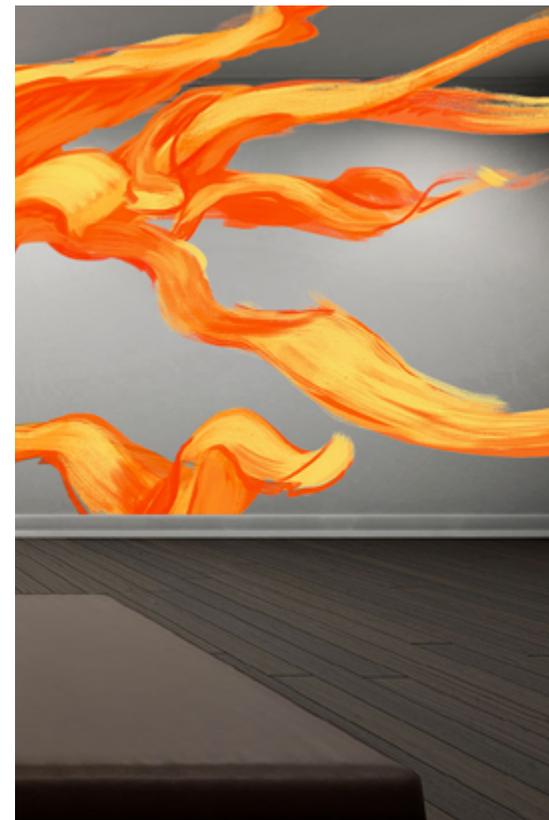


Une expérience documentaire donnant vie aux pensées et aux démons d'Edvard Munch.

Cette expérience en réalité virtuelle traverse les obsessions et l'œuvre d'Edvard Munch pour une mise en scène visuelle et sonore du cri le plus connu de l'histoire de l'art. Tout débute dans une salle de musée, dans laquelle le regardeur peut se déplacer et interagir dans la pièce. En portant son attention sur la toile, il se retrouve projeté dans un autre univers, imaginaire et sensoriel. Un monde à la frontière du réel, nourrit par la psychée du peintre et déployé en trois chapitres.

A documentary experience bringing Edvard Munch's thoughts and demons to life.

This virtual reality experience uses The Scream as a launching pad, exploring the painter's deepest obsessions in an audio-visual staging of the most famous scream in the history of art. It all starts in a museum hall, where the viewer is free to walk around and interact. But as he turns his gaze to the painting, he is thrust into another world, an imaginary sensory-packed world. A universe on the outskirts of reality that taps into the painter's psyche and unfolds in three chapters.



CRÉDITS

Réalisation

Sandra Paugam
et Charles Ayats

Production

Cinétévé Expérience et Arte
France, en partenariat avec
Backlight Studio.

Matériel compatible

Version PC VR + casque :
PC + Oculus Quest 2
PC + Pico Neo 3 ou 4
PC + Vive Pro ou Focus 3

Limite de monstration

4 jours consécutifs max

Contact

studio@lucidrealities.studio

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 

Monsieur Vincent

NEW

France | 20min | 2023 | Interactif #peinture #histoire



Le 29 juillet 1890, à Auvers-sur-Oise, le peintre Vincent van Gogh met fin à ses jours.

Marguerite, la fille de son médecin, le docteur Gachet, a été un de ses derniers modèles. Elle se souvient et nous entraîne à sa suite dans sa palette de couleurs : en Provence où il faillit se perdre dans sa recherche de la « haute note jaune », le rouge et le vert des cafés... au bord du Rhône, où il disait voir la nuit plus richement colorée que le jour... Dans les champs du Nord de la France, il travaille les couleurs pures de l'exaltation, de la passion.

Ce matin de juillet, Monsieur Vincent est parti seul, ses forces sans doute épuisées trop vite.

On July 29th, 1890, in Auvers-sur-Oise, the painter Vincent van Gogh died by suicide.

Marguerite, the daughter of his physician, Dr. Gachet, was one of his last models. The experience starts in the home of Dr. Gachet where Marguerite reminisces about the artist. She takes the viewer on a journey through his palette of colours and famous works: in Provence, where he nearly lost himself in his quest for the "high yellow note"; the reds and greens of the cafés along the Rhône River; the vivid colours of the night sky; and in the fields of Northern France, where he explored the pure colours of exhilaration and passion.



CRÉDITS

Réalisation

Agnès Molia, Gordon

Production

Lucid Realities, Tournez S'il Vous Plaît

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :

Oculus Quest 2 ou 3

Limite de monstration

4 jours consécutifs max

Contact

studio@lucidrealities.studio

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 

Notre-Dame de Paris : voyage dans le passé

France | 4min | 2020 | 360° #patrimoine #architecture #histoire #Paris



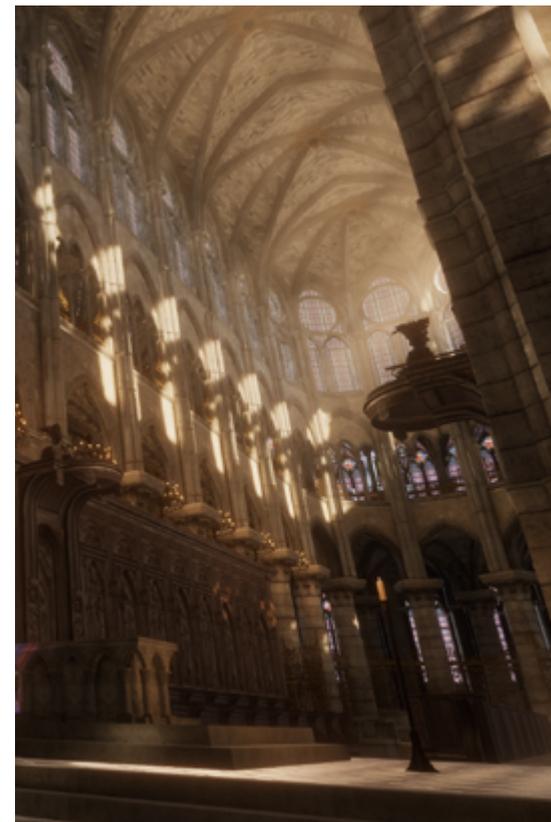
Le 15 avril 2019, le monde assistait avec émotion à l'incendie qui a dévasté Notre-Dame de Paris.

Alors que la cathédrale est aujourd'hui fermée au public pour restauration, il est toujours possible de la visiter grâce à cette expérience VR développée à partir du modèle 3D de son jeu "Assassin's Creed Unity", développé par Ubisoft. Cette visite offre la possibilité de (re)découvrir la cathédrale depuis différents points de vue, dont certains étaient inaccessibles au public, et finissant par un spectaculaire voyage en ballon au-dessus de ses arches dans un Paris vivant de la fin du XVIIIème siècle. Dans un espace de 4 à 9m2, le visiteur muni d'un casque de réalité virtuelle est invité à regarder tout autour de lui, lever la tête et se déplacer pour mieux apprécier les perspectives, le tout au son d'une fantaisie de Bach interprétée sur son célèbre grand orgue Cavallé-Coll.

On April 15, 2019, the world witnessed as Notre-Dame Cathedral was nearly destroyed in a devastating fire.

The cathedral is currently closed for restorations, but it's still possible to visit it thanks to this VR experience based on the 3D model of "Assassin's Creed Unity", developed by Ubisoft.

Ubisoft proposes a virtual reality visit of Notre-Dame so people can get back to the cathedral and discover point-of-views that were inaccessible to the public, such as the roof, or elements of architecture that were destroyed by the fire, including the famous spire in a living Paris of the 18th century. In a 3X3 meters zone, the visitor is invited to look around and take a few steps to admire each perspective of the monument, from the nave to the bell towers, to the sound of its famous Cavallé-Coll Organ performing J.S. Bach.



CRÉDITS

Production

Ubisoft New Business

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3

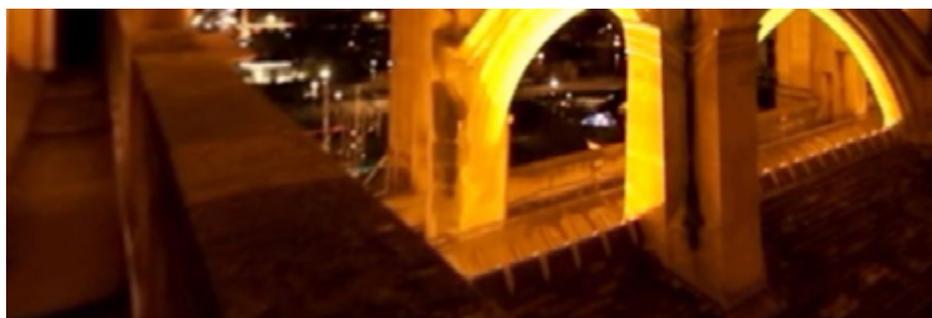
Contact

melanie.de-riberolles@ubisoft.com

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 

Paris l'envers du décor : l'Église Saint Eustache

France | 4min | 2017 | 360° #patrimoine #architecture #Paris #musique

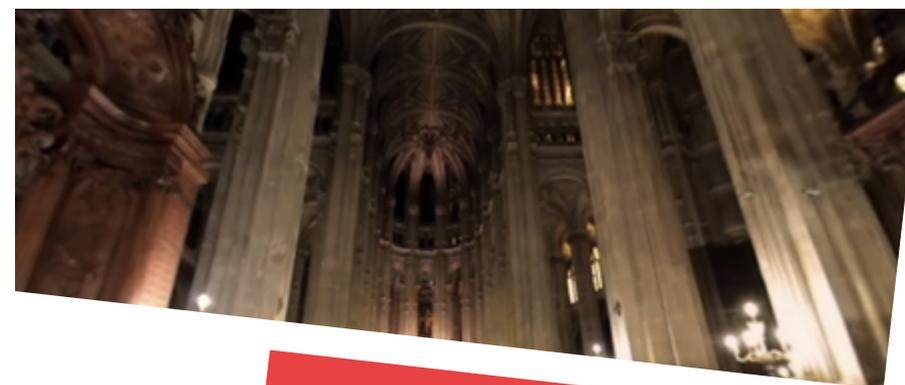
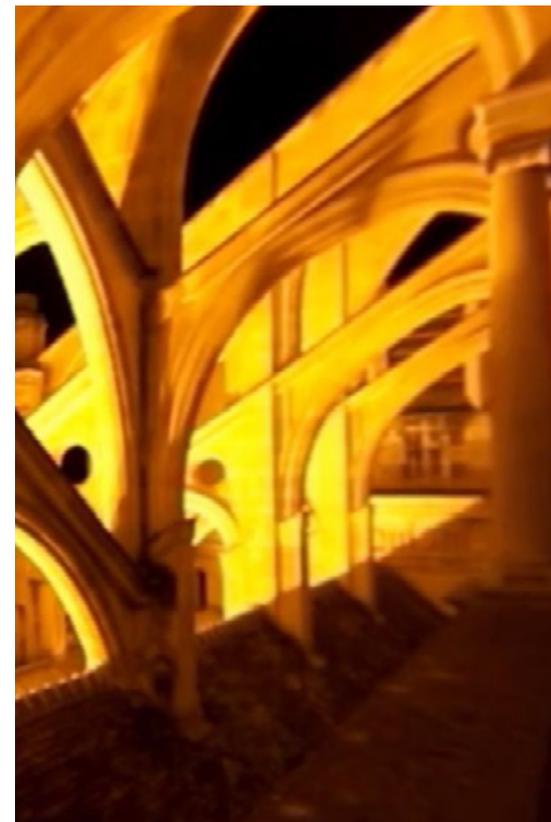


Paris, une promenade en réalité virtuelle : l'Église Saint Eustache.

Le Forum des images revisite des lieux emblématiques parisiens sous un angle inédit. Il revivifie le patrimoine architectural et culturel de Paris comme l'église Saint Eustache à travers son orgue monumental en procurant des émotions et des sensations nouvelles.

Paris, a walk in virtual reality: Saint Eustache Church.

The Forum des images revisits emblematic Parisian sites from an unprecedented angle. It revives the architectural and cultural heritage of Paris like the church Saint Eustache through its monumental organ by providing emotions and new sensations.



CRÉDITS

Réalisation

Camille Ducellier
& Romain Bonin

Production

Forum des images,
TV5 monde

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :

Oculus Quest 2 ou 3

Pico Neo 3 ou 4

Vive Pro ou Focus 3

Contact

michele.ziegler

@forumdesimages.fr

Découvrir l'expérience sur 

Paris l'envers du décor : l'Hôtel de Ville

France | 5min | 2017 | 360° #patrimoine #architecture #Paris



CRÉDITS

Réalisation

Camille Ducellier
& Romain Bonin

Production

Forum des images,
TV5 monde

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :

Oculus Quest 2 ou 3

Pico Neo 3 ou 4

Vive Pro ou Focus 3

Contact

michele.ziegler

@forumdesimages.fr

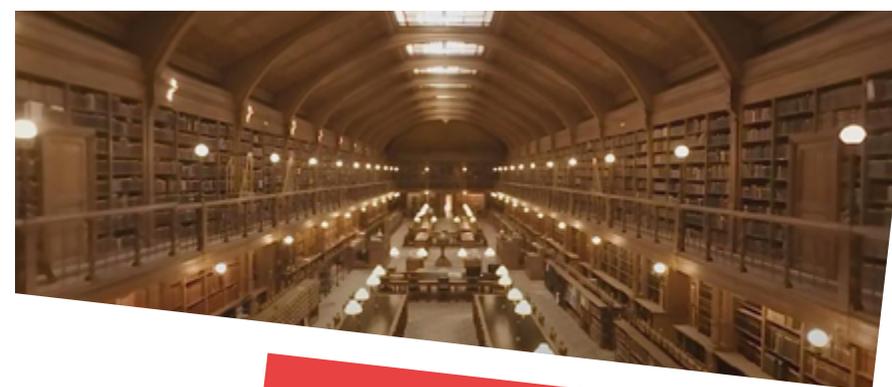
Découvrir l'expérience sur
IFdigital 

L'Hôtel de Ville de Paris, une promenade en réalité virtuelle.

Le Forum des images revisite des lieux emblématiques sous un angle inédit et revivifie le patrimoine architectural et culturel de la Ville de Paris. L'Hôtel de Ville révèle toute sa grandeur. Une promenade en réalité virtuelle.

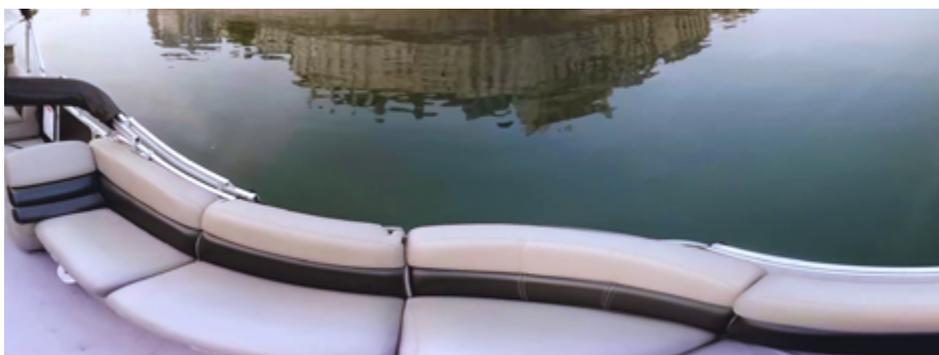
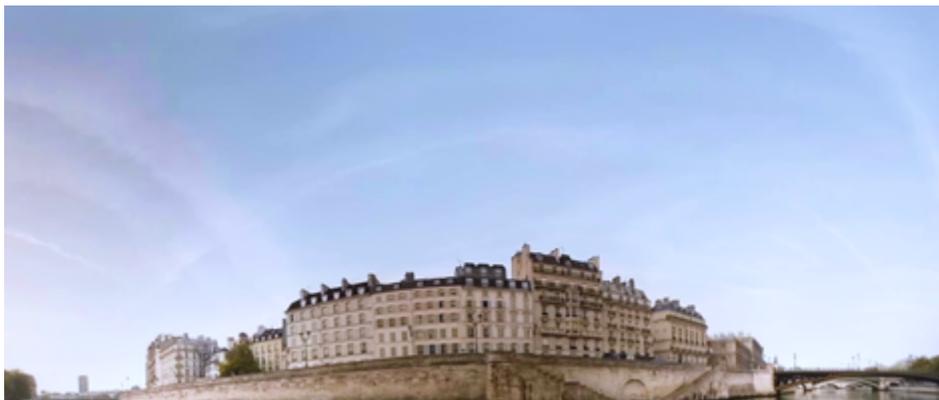
The Paris City Hall, a walk in virtual reality.

The Forum des images revisits emblematic places from an unprecedented angle and revives the architectural and cultural heritage of the City of Paris. The Paris City Hall reveals all its grandeur. A walk in virtual reality.



Paris l'envers du décor : la Seine

France | 4min | 2017 | 360° #patrimoine #architecture #Paris



CRÉDITS

Réalisation

Raphaël Beaugrand

Production

Forum des images,
TV5 monde

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3
Pico Neo 3 ou 4
Vive Pro ou Focus 3

Contact

michele.ziegler
@forumdesimages.fr

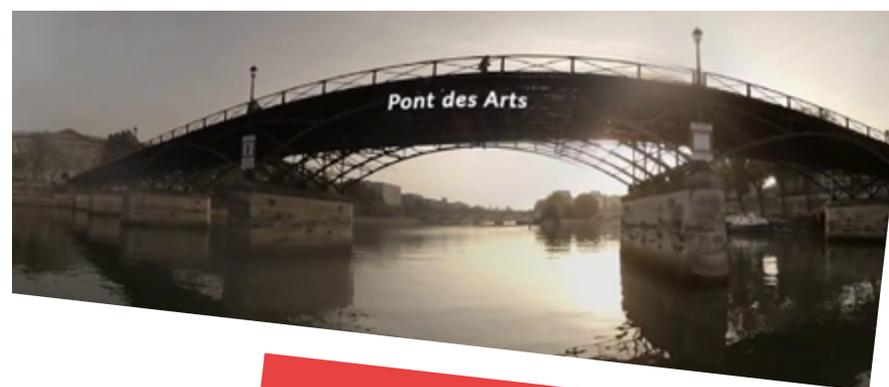
Découvrir l'expérience sur
IFdigital 

Paris, une promenade en réalité virtuelle : la Seine.

Le Forum des images revisite les lieux emblématiques parisiens filmés sous un angle inédit. Il revivifie le patrimoine architectural et culturel de Paris en longeant ses plus beaux monuments vus des rives de son fleuve « la Seine ». Le film s'écoule sur une œuvre musicale originale de Sian Pottok.

Paris, a walk in virtual reality: The Seine.

The Forum des images revisits the emblematic Parisian sites filmed from a new angle. It revives the architectural and cultural heritage of Paris along its most beautiful monuments seen from the banks of its river "the Seine". The film runs on an original musical work by Sian Pottok.



Paris l'envers du décor : la Tour Eiffel

France | 4min | 2019 | VR | 360° #patrimoine #architecture #Paris



Un Paris secret et inattendu en 360°; une exploration de la face cachée de monuments parisiens d'exception.

Une visite en 360° d'un Paris chargé d'art et d'histoire et une invitation au voyage, à la découverte de la face cachée de monuments parisiens d'exception. Le Forum des images et TV5 monde constituent une collection de films courts en 360 et invite le public à visiter des lieux emblématiques parisiens filmés sous un angle inédit.

A secret and unexpected Paris in 360°; an exploration of the hidden side of exceptional Parisian monuments.

A 360° visit of a Paris full of art and history and an invitation to travel, to discover the hidden side of exceptional Parisian monuments. The Forum des images and TV5 monde constitute a collection of short films in 360 and invite the public to visit emblematic Parisian places filmed from a new angle.



CRÉDITS

Réalisation

Raphael Beugrand

Production

Forum des Images,
TV5 monde

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :

Oculus Quest 2 ou 3

Pico Neo 3 ou 4

Vive Pro ou Focus 3

Contact

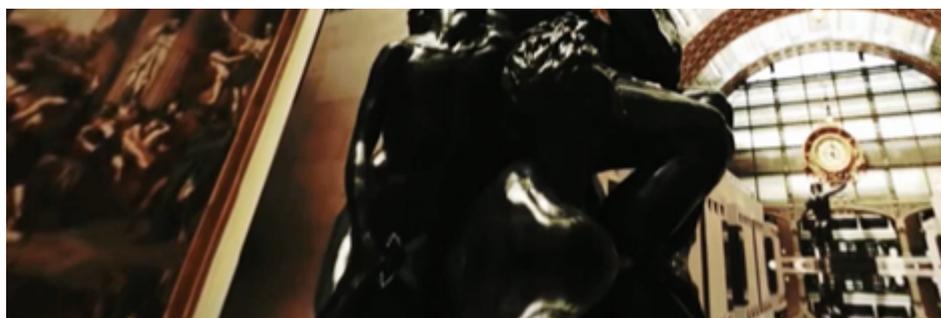
michele.ziegler

@forumdesimages.fr

Découvrir l'expérience sur  IFdigital

Paris l'envers du décor : le Musée d'Orsay

France | 7min | 2017 | VR | 360° #patrimoine #architecture #Paris



Paris, une promenade en réalité virtuelle : le Musée d'Orsay.

Le Forum des images revisite des lieux emblématiques parisiens filmés sous un angle inédit. Il revivifie le patrimoine architectural et culturel de Paris comme le Musée d'Orsay et révèle la majesté de l'un des plus grands musées d'Europe et la beauté des œuvres exposées.

Paris, a walk in virtual reality: the Musée d'Orsay.

The Forum des images revisits emblematic Parisian sites filmed from an unprecedented angle. It revives the architectural and cultural heritage of Paris like the Musée d'Orsay and reveals the majesty of one of the largest museums in Europe and the beauty of the works on display.



CRÉDITS

Réalisation

Vincent Ravalec

Production

Forum des images,
TV5 monde

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :
Oculus Quest 2 ou 3
Pico Neo 3 ou 4
Vive Pro ou Focus 3

Contact

michele.ziegler
@forumdesimages.fr

Découvrir l'expérience sur
IFdigital 

Paris l'envers du décor : l'Opéra Garnier

France | 8min | 2019 | VR | 360° #patrimoine #architecture #Paris

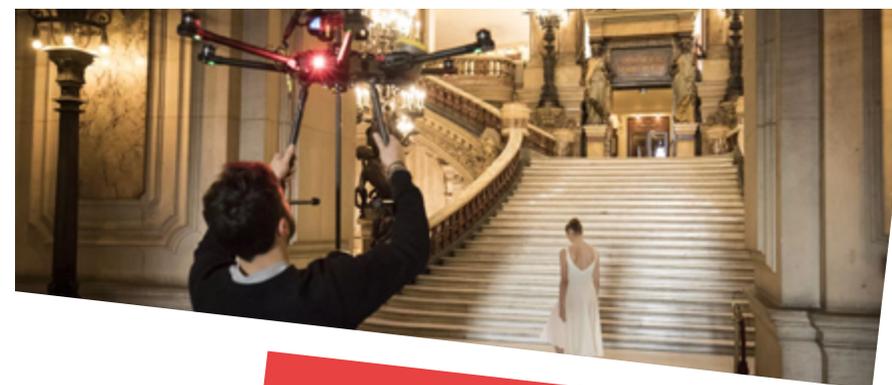


Un Paris secret et inattendu en 360°; une exploration de la face cachée de monuments parisiens d'exception.

Une visite en 360° d'un Paris chargé d'art et d'histoire et une invitation au voyage, à la découverte de la face cachée de monuments parisiens d'exception. Le Forum des images et TV5 monde constituent une collection de films courts en 360 et invite le public à visiter des lieux emblématiques parisiens filmés sous un angle inédit.

A secret and unexpected Paris in 360°; an exploration of the hidden side of exceptional Parisian monuments.

A 360°-visit of a Paris full of art and history and an invitation to travel, to discover the hidden side of exceptional Parisian monuments. The Forum des images and TV5 monde constitute a collection of short films in 360 and invite the public to visit emblematic Parisian places filmed from a new angle.



CRÉDITS

Réalisation

Raphael Beaugrand

Production

Forum des Images,
TV5 monde

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :

Oculus Quest 2 ou 3

Pico Neo 3 ou 4

Vive Pro ou Focus 3

Contact

michele.ziegler

@forumdesimages.fr

Découvrir l'expérience sur  IFdigital

Un Bar aux Folies Bergère

France | 6min | 2018 | 360° #animation #peinture #histoire



Un Bar aux Folies Bergère est une plongée en quatre actes dans la célèbre peinture d'Édouard Manet.

Il nous fait entrer dans la tête, les yeux et les pensées des quatre personnages du chef d'œuvre. C'est une narration riche en émotion mise en image par Gabrielle Lissot, réalisatrice d'animation primée (Clermont-Ferrand, présélection aux Césars). La portée du projet, au-delà du documentaire, vise à faire ressentir l'ambivalence de la Belle Époque et la sophistication d'une œuvre dont les experts se disputent encore l'interprétation.

A four-acts immersion into Manet's famous painting.

A Bar at the Folies Bergère takes us into the head, the eyes and thoughts of Manet's painting four characters. The narration, charged with emotion, has been created, co-written and adapted by Gabrielle Lissot, a prize-winning animation director (Clermont-Ferrand International Short Film Festival, pre-selection for the Césars).

Beyond the documentary aspect, the project intends to reflect and to show the ambivalence of the Belle Époque and the sophistication of a masterwork whose interpretation is still a mystery.



CRÉDITS

Réalisation

Gabrielle Lissot

Scénario & dialogues

Marie Sellier

Production

IKO, Arte

FICHE TECHNIQUE

Matériel compatible

Version *stand alone* :

Oculus Quest 2 ou 3

Pico Neo 3 ou 4

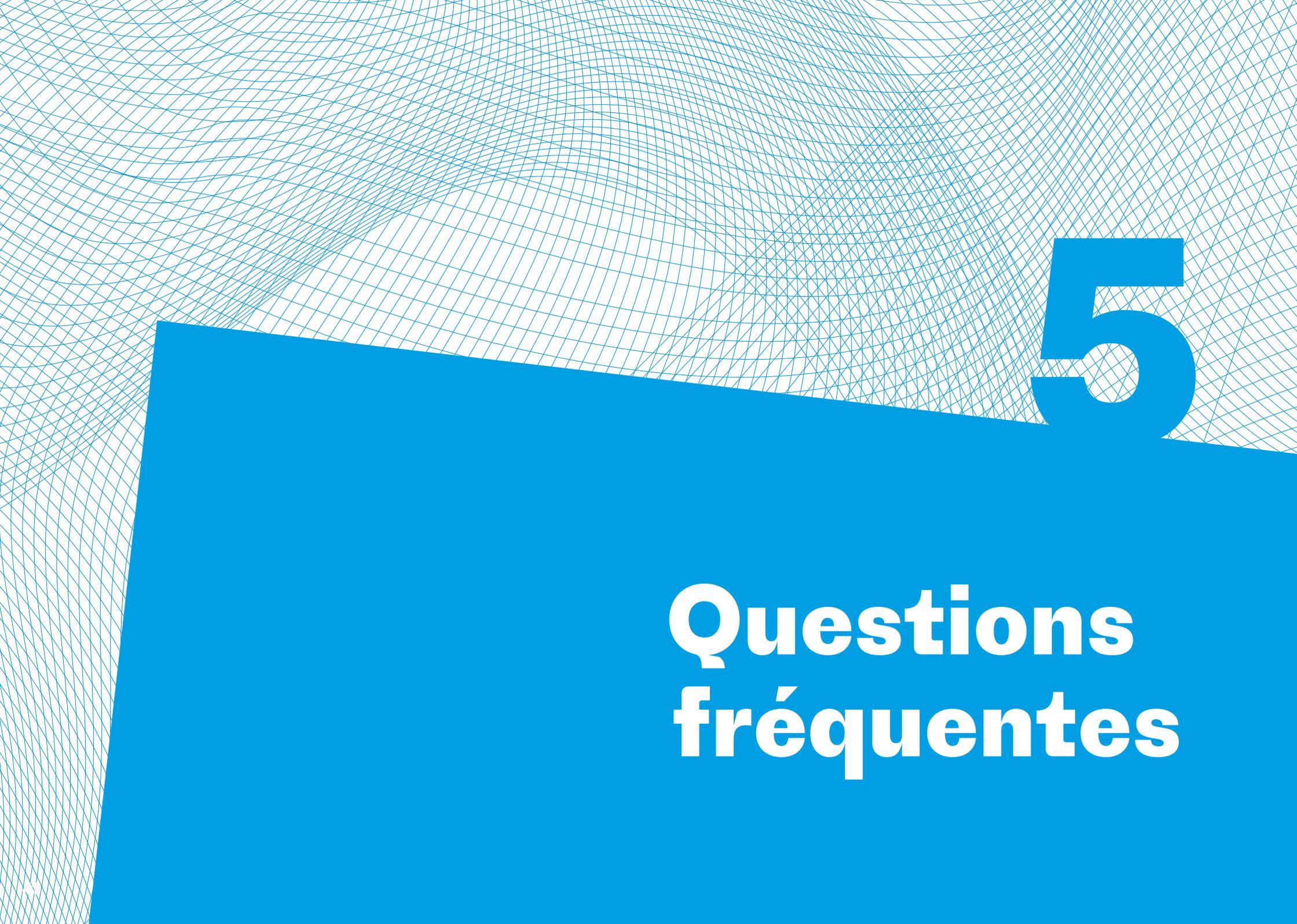
Vive Pro ou Focus 3

Contact

contact@i-k-o.fr

Découvrir l'expérience sur 





5

**Questions
fréquentes**

Qu'est-ce qu'une expérience immersive ?

L'expérience immersive consiste à faire entrer le spectateur dans une histoire, un jeu, une composition musicale ou une œuvre, en sollicitant plusieurs sens par des technologies comme la réalité virtuelle, la réalité augmentée, l'audio spatialisé, le vidéo mapping...

Elle est liée à une immersion perceptive, dans laquelle le sens de la vue se trouve privilégié, mais où les autres sens peuvent aussi être mobilisés : l'ouïe, le toucher, l'odorat, le goût...

Les expériences immersives sont regroupées autour du terme **XR** pour « réalités étendues ».

Qu'est-ce que la "VR" (Réalité Virtuelle) ?

La réalité virtuelle (en anglais, « Virtual Reality » ou VR) est une technologie qui permet de plonger une personne dans un monde artificiel créé numériquement en 360°, ou qui reproduit une captation d'un environnement filmé à 360°. Il peut s'agir d'une reproduction du monde réel ou bien d'un univers totalement imaginaire.

L'expérience est à la fois visuelle, auditive et, dans certains cas, tactile.

L'expérience en VR peut être **linéaire** ou **interactive** :

- Une œuvre ou expérience linéaire a une durée fixe, un début, une fin et ne permet pas au spectateur d'interagir avec elle ou d'influencer son déroulement. Le spectateur visionne, contemple l'œuvre.
- Une œuvre interactive permet au joueur, au spectateur d'interagir, de faire des choix, voire d'influencer le scénario ou le déroulement de l'œuvre. Le spectateur est invité à effectuer des mouvements et/ou des déplacements.

On parle de contenus **3DoF** (three degrees of freedom) pour les œuvres fixes ou de **6DoF** (six degrees of freedom) pour les œuvres qui permettent au spectateur de se déplacer.

Comment accéder aux contenus en Réalité Virtuelle ?

Il existe plusieurs modalités d'accès aux oeuvres en Réalité Virtuelle :

- **Via des catalogues privés : [la Sélection VR de l'Institut français](#)** rassemble une sélection de contenus VR dont les droits ont été acquis pour une diffusion non commerciale dans le réseau culturel français à l'étranger. Après la validation de la demande sur [IFprog](#), les contenus sont accessibles grâce à des liens de téléchargement communiqués par l'Institut français, qu'il convient ensuite d'installer sur l'équipement requis.
- **Via les producteurs ou les diffuseurs :** à l'issue de la négociation des droits, les producteurs/diffuseurs communiquent des liens de téléchargement pour les contenus, à installer sur l'équipement requis.
- **Via des catalogues en ligne** (SteamVR, Oculus, ou Viveport) : gratuits ou payants, les contenus choisis seront téléchargés et installés automatiquement sur les appareils via ces plateformes de contenus en ligne.

Quels sont les droits de diffusion ?

Toute diffusion publique de contenus VR implique l'achat de droits ou de licences.

- Pour les œuvres de [la Sélection VR](#), l'Institut français a acquis les droits de monstration non commerciale pour le réseau culturel français à l'étranger.
- Pour toute autre œuvre, il convient de se rapprocher des ayants droit pour les modalités de diffusion (variables selon l'œuvre, les conditions et la durée d'exploitation). Si vous ne disposez pas du contact, n'hésitez pas à solliciter l'Institut français : numerique@institutfrancais.com

Les œuvres téléchargées depuis les plateformes SteamVR ou Oculus sont uniquement réservées à un usage privé (sauf indication spécifique sur la fiche du produit). A noter que la plateforme Viveport Arcade offre un service payant de diffusion publique de contenus VR.

Quels sont les matériels existants pour visionner des contenus de réalité virtuelle ?

Le choix doit se faire en fonction des contenus que l'on souhaite diffuser.

Pour les contenus linéaires, ou 3DoF :

- Casques VR autonomes : Oculus Quest 2 ou 3, PICO Néo 3 ou 4, HTC Vive Focus 3;
- PC VR + Casques VR : voir ci-dessous.

Pour les contenus interactifs, ou 6DoF :

- Casques VR autonomes : Oculus Quest, ou Quest 2 (selon compatibilités) ;
- PC VR + Casques VR : Oculus Quest 2 ou 3, HTC Vive Pro, HTC Vive Cosmos ou Focus 3, PICO néo 3 ou 4.

Quel matériel permet de visionner le plus grand nombre d'œuvres ?

A ce jour, le matériel Oculus Quest 2 ou 3, accompagné d'un PC, permet de visionner la totalité du catalogue de la Sélection VR.

Quels sont les ordres de prix des matériels ?

(date des tarifs : novembre 2023)

- **Casques VR Autonomes :** Oculus Quest 2 (300 €) Oculus Quest 3 (550 €) ; Pico néo 3 (450€), Pico 4 (400€), Vive Focus 3 (1500€), Vive Pro 2 (1500€)
- **Casques VR :** Cable Link pour casques autonomes (99€)
- **PC VR :** de 2000 à 3000 €

Comment organiser des séances collectives de VR ?

A ce jour, les casques autonomes permettent d'effectuer des lancements synchronisés et simultanés. Ceci permet d'organiser des séances collectives.

A noter :

- Les contenus proposés doivent être linéaires ;
- Le lancement simultané nécessite un logiciel spécifique installé sur une tablette ou un ordinateur.

Quel matériel de visionnage est recommandé pour chaque œuvre ?

Les œuvres sont développées pour un visionnage optimisé sur certains casques VR.

- Pour les œuvres de [la Sélection VR](#), les informations sont indiquées dans le catalogue de présentation.
- Pour les autres œuvres, vous pouvez vous reporter aux spécifications techniques indiquées pour chaque œuvre sur les plateformes de téléchargement (ex : Steam).

Comment lire un film linéaire depuis un PC VR équipé d'un casque VR ?

Un player permet de visionner un film linéaire depuis un PC VR. Par exemple, [SkyBox](#).

Peut-on projeter ce que voit le spectateur sur grand écran ?

Afin de favoriser les échanges entre spectateurs et dynamiser la présentation des œuvres, il est recommandé d'utiliser un [Screen Cast](#), autrement dit un écran sur lequel le public peut voir l'expérience en cours du spectateur avec le casque.

- Sur un poste VR Interactif, c'est possible à condition que le matériel (carte graphique du PC) soit assez puissant, et qu'il possède le branchement supplémentaire nécessaire (port HDMI).
- Sur un poste VR autonome, il faut brancher un récepteur spécial type ChromeCast (Google), AirPlay (Apple) ou Miracast sur un téléviseur ou un projecteur, puis coupler le casque VR au récepteur.

Quelle est la configuration idéale pour un événement de Réalité Virtuelle ?

Aujourd'hui il y a autant de contenus linéaires que de contenus interactifs. Nous recommandons de proposer autant de l'un que de l'autre. Pour 10 postes, 5 linéaires et 5 interactifs (autonome ou avec PC).

Quels besoins en médiation doit-on prévoir pour un événement avec de la Réalité Virtuelle ?

Il est impératif de compter un médiateur par poste VR interactif, et un médiateur pour 5 casques de VR linéaire (7 au maximum). Une personne dédiée à l'accueil du public est recommandée à partir de 10 postes de VR (interactif et linéaire cumulés).

A partir de quel âge les spectateurs peuvent-ils être accueillis ?

Les constructeurs de casques VR préconisent un âge minimum de 12 ans. Cependant, la réalité du terrain montre que ceci n'est pas facilement applicable. Quelques indications :

- Ne pas placer un casque sur un enfant de moins de 8 ans ;
- Entre 8 et 12 ans, placer l'enfant en position assise obligatoirement (chaise avec dossier) ;
- Exiger l'autorisation d'un adulte responsable ;
- Vérifier que le programme est approprié.

Quel est le lieu idéal pour accueillir des spectateurs pour de la Réalité Virtuelle ?

Les recommandations sont les suivantes :

- Privilégier un espace couvert, à l'abri de la lumière directe*, et si possible en pénombre ;
- Éviter autant que possible une diffusion en extérieur de jour** ;
- Privilégier des espaces calmes : pas de bruit parasite ;
- Éviter les espaces de circulation : tenir à distance le public qui attend, observe ou part.

Notes :

*La lumière directe sur la lentille des casques VR peut détériorer définitivement le casque.

**Possible de nuit avec des médiateurs expérimentés et sans risque de pluie.

Comment choisir l'assise pour une expérience VR ?

Privilégiez un fauteuil pivotant avec dossier ou un tabouret bas (hauteur de l'assise entre 42 et 45 cm) afin que le spectateur ait les pieds au sol. Les tabourets hauts sont à éviter.

Quel est l'espace nécessaire pour un poste VR ?

Pour un poste VR linéaire :

Placer le spectateur assis au centre d'un cercle estimé de 1,5 m (pour assise tabouret) ou 2 m (assise fauteuil) de diamètre.

Pour un poste VR interactif :

- Placer le spectateur debout au centre d'un carré estimé de 3m sur 3m ;
- Si ordinateur, le placer en périphérie de ce carré, idéalement le long d'un mur ou d'une cloison ;
- Idéalement, laisser un espace de circulation de 1m20 entre chaque zone d'expérience.

Comment scénographier son espace VR ?

Définir les emplacements des postes (ruban adhésif repositionnable) :

- Placer les centres des assises avec une croix ;
- Placer les contours des espaces carrés de VR interactifs ;
- Penser à laisser des zones de circulation entre les espaces VR.

Conseils pour une expérience spectateur optimale :

- Cacher l'espace avec des paravents (un spectateur avec un casque peut se sentir vulnérable et ne pas vouloir se sentir observé) ;
- Obstruer les fenêtres pour créer une pénombre ;
- Éviter les attroupements à proximité des espaces VR ;
- Ne laisser accéder aux installations que le nombre de spectateurs prévu.

Technique :

- Avoir du matériel de rechange ;
- Préparer et tester le matériel en amont de l'évènement.

Gestion du public :

- Veiller à accueillir dans l'espace VR uniquement le nombre de spectateurs correspondant au nombre de casques ;
- Faire patienter le public à distance ;
- Éviter qu'un membre du public ne touche ou ne bouscule un spectateur portant un casque. Les seules personnes autorisées à entrer en contact avec un spectateur sont les médiateurs.

Médiation :

- Former les médiateurs ;
- Afficher les programmes et les contenus proposés ;
- Informer le public sur la nature des contenus ;
- Guider les spectateurs pendant leur expérience si nécessaire.

Application des contraintes sanitaires :

- Désinfectez le casque avant et après chaque session avec des lingettes antibactériennes. Puis, essuyez le coussin facial, la zone du nez, ainsi que le corps du casque (molette de réglage, boutons et câbles).
- Nettoyez et essuyez les lentilles du casque avec un chiffon en microfibre pour lentilles.

Que faire en cas de malaise d'un spectateur ?

La réalité virtuelle est susceptible de générer certains symptômes ou malaises chez certains spectateurs :

- **« Motion sickness » ou mal de mer :**
 - Interrompre la séance et ôter le casque VR ;
 - Asseoir le spectateur et le laisser récupérer quelques instants ;
 - La sensation de malaise devrait disparaître d'elle-même dans les 5 minutes.

- **Migraine :**
 - Interrompre la séance et ôter le casque VR ;
 - Asseoir le spectateur et le laisser récupérer quelques instants.

- **Epilepsie (très rare) :**
 - Ôter le casque VR immédiatement ;
 - Allonger le spectateur et appeler le permanent « premiers secours » du site.

AR : Réalité Augmentée

La réalité augmentée (en anglais, « Augmented Reality » ou AR) est une technologie qui permet de superposer au monde réel un monde artificiel créé numériquement, en temps réel. Ceci via un écran. (smartphone ou tablette).

Avatar

Un avatar est la représentation virtuelle de l'utilisateur au sein d'une expérience XR. Il s'agit d'un corps ou d'un objet humanoïde, modélisé en 3D qui permet d'exister et d'interagir dans le monde virtuel.

Casque VR

Il s'agit d'un casque de réalité virtuelle. Avec fil, il a besoin d'être branché à un ordinateur ou à une console adéquate. Un casque VR sans fil est appelé casque autonome et n'a donc pas besoin d'être branché à un ordinateur. Il possède sa propre batterie. Le casque VR permet d'accéder à des contenus 3Dof ou en 6Dof en fonction du programme.

Console de jeu

Il s'agit d'un boîtier informatique dédié à l'utilisation des jeux vidéo. Certaines marques permettent de connecter un casque de réalité virtuelle et remplacent ainsi un ordinateur (PS4, Nintendo Switch).

Contenu linéaire

Un contenu linéaire place le spectateur au centre de l'expérience. La liberté d'exploration ne se fait qu'en bougeant la tête.

Contenu interactif

Un contenu interactif permet au spectateur de se déplacer (de manière limitée) à l'intérieur de l'espace virtuel. Le programme peut aussi permettre au spectateur d'utiliser ses mains et d'interagir avec des éléments durant son expérience.

Contenu 3DoF

Un casque de réalité virtuelle 3DoF (3 degrees of freedom) détecte les 3 mouvements de la tête : tourner la tête à droite et à gauche ; pencher la tête à gauche et à droite ; pencher la tête en avant ou en arrière. Il ne permet pas de se déplacer dans l'espace.

Contenu 6DoF

Un casque de réalité virtuelle 6DoF (6 degrees of freedom) détecte 6 mouvements, les 3 mouvements de la tête et les 3 mouvements dans l'espace : en avant/en arrière ; à droite/à gauche ; en haut/en bas. Il permet de bouger dans l'espace.

En ligne

Expression utilisée pour dire "sur internet". Ceci signifie qu'une information ou un contenu est stocké sur le web. Ce contenu peut être, soit téléchargé sur le PC, soit diffusé en direct sur l'écran.

Headset ou Head Mounted Display (HMD)

Ce terme désigne les casques VR ou AR, qu'ils soient autonomes ou branchés à un ordinateur.

Motion sickness

Étourdissement qui peut survenir pendant une expérience en réalité virtuelle. Le symptôme peut être accompagné d'une nausée. Ceci s'apparente au mal des transports ou mal de mer.

MR : Réalité Mixte

La réalité mixte (en anglais, « Mixed Reality » ou MR) est la fusion de mondes réels et virtuels pour produire de nouveaux environnements et visualisations, où les objets physiques et numériques coexistent et interagissent en temps réel. Ceci se fait via des lunettes spéciales (Microsoft HoloLens).

PC VR

PC, "Personal Computer" en anglais, désigne un ordinateur. Un PC VR est un ordinateur spécialement créé pour visionner les contenus en réalité virtuelle. Les composants de l'ordinateur sont particulièrement performants afin de répondre aux besoins des programmes VR.

Player

Lecteur, en Français. C'est un logiciel qui permet de lire un contenu linéaire.

Screen Cast

Ce terme désigne l'action de capturer ce qui est diffusé sur un écran. En l'occurrence l'écran à l'intérieur des casques VR. On peut parler de Capture Vidéo. Ceci est utile pour diffuser sur un autre écran (écran d'ordinateur, TV, projecteur) ce que l'utilisateur voit dans le casque en temps réel. Ceci permet également d'enregistrer le flux vidéo si besoin.

Stand alone

Ce terme s'utilise pour indiquer que l'on utilise un casque VR seul (sans PC VR).

VR : Réalité Virtuelle

La réalité virtuelle (en anglais, « Virtual Reality » ou VR) est une technologie qui permet de plonger une personne dans un monde artificiel créé numériquement. Il peut s'agir d'une reproduction du monde réel ou bien d'un univers totalement imaginaire. L'expérience tente de reproduire le réel en stimulant certains sens : la vue et l'ouïe en premier, puis le toucher ou même l'odorat.

XR : Réalité Étendue

Le terme XR regroupe les diverses formes de réalité immersives, comme la Réalité Augmentée (AR), la Réalité Mixte (MR) ou la Réalité Virtuelle (VR).

Si vous ne disposez pas de partenaires ou prestataires compétents sur place, voici trois sociétés françaises avec qui l'Institut français et le réseau culturel ont déjà travaillé, celles-ci peuvent prendre en charge l'aspect technique d'une installation de réalité virtuelle, fournir du matériel et assurer la médiation auprès des publics.

HERVÉ

HERVÉ accompagne les postes dans le conseil, la production de contenus, d'évènements et festivals, de lieux liés aux contenus immersifs (Réalité Virtuelle). HERVÉ propose des curations, des achats ou locations de matériels VR partout dans le monde. HERVÉ propose des formations et du conseil aux postes, aux écoles, universités ou encore aux entreprises locales.

www.herve.io

Damien Gires :
damien@herve.io

Pôle Création numérique et audiovisuelle :

Nadia Bouissehak :
nadia.bouissehak@institutfrancais.com

Hannah Loué :
hannah.loue@institutfrancais.com

DIVERSION

Diversion cinema est diffuseur et distributeur de films et d'expériences en réalité virtuelle. Diversion crée des espaces VR tout autour du monde : pour des festivals – Cannes, Venise, Amsterdam, Dubaï – et pour des événements en proposant une offre clé en main.

www.diversioncinema.com

Camille Lopato :
camille@diversioncinema.com

UNFRAMED COLLECTION

Plateforme de distribution B2B d'expériences immersives et interactives dédiée aux institutions culturelles. Unframed Collection offre à ses partenaires et abonnés un catalogue éditorialisé d'œuvres immersives, ainsi qu'un ensemble de services sur-mesure (formation, mise en réseau, maintenance, etc.).

www.unframed-collection.com

Alexandre Roux :
aroux@lucidrealities.studio

Pour obtenir les contenus, les postes sont invités à remplir le formulaire sur IFprog.

L'Institut français remercie ses partenaires



cinétévé
EXPÉRIENCE

DIVERSION
cinema

iko



Grotte ornée du Pust d'Arz, site Grotte Chauvet-Pont-d'Arc, Ardèche, inscrite sur la Liste du patrimoine mondial en 2014



forum
des
images



lucid
realities
studio

mk2
films & vr

TARGO



UBISOFT
NOTRE-DAME DE PARIS
JOURNEY BACK IN TIME

ATLAS·V

INNER SPACE™

herVē