

CLAIR OBSCUR ET
RENNES MÉTROPOLE,
AVEC L'AIMABLE
CONCOURS DE L'INRIA

FESTIVAL
TRAVELLING

A

MADEBY

V

ATLAS V

MARDI 7 FÉVRIER 2023

LE PROGRAMME

MADE BY ATLAS V



Organisées depuis 2018 par l'association Clair Obscur, avec le soutien de Rennes Métropole, les rencontres "Made by" consistent à mettre en avant une entreprise reconnue pour sa contribution au développement de l'innovation dans la création audiovisuelle et cinématographique, en lui confiant les grandes lignes éditoriales d'une journée d'échanges entre professionnels de la production/création/diffusion de contenus. Après ARTE en 2022, carte blanche a été donnée à la société ATLAS V.

Atlas V est à l'origine de certaines des œuvres en réalité virtuelle les plus primées comme Gloomy Eyes, Battlescar, Spheres ou encore On the Morning You Wake (to the End of the World), récompensées à Venise, Sundance et Annecy. Elle a récemment reçu un Emmy Award pour le projet Madrid Noir.

La maîtrise de ces savoir-faire a permis de donner naissance au premier groupe média immersif maîtrisant toute la chaîne de production, de la conception à la distribution, avec en 2020 la création d'Albyon, studio spécialisé en temps réel et VR situé à Lyon, suivie en 2021 par Astrea, société dédiée à la distribution et la publication de contenus immersifs..

MADE BY ATLAS V

A L B Y O N

A T L A S V

P R O G R A M M E D E L A J O U R N É E

E S P A C E D É M O

A S T R E A



9H-9H15

MOT D'INTRODUCTION

[Sébastien Sémeril](#), Vice-président en charge de l'Économie, de l'Emploi et de l'Innovation à Rennes Métropole

[Patrice Gelin](#), Responsable du service Transfert, Innovation et Partenariats Centre Inria Rennes

[Fabrice Bassemon](#), Directeur de l'association Clair Obscur

9H15-10H45

PRÉSENTATION DU GROUPE ATLAS V- ALBYON - ASTREA

Les étapes clés (création, acquisition d'Albyon, lancement d'Astrea...), évolution de la stratégie de développement, du modèle économique, les principales productions (et distinctions obtenues), marchés adressés, line-up 2022-2023...

→ Avec [Arnaud Colinart](#) pour ATLAS V, [Danielle Giroux](#) pour ASTREA et [Thomas Hue](#) pour ALBYON

MADE BY ATLAS V

11H - 11H45

L'animation au service de la VR : de Missing Pictures à Monstrorama MR

→ Avec [Clément Deneux](#), Réalisateur et [Oriane Hurard](#), Productrice

11H45 - 12H30

Temps prospectif : Concerts virtuels et métavers, la solution RUSSEL, qui permet à des artistes et diffuseurs de proposer des performances live dans des mondes virtuels

→ Avec [Aurélie Leduc](#), Productrice

12H30 - 14H30

TEMPS NETWORKING ET BUFFET DÉJEUNATOIRE

Ouverture de l'Espace Démo (en lien avec Inria et plusieurs entreprises de l'écosystème des technologies immersives) et de l'espace VR où seront diffusées plusieurs productions d'Atlas V

14H30 - 15H15

Temps dédié à la R&D : les nouvelles technologies au service de la création artistique

→ Avec [Ferdinand Dervieux](#), CTO du groupe

15H15 - 16H

Temps dédié à la distribution : la stratégie d'ASTREA

→ Avec [Danielle Giroux](#), Directrice de la distribution, Astrea

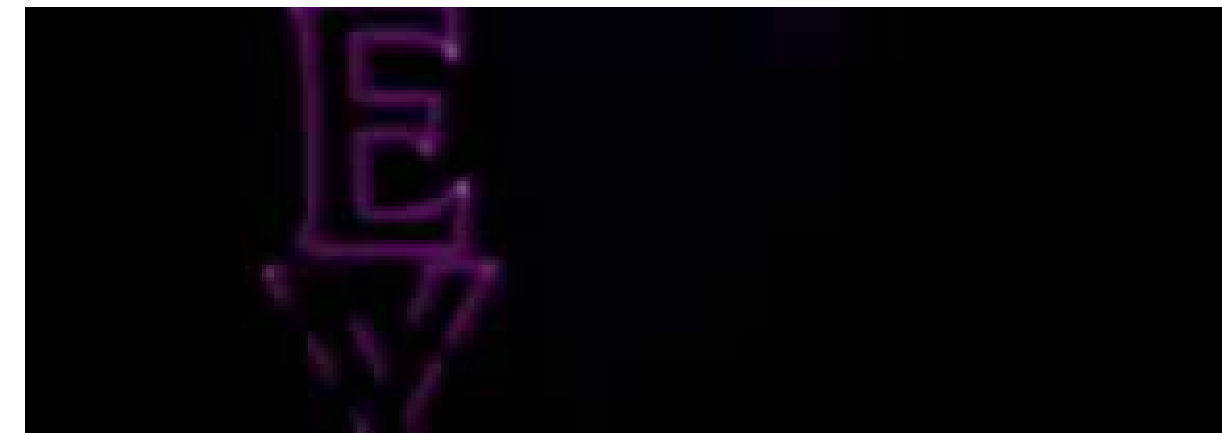
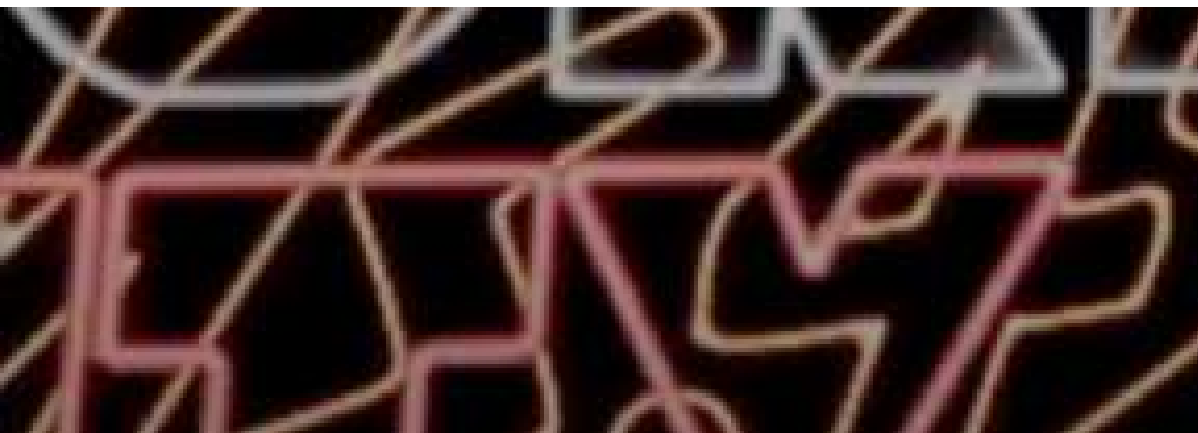
16H - 16H30

Temps de conclusion : évolution du secteur, évolution des formes...Vers le jeu vidéo et les expositions immersives

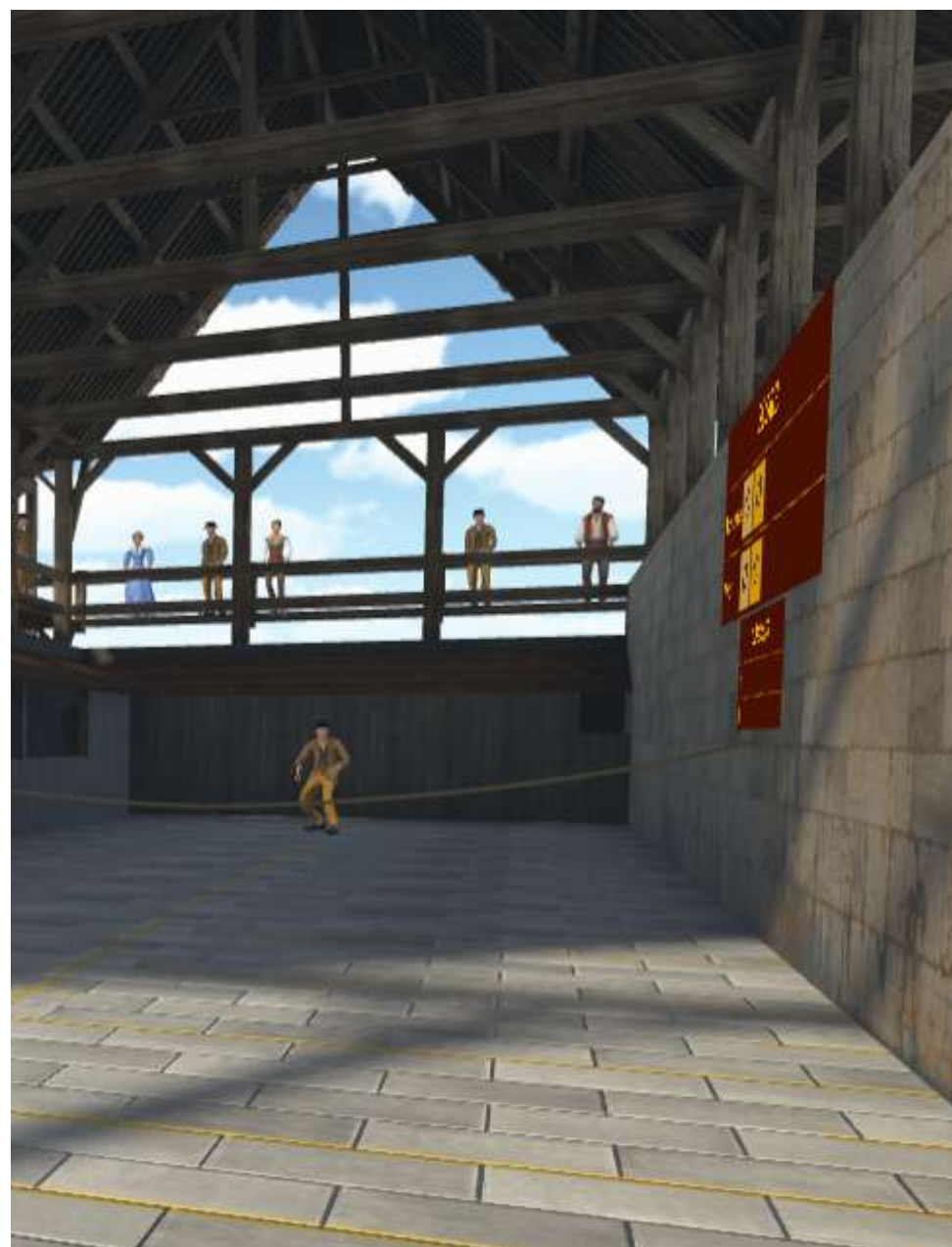
16H30 - 17H30

Reprise du networking dans l'Espace Démo

Cette journée sera animée par [Benjamin Hoguet](#), Auteur, Réalisateur et Concepteur d'œuvres narratives numériques



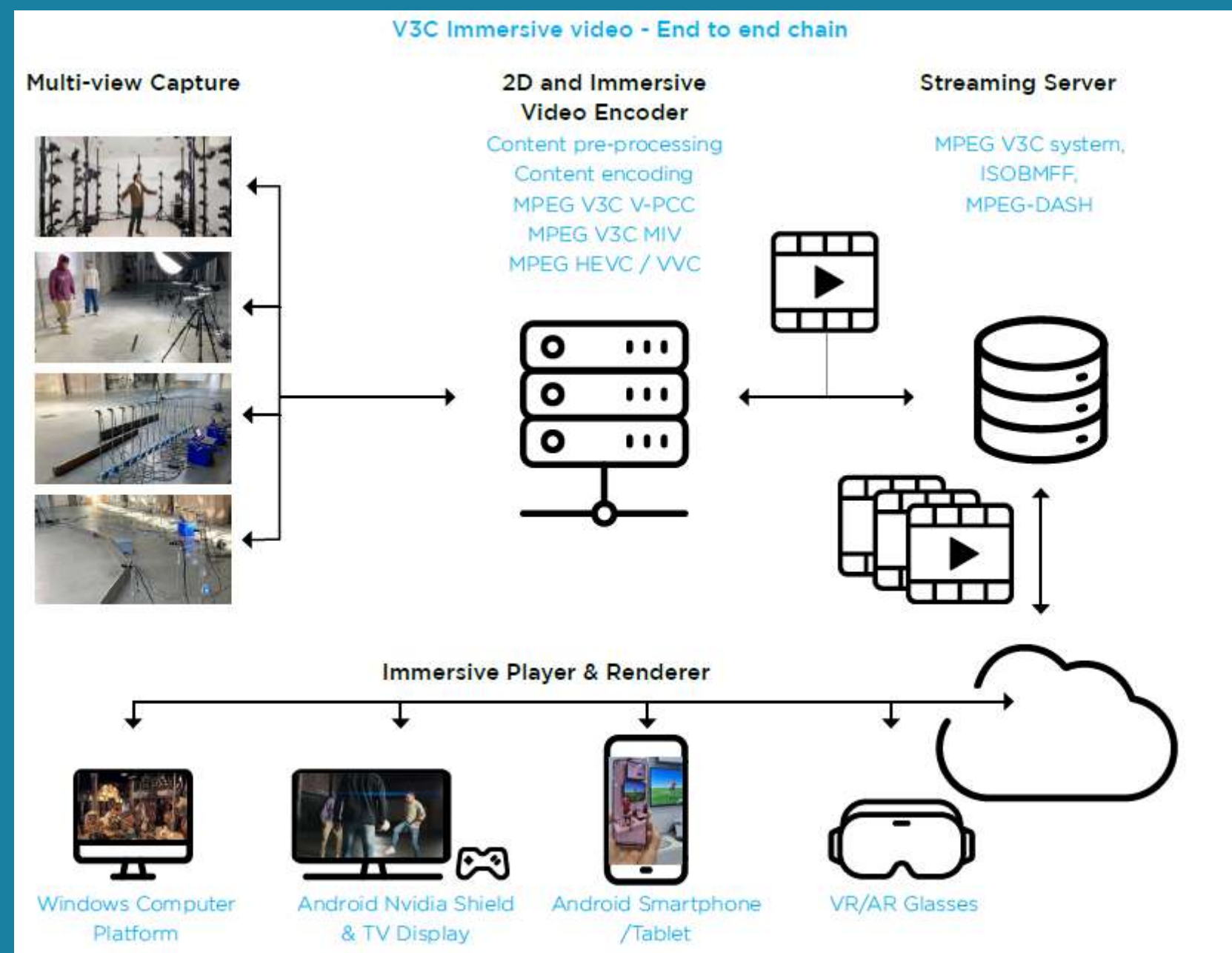
ESPACE DÉMO — ESPACE CONFÉRENCES INRIA



IRISA/INRIA

LE JEU DE PAUME À RENNES

Dans le cadre d'une collaboration entre les archéologues de l'Inrap et les chercheurs de l'IRISA/Inria, une reconstitution de la salle du pélican telle qu'elle était à l'époque à Rennes, permet de découvrir ce sport et d'y affronter un joueur. Le projet continue dorénavant dans le cadre de Digisport, en collaboration avec le Comité National de Courte Paume pour proposer un environnement de réalité virtuelle pour la découverte, la promotion et l'entraînement à ce sport.



INTERDIGITAL

MPEG VISUAL VOLUMETRIC VIDEO-BASED CODING (V3C)

UN NOUVEAU STANDARD POUR LA COMPRESSION DE VIDÉOS IMMERSIVES VIRTUAL ACOUSTICS

La popularité croissante des applications XR a poussé l'industrie des médias à explorer la création et la diffusion d'expériences immersives grâce à la capture vidéo volumétrique. Les formats vidéo 3D résultants permettent aux utilisateurs de naviguer à l'intérieur de contenus immersifs en temps réel et d'interagir avec ceux-ci. Cette démonstration de la technologie V3C présente une application de téléapprentissage immersif exploitant la diffusion de médias volumétriques compressés grâce aux nouveaux codecs MPEG V3C, incluant un codec de nuages de points vidéo (Video-based Point Cloud Compression - V-PCC) et un codec de vidéo immersive (MPEG Immersive Video - MIV).



IRISA – VRTIST

UN OUTIL VR POUR LE LAYOUT ET L'ANIMATION

Dans le cadre du projet Européen INVICTUS, l'IRISA a travaillé à la réalisation d'un outil open-source de création collaborative de contenus 3D en VR dédié au layout et à l'animation. L'objectif est d'exploiter les capacités des technologies VR (vision stéréoscopique, précision des contrôles, manipulations dans l'espace conjoint des positions et des orientations) pour concevoir des modalités de création nouvelles et faciliter la conception collaborative de scènes 3D pour la production de séquences animées (layout, animatique, animation key-frame). Le projet vise à offrir un complément aux pipelines classiques, et se spécialise sur des questions d'animation.



IRISA-INRIA

CREATIVE HARMONY

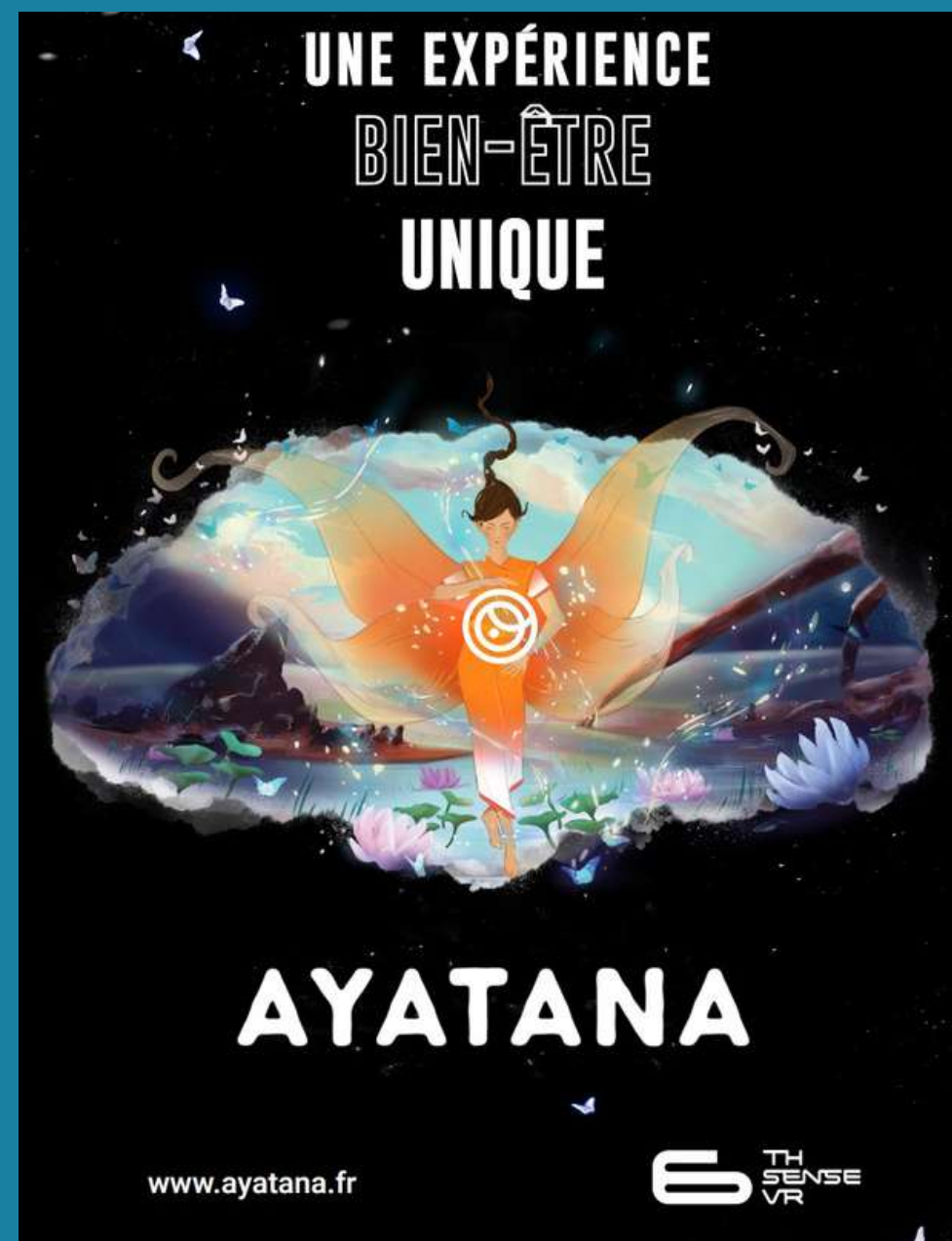
Creative Harmony est une expérience de réalité virtuelle collaborative invitant les spectateurs à s'exprimer corporellement. Avec son univers inspiré des peintures romantiques allemandes, l'œuvre onirique propose de créer ensemble un paysage virtuel par le corps en mouvements. Creative Harmony a été créée en collaboration entre l'IRISA-Inria Rennes, l'Université Paris 8 et l'Université Rennes 2, par différents étudiants artistes et étudiants scientifiques en informatique. Déjà présentée aux festivals Recto VRso du Laval Virtual, LEV en Espagne, et Ars Electronica en Autriche, cette création sera cette fois proposée entre Immersia et un casque de réalité virtuelle.



BZH STUDIO

BZHSTUDIO XR

Situé à Vannes, labellisé "ECOPROD", BZHStudio et ses 250 m2 dédiés à la production audiovisuelle, propose notamment 50 m² d'écran Led à destination des petites ou grandes productions pour une immersion temps réel. Le Bzh Studio est équipé des derniers procédés techniques, rendant possible tout Workflow, de la HD, à la 4K, la Xr avec Disguise et Unreal / Unity.



6TH SENSE VR

LES ATELIERS AYATANA

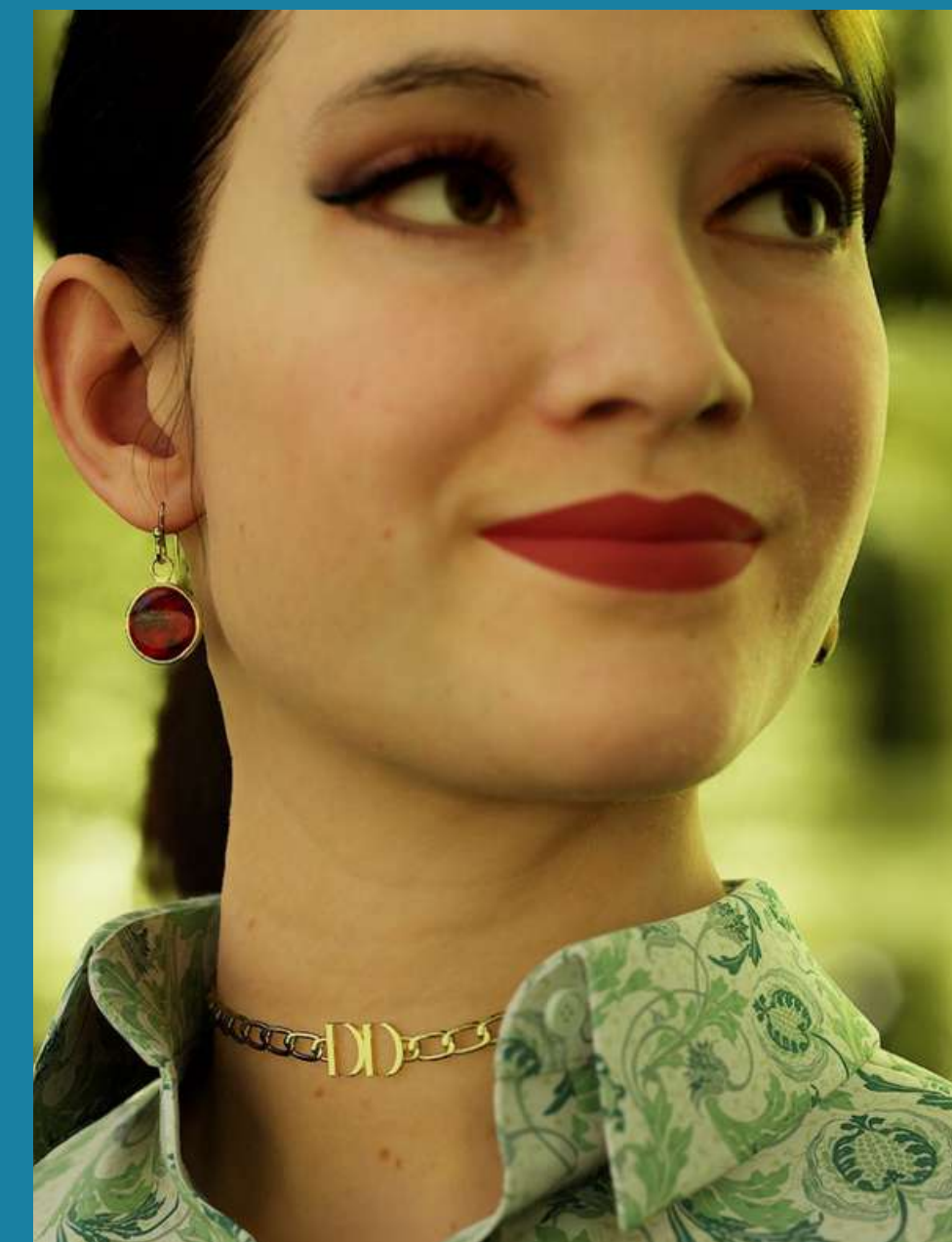
6th Sense VR est une start-up rennaise spécialisée dans la création et production de contenus en réalité virtuelle (VR) axés sur la QVT. Ayatana est une collection d'expériences immersives de 15 minutes chacune, offrant aux salariés, cadres ou dirigeants une pause mentale en les plongeant dans un espace virtuel de bien-être où ils sont invités à pratiquer des exercices de respiration et de visualisation.



AGENCE MEDIAFAUNE

ESCAPE GAME HYBRIDE, ENTRE VR & IRL

Concepteur d'Escape Game de portée historique, patrimoniale et touristique, l'agence Mediafaune se démarque par la création d'expériences collaboratives et hybrides invitant à agir entre le réel et le virtuel. Testez en démo la sensation de tourner un volant en réel et en virtuel – synchronicité du retour haptique et visuel – qui vous permettra d'orienter le faisceau de lumière et vous échapper du temple Egyptien...



EMOVA

ESSAYAGE VIRTUEL

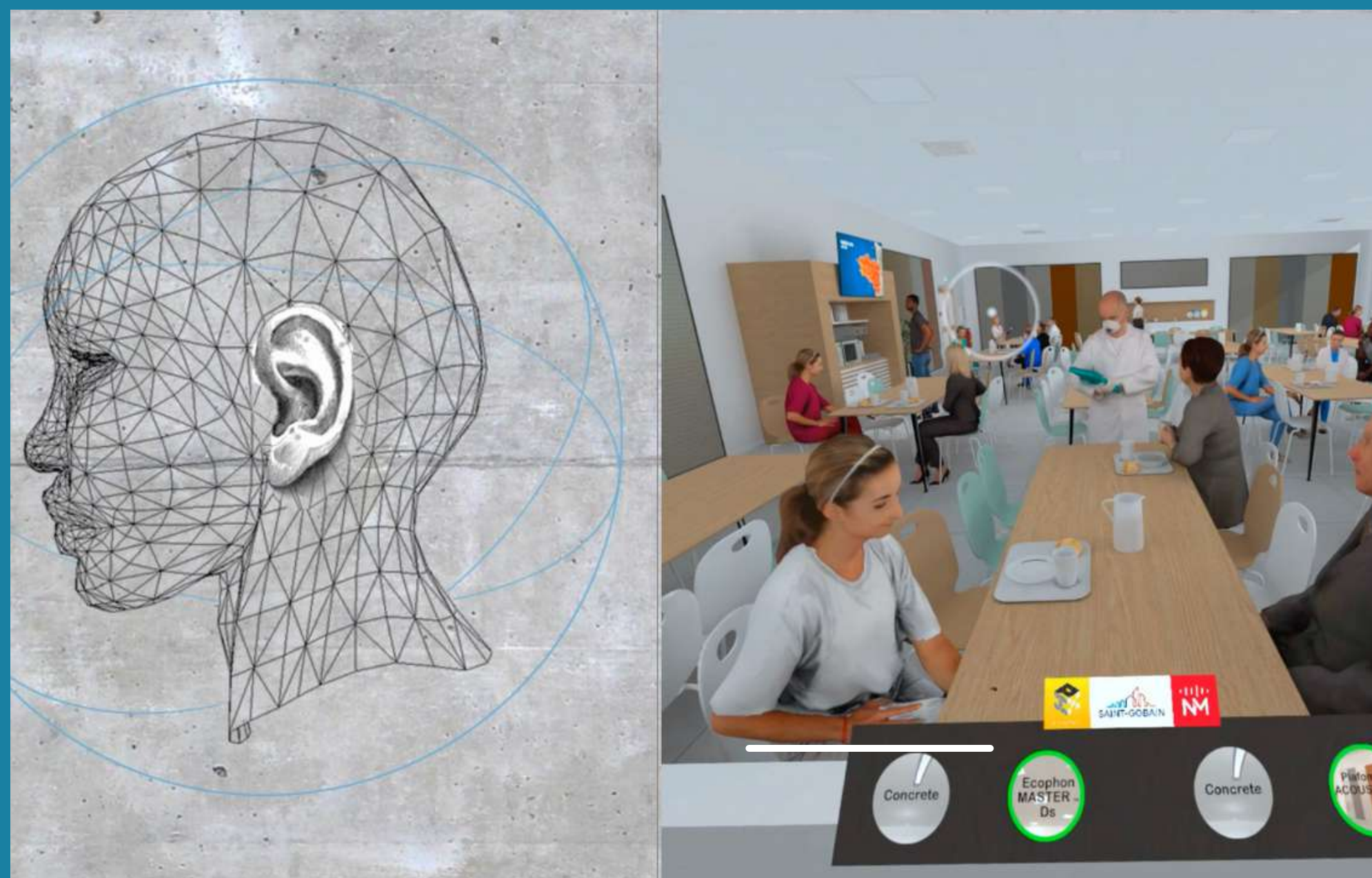
Emova est une jeune startup rennaise créée en 2022, qui propose une solution d'essayage virtuelle sur la base de votre avatar réaliste pour les produits de la mode et du luxe sur internet directement depuis un smartphone. Le tout grâce à la puissance du Deep Learning, de la blockchain, du cloud et du streaming en Mobilité sur tout type de device équipé d'une caméra et d'un écran de qualité. Une solution BtoB avec les marques pour des utilisateurs toujours plus connectés et entrant dans l'ère du web3 et des metaverses.



IMVERSE

NEXT-GEN MEDIA - LIVE VOLUMETRIC VIDEO

La société Imverse développe une technologie disruptive de captation et de rendu de vidéo volumétrique en direct, permettant à ses usagers de voir et interagir avec des hologrammes de personnes réelles plutôt qu'avec des avatars. Elle offre ainsi l'opportunité d'utiliser ces hologrammes dans de nombreux contextes où le temps-réel est essentiel, par exemple: l'événementiel, le metaverse, les concerts virtuels ou encore le sport.



NOISE MAKERS

VIRTUAL ACOUSTICS

La société rennaise Noise makers a réalisé un démonstrateur, qui propose un rendu audio à six degrés de liberté (6 DoF) dans un casque de réalité virtuelle. L'auditeur sélectionne les matériaux aux murs et au plafond d'une pièce virtuelle, pour explorer une scène sonore spatialisée dans différentes configurations.



TEN2TEN FILMS
« LE VOYAGEUR / LE VOYEUR » DE FABRICE DUGAST

Diptyque composé de 2 films sur 2 supports différents.

Une version « flat » (« Le Voyageur ») est dédiée à la diffusion cinéma et TV, l'autre (« Le Voyeur ») à la diffusion sur les plateformes de Réalité Virtuelle (VR). Dans les 2 versions, le spectateur est placé en vue subjective et assiste à une intrigue criminelle dans le regard et l'ouïe d'un protagoniste psychologiquement instable. La version « VR » permet de découvrir que, dans le « hors-champ » du film « flat », d'autres personnages pourraient être coupables.

POUR ALLER PLUS LOIN...

RETROUVEZ L'ATELIER DE FILMS EN BRETAGNE

FABRICE DUGAST ET LE VOY(CA)GEUR : SECRETS ET VÉRITÉS

AVEC FABRICE DUGAST, RÉALISATEUR • GWENAELLE CLAUWAERT,
PRODUCTRICE TEN2TEN FILMS

ANIMÉ PAR FRANCK VIALLE, DIRECTEUR DE FILMS EN BRETAGNE.

UN PARTENARIAT AVEC CLAIR OBSCUR – TRAVELLING, FILMS EN BRETAGNE ET TVR



ESPACE VR DÉDIÉ À **ATLAS V**

ESPACE CONFÉRENCES INRIA

EXPÉRIENCES EN ACCÈS LIBRE

POUR ALLER PLUS LOIN...

RETROUVEZ LE PODCAST "EN ATTENDANT TRAVELLING "

ATLAS V, LA CONSTRUCTION D'UN PROJET VIRTUEL

AVEC ORIANE HURARD, PRODUCTRICE ATLAS V ET CLÉMENT DENEUX, RÉALISATEUR

RETROUVEZ LES EXPÉRIENCES ATLAS V

DU 8 AU 14 FÉVRIER / 14H30-20H30

AU SALON VR DU TNB

ON THE MORNING YOU WAKE (TO THE END OF THE WORD)

DE JAMAICA HEOLIMELEIKALANI OSORIO, MIKE BRETT, STEVE JAMISON, ARNAUD COLINART ET PIERRE ZANDROWICZ

Un documentaire immersif qui apporte un nouvel éclairage sur la dissuasion nucléaire. Le 13 janvier 2018, 1,4 million de personnes à Hawaii ont reçu un SMS de l'Agence fédérale des situations d'urgence : Menace de missile balistique en direction de Hawaii. Mettez-vous immédiatement à l'abri. Ceci n'est pas un exercice. Dans les minutes qui ont suivi, ils ont dû faire face à des questions qui étaient impensables quelques instants auparavant : où s'abriter ? Que restera-t-il s'ils survivaient à une explosion nucléaire ? Comment expliquer à ses enfants comment et pourquoi une telle force de destruction est possible ? Lorsqu'enfin un démenti fut envoyé, il était déjà trop tard. Cette expérience collective avait mis à nu la menace croissante que les armes nucléaires font peser sur le monde.

POUR CHAQUE FILM RÉALISÉ,
DES DIZAINES D'AUTRES
RESENT À JAMAIS INACHEVÉS.

GÉNÉRIQUE

RÉALISÉ PAR Clément Deneux
avec Kuan-Yuan Lai (épisode 2)
et Lee Myung-Se (épisode 4)

À PARTIR D'UNE
IDÉE ORIGINALE DE Joseph Beaugard

CASTING ABEL FERRARA (États-Unis)
TSAI MING-LIANG (Taiwan)
CATHERINE HARDWICKE (États-Unis)
LEE MYUNG-SE (Corée du sud)
NAOMI KAWASE (Japon)

PRODUIT PAR Antoine Cayrol
Oriane Hurard

UNE COPRODUCTION Atlas V, ARTE France, BBC, PTS,
Serendipity Films, Wild Fang Films,
Giiioi

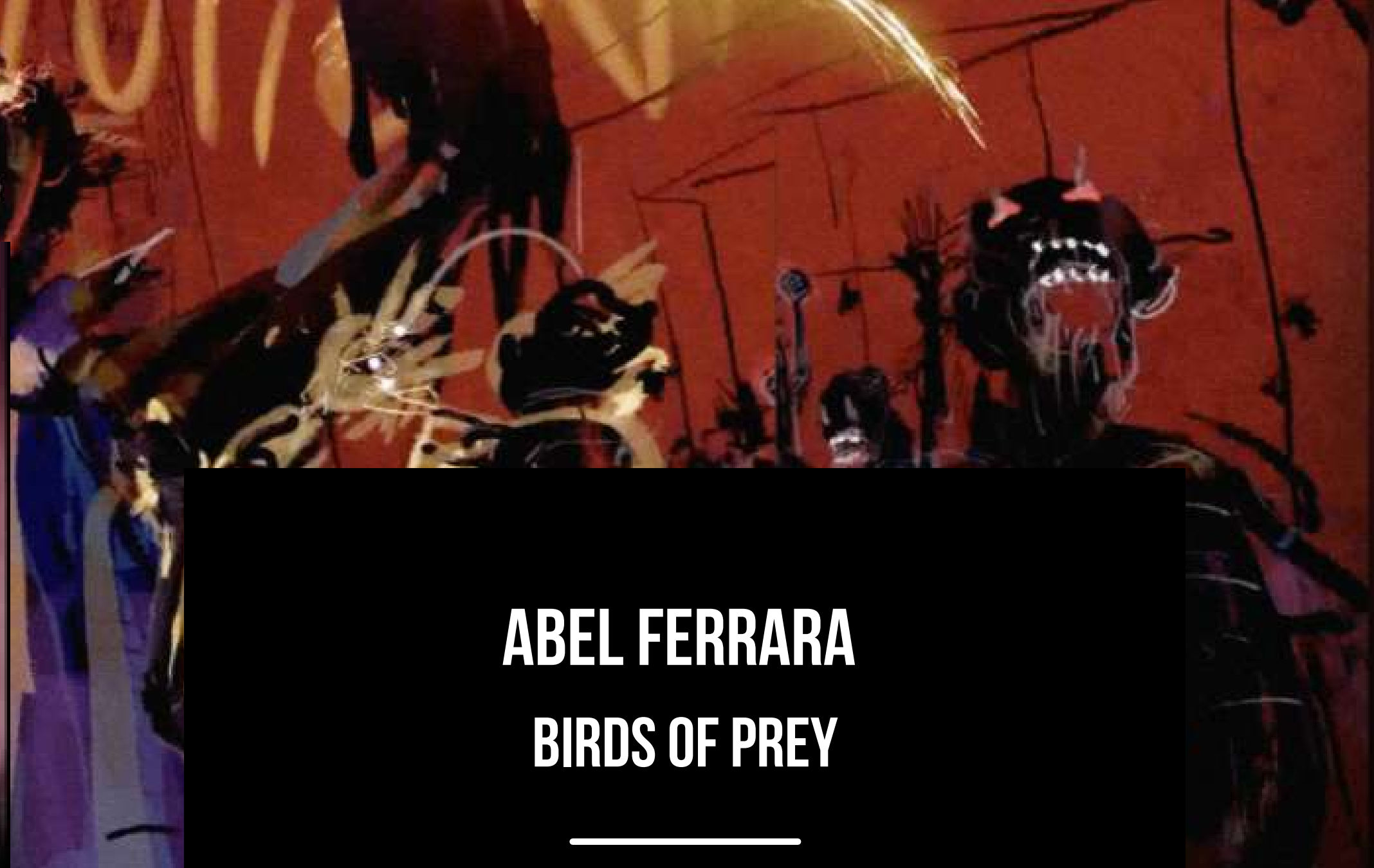
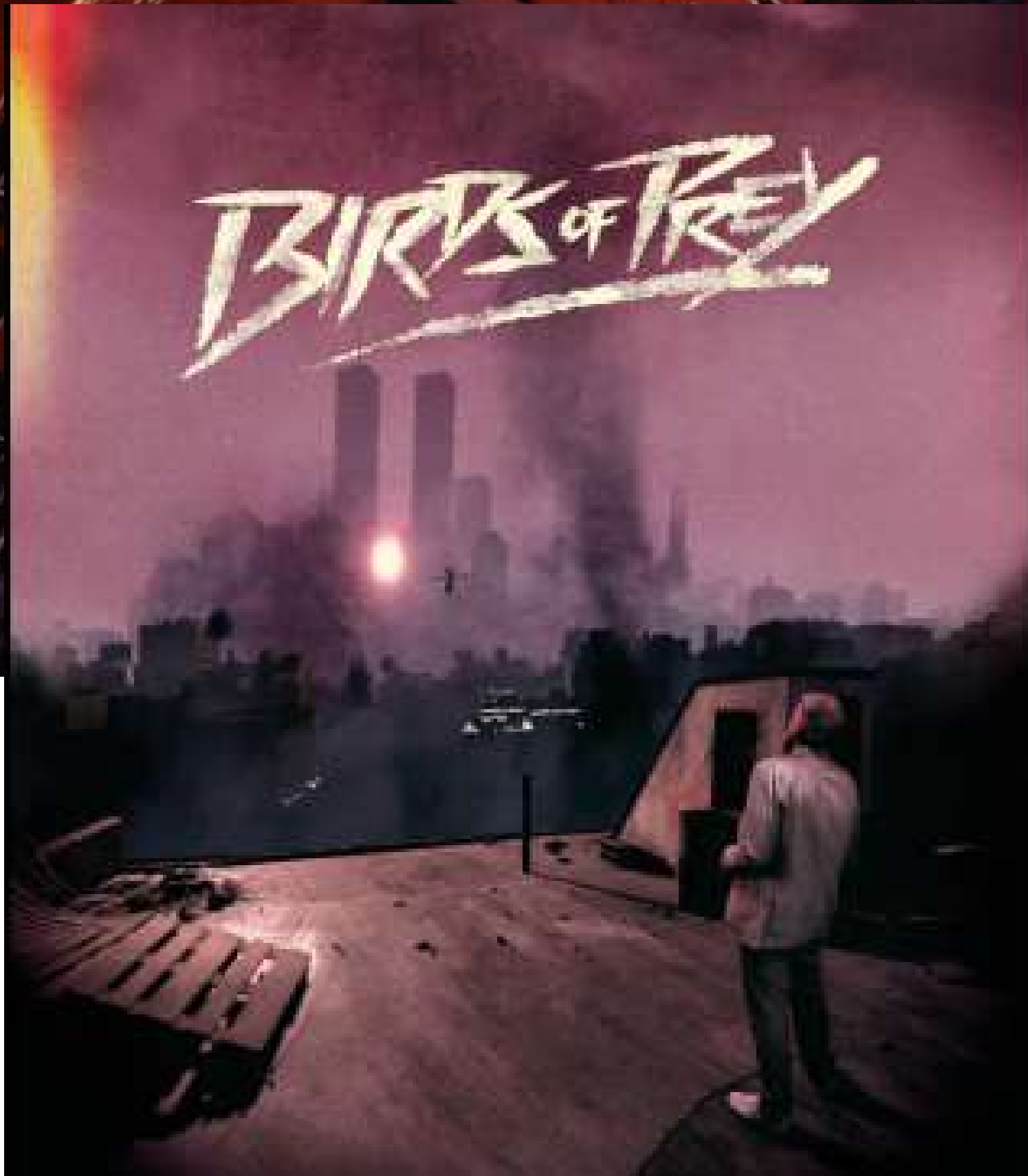
AVEC LE SOUTIEN DE CNC, Pictanovo, Région Auvergne-
Rhône-Alpes, Procirep-Angoa,
TAICCA, Film Fund Luxembourg,
RAPA and Ministry of Science and ICT
(Republic of Korea).



MISSING PICTURES

Série VR réalisée par Clément Deneux, d'après une idée originale de Joseph Beaugard. Une coproduction Atlas V, ARTE France, BBC, PTS, Serendipity Films, Wild Fang Films, Giiioi

Missing Pictures offre aux cinéastes la chance de raconter l'histoire qu'ils ou elles n'ont jamais pu porter à l'écran. Chaque réalisateur·rice nous raconte les grandes lignes d'un film inachevé et nous dévoile les raisons pour lesquelles ils ou elles ont dû y renoncer... Filmé·es en capture volumétrique, les cinéastes sont ensuite intégrés·es à l'expérience VR en animation temps réel, dont la direction artistique est conçue sur mesure à partir de l'univers de chaque film fantôme.

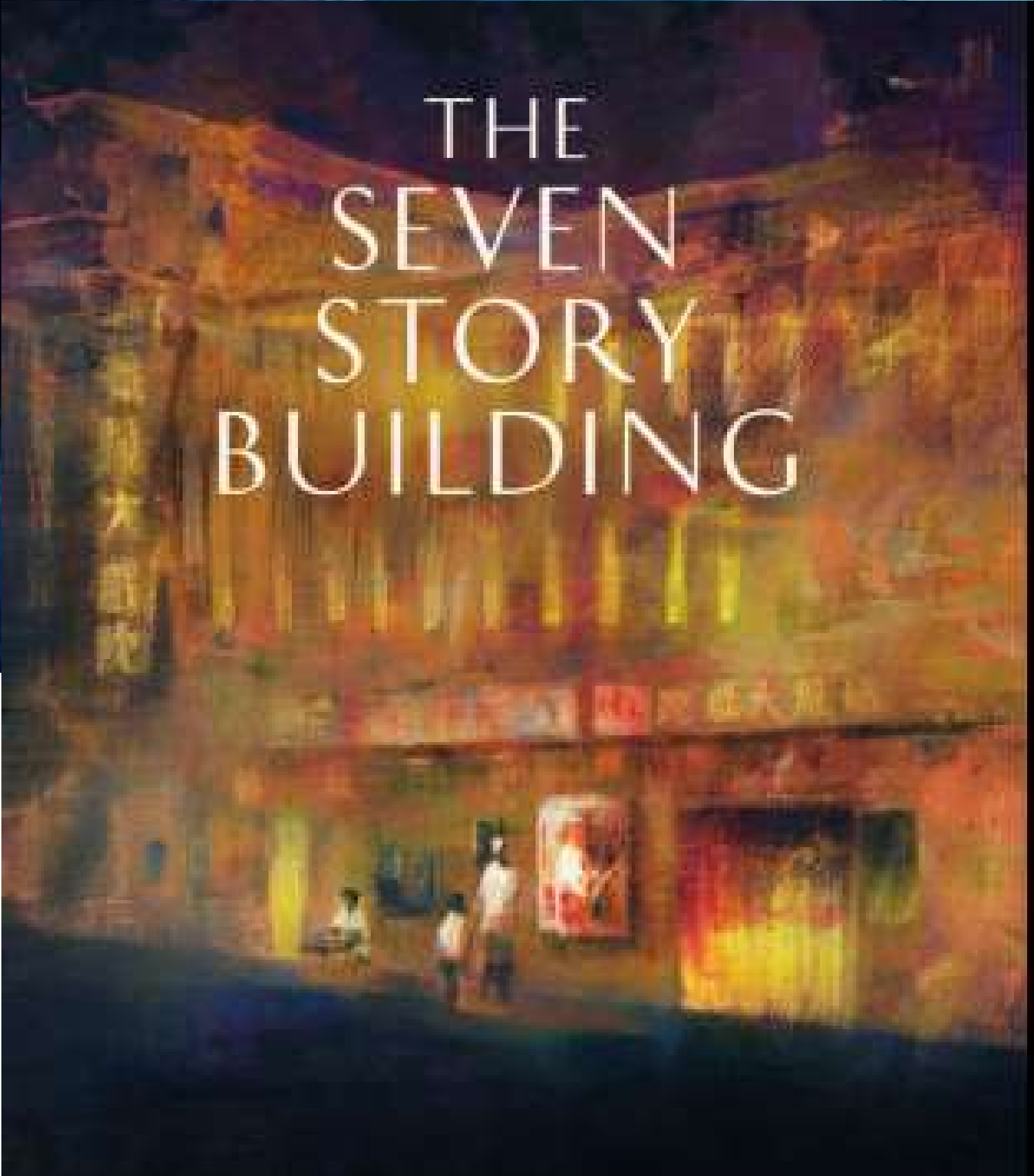


ABEL FERRARA

BIRDS OF PREY

8'35, expérience début

Birds of Prey devait être le thriller politique que le cinéaste Abel Ferrara avait toujours rêvé de réaliser ... jusqu'à ce que tout s'écroule. Le réalisateur transgressif de L'Ange de la vengeance (1981) et de Bad lieutenant (1992) nous emmène avec lui dans un voyage au cœur du New York des années 70.



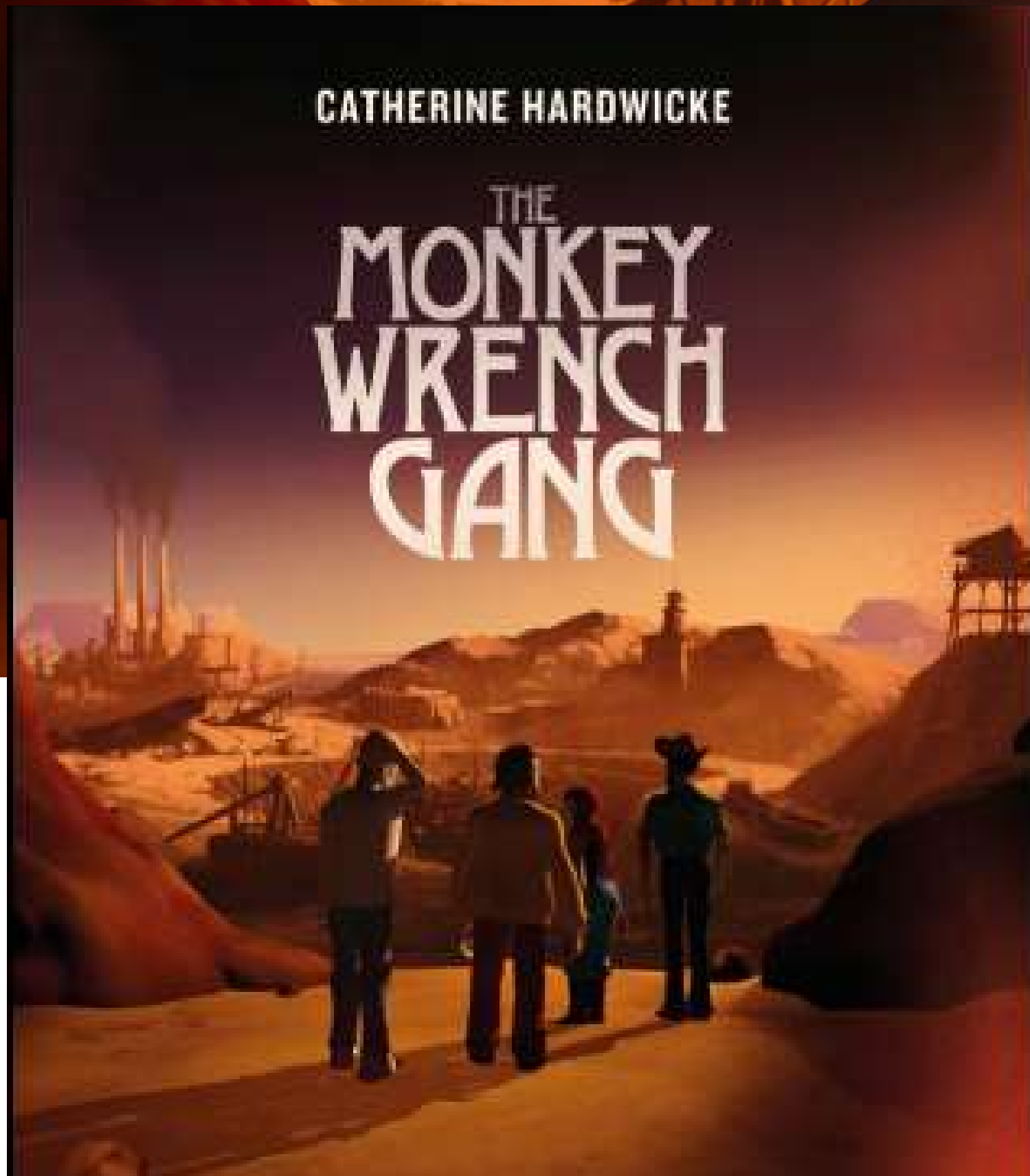
THE SEVEN STORY BUILDING



TSAI MING-LIANG THE SEVEN-STORY BUILDING

11'33, expérience assise

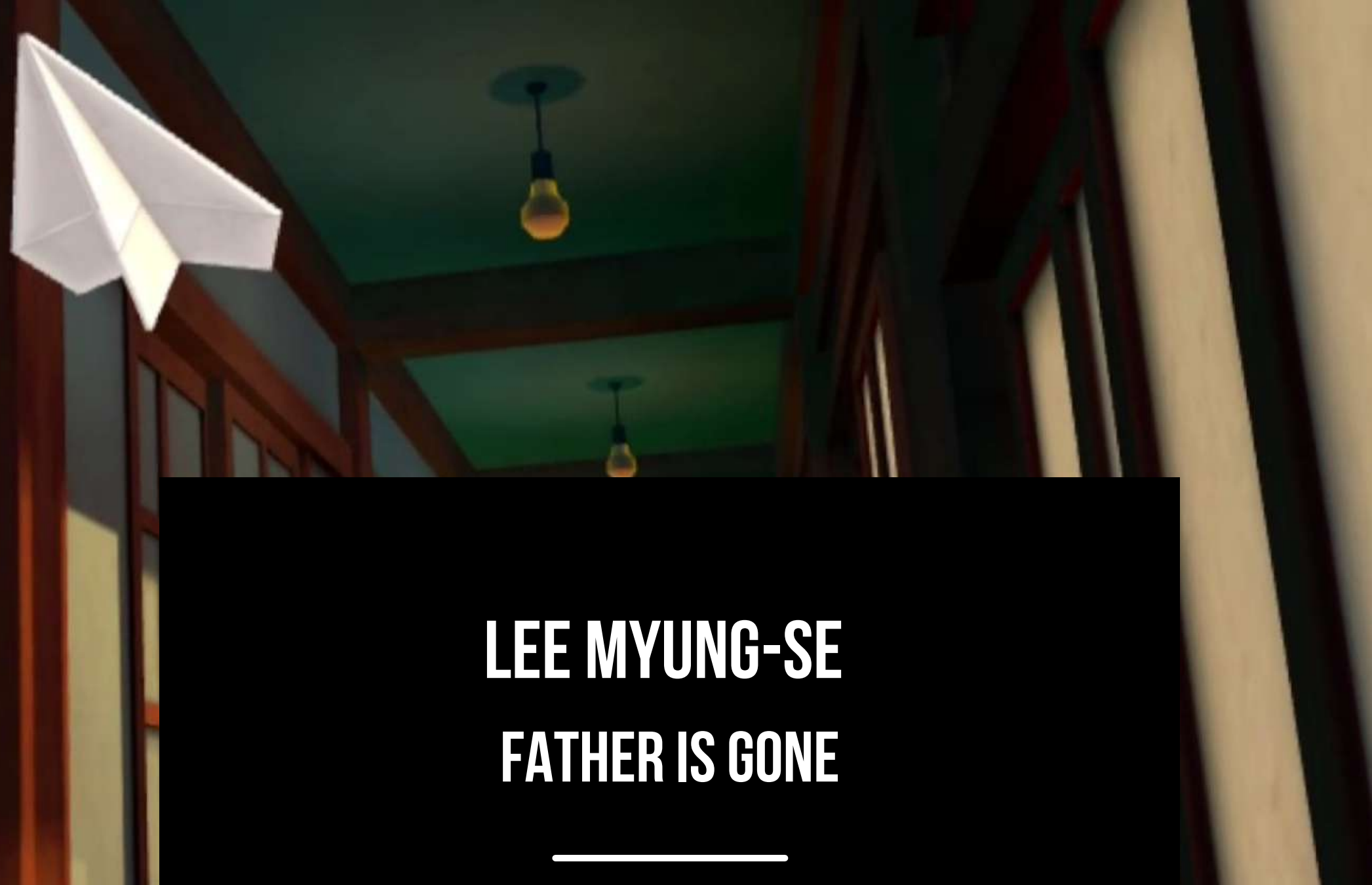
Maître du slow cinéma, le cinéaste taiwanais Tsai Ming-Liang n'a pas de missing picture à proprement parler. Ce qui le hante en revanche sont ses souvenirs d'enfance, si vivaces qu'il nous explique pourquoi il lui est impossible de les filmer, dans un vibrant hommage à ses grands-parents qui l'emmenaient chaque soir voir deux films au cinéma.



CATHERINE HARDWICKE THE MONKEY WRENCH GANG

11'24, expérience debout

Après l'énorme carton au box-office de Twilight chapitre 1, la cinéaste américaine Catherine Hardwicke a tenté de monter l'adaptation du Gang de la clé à molette d'Edward Abbey, livre culte de la contre-culture américaine des années 70 et précurseur de l'éco-activisme. La réalisatrice revient sur ce projet qui lui tenait particulièrement à cœur et qui est devenu, par la frilosité des studios hollywoodiens, un des "fantômes de son garage".

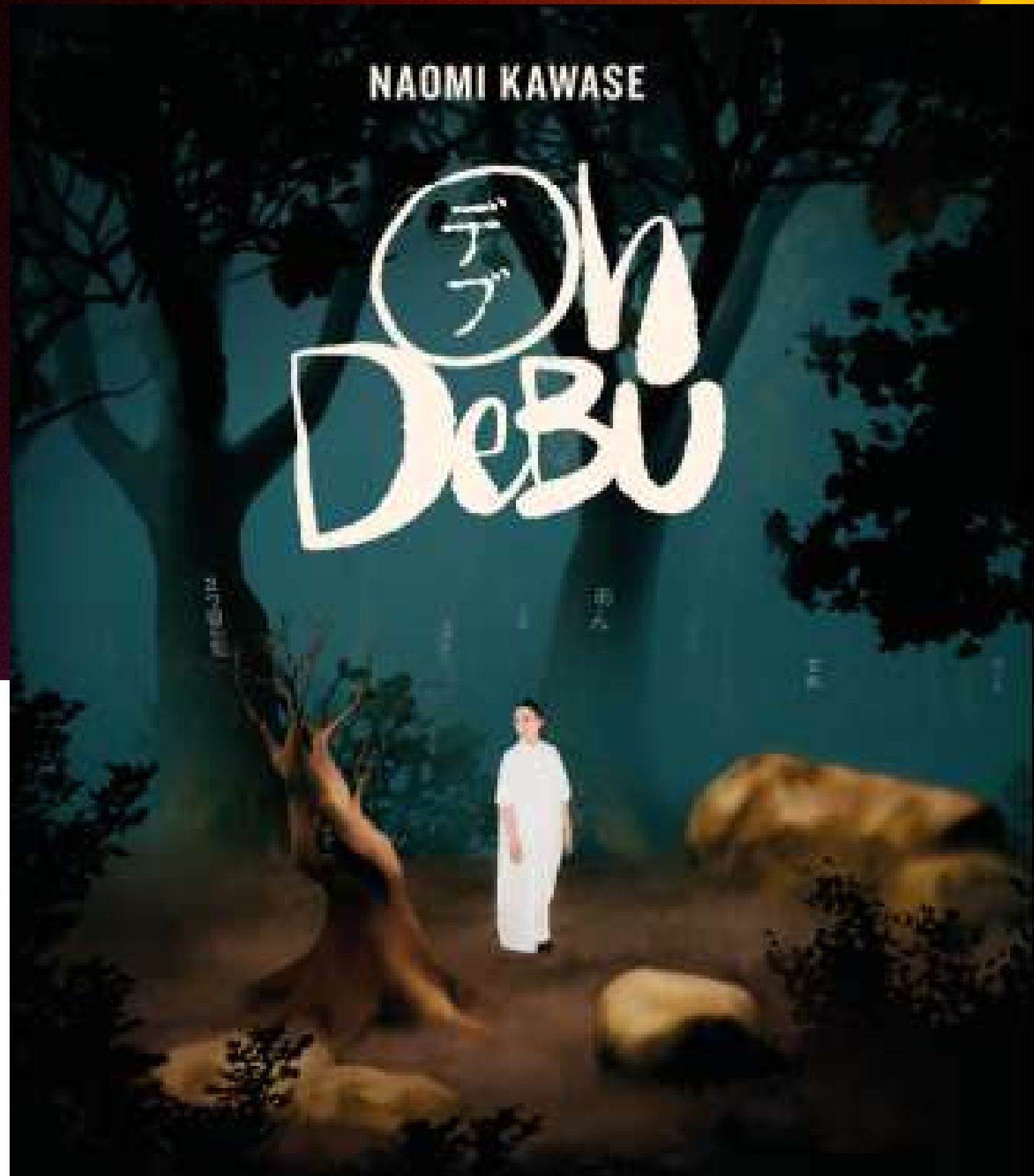


LEE MYUNG-SE FATHER IS GONE

11'20, expérience debout

Father is gone aurait pu être le premier long métrage de Lee Myung-se, mais le destin en a décidé autrement. Après un long hiatus de trente ans passés à réaliser des longs métrages singuliers en Corée comme First Love ou Nowhere to Hide, Lee redonne vie à ce projet autobiographique grâce à la réalité virtuelle. Avec pour toile de fond l'emménagement d'une famille dans une banlieue de Séoul dans les années 60, où le cinéaste a lui-même grandi, son film questionne la place du père dans la culture coréenne traditionnelle.

ÉPISODE 4



NAOMI KAWASE

OH DEBU

14'20, expérience assise

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 très fleur bleue et complexée par son poids. À travers cette histoire, Naomi Kawase avait voulu se donner un défi en réalisant une comédie au ton très éloigné du naturalisme poétique du reste de son œuvre.

ÉPISODE 5

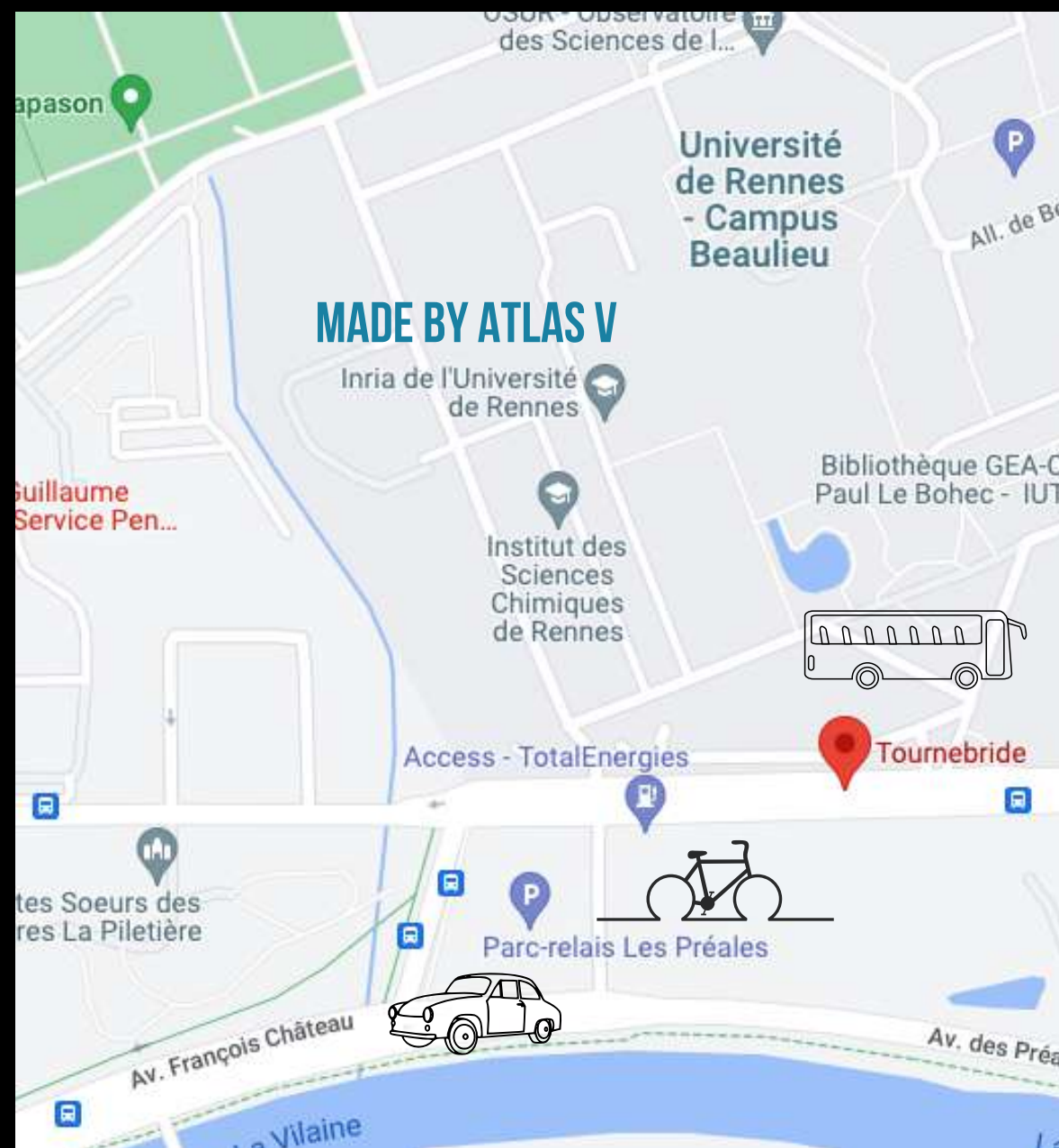
ENTRÉE GRATUITE

Sur inscription obligatoire

Merci de confirmer votre participation en vous inscrivant avant le vendredi 3 février 2023



MADE BY ATLAS V / FRAMAFORMS.ORG



VENIR À INRIA RENNES

CAMPUS DE BEAULIEU

263 AV. GÉNÉRAL LECLERC - RENNES

BUS

Arrêts

"TOURNEBRIDE", "PRÉALES"

Lignes C4 et C6,

⇒ Evitez Beaulieu Chimie si vous ne connaissez pas

VÉLO

C-PARK VÉLO LES PRÉALES

Av. des Préales

PARKING

PARC- RELAIS LES PRÉALES

Rue Django Reinhardt

⇒ Payant mais souvent libre

LE PARKING DU CAMPUS

⇒ Très prisé !

INFOS PRATIQUES



Rennes Métropole

clairobcur.



Travelling
7 — 14
fév. 2023
festival
de 
cinéma



s Métropole

clairobcur.info



Travelling

