



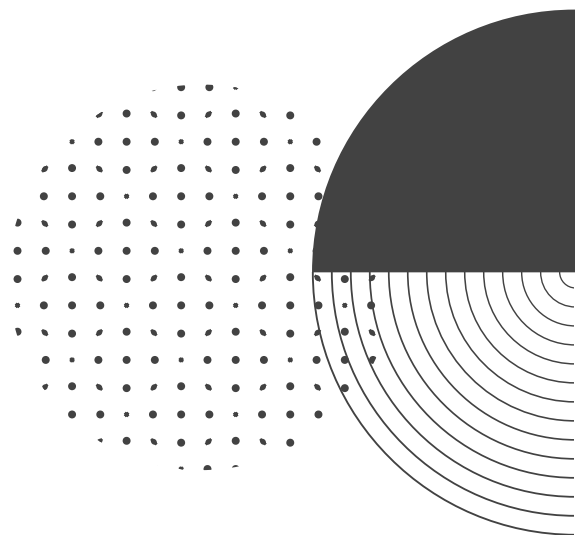
**GUIDE DU
PARTICIPANT**

2021

Pour sa 3ème édition, le Forum de consultation pour les industries créatives se tient en ligne du 22 mars au 20 mai 2021.

Thématique 4 :

Distribution XR : trouver un nouvel équilibre



DISTRIBUTION XR : TROUVER UN NOUVEL ÉQUILIBRE

En 2020, la proportion de consommateurs de contenus XR a connu une hausse importante en raison de l'adoption grandissante des casques de réalité virtuelle causée par la pandémie. Cette hausse arrive cependant au même moment et pour les mêmes raisons qui menacent les LBE (location-based entertainment – divertissement basé sur la localisation), ceux qui constituaient jusqu'à présent la meilleure façon de distribuer des oeuvres XR.

- Face à un marché divisé, quelles stratégies peut-on développer pour rejoindre les publics de la manière la plus efficace possible et pour assurer la visibilité d'un projet, quelle que soit sa forme ?
- Comment faut-il adapter les LBE pour répondre aux conditions et aux besoins actuels ?
- Comment peut-on démarquer les expériences XR des autres médias qu'ils côtoient sur les plateformes en ligne et dans les espaces physiques ?
- Peut-on créer des plateformes de distribution mieux adaptées aux contenus que nous produisons ou bien trouver des réseaux de distribution rentables et appropriés pour la circulation d'une installation XR à l'international ?

La création XR indépendante fait face à des défis de taille quand il s'agit d'assurer sa distribution et sa rentabilité économique.

Elle s'est développée sur un terrain vierge à défricher, pour un marché qui reste à créer. Au cours des dernières années, certaines initiatives de distribution et de circulation d'œuvres XR basées sur des modèles d'affaires in situ – plus accessibles et moins liés à l'acquisition d'outils technologiques – ont vu le jour. Quelques festivals de films et espaces muséaux ont commencé à offrir une programmation en RV, dont le festival de Venise, le premier festival d'envergure à avoir mis la RV sur un pied d'égalité avec les autres formats de film en lui créant sa propre compétition officielle.

Puis, la pandémie est arrivée. Festivals annulés, événements chamboulés, un public de retour dans le confort de son foyer: les canaux de distribution, encore naissants, sont soudainement remis en cause.

Dans un contexte où la création XR, encore peu connue du grand public et mal comprise par les institutions ne disposait pas, pré-pandémie, d'un lieu phare, tout est pratiquement à recommencer.

Les solutions potentielles sont liées aux lieux de diffusion. Il faudrait développer un réseau de festivals qui favorisent le rayonnement des œuvres – comme c'est le cas pour le cinéma qui dispose depuis longtemps de ses festivals prestigieux – et leur offrir ensuite une fenêtre de diffusion dans un format compatible avec les principaux dispositifs dispo-

nibles. Il faudrait en parallèle favoriser le développement de réseaux de diffusion qui contribueront à amener les contenus XR dans les foyers et à leur la découvrabilité par le grand public.

La question qui se pose actuellement: comment développer une stratégie de diffusion des contenus XR qui allie à la fois la visibilité des **événements internationaux**, l'accessibilité d'une **présentation in situ** et la pérennité d'un format qu'on peut louer, acheter ou visionner **sur demande** ?

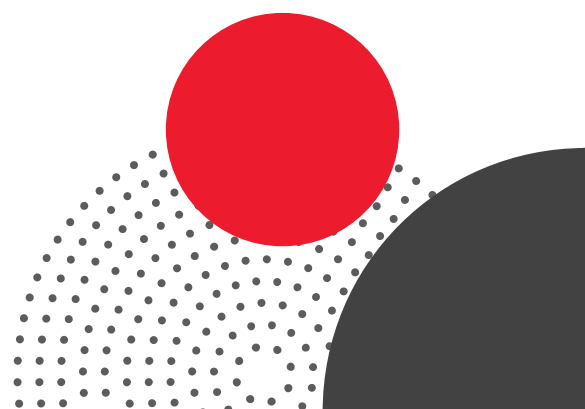
Sources de financement : méthode inédite pour média nouveau

[Kaleidoscope](#), une plateforme de type coopérative, rallie des professionnels des réalités étendues de partout dans le monde à la recherche de financement là où les canaux traditionnels de subvention ne suffisent pas. Sur la plateforme, les projets immersifs des membres sont mis au vote et peuvent recevoir le soutien des créateurs ou des fondations membres de l'organisme.

L'organisme international espère atteindre un soutien mensuel de 100 000\$ aux artistes d'ici la fin de l'année 2021 (dix fois plus que le montant actuel).

Distribution en temps de pandémie : disruption ou opportunité ?

Les festivals spécialisés



En 2020, en raison du contexte de la COVID-19, la section réalité virtuelle de La Biennale di Venezia, Venice VR Expanded, s'est déroulée exceptionnellement dans quinze lieux satellites à travers le monde. La 77ème édition du Festival international du film de Venise a ouvert sa sélection d'œuvres de réalité virtuelle, dont la majorité était en première mondiale, à des espaces culturels de premier plan dans la scène XR internationale. Le [Centre PHI](#) de Montréal a été l'unique lieu de diffusion de la Biennale au Canada.

Présenter près de 40 œuvres différentes sur différentes plateformes a posé un défi technique important, la technologie impliquée étant encore complexe. Notamment, il a fallu surmonter des problèmes et des bogues qui surviennent en raison de la compatibilité entre les logiciels ou le matériel et certaines salles ont dû être abandonnées faute de pouvoir résoudre certains problèmes. Pour [Michel Reilhac, commissaire pour Venice VR](#), cette version du festival a été un succès à bien des égards: « la beauté du réseau est que les quinze sites qui ont participé sont maintenant connectés et veulent continuer à faire des choses ensemble. Ils veulent faciliter la circulation des œuvres, des spectacles et des expositions. »

PHI VR TO GO : la réalité virtuelle à la maison

L'idée des espaces satellites est venue à Michel Reilhac quand il a eu connaissance de l'expérience PHI VR TO GO du Centre Phi, mise en place au début de la pandémie, en avril dernier.

PHI VR TO GO est une réponse à l'un des défis principaux auxquels le domaine XR fait face, soit l'accès au matériel nécessaire pour vivre des expériences immersives (d'après le [globalwebindex 2020](#), 4% des utilisateurs d'internet dans le monde possédaient un casque VR. Le taux est le même pour les Canadiens entre 16 et 64 ans.)

Ce problème était pallié en partie par les LBE (location-based entertainment), mais cette solution s'est montrée intenable face aux impératifs de confinement depuis le printemps 2020. Le projet PHI VR TO GO, d'abord lancé à Montréal, puis à Québec avant de se rendre à [Paris](#) (via le 104 et Diversion Cinema) et au [Luxembourg](#), propose un casque de réalité virtuelle accompagné d'un catalogue d'œuvres choisies par PHI, le tout livré à domicile.

Élargir le public : au-delà des plateformes propriétaires

Grâce aux espaces satellites, Venice VR Expanded a pu élargir l'accès à sa programmation, mais cet accès était encore limité: en Amérique du Nord, la programmation n'était disponible qu'au Centre Phi de Montréal et au Northwest Film Center de Portland, et ce seulement pendant 10 jours en septembre.

Qui plus est, les plateformes de distribution VR sont fragmentées, il n'est pas simple de passer d'un format à l'autre, chaque plateforme utilisant sa propre technologie. Michel Reilhac l'a souligné,

il faudra en priorité régler ce problème pour les prochaines éditions de Venice VR Expanded. C'est avec cet objectif qu'il s'est joint aux organisateurs d'autres festivals internationaux de RV pour élaborer un plan qui les amènera à se tailler une place à part entière dans l'environnement de distribution en ligne, actuellement principalement axé sur les modèles de l'industrie du jeu vidéo.

Le projet « The Festival Collection » sera géré par le Centre PHI. L'objectif est de réfléchir à un moyen de rassembler les contenus VR artistiques au sein d'une plateforme identifiable et reconnue comme une garantie de qualité.

Une autre solution basée sur le standard Web VR est proposée par la firme belge, [LucidWeb](#). Elle permet aux festivals de créer une librairie de projets afin de les rendre accessibles de manière centralisée, peu importe le type d'appareil utilisé. La solution de LucidWeb a déjà été utilisée au [Geneva International Film Festival](#), au [Electric African VR Festival](#) et au [360 Film Festival](#) à l'automne 2020. Le [FIVARS](#) (le Festival of International Virtual and Augmented Reality Stories) a d'ailleurs utilisé une solution similaire en octobre 2020 pour présenter des projets VR et 360 sur une plateforme en ligne.

Puisque ces solutions sont centralisées sur des plateformes en ligne, elles permettent la mise en place de librairies qui peuvent être mise à jour rapidement et qu'on peut limiter à certaines régions du monde, selon les besoins d'un événement. Ainsi, il est aussi possible de respecter les règles de protection des données des publics (comme le RGPD

en Europe) en plus de pouvoir contourner les « taxes » imposées par Apple, Facebook et les autres sur les ventes qui passent par leurs plateformes.

Tournées d'œuvres XR : Carne y Arena d'Alejandro González Iñárritu

Déjà à Venise en 2019, le **Centre PHI** commençait à se faire connaître pour sa capacité à mettre en place des expositions itinérantes avec son projet [Phi Immersive: Theatre of Virtuality](#). En 2020, **PHI Studio** a poursuivi sur cette lancée en s'associant à d'autres partenaires afin de permettre à des projets XR d'aller en tournée. Dans un premier temps, le studio s'est associé avec [Emerson Collective](#) pour relancer une tournée du projet [Carne y Arena](#) d'Alejandro González Iñárritu. Initialement lancée au **Festival de Cannes** en 2017, l'expérience immersive avait peu circulé en raison de son format contraignant et laborieux (elle n'avait été présentée qu'à Milan, Los Angeles, Washington, Amsterdam et Mexico).

À l'aide de PHI, le projet sera rendu accessible à un plus grand public en tournant d'abord à Aurora, dans l'État du Colorado, avant de se rendre à l'Arsenal Montréal en 2021, chaque fois dans un format repensé pour satisfaire les exigences sanitaires actuelles.

Approfondir le sujet

Un dossier Bain & Company, l'un des plus grands cabinets de conseil en management et stratégie au monde : [How Location-Based Entertainment Companies Can Rebound from the Covid-19 Crisis](#)

[VR film festivals go 100% virtual & launch a Netflix-like streaming platform for VR](#), article par la firme belge, LucidWeb qui offre une plateforme de diffusion basée sur le standard Web VR

[ANALYSIS: IMMERSIVE TECH IN FILM FESTIVALS \(2020\)](#)

[Diffusion de la XR et nouveaux paradigmes numériques](#)

[Catalogue Médiation numérique et innovation culturelle](#)

[Catalogue VR Immersive Experiences](#)

[Catalogue FR//XR](#)

[Taking VR stories to UK audiences](#): un rapport sur la distribution et présentation du documentaire en RV [Common Ground](#).

Sources

CRAIG, Emory. *The Festival Collection: A Platform for Creative VR Projects*, dans Digital Bodies, septembre 2020 [<https://www.digitalbodies.net/virtual-reality/the-festival-collection-a-platform-for-creative-vr-projects/>]

CROLL, Ben. Michel Reilhac on *How Festivals Are Launching a Joint VR Platform*, dans Variety, septembre 2020. [En ligne: <https://variety.com/2020/digital/news/michel-reilhac-vr-1234778739/>]

ECONOMOU, Vassilis. Cannes' Marché du Film explores location-based entertainment, dans Cineuropa, mai 2019. [En ligne: <https://cineuropa.org/en/newsdetail/372719/>]

Fonds des médias du Canada, Reprendre autrement - Rapport sur les tendances dans l'industrie. Janvier 2021 [<https://cmf-fmc.ca/fr/futur-et-medias/rapports-de-recherche/reprendre-autrement/>]

GlobalWebIndex's flagship report on device ownership and usage 2020. [En ligne: <https://bluesyemre.files.wordpress.com/2020/05/globalwebindexe28099s-flagship-report-on-device-ownership-and-usage.pdf>]

PHI. Diffusion de la XR et nouveaux paradigmes numériques, dans Immerse, novembre 2020 [<https://immerse.news/diffusion-de-la-xr-et-nouveaux-paradigmes-num%C3%A9riques-13e640fc17ab>]