

La télévision du futur s' imagine aussi en réalité virtuelle

MÉDIAS La RTBF a produit deux fictions diffusées au festival VR Experience

► Après D8 avec « Nouvelle Star », TF1 et « The Voice » ou encore Arte, la RTBF s'intéresse à la réalité virtuelle à travers sa cellule webcréation.
► Une révolution en marche ?

À u dernier Festival de Cannes, le réalisateur mexicain Alejandro González Iñárritu réveillait la croisette avec *Carne y Arena*, un court-métrage sur un groupe de migrants réalisé en réalité virtuelle (VR). Une initiative loin d'être isolée puisqu'elle fait écho à celle de la Mostra, qui diffusait l'an dernier *Jesus VR, The story of Christ*, le premier long-métrage tourné en réalité virtuelle. Un festival vénitien qui ira cette année un cran plus loin en dédiant une compétition à cette nouvelle forme de cinéma.

Technologie permettant de plonger au cœur d'un monde créé artificiellement, la réalité virtuelle connaît ces dernières années un remarquable essor. Au départ cantonnée aux jeux vidéo et à internet, la VR se décline aujourd'hui sur tous nos

écrans ou presque. Preuve notamment à travers la programmation du festival VR Experience, dont la deuxième édition se déroulera du 21 au 25 juin à Bruxelles (lire ci-dessous).

Parmi les expériences présentées, *White Pig* et *La vie à venir en 360*, deux projets produits par... la RTBF. « Nous avons lancé la cellule web-crédation en 2014, explique Jeanne Nutte, chargée de projets RTBF interactive. *En tant que service public, nous devons nous adresser à tous les publics. Une partie du public se trouve sur le web et les réseaux sociaux. L'idée était donc de créer des contenus dédiés à ces plateformes-là. La narration est*

spécifique, différente des médias radio et télé traditionnels. Aujourd'hui, on parle énormément de VR. On s'est donc dit que c'était intéressant de la faire découvrir à notre public. Lorsqu'un projet s'est présenté, on a décidé de le tester, car il répondait à tous les objectifs de la cellule web-crédation. »

Pour la RTBF, la VR est aussi une manière de reconquérir un public plus jeune, ultra-connecté et moins friand de l'offre de la télévision linéaire.

Un enrichissement de l'expérience télévisuelle

En télévision, la réalité virtuelle sert pour l'instant bien souvent à enrichir l'expérience du téléspectateur. « *Mais un projet uniquement autour de la réalité virtuelle serait aussi tout à fait possible* », précise Jeanne Nutte.

Des avantages déjà bien cernés chez nos voisins. En avril 2016,

D8, petite chaîne du groupe Canal+ où officie un certain Cyril Hanouna, fut la première à franchir le pas avec le télécrochet *Nouvelle Star*. En association avec la société FremantleMedia, elle permettait d'assister à l'émission en vidéo 360° et d'être au centre du show pour les spectateurs possédant un casque de réalité virtuelle.

L'année suivante, c'est TF1 qui permettait au spectateur de se glisser dans la peau d'un juré en regardant *The Voice*. De son côté, Arte lançait en janvier 2016 une application à 360°, accompagnée de toute une série de projets dont *I Philippe*, film diffusé au festival VR Experience. « *Nous allons densifier notre offre d'expériences immersives, assurait alors à Libération Bruno Patino, directeur éditorial de la chaîne. C'est notre priorité numéro 1 dans le numérique, qui est l'un de nos trois axes de développement, avec la fiction et le docu-*

mentaire. » L'enveloppe budgétaire pour y parvenir avoisinerait les 2,5 millions d'euros.

À la RTBF, la VR n'est pour l'instant pas une priorité même si on y reste attentif. Aucun autre projet n'est par exemple sur la table et il n'existe pas de budget dédié, même si on n'exclut pas que ça soit le cas dans le futur.

« *En tant que service public, nous devons être à l'écoute du public mais aussi ouvrir la voie à de nouvelles possibilités, et le porter là où il n'aurait pas forcément été. On ne va pas pour autant mettre tous nos moyens là-dedans car on sait que la VR reste une niche. Il faut être équipé d'un casque, qui coûte très cher. Il y a aussi l'option d'un cardboard, mais les gens ne sont pas forcément au courant. Si demain tout le marché francophone devait s'équiper en VR, ça deviendrait peut-être une priorité. On reste ouvert.* »

Difficile donc d'affirmer que la télévision de demain passera forcément par la réalité virtuelle. Elle n'a pour l'instant qu'un intérêt limité pour la télévision linéaire et à moins d'un énorme saut technologique, le champ des possibles reste restreint. Mais après tout, on disait la même chose de la radio et d'internet... ■

GAËLLE MOURY

PROGRAMME

Cinq jours au cœur du réel

Organisé par le Cinéma Galeries, UGC, screen.brussels et Poolpio, Experience, festival consacré à la réalité virtuelle, fête cette année son deuxième anniversaire.

Au programme : 30 expériences allant de l'animation au documentaire, en passant par des expériences interactives.

Quand ? Du 21 au 25 juin.

Où ? Cinéma Galeries et UGC De Brouckère (Bruxelles).

Infos : www.experience-vr.be (réservation obligatoire).

TECHNOLOGIE**La réalité virtuelle, ça change quoi ?**

Une équipe cachée Première grosse différence avec un tournage classique : la nécessité de cacher l'entièreté de l'équipe et du matériel (éclairage...). L'utilisateur peut en effet se mouvoir à 360°. Toutes les possibilités doivent donc être envisagées.

Un nouveau storytelling Sorte de bulle, la VR nécessite une nouvelle manière de penser le récit. « *En réalité virtuelle, on casse le quatrième mur* (le mur imaginaire situé au-devant de la scène au théâtre ou l'écran de cinéma et au travers duquel le public voit les acteurs jouer, NDLR), explique Jean-Louis Decoster directeur artistique et co-fondateur de Poolpio, un des organisateurs du festival VR Experience. *Beaucoup de réalisateurs se lançant dans la VR travaillent donc avec des gens du théâtre, des scénographes. Ce sont vraiment des chorégraphes.* »

Un défi technique Les prises de vue doivent être réalisées avec minimum six caméras, pour ensuite être « recousues ensemble ». C'est l'étape dite du « stitching ». Il n'y a pas de hors-champ et cela élimine les champs/contrechamps très utilisés au cinéma. Le tournage est plus rapide, mais la postproduc-

tion plus fastidieuse. Les fichiers de réalité virtuelle sont également beaucoup plus lourds (quatre fois plus que la HD).

Un coût plus important La postproduction étant plus longue et les aspects techniques plus complexes, un film en réalité virtuelle est plus onéreux qu'un film classique (du point de vue de la fabrication). Le tournage est par contre généralement plus rapide puisque moins de prises sont nécessaires.

Comment ça marche pour la télé ? Ouverte au public en mars 2015 sur YouTube, la VR s'exporte aujourd'hui en télévision. Concrètement, l'expérience se passe via les sites internet des chaînes et/ou leurs applications, à l'aide d'un smartphone. Pour pouvoir en profiter, il est nécessaire de posséder un casque de réalité virtuelle ou un cardboard, que l'on peut fabriquer soi-même... grâce à un carton de pizza (les infos : <http://bit.ly/2sGzan2>).

VR linéaire et VR interactive Ces deux types de réalité virtuelle se côtoient. La première s'apparente à un film traditionnel, l'image à 360° en plus. La seconde permet une interaction du spectateur et s'apparente donc le plus souvent à une installation artistique ou à une visite d'exposition.

G.MY