

À PARTIR DE 11H

Un **showcase** de projets VR coordonné par Poolpio vous est proposé sur réservation préalable en salle TerArken 2.

Vous pourrez y découvrir :

ADA/M, pilote de la première série télé en VR.

NOTES ON BLINDNESS, une expérience interactive tirée du documentaire éponyme.

WHAT DO WE CARE4 ? le premier clip musical en VR et l'opéra VR **WELTATEM**.

SMALL TALK, le premier talkshow VR proposé par la BBC.

SENS VR, un jeu VR inspiré de *Sens*, la bande dessinée de Marc-Antoine Mathieu.

Le dispositif immersif **C.A.P.E.** **DROP-DOG**

I, PHILIP, la première fiction en VR française autour de Philip K. Dick.

IMMERSIO, une performance VR: le participant, entre seul dans un cube noir de 3x3m et réalise une « plongée » dans un espace déambulatoire virtuel.

PARADISE, le premier court-métrage de fiction VR belge.

La série polonaise VR **MISMATCHED**.

LA VIE À VENIR EN 360, première fiction VR proposée par la RTBF.

WHITE PIG, projet né à la suite d'une commande d'écriture du Goethe Institute de Washington et du Théâtre de Liège sur le thème de « vie privée et Internet », qui a fait l'objet d'un film en VR tourné par la RTBF en novembre 2016 et qui sera diffusé prochainement (sous réserve).

Des démos de **NOZON**, et en partenariat avec la Plaine Images (Tourcoing) de **LUCIDWEB**.

Nous tenons à remercier particulièrement Juliette Duret, Pascale Valcke, Yves Gervais et Magali Cornelis (BOZAR) pour leur accueil, Jean-Louis Decoster (Poolpio) et toute son équipe pour la coordination du showcase, Maxime Coton, Thierry Duchateau (Service audiovisuel et transmédia de l'Université de Namur) et leur équipe pour la captation et le streaming de la conférence, Stéphane Piéra, Clarisse Bardiot et Marine Haverland pour leurs conseils lors de la conception de la conférence, James Taylor et Mélanie Amilhat (SAA) ainsi que Damien Bol pour la relecture des documents en anglais, Jeff Bertemes pour son aide pour le live-tweet... sans oublier l'équipe des frères Debekker pour le catering.

🐦 Suivez-nous sur Twitter @SACD_Be et intervenez avec le hashtag #SACDxVR!

De la création à l'immersion programme de la journée

La journée se déroulera en français et en anglais, à l'exception des rencontres de l'après-midi prévues dans les salles TerArken qui se feront en français. L'interprétariat est assuré par Maja Lesic et Anne-Sophie Staquet que nous remercions. Merci de bien vouloir penser à rendre vos récepteurs en quittant le Studio.

09H-09H15

📍 FUMOIR

Accueil café

09H15-09H25

📍 STUDIO

Lancement de la journée par le Ministre du Gouvernement de la Région de Bruxelles-Capitale chargé de l'Économie et de l'Emploi, Didier Gosuin, et les modérateurs de la journée Inès Rabadán, Présidente du Comité belge de la SACD & Stéphane Piéra, Administrateur délégué à la Création interactive, SACD France.

09H25-10H05

📍 STUDIO

Discours d'introduction par Barbara Lippe, directrice artistique et fondatrice de *entreZ* qui a produit le pilote de la première série TV en VR, **ADA/M**.

10H05-11H20

📍 STUDIO

Écrire pour la VR : créer une expérience

À partir de quand est-il pertinent de convertir un script en projet VR ? Est-ce un premier choix ou la prise de conscience d'une possibilité ? Comment l'auteur/trice se collète-t-il/elle à l'immersion et à l'interactivité ? Jusqu'où celles-ci impactent-elles l'expérience du/de la spectateur/trice ? De quels moyens dispose l'auteur/trice pour guider le/la spectateur/trice de scène en scène ?

Les intervenant(e)s exploreront le potentiel de la narration en réalité virtuelle. Ils/elles se pencheront sur les différents moyens de créer l'empathie et l'engagement dans ce nouveau type de narration. Les implications éthiques du médium, ainsi que les modifications extrêmement rapides de la technologie, seront également évoquées.

🐦 Suivez-nous sur Twitter @SACD_Be et intervenez avec le hashtag #SACDxVR!

Avec Béatrice Lartigue, artiste et designer, directrice artistique sur l'expérience immersive **NOTES ON BLINDNESS**, Marieke Nooren, productrice et dramaturge au sein de WildVreemd à l'origine du du premier clip musical en VR **WHAT DO WE CARE?** et de l'opéra VR **WELTATEM**, Julien Dubuc, vidéaste et créateur lumière, Samuel Sérandour, créateur sonore et vidéo du Collectif d'exploration scénique INVIVO, Nicolas Peuffaillit, scénariste d'*Un Prophète*, des *Revenants* et du projet de fiction VR *Les Passagers* et Catherine Allen, spécialiste des médias immersifs, productrice du premier talkshow VR de la BBC, **NO SMALL TALK 360°**.

Modération : Stéphane Piéra

qui est aussi source d'opportunités. La table ronde abordera certaines questions clefs : le médium restera-t-il principalement aux mains des joueurs /ses ou va-t-il également s'adresser à un autre type de public ? L'expérience sera-t-elle solitaire ou sociale ? Quelle technologie favorise l'accessibilité de la VR par le grand public ? Et, dernier point crucial : quel modèle économique envisager ?

Avec Marie Blondiaux, productrice (Red Corner) du jeu **SENS VR**, Liz Rosenthal, directrice de Power To The Pixel, Eric Joris, metteur en scène et fondateur de Crew à l'origine des dispositifs immersifs **C.A.P.E.**, Matthieu Labeau, directeur du développement commercial de **NOZON**, Richard Nockles, directeur artistique et fondateur de Surround Vision et Pierre Zandrowicz, réalisateur d'**PHILIP** et cofondateur d'Okio-Studio.

Modération : Inès Rabadán

11H20-11H50

📍 FUMOIR
Pause café

📍 TERARKEN 2
Visionnage de projets VR au showcase

11H50-13H05

📍 STUDIO
**La VR pour tous !
À la recherche du public**

Aujourd'hui, la réalité virtuelle est accessible au grand public. Quelles sont les attentes de celui-ci ? Comment ce nouveau médium arrivera-t-il à se constituer une audience significative ? Les intervenant(e)s évoqueront ce défi,

13H05-14H30

📍 FUMOIR
Déjeuner et rendez-vous professionnels

📍 TERARKEN 2
Visionnage de projets VR au showcase

14H30-16H

Trois rencontres au choix :

📍 TERARKEN 1, en français uniquement
🕒 **VR en scène :
retours d'expériences**

Avec Alex Lorette, auteur et metteur en scène, qui a récemment travaillé sur le projet VR **WHITE PIG**, Julien Dubuc et Samuel Sérandour du collectif INVIVO et Yann Deval, artiste membre du Collectif **IMMERSIO**.

Modération : Léa Rogliano, artiste visuelle et porteuse du projet *Carnet de voyage virtuel en Corée du Nord*

📍 STUDIO
🕒 **Entre artisanat et expérimentation, quelques outils et bonnes pratiques pour une nouvelle manière de filmer**

Avec Marijn Goossens, réalisateur de **PARADISE** et cofondateur de Soulmade, Marieke Nooren et Marcin Lunkiewicz, producteur de la série **MISMATCHED** et cofondateur de mimo.ooo.

Modération : Stéphane Piéra

📍 TERARKEN 3, en français uniquement
🕒 **Financement d'un projet VR : comment lever des fonds et créer un modèle économique ?**

Avec Marine Haverland, conseillère audiovisuel chez screen.brussels, Marc-Henri Wajnberg, auteur, réalisateur et producteur, Lucie Rezsóhazy,

coordinatrice webcréation chez RTBF Interactive qui a coproduit récemment la fiction VR **LA VIE À VENIR EN 360**, Stéphanie Leempoels, chef de bureau du Desk Europe Créative MEDIA – Belgique (Fédération Wallonie-Bruxelles) et Anna Charrière, chargée de mission nouveaux médias au CNC.

Modération : Inès Rabadán

16H00-16H30

📍 STUDIO
Pause café

📍 TERARKEN 2
Visionnage de projets VR au showcase

16H30-17H00

📍 STUDIO
Compte-rendu croisé sur les rencontres de l'après-midi

17H00-17H30

📍 STUDIO
La tentation de la VR, conclusion de nos auteurs/trices témoins Brice Cannavo, Frédéric Fiévé et Priscille Cazin

17H30-19H00

📍 FUMOIR
Drink

📍 TERARKEN 2
Visionnage de projets VR au showcase