



Commune Image mise sur les nouvelles perspectives offertes par la réalité virtuelle 360.

LA RÉALITÉ VIRTUELLE FAIT SON CINÉMA

Fabrique de cinéma, Commune Image accueille dans ses vastes locaux audoniens le premier incubateur de création en réalité virtuelle d'Europe.

Il existe des évolutions qui en disent long sur l'histoire industrielle d'une ville. Ce lieu qui abritait autrefois une tannerie avant de se reconvertir en centre de formation pour les ouvriers de Fenwick, accueille depuis 2009 une fabrique de cinéma, Commune Image. « Nous avons démarré en produisant des films et en distribuant des longs métrages d'auteurs de fictions, raconte François Calderon, son directeur général. Certains ont été présentés à Cannes dans le cadre de la "Semaine de la critique" ou à "Un certain regard" ». Forte de son expérience, Commune Image ouvre ses portes à un certain nombre de producteurs audiovisuels et de cinéma. Petit à petit, une véritable communauté – une quarantaine de sociétés – prend corps autour des métiers de l'audiovisuel, du cinéma et maintenant de producteurs de contenus en réalité virtuelle et 360°. En effet, il y a peu, un incubateur de start-up, créatrices de contenus en réalité virtuelle 360, a vu le jour. « Ici, nous disposons d'un parc technique de post-production permettant l'étalonnage, le montage, le mixage, expose François Calderon. De la même manière, en VR 360, nous avons créé un laboratoire de réalité virtuelle en partenariat avec d'autres résidents. Nous mettons ces moyens tech-

niques à la disposition des incubés afin de tester leurs produits. »

Un domaine en perpétuelle innovation

Louise Genis-Cosserat de la société Webspider Production fait partie des nouveaux incubés. Porteuse d'un projet autour d'un court métrage d'animation, elle a souhaité, dès l'annonce de l'ouverture de l'incubateur VR, rejoindre Commune Image. « La réalité virtuelle (VR) est un domaine en perpétuelle innovation. Pour moi, Commune Image était l'endroit idéal réunissant dans un même lieu tous les acteurs qui me permettraient de développer ma nouvelle activité. » Installée là depuis novembre 2017 avec sa collaboratrice Sarah Arnaud, chargée de développement numérique, elle partage un large bureau avec quatre autres incubés. « Noah, un jeune enfant va tout faire pour sauver Paris de la destruction de ses richesses culturelles, en particulier ses monuments dont le Louvre », pitche la productrice qui ne cache pas ses ambitions de faire connaître son projet au-delà de nos rivages...

Claude Bardavid

LE POINT DE VUE DE...

François Calderon, directeur général de Commune Image.



Il y a déjà un modèle économique qui se dessine

« La réalité virtuelle 360° a déjà beaucoup d'applications. Pour les œuvres documentaires, il y a déjà un modèle économique qui se dessine puisque cette technologie permet l'immersion totale du spectateur. Pour les œuvres de fiction, c'est plus compliqué car la réalité virtuelle 360° nécessite de revoir complètement les codes d'écriture actuels. Se pose également la question des médias capables de diffuser ces œuvres. Peu de salles sont équipées et les casques restent encore très chers. Il y a encore peu de contenus à diffuser mais déjà des festivals les intègrent dans leur programmation et des grandes chaînes de télévision commencent à développer des plates-formes spécifiques. C'est une technologie encore jeune, en pleine évolution. »