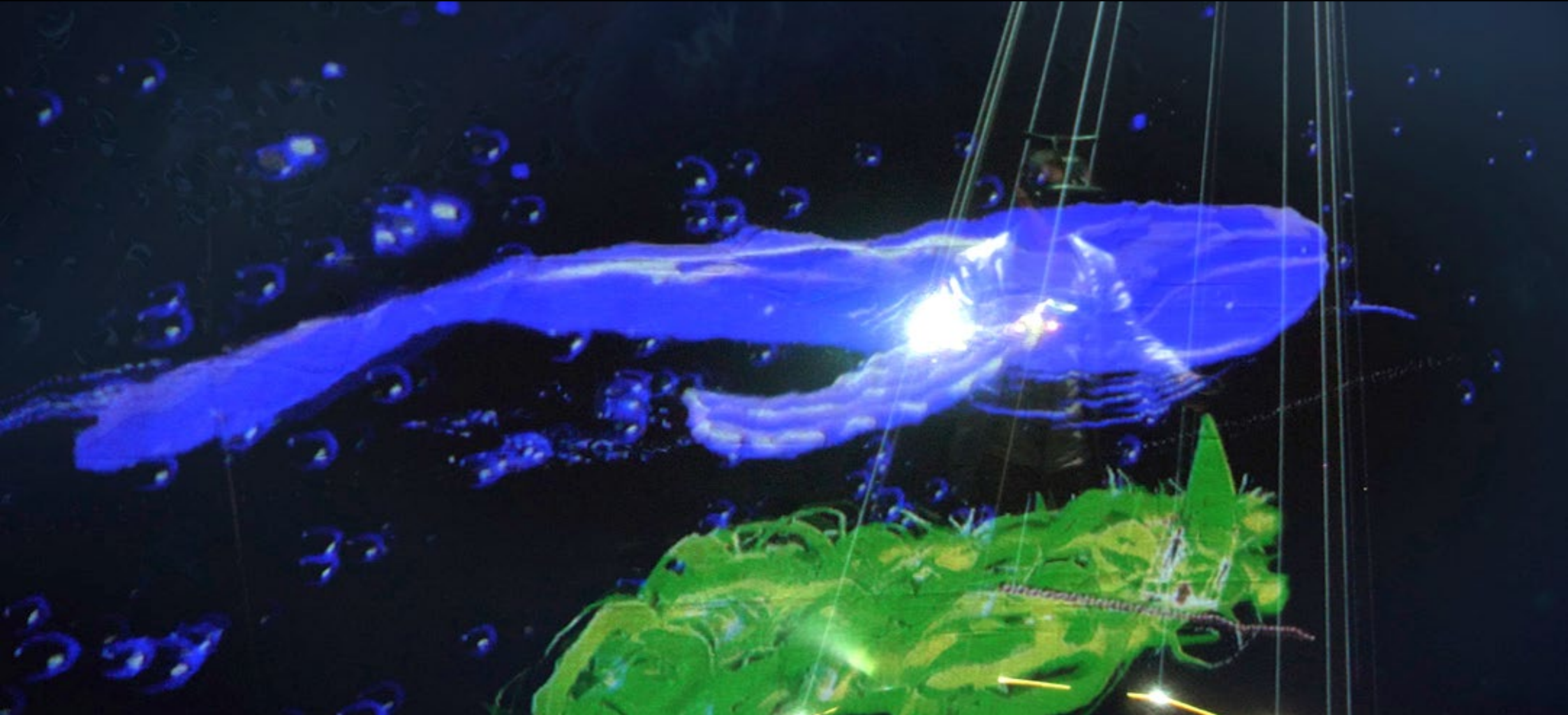


EARTH LEGACY

Une Performance de sculpture holographique



Un spectacle/performance unique de SpeedSculpting holographique en Réalité Virtuelle et Augmentée proposée par HoloVR Prod

06 20 53 55 10 - gerard@holovr-prod.com

VR, speedsculpting live et hologrammes

Earth Legacy : Une Fusion Innovante de la Réalité Virtuelle et Augmentée

Earth Legacy se distingue comme l'une des rares performances immersives à réunir, en temps réel, les technologies de la Réalité Virtuelle et de la Réalité Augmentée dans une symbiose artistique sans précédent. L'une des principales forces d'Holoman réside dans le développement d'une nouvelle «couche logicielle» codée sous sa direction pour OpenBrush, l'héritier open source du célèbre logiciel Tiltbrush.

Cette innovation a transformé l'outil, initialement conçu pour la peinture en VR, en une plateforme puissante dédiée à la performance scénique. Grâce à cette avancée, Earth Legacy permet l'animation en temps réel de sculptures éphémères, créées sur scène devant le public, tout en exploitant les capacités immersives des hologrammes.

Ce pipeline technique unique déplace littéralement l'atelier virtuel sur scène. L'artiste sculpte en direct dans un environnement VR, projetant ses créations holographiques sur un écran transparent. Ce dispositif ingénieux libère les spectateurs de l'usage de lunettes AR ou VR, tout en offrant une visibilité spectaculaire et immédiate de l'œuvre en train de naître. Cette interaction technologique permet non seulement d'immerger le public dans le processus créatif, mais aussi de démocratiser l'expérience immersive, la rendant accessible à tous.



Speedsculpting

La performance de SpeedSculpting* se définit par sa rapidité d'exécution live. Le Sculpteur-VR enchaîne les sculptures virtuelles sous forme de tableaux symboliques pour inviter le public à voyager à ses côtés, dans son univers. Dans un style artistique entre Street Art, Comics et Pop Art, les prestations HoloSpeedSculpt sont aux spectacles d'hologrammes ce que le Roman Graphique est à la Bande Dessinée. Nous avons développé en interne à la société, un système d'animation en temps réel qui permet d'animer les sculptures une fois réalisées. Elles entrent alors en interaction avec un danseur afin de compléter la narration.

Un conte VR

Earth Legacy vous entraîne dans l'histoire contemporaine de notre planète, de notre vie, des conséquences de nos choix et de leurs répercussions sur l'héritage que nous laissons à nos enfants : La vie sur Terre telle que nous l'avons connue, ne sera-t-elle plus qu'un souvenir dans le futur ? [Demos vidéos.](#)

* Sculpture exécutée à une vitesse très rapide par rapport à la complexité de l'oeuvre.



Le live

Dans cette performance, le sculpteur, qui travaille dans un espace de Réalité Virtuelle, peut enfin inviter dans son univers un public qui ne porte pas de casque VR grâce à la projection holographique. Rassemblés autour des nouvelles technologies, HoloVR Prod désire présenter au public une synthèse novatrice en termes d'images et de narration.

Le public voit encore la Réalité Virtuelle comme un outil d'immersion «isolant» sur le plan social. Avec la performance Earth Legacy, HoloVR Prod travaille à l'abolition de cette frontière en invitant le public à participer et assister au travail en temps réel de l'artiste «conteur d'histoires visuelles et numériques».

Au-delà de la prouesse technique, Earth Legacy s'accompagne d'une bande-son originale composée par Holoman lui-même. Ces compositions, mêlant électro et hip-hop, s'imbriquent parfaitement dans l'expérience visuelle, renforçant la narration et amplifiant l'impact émotionnel du spectacle. Pour ajouter une dimension physique et humaine à cette œuvre numérique, Holoman intègre également des danseurs et danseuses de street dance, dont les mouvements dialoguent avec les formes holographiques sculptées en direct. Ce mariage entre l'énergie du mouvement humain, la créativité digitale et la technologie immersive fait de Earth Legacy une performance à la fois révolutionnaire et profondément sensorielle, redéfinissant les frontières de l'art contemporain et immersif.

L'artiste, un conteur, un «Griot* Numérique»

Sous le pseudonyme Holoman, l'artiste est un sculpteur-VR polymorphe. Il a longtemps travaillé le modelage sur glaise en autodidacte. Sa mission première est de partager en live ses créations avec le public tout en transmettant un message universel avec Earth Legacy.

Il met en œuvre dans ses compétences, son travail, ses créations et plusieurs médias technologiques qui font de lui l'un des porte-paroles de l'Art Numérique Virtuel.

Il a également travaillé l'écriture musicale Jazz et Classique. Il compose les musiques et crée la totalité des visuels animés de ses prestations.



* Conteur traditionnel Africain.

Un concept innovant

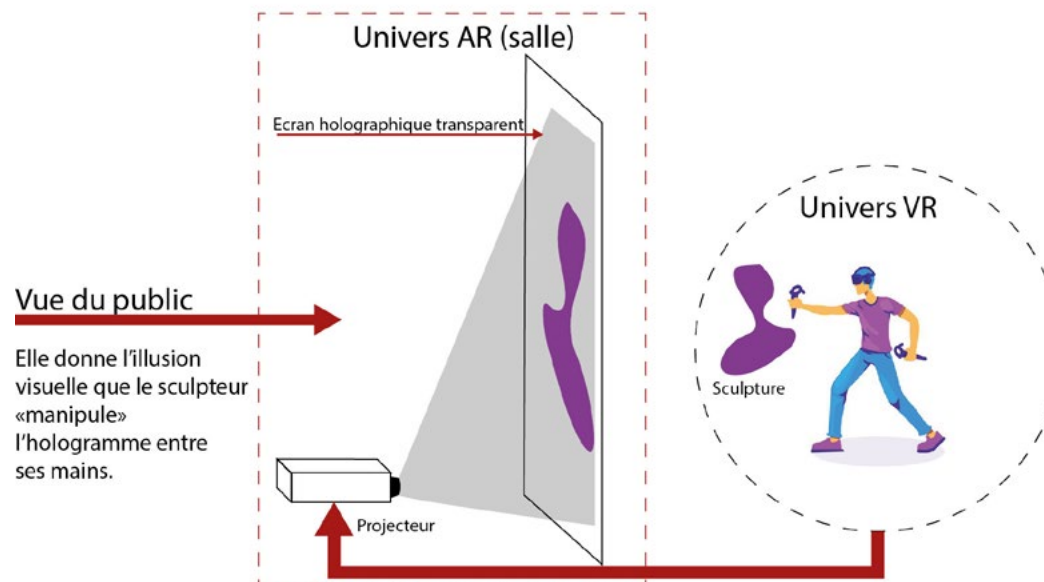
Le spectacle est totalement inédit, ne serait-ce qu'en proposant des sculptures holographiques sculptées en live. L'inédit ne s'arrête pas à la partie artistique car la **projection sur écran holographique (donc transparent) en fait un écran de Réalité Augmentée géant**. Dans ce cas, la définition de l'AR est respectée, car la «réalité sur scène» du sculpteur est «augmentée» par ses propres sculptures holographiques sur un support transparent (à l'instar des lunettes AR, par exemple).

Cet univers «augmenté» est **«exporté» en temps réel depuis l'univers VR du sculpteur et projeté (en AR) pour le public**. On a donc pour la première fois la VR et l'AR qui deviennent complémentaires, indispensables l'une à l'autre, utilisées **en même temps pour un résultat unique, l'hologramme sculpté en live**. L'artiste «Augmente» sa propre réalité avec la sculpture qu'il crée en temps réel.

Le Concept: « L'univers VR de l'artiste et sa sculpture sont convertis dans une projection AR géante (devant lui) pour le public »

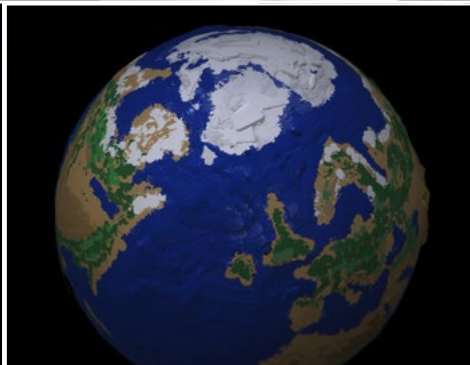
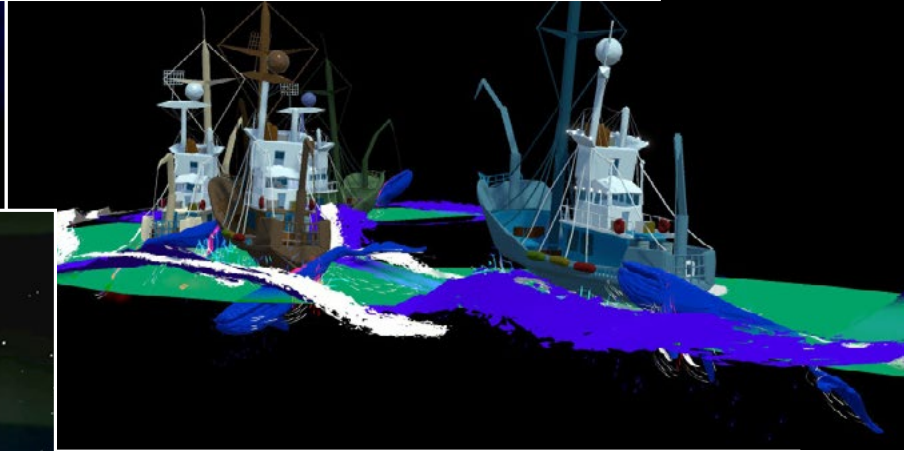
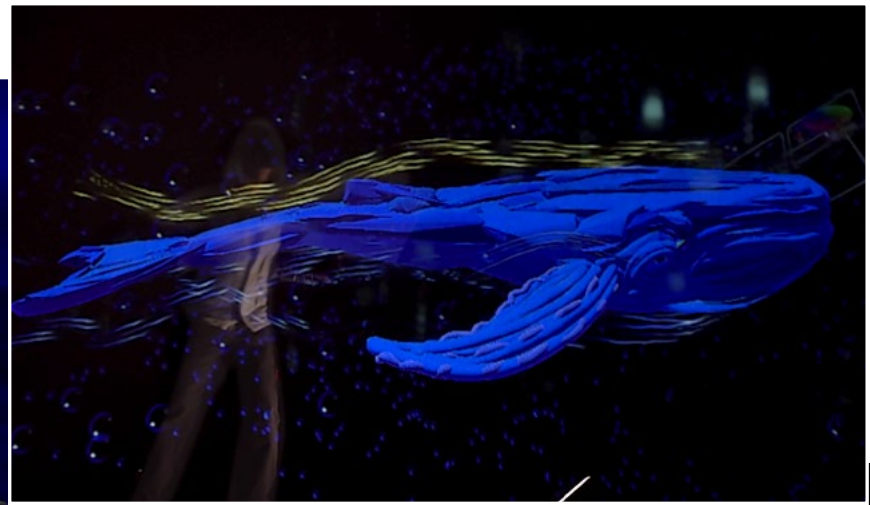
Pour la première fois, VR et AR sont réunies dans un même temps et un même lieu pour un résultat unique.

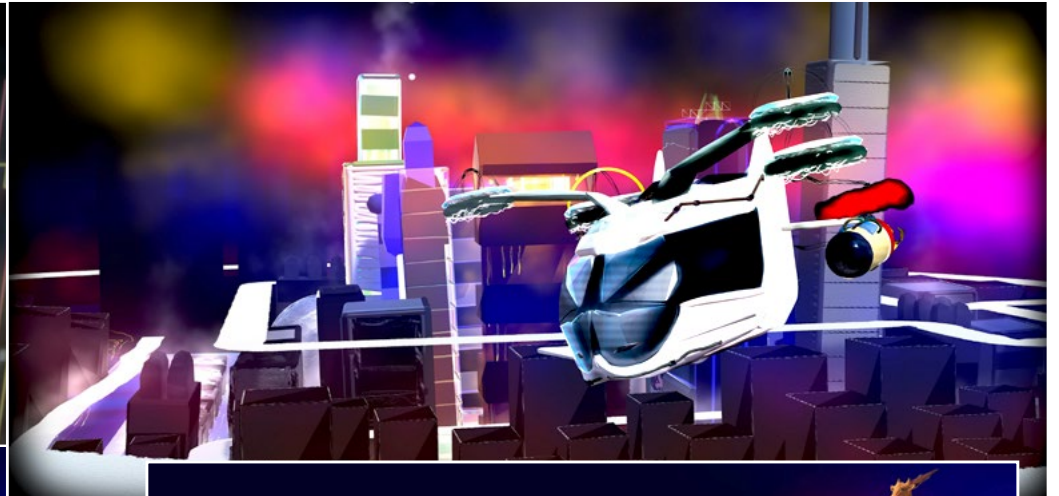
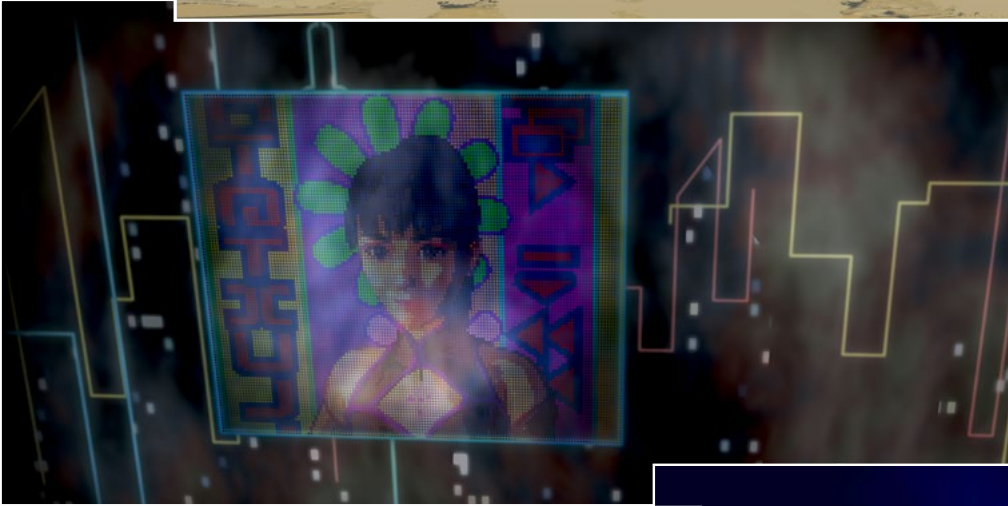
Schéma descriptif du concept



Nous avons souvent tendance à opposer ces deux technologies, VR et AR, alors qu'elles sont la plupart du temps, utilisées dans des cas très différents. Avec le projet Earth Legacy, Holoman réunit pour la première fois VR et AR, pour un résultat créatif !

EARTH LEGACY en images





Le Street-Pop'Art Digital

Mon courant artistique

L'Art Digital, tel que je le conçois, n'existe qu'à travers la matière même du numérique et ses possibilités infinies : l'immersion totale, l'interaction fluide, l'intelligence artificielle et bien plus encore. Une œuvre digitale véritable ne peut se contenter d'exploiter ces outils de manière ornementale ou accessoire ; elle doit les intégrer comme sa propre substance, exigeant autant du créateur que de son matériau principal : le Code, cet Octet fondamental.

Ce matériau, à la fois structuré et infini, porte en lui des règles qui, bien que précises, sont aussi flexibles et polymorphes. Travailler le Code, c'est comme modeler un marbre immatériel, avec la possibilité d'en révéler des formes impossibles dans les limites des matériaux physiques.

L'univers numérique offre également une opportunité unique : celle de réintroduire dans l'Art la « Narration Symbolique ». Cet élément fondamental de l'histoire humaine, qui relie les mythes ancestraux aux récits contemporains, trouve dans le digital un nouveau souffle. Toute œuvre numérique raconte une histoire, mais pas seulement par ses images ou ses mouvements : elle le fait aussi par ses interactions, ses métamorphoses et l'expérience qu'elle offre à son observateur. Dans mon approche, l'Art Digital ne se limite pas à l'esthétique ou à la technique. Il devient un langage à part entière, capable de refléter les tensions entre l'intangible et le concret, entre l'infini des possibilités numériques et la rigueur des règles qui les structurent.

Sources d'Inspiration

Mon travail artistique s'inscrit à l'intersection des traditions classiques et des innovations numériques. Les canons de la sculpture antique, des drapés subtils de Phidias à l'expressivité magistrale de Michel-Ange, m'ont enseigné la puissance de la forme comme langage universel. Plus près de nous, Rodin, par sa manière de capturer le mouvement intérieur, Brancusi, avec son minimalisme chargé de spiritualité, ou Giacometti, par ses figures éthérées, nourrissent ma réflexion sur la représentation humaine. Parallèlement, je m'imprègne du Quattrocento, des contrastes chromatiques du Pop Art et de l'immédiateté vibrante du Street Art.

Cependant, ma pratique trouve son terrain d'expression principal dans la « matière digitale ». Dans mon atelier en Réalité Virtuelle, je sculpte des formes directement dans un espace tridimensionnel immatériel, où chaque geste devient une chorégraphie. Les œuvres qui en résultent transcendent les limites des matériaux traditionnels pour s'intégrer dans des environnements immersifs en VR et AR. Loin d'être de simples simulations, mes créations explorent comment le numérique peut devenir un médium émotionnel, traduisant une tradition millénaire dans un futur technologique, tout en permettant à chaque spectateur d'habiter physiquement l'univers sculptural créé.

Sur scène

Musique et voix-off

La musique originale est éclectique pour convenir à tous types de public : musique électronique et musique orchestrale (proche de la musique de films). La voix du conteur intervient ponctuellement. Elle peut être facilement traduite dans toutes les langues (existe déjà en français et anglais).

La place de l'artiste

Il exécute sa performance entre les deux écrans et sa position, innovante par rapport aux VR-Artistes qui travaillent sur des performances non-narratives, devant un écran led plat et sont donc face à leur public et non synchronisés visuellement avec leurs sculptures en cours. Ici, l'artiste donne l'illusion qu'il sculpte dans un espace holographique réel. ([voir démo](#))

Dispositif scène

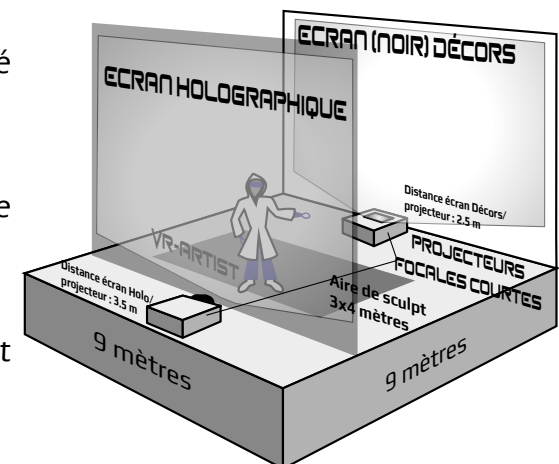
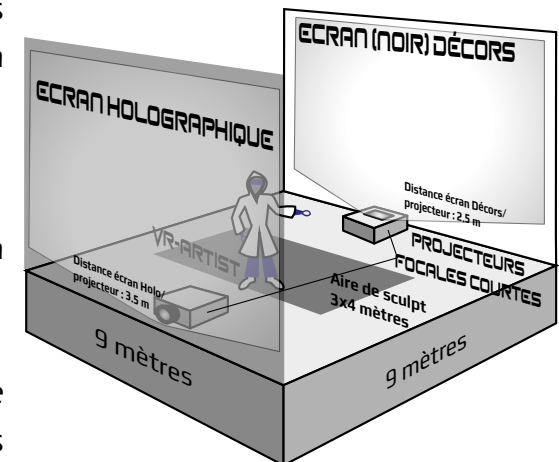
Le dispositif évolue et s'adapte constamment. Au minimum, Earth Legacy nécessite une installation en double écrans, voir schémas de principe ci-contre :

- Deux projecteurs à focales extra-courtes permettent une double projection synchronisée à une distance très proche des deux écrans. Les directions de projections opposées évitent les images parasites entre les projecteurs et l'artiste-VR.

- L'écran de fond de scène donne de la profondeur à la projection holographique. Il est utilisé essentiellement pour les décors, les changements de lieux de l'histoire.

- L'écran «tulle holographique» (semi-transparent) est le support des sculptures-VR-live holographiques.

Des décors vidéomappés sur un écran à 180° et/ou des structures de projections 3D sur scène et dans la salle sont possibles.



Gerard Bernasconi AKA Holoman

Depuis 1996, je suis Artiste Digital. J'enseigne à l'Ecole des Gobelins depuis 2005, auteur de l'eBook Writing Immersive Content. J'ai écrit et réalisé Quaestio, film SciFi 360 (2018), créé le spectacle sculpture d'hologrammes VR/AR Earth Legacy (2019), obtenu l'Aide aux Nouvelles Ecritures – Ville de Paris, projet IAAL, expérience VR Crypto Art Gallery (2023), scénario dôme 360 Luna Dolph : l'Echo Perdu (2024, Italie). Développement de 2021 à 2023, de la version opensource du logiciel Tiltbrush dans une version speedsculpting live, intégrant l'animation temps réel de sculptures éphémères.



De 2021 à 2023, j'ai développé une version open source du logiciel Tiltbrush, appelée Openbrush, adaptée aux performances de sculpture rapide en direct sur scène. Cette version intègre l'animation en temps réel de sculptures éphémères.

Auteur et réalisateur d'expériences immersives :

- Spectacles narratifs de sculpture holographique rapide : Earth Legacy (visible sur [IFD](#)).
- Création d'œuvres d'art numériques immersives et interactives sous forme de NFT : Crypto Art et Augment'Art Gallery (disponibles pour expositions et visibles sur [IFD](#)).
- Quaestio : épisode pilote d'une série en 360°, sélectionné au 360 Film Festival (disponible pour expositions, sur [IFD](#)).
- eBook : Writing Immersive Contents (bientôt disponible en bundle «Formation : Vidéo+eBook mis-à-jour+application d'écriture 360, ENG & FR).



HoloVR Prod

J'ai créé ma société de production de spectacle multimédia dans l'intention de promouvoir les performances de speedsculpting-VR afin de développer un nouveau langage, une nouvelle forme d'écriture vers le concept de «Théâtre Holographique» animé. Ce concept/projet nommé **HoloVeeArt** a reçu l'aide à l'écriture aux nouveaux médias de la Ville de Paris.

Programmer Earth Legacy ou des performances

Earth Legacy – Une œuvre qui fait écho à notre époque

Earth Legacy est bien plus qu'un simple spectacle : c'est une réflexion artistique sur des questions contemporaines cruciales, telles que l'impact de nos choix sur l'avenir de notre planète. Cette performance unique fusionne Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée, repoussant les limites des expériences scéniques immersives. Grâce à une technique exclusive de sculpture d'hologrammes en temps réel, développée et maîtrisée par l'artiste Holoman, Earth Legacy combine technologie innovante, narration visuelle et émotion humaine. Ce projet, à la fois poétique et accessible, ne manque jamais de captiver et d'inspirer les spectateurs, en les transportant dans un univers où art et conscience se rencontrent.

Performances variées – L'art de sculpter l'éphémère

Holoman propose des performances adaptées à toutes les configurations : des sets courts de speedsculpting de 30 minutes, où la rapidité d'exécution crée des sculptures holographiques spectaculaires, à des prestations plus longues thématiques ou en carte blanche. Ces performances, uniques en leur genre, s'appuient sur une technique révolutionnaire développée par l'artiste, combinant vitesse, précision et animation en temps réel. Holoman est actuellement le seul artiste à réaliser de telles sculptures holographiques en live, offrant à chaque public une expérience visuelle inoubliable.

Collaborations – Une expérience artistique collective

Earth Legacy s'intègre parfaitement dans des événements multidisciplinaires. Holoman collabore avec des DJ, des troupes de danse et des musiciens live pour enrichir ses performances et créer une véritable symbiose artistique entre musique, mouvement et hologrammes. Ces collaborations offrent une dimension supplémentaire au spectacle, transformant chaque représentation en une célébration dynamique de l'art et de la technologie.

Contacts et collaborations

Pour discuter d'une future exposition, d'un partenariat ou pour en savoir plus sur la Crypto Art Gallery, vous pouvez contacter :

Holoman (Artiste et concepteur) : 06 20 53 55 10 | gerard@holovr-prod.com

Instagram : [holoman_vrsculptor](https://www.instagram.com/holoman_vrsculptor)

Ensemble, créons des expériences artistiques qui captivent et connectent les publics !