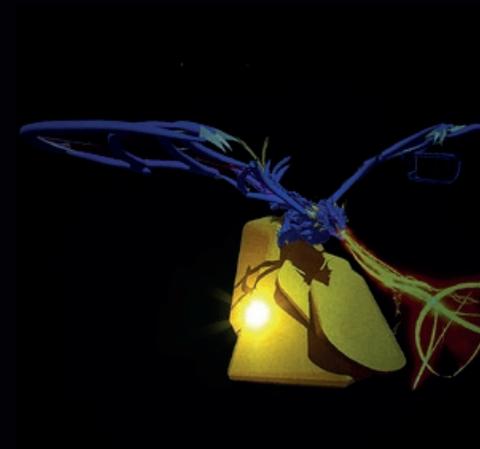
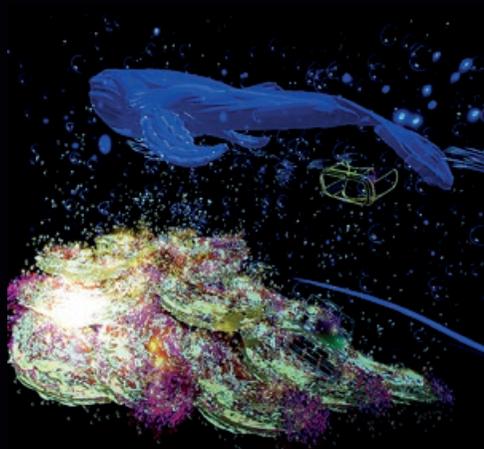
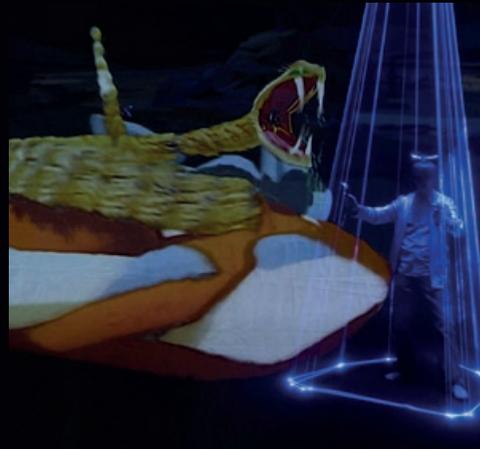
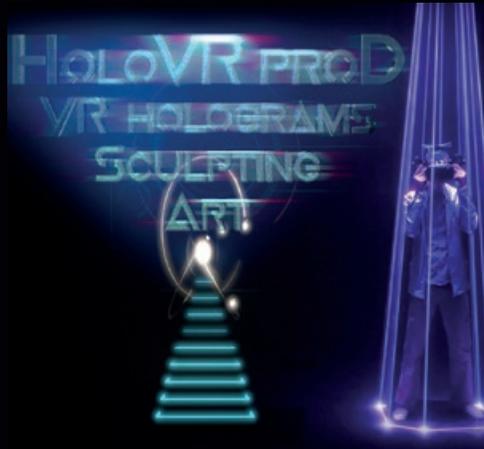


# Les Performances HoloSpeedSculpt présentent



## EARTH LEGACY

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

# VR, speedsculpting live et hologrammes

## HoloSpeedSculpt, une nouvelle éclosion artistique de la VR : un sculpteur d'hologramme

Sans équivalent dans le monde du spectacle vivant numérique, Earth Legacy est le premier spectacle vivant produit par HoloVR Prod qui fait partie des performances HoloSpeedSculpt et s'inscrit dans les innovations de l'Art numérique et multimédia. Le concept HoloSpeedSculpt met en scène un sculpteur-VR d'hologrammes qui partage son univers virtuel avec le public (qui ne porte pas de casque VR) et qui soutient une narration graphique et musicale restituée sous forme de projection holographique.

La performance de SpeedSculpting\* se définit par sa rapidité d'exécution live. Le Sculpteur-VR enchaîne les sculptures virtuelles sous forme de tableaux symbolique 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. Earth Legacy, la performance présentée, est donc un «Roman Holo-Graphique», une œuvre plastique dont les «tableaux holo-VR» défilent, à l'instar des cases d'une BD, soutenus par la voix-off du «conteur 2.0», pour vous raconter une histoire en vous laissant votre propre part d'imagination et votre liberté narrative. L'artiste a choisi de partager son univers et son travail en VR, par le live, avec un public, une salle. Il vous invite à «entrer» dans son «VR Headset\*\*»...



## 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 ? Démonstrations vidéos : <https://www.holovr-prod.com>

## 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, et élitiste, que ce soit pour tenter une expérience artistico-culturelle ou un jeu VR en salle d'arcade.

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».

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

\*\* Casque de Réalité Virtuelle.

# Réalité Virtuelle

---

Sans l'avènement de la Réalité Virtuelle cette performance n'aurait jamais vu le jour. Le speedsculpting et le speedpainting existaient déjà mais sur des logiciels, utilisés sur écran plat, comme Z-Brush pour la 3D ou Photoshop pour la 2D. Mais les performances n'existaient pas ou quasiment pas sous une forme scénique. Jusqu'à ce jour, les artistes exposaient leurs œuvres finies sur les réseaux sociaux avec la mention speedpainting/sculpting.

L'arrivée de la Réalité Virtuelle a changé la donne avec ses nombreux logiciels de painting-sculpting. Pourtant, ils sont, comme les logiciels cités plus haut, fait pour être utilisés «at home» et non sur scène.

C'est avec un léger détournement et en utilisant pleinement l'espace virtuel que l'artiste-VR peut proposer au public de le rejoindre dans son atelier-de-sculpteur-VR. L'heureux mariage de la représentation holographique qui donne l'illusion d'un espace 3D «éthéré» est le meilleur moyen d'inviter les spectateurs à découvrir une autre facette de la VR, ce média polymorphe.

Le porteur de casque VR n'est plus un «isolé», c'est un artiste qui partage son monde. C'est pour cette raison que l'artiste propose un (et bientôt plusieurs) roman (holo) graphique, qui rappelle ces bandes dessinées sans parole comme celles de Moebius ou Taniguchi.  
*La VR est la matrice, la terre fertile, la fondation incontournable des performances HoloSpeedSculpt. L'artiste, est un conteur, un «Griot Numérique»*

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

Sous le pseudonyme Holoman ([Instagram @holoman\\_vrsculptor](https://www.instagram.com/holoman_vrsculptor)), 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 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.



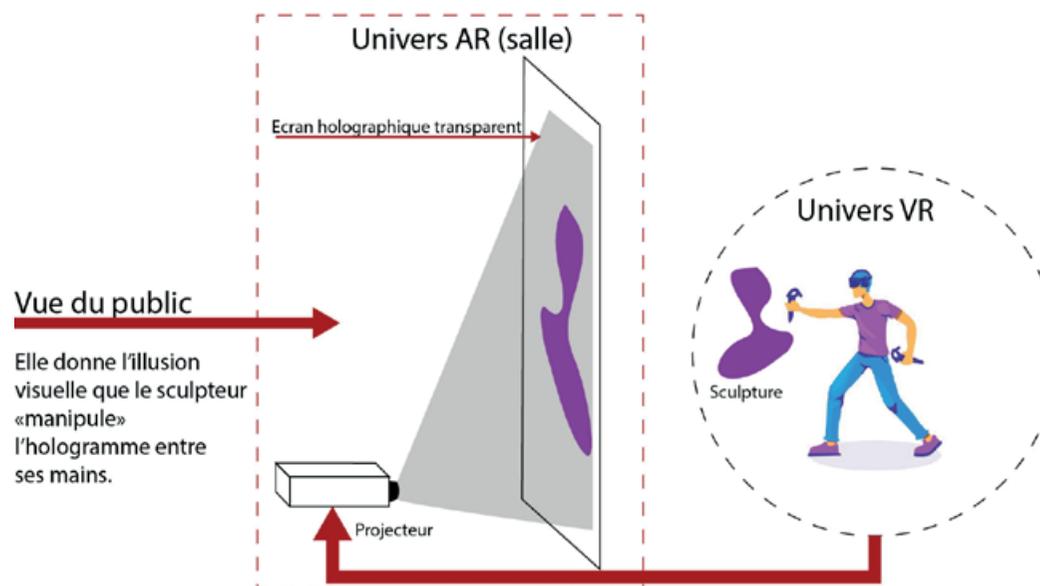
## Un concept innovant

Le spectacle est déjà en soi totalement inédit, ne serait-ce qu'en proposant des sculptures holographiques sculpté 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 les 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.

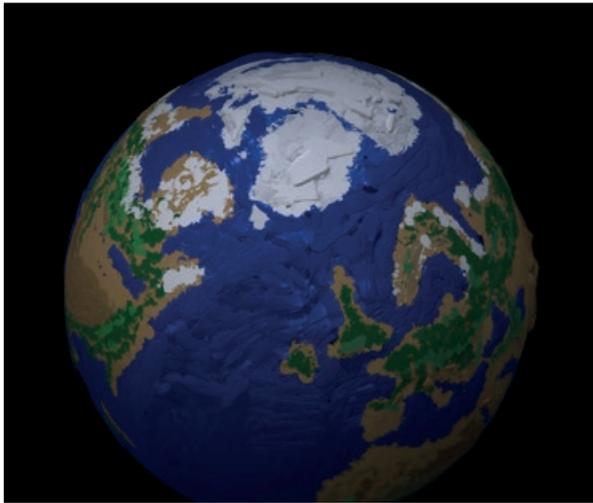
**Le Concept:** « L'univers VR de l'artiste et sa sculpture sont convertis dans une projection AR géante (devant lui) pour le public »  
Pour la première fois, VR et AR sont réunies dans un même temps et un même lieu pour un résultat unique.

Schéma descriptif du concept



La critique, les journalistes et même les utilisateurs ont souvent la tendance à opposer ces deux technologies, VR et AR, sans raison car la plupart du temps elle sont utilisées dans des cas très différents. Avec le projet Earth Legacy, je réunis pour la première fois VR et AR, qui sont si souvent opposé, pour un résultat créatif !

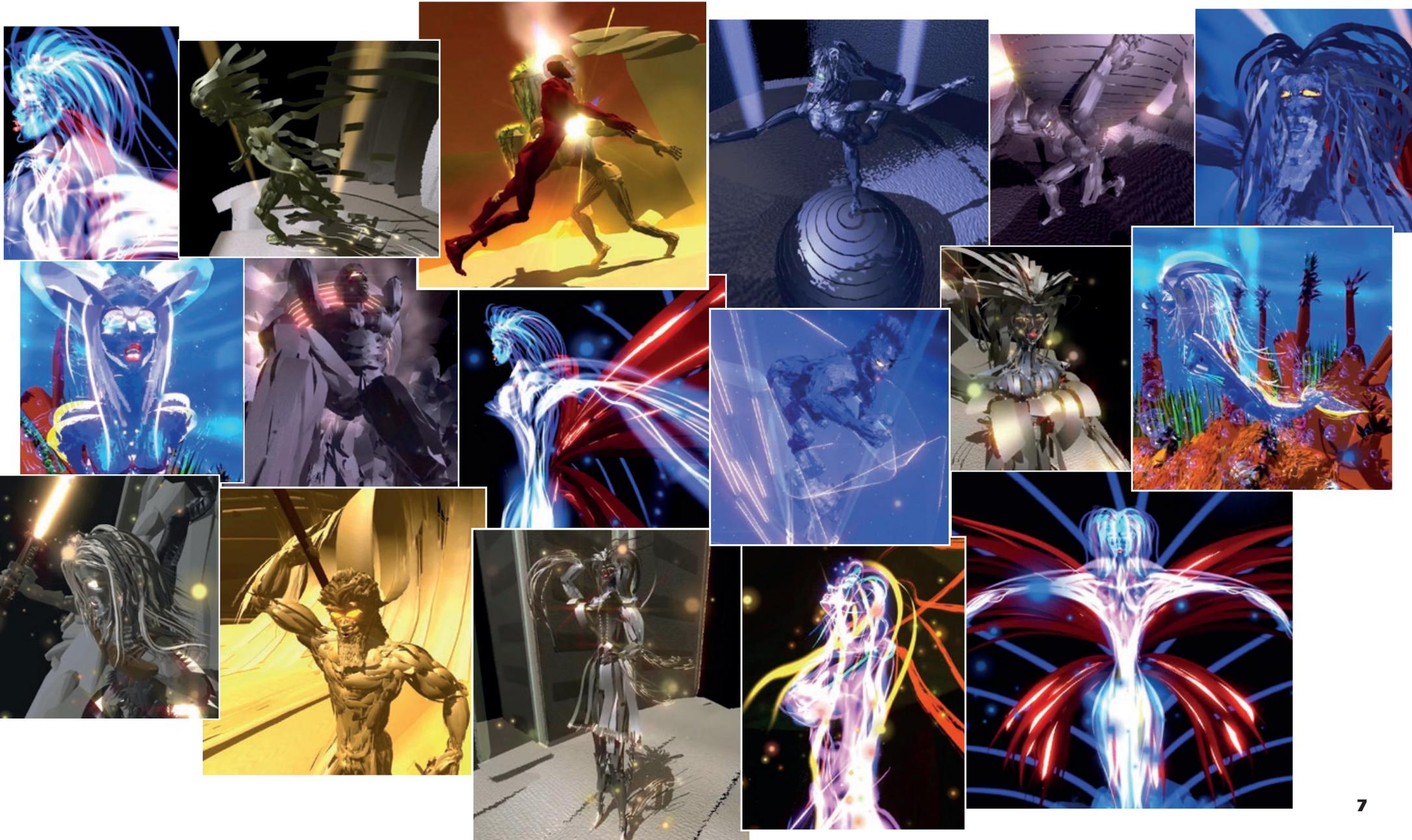
# EARTH LEGACY en images





## Oeuvres diverses (Hors projet)

Ces oeuvres de sculptures VR sont postés quotidiennement sur le compte Instagram «holoman\_vrsculptor»



## Musique et voix-off

La musique originale existe en deux versions pour deux types de public : musique électronique pour un public entre 15 et 35 ans et une musique orchestrale (proche de la musique de films), pour un public de 35 ans et plus. La voix du conteur intervient ponctuellement. Elle peut être facilement traduite dans toutes les langues (existe déjà en anglais).

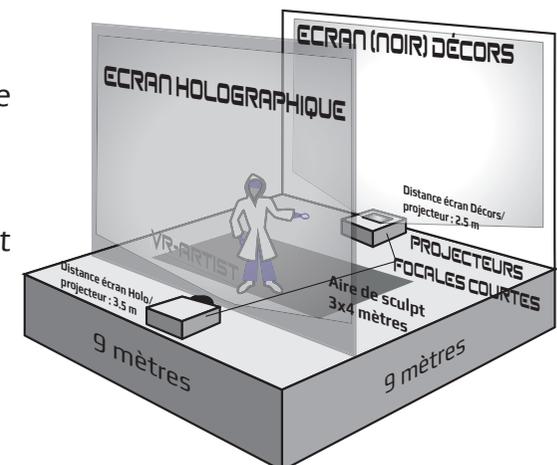
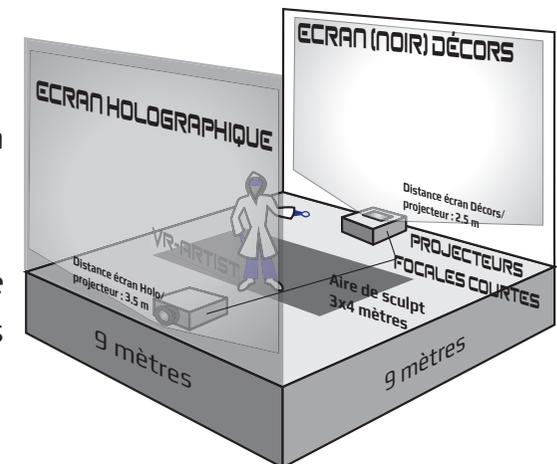
## La place de l'artiste

Il exécute sa performance entre les deux écrans et sa position, innovante par rapport aux VR-Artistes qui travaillent devant un écran led plat et sont donc face à leur public et non synchronisés 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 à l'étude.



# Gerard Bernasconi Artiste-Auteur-Producteur

De la publicité à l'audiovisuel, j'ai voyagé entre les VFX et les films d'animation à partir de 1996. En 2000 j'ai créé ma première société de programmes jeunesse pour le Web où j'ai écrit mes premiers scénarios. J'ai été Directeur Artistique de BFMTV en 2006.

J'ai également écrit et réalisé des films d'animation, publicitaire et scénographique (Johnny Hallyday, Indochine). J'enseigne à l'école des Gobelins depuis 2005 où j'ai créé un programme de formation sur «l'écriture de Contenus en Réalité Virtuelle».



## Réalité Virtuelle

Auteur et réalisateur d'expériences immersives :

- Quaestio : épisode pilote d'une série 360°, visible sur VRrOOm.buzz, sélectionné au 360 FILM FESTIVAL 2018
- Tumbleweed, conte interactif contemporain, drame.
- TW Last Night : expérience VR sur la vie et l'oeuvre du dramaturge Tennessee Williams.
- Immersive-Story : mutation interactive de la BD dans la réalité virtuelle
- Créateur du blog sur l'écriture immersive <https://www.virtualscript.fr>.
- Auteur de l'eBook «L'écriture de Contenus Immersifs» (versions française et anglaise) <https://www.virtualscript.org>.



## HoloVR Prod

J'ai créé ma société de production de spectacle multimédia dans l'intention de promouvoir les performances de speedsculpting-VR afin de financer et développer un nouvel outil logiciel indispensable à l'évolution de cette technique vers le concept de «Théâtre Holographique» animé. Ce projet nommé **Holo Vee Art** a reçu l'aide à l'écriture aux nouveaux médias de la Ville de Paris.

