

**360**  
CULTURE

# LE VR CLUB

UNE PLATEFORME  
D'EXPRESSION ET DE CRÉATION  
POUR LES JEUNES  
EN RÉALITÉ VIRTUELLE !



**arte** soutient les Micro-Folies et y propose une sélection de ses programmes pour VR et tablettes



# SOMMAIRE



**UN ATELIER DE CRÉATION VIDÉO D'UN  
NOUVEAU GENRE.....P.2**

**PLATFORME D'EXPRESSION  
INNOVANTE.....P.4**

**LES VR CLUBS DEPUIS 2018.....P.6**

**LE VR BUS ACCOMPAGNE LES VR  
CLUBS.....P.7**

**PROGRAMME DE LA SEMAINE.....P.9**

**TARIFICATION.....P.10**

**L'ASSOCIATION CULTURE 360.....P.11**

# UN ATELIER DE CRÉATION VIDÉO D'UN NOUVEAU GENRE

Les institutions et les acteurs de terrain recherchent inlassablement de nouveaux moyens pour communiquer avec les jeunes. Qu'il s'agisse de véhiculer les valeurs de la République ou de connaître les aspirations de cette jeunesse sur les thématiques qui les concernent, l'enjeu est crucial.

Dans cette perspective, les réseaux sociaux sont devenus un passage obligé. Les tentatives d'atteindre les jeunes via ces vecteurs ont eu des réussites variables : en concurrence avec une grande variété d'offres numériques, les contenus dits « pédagogiques » peinent à trouver un public réceptif. Présentés sur les téléphones portables, ils sont en concurrence directe avec Snapchat, Instagram, et le flot incessant d'informations qui arrive sur le mobile d'un jeune.

Comment contourner ce problème ? Comment attirer le public jeune tout en évitant cette concurrence "déloyale" de l'offre de divertissement numérique ?

Chez Culture 360, nous pensons que les contenus en Réalité Virtuelle (VR) sont l'une des réponses. Nous souhaitons à travers nos actions, utiliser la VR comme outil de socialisation et de médiation culturelle pour les adolescents.

Avec le VR CLUB nous leur proposons de créer des contenus VR traitant des problématiques quotidiennes qui leur tiennent à cœur, notamment leur place dans notre société, les enjeux climatiques ou de leur quotidien, et de les partager avec des jeunes de leur âge.

PRODUCTION

VR CLUB

P+S TECHNIK®  
Professional Cine Equipment Manufacture  
www.pstechnik.de

SCENE

1E

MEDIA

1

TAKE

3

DIRECTOR

EPINETTES

CAMERA

NINO

DATE

16/07/2021

# PLATEFORME D'EXPRESSION INNOVANTE

## Mais c'est quoi la VR ?

Quand on regarde un film en Réalité Virtuelle (VR), on se retrouve plongé au centre de l'histoire. Grâce à l'utilisation de casques dédiés, l'action se passe autour de vous. Vous êtes plongés dans un univers totalement immersif, à 360°. Une preuve de cette immersion ? Quand vous avez un casque VR sur la tête, vous ne pouvez plus regarder votre téléphone portable !

Il s'agit d'une innovation technologique, mais surtout d'une nouvelle façon de raconter et de vivre les histoires. C'est pourquoi, nous voulons démocratiser l'accès à la création VR et proposer une action culturelle innovante à destination des jeunes.

## C'est quoi le VR Club ?

À travers des ateliers étalés sur 30h d'intervention (5 journées ou 10 demi-journées), un réalisateur et un animateur de Culture 360 travaillent avec un groupe de 4 à 8 jeunes, âgés de 12 à 17 ans, dans le cadre d'une réalisation VR.

Cet atelier permet de créer des œuvres autour des problématiques qui les concernent. L'esprit du projet est que *les jeunes parlent aux jeunes*. Ils proposent des solutions et appellent les autres à l'action. Ils partagent leur vécu, leurs espoirs et participent à créer un sentiment de solidarité entre jeunes d'horizons différents.

Pour cela, nous nous inspirons des codes des vidéos Youtube : adresse au spectateur, références de la pop culture, utilisation de graphismes actuels, de mêmes trouvés sur internet.... Tout ceci doit permettre aux créateurs et aux spectateurs de se sentir à l'aise et d'embarquer avec nous dans notre projet !

Chaque VR Club est réalisé en partenariat étroit avec les équipes des structures accueillant le projet (Maisons de quartier, MJC, Clubs de prévention, associations...) dans un esprit d'enrichissement mutuel.



# LES VR CLUBS DEPUIS 2018

Découvrez quelques VR Clubs qui  
ont déjà été réalisés sur le  
territoire.

**VR Club 1 : L'homme et ses limites (2018, 3 min)**

<https://vimeo.com/644041896/4a74e61c5b>

**VR Club 2 : L'eau (2018, 4 min)**

<https://vimeo.com/643637974/724c81bb69>

**VR Club 3 : Le futur (2018, 3 min)**

<https://vimeo.com/644043783/6318e14e2a>

**VR Club 4 : La pauvreté (2018, 6 min)**

<https://vimeo.com/530676621/6511c7e310>

**VR Club 7 : Les rixes inter-quartiers (2022, 5 min)**

<https://vimeo.com/688032397/718e1609c0>

# LE VR BUS ACCOMPAGNE LES VR CLUBS

## C'est quoi le VR Bus ?

Il s'agit d'un bus de ville transformé en salle équipée de 14 casques VR.

Les utilisateurs regardent soit le même film VR en même temps (une projection collective) soit ils regardent des films VR différents (une projection individuelle).

Grâce au VR Bus, nous pouvons proposer les films créés dans le cadre du VR Club à un public nombreux et diversifié. C'est un moyen de diffuser les idées des jeunes réalisatrices et réalisateurs, ainsi que de leur permettre de devenir les ambassadeurs de leurs propres films. Ce sont en effet les participants aux ateliers qui seront mis en avant pour présenter leurs créations aux visiteurs.

Le VR Bus est le dispositif idéal pour présenter les films réalisés dans le cadre des VR Clubs, c'est pourquoi nous proposons d'accompagner les ateliers de deux temps forts :

- Une présentation en amont des ateliers afin de présenter les films passés, les ateliers et générer des inscriptions,
- Et un temps de restitution pour présenter et valoriser le film réalisé.

Ces actions peuvent se faire idéalement avec le VR Bus mais sont aussi possibles sans.

NB : Le déplacement du VR Bus pour donner lieu à une demande de financement complémentaire en fonction de la localisation du lieu d'action.



MICRO-FOLIE  
CULTURE 360  
GRAND PARIS SUD

UN PARTENARIAT AVEC  
**Grand Paris Sud**

**VR BUS**  
EXPLOREZ LA REALITE VIRTUELLE

UNE INITIATIVE DE **360**  
CULTURE

# PROGRAMME DE LA SEMAINE

Un atelier VR Club demande 30h d'intervention, réparties sur **5 journées** de **6 heures** (possibilité de 10 demi-journées de 3h également).

## **LUNDI - Journée de présentation et d'initiation**

- *Présentation des VR Clubs, de l'équipe d'encadrement et initiation à la VR*

## **MARDI et MERCREDI - Ecriture du scénario**

- *Définition des thématiques*
- *Découverte de films références, définition du format de la vidéo*
- *Développement des idées et appropriation du sujet par les jeunes*
- *Écriture du Scénario, avec jeux d'improvisation*

## **JEUDI et VENDREDI - Tournage (repas en groupe)**

- *Installation du studio fond vert et du matériel de tournage (si nécessaire)*
- *Tournage*

## **La mise en place d'un atelier VR nécessite :**

- *un animateur mis à disposition par notre partenaire sur la durée du stage*
- *un accès wifi*
- *une salle équipée de chaises, tables et d'un tableau*
- *idéalement, un espace assez grand pour permettre le tournage sur fond vert (3 mètres de haut). L'espace devra être disponible le jeudi et le vendredi*
- *un vidéoprojecteur (optionnel)*

# TARIFICATION

Notre équipe propose le VR Club à titre gracieux sur l'ensemble des Quartiers Politique de la Ville de la commune d'Evry-Courcouronnes, dans le cadre d'un financement Politique de la Ville dont bénéficie l'association.

En dehors de cette localisation, l'organisation d'un VR Club est possible pour un tarif de **9000 € TTC**.

## EQUIPE D'ANIMATION

*Animateur*

*Réalisateur VR*

*Caméra VR + matériel de prise de son + fond vert mobile*

## FRAIS DE TOURNAGE

*Repas*

*Déplacement*

*Fournitures*

## POST PRODUCTION

*Montage*

*Station de montage*

*Mixage son - Spatialisation*

## VR BUS + 2 MEDIATEURS

*Présentation des VR Clubs lors des inscriptions*

*Restitution des ateliers*

# L'ASSOCIATION CULTURE 360

L'association Culture 360 se donne pour mission d'utiliser l'outil vidéo au sens large, et la VR en particulier, dans le cadre de projets de médiation sociale et urbaine.

Elle a été créée dans la continuité des activités de la société de production BKE.

Grâce à nos bénévoles et une équipe salariée constituée de 2 permanents et d'intervenants techniques ponctuels, nous développons une démarche innovante sur le secteur Evry-Courcouronnes - Grand Paris Sud - Essonne et Seine-et-Marne, faisant le lien entre la Culture et le Numérique.

Les fondateurs de l'association sont actifs sur le territoire depuis une quinzaine d'années, et ont créé des liens nombreux avec les acteurs culturels et associatifs locaux. Cet ancrage nous a permis d'obtenir la confiance de nombreux partenaires institutionnels : agglomération Grand Paris Sud, Conseil Départemental de l'Essonne, Région Ile-de-France, Préfecture...

Nos actions se dirigent vers :

- les jeunes des QPV : découverte et initiation à la création artistique, expression personnelle et collective, initiation au développement durable, relations avec les forces de l'ordre...
- l'ensemble de la population, dans une vision de partage et de connaissance mutuelle à travers la valorisation de contenus créés pour tous les publics.

# PARTENAIRES VR CLUB



# PARTENAIRES VR BUS



Agir pour l'innovation sociale

**arte** soutient les Micro-Folies et y propose une sélection de ses programmes pour VR et tablettes



# CONTACTS

ELIE SEONNET, Président de l'association  
elie.seonnet@gmail.com  
Tel : 06 28 32 74 82

MEGANE LAÇOMBE-FEVRE, Chargée de médiation culturelle  
mediation@culture360vr.org  
Tel : 06 11 44 13 02

1 Pl. Jean Moulin, 91000  
Évry-Courcouronnes, France  
contact.culture.360@gmail.com  
www.culture360vr.org

## RÉSEAUX SOCIAUX

Retrouvez toutes nos actions sur nos réseaux sociaux et notre site internet!

**RETROUVEZ NOUS SUR :**



[culture360vr](https://www.facebook.com/culture360vr)



[culture360\\_vr](https://www.instagram.com/culture360_vr)



[www.culture360vr.org](http://www.culture360vr.org)