

MC 2:

Venice VR Expanded – Satellite programme

Dossier de presse

art & réalité virtuelle
08–19 sept

La MC2 accueille la sélection de réalité virtuelle du **78^e Festival international de film de Venise** organisé par la Biennale de Venise. Ce programme satellite permet à un très large public de plonger dans de nouveaux mondes grâce à la VR (*virtual reality*). Désormais les images se touchent du bout des doigts ! Au total, plus de 30 œuvres inédites sont présentées à Grenoble, allant des courts-métrages aux documentaires, en passant par les jeux vidéos et les films d'animation. Une expérience unique, à découvrir en France au 104 Paris et à la MC2.


MOSTRA INTERNAZIONALE
D'ARTE CINEMATOGRAFICA
LA BIENNALE DI VENEZIA 2021
Venice VR Expanded
Satellite Programme

Présentation

Depuis 2020, le Festival international de film de Venise exporte une partie de sa sélection de réalité virtuelle dans plusieurs pays.

En France, le festival italien se déploie uniquement au CENTQUATRE-PARIS et, pour la première fois, à la MC2 : Grenoble.

Le programme de Venice VR Expanded 2021 comprend des œuvres inédites présentées en première mondiale, des expériences uniques, contemplatives, interactives, narratives, ludiques ou documentaires pour s'évader dans d'autres réalités.

La sélection accueillie à la MC2 comprend 31 projets venant de 18 pays différents :

- 19 projets immersifs en compétition
- 10 projets immersifs dans la section Best Of (sélection des meilleures œuvres VR lancées depuis la dernière édition en 2020)
- 1 événement spécial hors compétition
- 1 projet développé et financé durant la 5^e édition de la Biennale College Cinema VR - Hors compétition

Les projets VR sélectionnés sont accessibles au moyen de casques PCVR et Oculus Quest.

Venice VR Expanded se déploie également au CENTQUATRE-PARIS du 1^{er} au 19 septembre 2021.

Les commissaires de Venice VR Expanded

Liz Rosenthal
Michel Reilhac

Les membres du jury international de Venice VR Expanded

Michelle Kranot, présidente
Maria Grazia Mattei
Jonathan Yeo

Le jury élargi de Venice VR décernera les prix suivants : Grand prix du jury pour la meilleure œuvre VR, la meilleure expérience VR et la meilleure histoire VR.

Infos pratiques

08 - 19 septembre

6 séances par jour (14h, 15h, 16h, 18h, 19h, 20h) - relâche les 12 et 13 sept

tarifs

tarif plein et partenaire **13 €**

carte adhérent, – de 30 ans, demandeur d'emploi, AAH **10 €**

tarif solidaire **5 €**

Nombre de place limité, parcours A ou B à sélectionner en ligne sur mc2grenoble.fr

Deux parcours au choix : A et B

A = technologie PCVR (système vive pro avec PC, le casque de réalité virtuelle est relié à un ordinateur)

B = technologie Quest (casque sans fil)

Sur place, le public peut sélectionner les œuvres (film, animation, documentaire, jeux) pour 45 minutes d'immersion virtuelle.

Avertissement : la pratique de la réalité virtuelle est déconseillée aux enfants de -13 ans, et particulièrement aux femmes enceintes et aux personnes atteintes de troubles sensibles ou physiques (troubles cardiaques, épilepsie, hypertensions, vertige, mal des transports...).

Des âges sont conseillés pour chaque projet et attention, certaines œuvres comportent des scènes de violence, d'horreur ou à caractère sexuel (à partir de 18 ans).

Présentatio

Le programme

Découvrez une sélection d'œuvres VR pendant 45 minutes d'immersion ! La majorité des œuvres sont en anglais et non traduites. Deux parcours au choix : A et B.

Parcours A (système vive pro avec PC)

- Anandala** Kevin Mack (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:15
Angels of Amsterdam Anna Abrahams, Avinash Changa (En compétition) À partir de 18 ans / durée : 00:30
Caves Carlos Isabel García (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:19
Container Simon Wood Meghna Singh (En compétition) À partir de 16 ans / durée : 00:16
End of Night David Adler (En compétition) À partir de 16 ans / durée : 00:49
Genesis Jörg Courtial (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:13
Glimpse Benjamin Cleary et Michael O'Connor (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:22
Il Dubbio episodio II Matteo Lonardi (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:07
In the mist Tungyen Chou (Événement spécial-Hors compétition) À partir de 18 ans (AVERTISSEMENT, œuvre à caractère sexuel) / durée : 00:15
Kusunda Felix Gaedtke et Gayatri Parameswaran (Best Of VR Expanded) À partir de 14 ans / durée : 00:23
La plage de sable étoilé Nina Barbier, Hsin-Chien Huang (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:15
Le Bal de Paris de Bianca Li Bianca Li (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:35
Mare Rui Guerreiro (Best Of VR Expanded) À partir de 14 ans / durée maximale du jeu : 03:00
Maskmaker Balthazar Auxietre (Best Of VR Expanded) À partir de 16 ans / durée maximale du jeu : 05:00
Mind VR Exploration Where We Connect. VR Experience Lena Thiele, Sebastian Baumann et Dirk Hoffmann (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:31
Micro Monsters avec David Attenborough Elliot Graves (Best Of VR Expanded) À partir de 14 ans / durée : 00:05
Myriad. Where We Connect. VR Experience Lena Thiele, Sebastian Baumann et Dirk Hoffmann (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:31
Reeducated Sam Wolson, Ben Mauk, Nicholas Rubin et Matt Huynh (Best Of VR Expanded) À partir de 16 ans / durée : 00:20
Samsara Hsin-chien Huang (En compétition) À partir de 16 ans / durée : 00:21
Tearless Gina Kim (En compétition) À partir de 16 ans / durée : 00:12
The final wish Haipei Wang, Shanshan Wang (En compétition) À partir de 16 ans / durée : 00:20
The sick rose Tang Zhi-zhong, Huang Yun-hsien (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:17
Wrath: The Oblivion - Afterlife Erik Odeldahl (Best Of VR Expanded) À partir de 18 ans / durée : 00:12

Parcours B (système Quest)

- Caves** Carlos Isabel García (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:19
Clap Keisuke Itoh (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:13
Container Simon Wood Meghna Singh (En compétition) À partir de 16 ans / durée : 00:16
Genesis Jörg Courtial (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:13
Goliath: Playing with Reality Barry Gene Murphy et May Abdalla (En compétition) À partir de 16 ans / durée : 00:25
In the mist Tungyen Chou (Événement spécial-Hors compétition) À partir de 18 ans (AVERTISSEMENT, œuvre à caractère sexuel) / durée : 00:15
Jurassic World Aftermath Richard Snowdon (Best Of VR Expanded) À partir de 14 ans / durée maximale du jeu : 03:00
Lavrynthos Fabito Rychter, Amir Admoni (Biennale College Cinema VR) À partir de 14 ans / durée : 00:16
Mare Rui Guerreiro (Best Of VR Expanded) À partir de 14 ans / durée maximale du jeu : 03:00
Micro Monsters avec David Attenborough Elliot Graves (Best Of VR Expanded) À partir de 14 ans / durée : 00:05
Montegelato Davide Rapp (En compétition) À partir de 16 ans / durée : 00:28
Reeducated Sam Wolson, Ben Mauk, Nicholas Rubin et Matt Huynh (Best Of VR Expanded) À partir de 16 ans / durée : 00:20
Sam & Max : This Time It's Virtual! Micheal Levine (Best Of VR Expanded) À partir de 14 ans / durée maximale du jeu : 05:00
Space Explorers : The ISS Experience Ep. 1: Adapt / Ep. 2: Advance-Félix Lajeunesse et Paul Raphaël (Best Of VR Expanded) À partir de 14 ans / durée : 00:55
Tearless Gina Kim (En compétition) À partir de 16 ans / durée : 00:12
The last worker Jörg Tittel (En compétition) À partir de 14 ans / durée : 00:30
Wrath: The Oblivion - Afterlife Erik Odeldahl (Best Of VR Expanded) À partir de 18 ans / durée : 00:12

Le programme

Anandala



de **Kevin Mack,**
États-Unis
En compétition Biennale
de Venise
Parcours A, technologie
PCVR
Langue non-applicable
À partir de **14 ans**
Durée: **00:15**

Synopsis

Anandala est une installation d'art abstrait et virtuel qui ne connaît pas les limites de la réalité. Les visiteurs explorent, par le biais d'un vol personnel, un vaste labyrinthe tridimensionnel de formes et de couleurs en évolution, peuplé d'une vie artificielle et intelligente. Ces créatures changeantes s'expriment et interagissent avec les visiteurs et entre elles par l'entremise de mouvements, de textures de couleurs changeantes et de leur propre langage musical. *Anandala* invite les visiteurs à interagir et à se connecter avec une variété de formes de vie curieuse et amicale et à explorer leur habitat naturel.

Mot du réalisateur

Les créatures de vie artificielle d'*Anandala* sont des œuvres d'art vivantes qui sont expressives, sociales, curieuses et créatives. Elles sont conscientes d'elles-mêmes et des autres. Leur comportement est à la fois déterminé et imprévisible. Le fait d'interagir avec ces êtres virtuels et d'apprendre à les connaître au cours de leur développement a suscité en moi un sentiment d'émerveillement

et m'a fait découvrir des aspects surprenants de la nature de la vie, de l'intelligence et de la conscience. J'espère que les visiteurs d'*Anandala* auront plaisir à rencontrer ces êtres virtuels et qu'ils y trouveront eux aussi un sentiment d'émerveillement et des idées nouvelles.

Biographie

Kevin Mack, né en 1959 à Los Angeles, est un pionnier de l'art immersif, de l'infographie et des effets visuels. Mack a reçu l'Oscar des meilleurs effets visuels pour son travail sur *What Dreams May Come* (1998). Les œuvres de réalité virtuelle de Mack ont été présentées dans des expositions d'art et de technologie dans le monde entier. Conçues pour susciter l'admiration et l'imagination, les œuvres de Mack s'appuient sur des recherches menées dans un large éventail de domaines, des neurosciences à la vie artificielle, et ont été utilisées dans des applications thérapeutiques et médicales.

Angels of Amsterdam



de **Anna Abrahams,**
Avinash Changa,
Pays-Bas
En compétition Biennale
de Venise
Parcours A, technologie
PCVR
En anglais
À partir de **18 ans**
Durée : **00:30**

Synopsis

Angels of Amsterdam vous emmène dans une reconstitution véridique d'un café d'Amsterdam du 17^e siècle. Vous y partagez les épisodes clés de la vie de Maritgen Jans, Juliana, Elsje Christiaens et Pussy Sweet : quatre anges farouches qui ne recevaient pas leur juste part de l'or de l'Âge d'or et ont pris leur destin en main. Les personnages réagissent au contact visuel et partagent leurs histoires sous la forme de chansons, de danses ou de performances musicales contemporaines. Ces histoires montrent le côté sombre de la richesse et de la liberté qui sont généralement associées à la ville portuaire et commerciale d'Amsterdam. Les relations de pouvoir entre riches et pauvres, ainsi qu'entre hommes et femmes dans cette jeune société capitaliste nous préoccupent également. Les détails de ces histoires peuvent sembler étranges aujourd'hui, mais leur essence transcende sans effort les cadres temporels. Ces histoires nous ont amenés là où nous sommes aujourd'hui.

Mot du réalisateur

Souvent, les spectateurs de la VR sont impressionnés par la fumée et les miroirs techniques lorsqu'ils font l'expérience de mondes virtuels. Notre objectif était de transporter véritablement le visiteur. Nous avons créé une œuvre qui combine le balayage 3D, les images volumétriques et de nombreuses techniques per-

sonnalisées pour créer un mélange homogène entre le réel et le virtuel. Le but ici n'était pas de mettre en valeur la technologie, mais de trouver un moyen de la rendre invisible. Bien appliquée, la technologie ne distrait pas. Au contraire, elle aide le visiteur à se concentrer véritablement sur l'expérience.

Biographie

Anna Abrahams, née à Oslo en 1963, réalise des œuvres audiovisuelles pour la fondation de production cinématographique indépendante Rongwong. Elle est programmatrice de films et de VR pour le musée du film EYE à Amsterdam et donne des cours à l'Académie royale des beaux-arts de La Haye. Elle est co-auteure de Warhol Films, Oh, this is Fabulous, mm2. Experimental Film in the Netherlands et film³ [kyüvik film].

Avinash Changa, né à Amsterdam en 1975, est VRmaker, réalisateur et conférencier international sur le thème des œuvres immersives. Il est le fondateur de WeMakeVR, avec des productions notables telles que *Ashes to Ashes* et *Meeting Rembrandt*. Il travaille actuellement sur la prochaine génération d'expériences immersives, y compris les performances VR sociales en direct, le théâtre hybride/VR, les œuvres éducatives et les volumétries hyper-réalistes.

Caves



de **Carlos Isabel García,**
Suisse

**En compétition Biennale
de Venise**

Parcours A et B,
technologies **PCVR**
et Quest

En suisse allemand,
sous-titré en anglais

À partir de **14 ans**

Durée: **00:19**

Synopsis

L'humanité s'est posée sur la Lune et voyage dans l'espace. Mais sous nos pieds, il y a environ un million de kilomètres de réseaux de grottes, dont seulement 1% a été exploré. Ce film de 19 minutes accompagne l'exploratrice de grottes et alpiniste expérimentée Lea Odermatt dans ses visites sous la surface de la terre, dans des passages claustrophobes et des cavernes et chambres gigantesques habituellement cachées de la majorité de l'humanité.

Mot du réalisateur

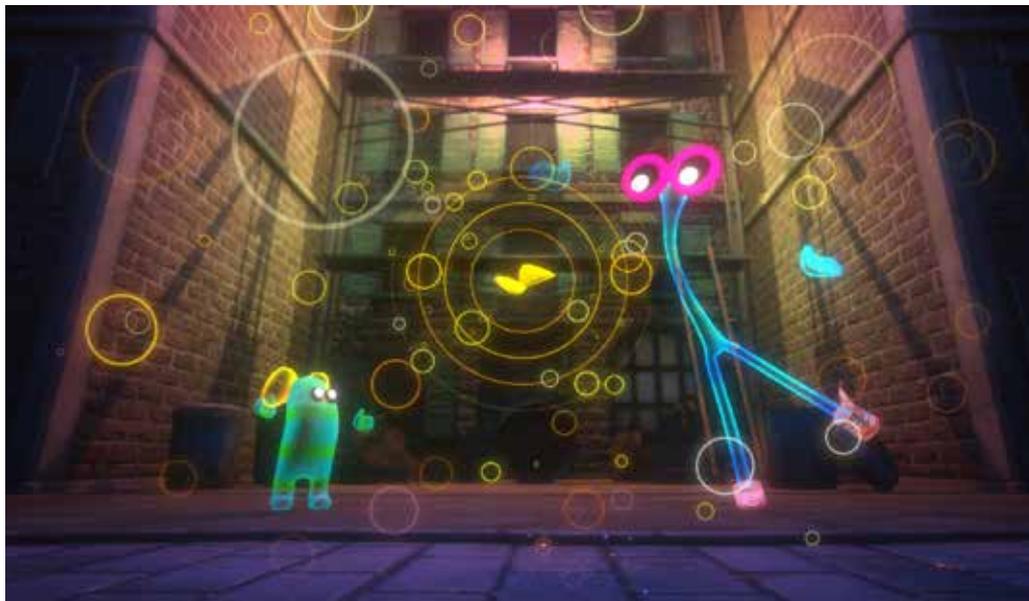
Les explorateurs de grottes sont physiquement et psychologiquement forts, audacieux tout en étant prudents. Je suis fasciné par les personnes qui se placent dans des situations difficiles et par la façon dont elles les gèrent. Un film à 360° permet de rendre compte de la diversité des espaces dans un système de grottes. C'est le format optimal pour dépeindre les aspects intemporels, énigmatiques et magnifiques de ce monde souterrain. Grâce à l'expérience en 360°, il est possible de transmettre à un large public, en

termes physiques et émotionnels, la sensation de ramper dans des passages étroits, de se suspendre dans des puits vertigineux, et d'observer avec étonnement les salles fascinantes cachées sous terre.

Biographie

Carlos Isabel García est né à Tolède, en Espagne, en 1985. Il a étudié l'art à la Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense à Madrid et à la HSLU Design & Art dans le domaine de la vidéo et de l'art en Suisse. En 2017, il obtient son Master en cinématographie à l'Université du Film Konrad Wolf à Babelsberg-Potsdam. Il travaille au Fraunhofer HHI, Immersive Image Technologies / Omnicam 360°, à la HSLU Design & Art pour le projet de recherche *Narration in 360° Film* et comme réalisateur indépendant.

Clap



de **Itoh Keisuke, Japon**
En compétition Biennale de Venise

Parcours B, technologie Quest

En anglais

À partir de **14 ans**

Durée : **00:13**

Synopsis

Lorsque les gens veulent exprimer leur admiration, ils canalisent leurs émotions dans leurs mains et applaudissent, avec énergie et sentiment. Mais ce sentiment atteint-il l'autre personne acclamée? Dans *Clap*, le protagoniste est la cible des applaudissements et l'histoire se déroule du point de vue d'une personne qui applaudit. L'Homme Fil, le protagoniste, manque de confiance en lui et pense intensément qu'il n'a aucune qualité rédemptrice qu'il s'est réduit à une existence filiforme. Un jour de pluie, l'Homme Fil se promène dans une ruelle lorsqu'une canette vide et rouillée tombe devant lui. La canette résonne et, séduit par ce son, il essaie de le recréer lui-même en portant la canette au pied et en se mettant à danser. Bientôt, une foule de personnes se rassemble autour de lui et le son des applaudissements devient de plus en plus fort, mais l'augmentation du volume s'accompagne d'une pression accrue, ce qui trouble le protagoniste. Pourquoi a-t-il eu peur du son des applaudissements et pourquoi ne peut-il plus en profiter ? Lorsque vos applaudissements sincères parviennent à l'Homme Fil, le sens originel des applaudissements est restauré, ce qui marque le début d'un magnifique son.

Mot du réalisateur

Clap est une œuvre d'animation en VR que

vous pouvez expérimenter en tapant simplement dans vos mains. Cependant, cette simple action est porteuse d'un certain nombre de significations, ce qui rend l'interaction de *Clap* assez profonde. La vie ne se déroule pas toujours comme on l'entend et il arrive que l'on déprime. Dans ces moments-là, je vous invite à encourager les autres, et vous-même aussi, grâce à *Clap*.

Biographie

Né à Tokyo, au Japon, en 1986, Keisuke Itoh est un directeur d'animation VR. Il est diplômé de l'université des Beaux-Arts de Tama dans le département de design graphique. Après avoir travaillé comme graphiste pour une entreprise de fabrication, il est devenu un artiste indépendant en génération d'images par ordinateur (CGI) en 2012. En 2019, *Feather* a été présenté en avant-première au 76^e Festival international du film de Venise dans la sélection du Collège de la Biennale, en tant que premier film japonais dans la catégorie VR. En 2020, *Beat* a été nommé dans la section Compétition du 77^e Festival international du film de Venise et de Cannes XR. Également, ses œuvres ont été projetées dans de nombreux festivals de cinéma, notamment le Festival international du film de Berlin, le Festival international du film de Busan, le Festival du film de Kaohsiung et le SIGGRAPH.

Container



de **Meghna Singh, Simon Wood, Afrique du Sud**
En compétition Biennale de Venise
Parcours A et B,
technologies **PCVR et Quest**
En anglais
À partir de **16 ans**
Durée: **00:16**

Synopsis

Container rend visibles les corps "invisibilisés" qui permettent notre société de consommation. En confrontant l'esclavage à un conteneur maritime en constante transformation, le passé devient présent, l'invisible devient visible. Nous sommes témoins des éclats de la société : les fantômes du passé et les spectres vivants du monde moderne. Notre voyage commence à la plage de Clifton, au Cap, où reposent les tombes des 221 hommes et femmes réduits en esclavage qui se sont noyés, enchaînés, lors du naufrage d'un navire d'esclaves portugais en 1794. Après les chaînes, nous plongeons dans les profondeurs de l'océan à la recherche des ancêtres, des disparus, qui n'ont pas encore été enterrés. Un conteneur maritime émerge, les portes s'ouvrent et nous entrons dans l'obscurité. Ce qui suit est une transmutation toujours changeante des sombres vérités de notre société dans les limites d'un conteneur maritime : un monde non linéaire à travers le temps et l'espace qui présente différents tableaux d'esclaves souffrant en silence. Nous voyons un homme blessé dans une plantation de canne à sucre ramper jusqu'à une maison coloniale où une femme de chambre surmenée révèle la scène d'un salon de massage. Le voyage culmine dans un dépôt de conteneurs où des boîtes sont emballées et déballées, alimentant une circulation sans fin de marchandises, au service d'une société de consommation rendue possible par les millions de personnes qui sont venues avant nous et qui sont toujours prisonnières de la servitude.

Mot du réalisateur

Container a été créée à la mémoire des 221 hommes, femmes et enfants réduits en esclavage qui se sont noyés, enchaînés, à bord du navire négrier portugais Sao Jose Paquete de Africa en 1794. Ceux qui ont survécu ont été vendus comme esclaves au Cap. Leurs ancêtres continuent de vivre parmi nous. *Container* rend visible la vie de ceux qui étaient enchaînés, de ceux qui se sont noyés et de ceux qui continuent d'être asservis dans de nouvelles formes de servitude économique. Le choix du conteneur, physique et symbolique, montre comment les personnes sont devenues des marchandises, ce qui est la définition même de l'esclavage.

Biographie

Née à New Delhi, Meghna Singh est une artiste visuelle et chercheuse titulaire d'un doctorat en anthropologie visuelle de l'université du Cap. Travaillant avec les médiums de la vidéo et de l'installation, elle crée des environnements immersifs mettant en lumière les questions d'humanisme. Elle est une exploratrice pour le National Geographic pour les histoires visuelles. Elle a exposé et publié de nombreux ouvrages. Simon Wood est un cinéaste nommé aux Emmy Awards et basé au Cap. Il est un réalisateur et directeur de la photographie connu pour *Dry City* (2018), *Orbis* (2014) et *Forerunners* (2011). Ses films mettent l'accent sur l'esthétique visuelle en brouillant les frontières entre faits et illusions. Les films de Wood ont été projetés dans les plus grands festivals documentaires du monde et ont remporté de nombreux prix en Afrique, en Asie, en Europe et en Amérique du Nord.

End of Night



de **David Adler**,
Danemark
**En compétition Biennale
de Venise**
Parcours A, technologie
PCVR
En anglais
À partir de **16 ans**
Durée : **00:49**

Synopsis

1943. Vous êtes assis dans un bateau avec Josef. Il rame pour quitter le Danemark occupé et se mettre en sécurité dans la Suède neutre. Alors que le bateau traverse l'océan, la mer fait place aux rues et aux gens qui peuplent son esprit. Votre voyage ensemble devient un paysage vivant de souvenirs douloureux de la nuit de son évasion. À l'aube, vous serez témoins du traumatisme de la fuite et de la culpabilité de la survie, lorsque ceux que vous aimez sont laissés derrière.

Mot du réalisateur

End of Night est une histoire qui examine comment les choix que nous faisons dans le présent finissent par devenir un souvenir. Je souhaite que le public ait une rencontre personnelle avec un réfugié, quelqu'un dont la vie est définie par des souvenirs. J'ai travaillé avec l'histoire de ma famille et les histoires d'évasion qui ont occupé ma ville natale. Même si elles font partie du passé, les explorer est devenu un moyen de comprendre que la fuite n'est pas quelque chose qui n'arrive

qu'à d'autres personnes dans d'autres endroits. Elle s'est produite et se produit encore à notre époque. En Josef, le personnage du réfugié, je n'ai cessé de rencontrer le conflit entre le désir de raconter mon histoire et de partager ma douleur, et la peur d'exposer mes faiblesses et ma honte.

Biographie

David Adler est né en 1985 et a été accepté à la prestigieuse École nationale de cinéma du Danemark après avoir suivi le programme d'arts visuels et de design de la Vancouver Film School. Sa dernière œuvre est le film d'accompagnement *Taste of Hunger VR* (2020), co-produit avec Zentropa et sélectionné pour le Festival du film de Venise. Les films d'Adler sont le plus souvent ancrés dans des périodes où il y a des événements historiques particuliers. Sa première grande production étudiante, *Hvid*, était une histoire de parricide à l'époque des grandes expéditions polaires qui était, tout comme son jeu primé 1916 - *Der Unbekannte Krieg*, inspiré du journal d'un jeune soldat dans les tranchées de la Première Guerre mondiale.

Genesis



de **Jörg Courtial**,
Allemagne
**En compétition Biennale
de Venise**
Parcours A et B,
technologies **PCVR**
et **Quest**

En allemand sous-titré en
anglais

À partir de **14 ans**

Durée: **00:13**

Synopsis

Genesis nous embarque dans un voyage, émotionnellement intense, pour vivre les étapes dramatiques de l'évolution de la Terre et de l'humanité d'un point de vue inconnu. Chaos, renaissances et catastrophes marquent l'histoire de la Terre, et pourtant l'humanité existe encore. 4,7 milliards d'années d'évolution condensées en 13 minutes. En tant que voyageurs dans le temps, nous nous immergeons dans des sphères inconnues. Apparemment irréelles, mystiques et intimidantes, elles regorgent pourtant de paysages à couper le souffle et de créatures qui ont réellement existé auparavant. Nous voyons la jeune Terre resplendissante entourée de débris cosmiques, nous survolons d'interminables océans de ténèbres et nous nous déplaçons dans un monde sous-marin magique. En émergeant de l'eau, une Terre enchantée se dévoile : un paradis de jungle préhistorique et d'insectes géants, suivi d'une extinction massive jusqu'à ce qu'un nouveau cycle commence et nous entoure de dinosaures grandioses qui conquièrent la Terre, avant de s'éteindre à leur tour. Enfin, nous nous retrouvons face à nos ancêtres humains, entrevoyant leurs réalisations et notre héritage.

Mot du réalisateur

L'évolution et son analogie à l'infini sont un thème connu, mais j'ai été attiré par la création d'une nouvelle perspective intense sur la

dimension inimaginable du temps, le laboratoire fou de la vie et la chance galactique de l'humanité. Puis quelque chose de bizarre se produit : un être actif émerge, développe une conscience et des stratégies pour défier les lois de la nature. Il regarde vers le ciel, commence à souhaiter, à rêver et à imaginer. L'esprit s'élargit pour créer de l'art, de la religion - un tout nouvel univers, un monde abstrait, par pure perception. Nous plongeons dans les origines de la vie et nous nous retrouvons face à face avec nos ancêtres pour prendre douloureusement conscience de la véritable nature de notre être.

Biographie

Jörg Courtial, né en 1966 à Biedenkopf, en Allemagne, est le directeur créatif et co-fondateur de Faber Courtial. Avec sa pratique en photographie, Jörg a rapidement développé un style visuel unique et a été reconnu pour des VFX et animations exceptionnels dans des documentaires et expositions reconnus depuis 1998. Passionné par les nouveaux terrains visuels, Jörg a été le pionnier de la VR et a créé des films primés, qui ont établi des normes élevées en matière de narration et de techniques créatives. Les films de Jörg sont truffés d'une incroyable richesse de détails, chaque image étant artistiquement mise en scène à la perfection. Son style unique crée des expériences cinématographiques en VR d'une intensité inégalée et d'émotions pures.

Glimpse



de **Benjamin Cleary,**
Michael O'Connor,
Irlande
En compétition Biennale
de Venise

Parcours A, technologie
PCVR

En anglais

À partir de **14 ans**

Durée : **00:22**

Synopsis

Glimpse est une fête visuelle très émouvante qui se déroule dans l'esprit imaginaire d'un panda au cœur brisé, Herbie, qui a récemment rompu avec sa petite amie Rice. Herbie est un illustrateur et, à travers son art, nous plonge dans les souvenirs de sa relation, de la fin déchirante au beau début. Un voyage onirique à travers son esprit, son cœur et ses illustrations. *Glimpse* combine une narration captivante, des animations et des effets visuels de classe mondiale et une technologie de pointe grâce à Unreal Engine pour créer une expérience unique, immersive et émotionnelle. La voix de Herbie est interprétée par Taron Egerton. En 2019, Egerton a incarné Elton John dans *Rocketman*, couvrant l'ascension du musicien, du pianiste étudiant à Londres à la superstar mondiale. La performance de Taron lui a valu les éloges du public et de la critique, ainsi qu'un Golden Globe et une nomination au BAFTA. La voix de Rice est interprétée par Lucy Boynton, un talent prometteur dont la prestance affable et les performances énigmatiques laissent une marque indélébile dans l'industrie du divertissement. Plus récemment, elle a joué dans la série à succès de Netflix, *The Politician*, et a été désignée comme l'une des 10 étoiles montantes de IMDb. Lucy Boynton a percé dans le rôle principal féminin de la comédie musicale *Sing*

Street de John Carney, nominée aux Golden Globes.

Biographie

Benjamin Cleary est un scénariste et réalisateur de Dublin, lauréat d'un Oscar. En 2015, il a écrit, réalisé et monté son premier court-métrage *Stutterer*. Le film a été présenté dans une centaine de festivals et a remporté plus de vingt-cinq prix, dont un Oscar du meilleur court métrage de fiction, un prix du jeune réalisateur à Cannes, un prix du Cercle des critiques de Londres et un prix du cinéma et de la télévision irlandais. Il est également sur le point de terminer son premier long métrage hollywoodien, *Swan Song*.

Michael O'Connor est un producteur multimédia et un créateur de VR originaire de Dublin. Il a produit des titres phares pour les leaders du marché mondial des jeux vidéo SEGA et Nintendo, notamment *Football Manager*, *Donkey Kong Country*, *Super Smash Brothers* et *Yoshi's Woolly World*. Avant de travailler dans les jeux, il était producteur de films en Irlande. Sa première expérience VR, *Three Lights*, traitant du rôle de la famille dans la Première Guerre mondiale, a été exposée au National Army Museum de Londres en 2018.

Goliath: Playing with Reality



de **Barry Gene Murphy,**
May Abdalla,
Royaume-Uni
En compétition Biennale
de Venise
Parcours B, technologie
Quest
En anglais
À partir de **16 ans**
Durée: **00:25**

Synopsis

Goliath : Playing with reality suit l'histoire vraie d'un homme à l'enfance troublée qui perd ses parents et est diagnostiqué schizophrène. Il est placé dans un hôpital psychiatrique où il passe plusieurs années sous forte médication, le plus souvent en isolement. À sa sortie de l'hôpital, il trouve sa place en jouant à des jeux vidéo multijoueurs en ligne. En combinant des conversations franches, des animations hypnotiques et des interactions tactiles, entrez dans le monde de Goliath où vous glissez entre des mondes réels et irréels. Le projet explore ce que signifie se sentir en rupture avec le monde et, à travers des réalités partagées, y trouver sa place.

Mot du réalisateur

Goliath : Playing with Reality parle des endroits où nous choisissons de nous sentir en sécurité. Il s'agit d'une exploration de ce que signifie faire l'expérience de la réalité de quelqu'un d'autre. Dans *Goliath*, nous présentons aux visiteurs un monde où les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Cette histoire nous aide à comprendre combien la réalité est fragile et combien il est facile de la perdre de vue. En fin de compte, cette expérience porte sur nos idées préconçues et nos préjugés concernant la santé mentale et sur la façon dont la honte engendrée par

les troubles dits psychiatriques nous éloigne des sentiments des personnes présentant ces comportements. De ce fait, la société peine à saisir les ramifications concrètes de ce phénomène. Cette histoire traite également de la connexion dans notre monde actuel et, en réalisant *Goliath*, nous espérons parvenir à une meilleure compréhension du rôle social des jeux vidéo en ligne dans la vie des personnes qui ont été marginalisées par la société.

Biographie

Barry Gene Murphy, né en 1978 en Irlande, est un cinéaste et un artiste qui a plusieurs dizaines d'années d'expérience dans le domaine du documentaire, de l'animation 3D et des effets spéciaux, et plus récemment dans les œuvres de réalité mixte.

May Abdalla, née en 1983 au Royaume-Uni, a réalisé des documentaires dans le monde entier pour les chaînes BBC, Channel 4 et Al Jazeera sur le logement, la révolution et la musique punk. Elle est la co-fondatrice d'Anagram, un studio de création primé, spécialisé dans la narration interactive qui suscite la réflexion et la conception d'expériences immersives. Formée en 2013, l'entreprise a remporté le Storyscapes du Festival de Film de Tribeca, le Best of VR du Festival international du film de Venise 2019 et le Best Immersive Art Award du Sandbox Festival en Chine.

Il Dubbio episode II



de **Matteo Lonardi**,
Espagne
En compétition Biennale de Venise
Parcours A, technologie **PCVR**
En anglais
À partir de **14 ans**
Durée : **00:07**

Synopsis

Il Dubbio est une bibliothèque VR sur les doutes des artistes, une exploration de la relation intemporelle entre l'expression artistique et l'incertitude. Dans l'épisode II, la peintre kényane Beatrice Wanjiku réfléchit à la perte de sa mère et à la manière dont elle a remis en question son identité d'artiste, façonnant ainsi son travail. Cette expérience met en lumière ce sentiment infâme qu'on passe sous silence, mais qui définit souvent le travail créatif.

Mot du réalisateur

Le doute est fondamental dans le processus d'un artiste. Les idées doivent survivre à son épreuve pour devenir des œuvres d'art. Cette œuvre fait partie d'une exploration continue du doute en tant que pratique artistique. Elle est également le résultat de mes deux dernières années passées à Nairobi et de mes recherches sur l'expression artistique en Afrique de l'Est.

Biographie

Matteo Lonardi, né en 1989, est un photographe, réalisateur de films et directeur VR italien basé entre Nairobi et Milan. Il est diplômé de l'école de journalisme de Columbia en 2014. Depuis 2010, il documente les artistes du monde entier à travers la photographie, la vidéo et la réalité virtuelle. Son travail de VR a été sélectionné dans des festivals internationaux tels que Venice VR expanded, World VR Forum, Beyond The Frame, Milano Film Festival et a été exposé dans des institutions artistiques telles que Art Dubai, l'Institut du Monde Arabe, entre autres. Son travail écrit, photographique et vidéo s'est retrouvé dans des publications internationales comme la BBC, Creative Time Reports, The Guardian, La Stampa, The Huffington Post, Il Corriere della Sera et Aljazeera. Matteo Lonardi est un ancien étudiant du Biennale College Cinema.

In the Mist



de **Chou Tung-Yen**,
Taiïwan
Catégorie Special Event
Parcours A et B,
technologies **PCVR**
et Quest
Langue **non-applicable**
À partir de **18 ans**
(avertissement, oeuvre
à caractère sexuel)
Durée: **00:15**

Synopsis

Dans une pièce faiblement éclairée et remplie de brume, des silhouettes floues d'hommes sirotent le désir et la solitude les uns des autres. Il semble que vous soyez entré dans une zone interdite et que vous soyez tombé dans un état entre le rêve et l'éveil, regardant quelqu'un et étant également regardé par lui. Le réalisateur de théâtre et de nouveaux médias Chou Tung-Yen aborde une fois de plus l'expérience de vie indicible de la culture de la communauté gay, en explorant un sauna masculin à travers des lentilles poétiques pour jeter un coup d'œil sur quelque chose qui est caché sous le désir - l'amour sans amour.

Mot du réalisateur

J'ai toujours été fasciné par les rêves au théâtre, les obscurités entre les lumières et les ombres, le mystère du désir humain. Il y a deux ans, une scène érotique inattendue dans le hammam d'une source thermale m'a étonné par son puissant impact visuel et viscéral. J'ai pensé qu'il n'y avait pas de meilleur moyen de partager cela qu'une expérience VR, qui réunit toutes mes fascinations en une seule. Pas d'angles de prise de vue pour cacher ou

couvrir ce qui est normalement caché. Il s'agit d'amener le public dans un endroit où il n'aura peut-être jamais l'occasion d'aller et de le voir de très près, mais de très loin. Je suis privilégié et honoré de pouvoir réaliser ce travail avec une équipe très ouverte et aimante, avec le soutien du gouvernement sur la terre de la liberté.

Biographie

Chou Tung-Yen est le directeur artistique du Very Theatre et du Very Mainstream Studio. Les œuvres théâtrales interdisciplinaires de Chou ont été présentées à l'échelle internationale, notamment à Ars Electronica (Linz), au festival Noorderzon (Groningue) et au Asia-Pacific Triennial of Performing Arts (Melbourne). Son récent documentaire *Looking for ?* a été nommé aux Golden Horse Awards et a été projeté au Seattle International Film Festival, au OutFest LA et au NewFest.

Jurassic World Aftermath



de **Richard Snowdon**,
Royaume-Uni
Catégorie Best of
VR Expanded
Parcours B, technologie
Quest
En anglais
À partir de **14 ans**
Durée maximale du jeu :
03:00

Synopsis

Jurassic World Aftermath est une aventure en VR de survie et de suspense. Ayant atterri en catastrophe sur Isla Nublar après la chute de Jurassic World, vous vous retrouvez piégé dans un centre de recherche lorsque votre mission de récupération d'informations précieuses tourne au désastre. Votre seul espoir de vous échapper est de récupérer les informations confidentielles tout en essayant d'éviter trois vélociraptors mortels. Pour survivre, vous devrez explorer, résoudre des énigmes et trouver des moyens de distraire et de vous cacher de ces féroces dinosaures qui traquent chacun de vos mouvements.

Mot du réalisateur

Jurassic World Aftermath a été créé par une équipe multidisciplinaire extrêmement talentueuse, animée d'un véritable amour et d'un profond respect pour la franchise. Dès que l'expression "la scène de cuisine de Jurassic Park en VR" a été mentionnée, la vision était claire. Le plus grand défi de l'équipe a été, de loin, de donner vie aux dinosaures et de faire en sorte que les vélociraptors soient une

menace intelligente et crédible, tout en équilibrant le sens de l'émerveillement et la plausibilité que les fans de la franchise attendent. C'était une entreprise énorme et nous espérons que vous apprécierez nos efforts.

Biographie

Coatsink a été créé en 2009 et est devenu un studio de développement et un éditeur indépendant diversifié et polyvalent qui fait désormais partie du groupe Thunderful. Coatsink a créé et publié des jeux fantastiques pour toutes les consoles de la génération actuelle, les PC et la réalité virtuelle, notamment les jeux récents *Onward*, *Transformers : Battlegrounds*, et *Jurassic World : Aftermath*. Co-fondée en 2009, Coatsink s'est constituée en société en 2011 et a bâti sa réputation sur des titres passionnants et innovants, ainsi que sur un sens de l'humour déconcertant. Nous nous réjouissons de l'avenir, alors que nous renforçons nos fondations grâce à l'édition indépendante et à la technologie, tout en continuant à répondre et à dépasser les attentes de nos partenaires de confiance.

Kusunda



de **Felix Gaedtke,**
Gayatri Parameswaran,
Allemagne
Catégorie Best of
VR Expanded
Parcours A, technologie
PCVR

En népalais, doublé en
anglais

À partir de **14 ans**

Durée: **00:23**

Synopsis

Kusunda est une expérience de réalité virtuelle conduite par la voix qui explore ce qui fait qu'une langue s'efface et ce qu'il faut faire pour la revitaliser. Le chaman Kusunda Lil Bahadur a oublié sa langue maternelle indigène. Sa petite-fille, Hima, veut la faire revivre. La plupart des langues menacées appartiennent à des communautés autochtones comme les Kusunda au Népal. Raconté par ses co-créateurs, le chaman Lil Bahadur et sa petite-fille Hima mettent en scène deux générations séparées par leur mode de vie et réunies par la lutte pour leur identité indigène. Lil Bahadur, qui a mené un mode de vie traditionnel de chasseur-cueilleur pendant 40 ans, a perdu sa langue maternelle lorsqu'il a déménagé pour s'installer dans le village. "Lorsque mes parents sont morts, je n'avais plus personne avec qui parler dans ma langue maternelle. Lentement, la langue a commencé à s'effacer", dit-il avec un sentiment de résignation. Hima, la petite-fille de Lil, une adolescente brillante détachée de l'identité de chasseur-cueilleur de son grand-père, représente une identité kusunda moderne et relève le défi de faire revivre sa langue maternelle. "Je suis fière de mon héritage et de ma culture. Je ferai tout ce que je peux pour le préserver et je suis certaine de réussir."

Mot du réalisateur

Toutes les deux semaines, une langue s'es-souffle. Lorsqu'une langue est oubliée, nous risquons de perdre une vision du monde et d'immenses connaissances qui y sont ancrées. C'est ce qui rend notre film urgent. *Kusunda* rend hommage aux efforts de nos co-créateurs, une communauté indigène très soudée du Népal qui travaille dur pour revitaliser sa langue maternelle contre vents et marées. Nous espérons que cette histoire inspirera d'autres communautés et groupes marginalisés à se battre pour leurs droits.

Biographie

Felix Gaedtke et Gayatri Parameswaran sont des réalisateurs et producteurs primés. Ils ont co-fondé NowHere Media - un studio immersif de premier plan basé à Berlin - avec l'envie de créer des espaces pour les voix sous-représentées dans les discours dominants. Leur travail a été présenté au Festival du film de Venise, au Festival du film de Tribeca, à SXSW, au Festival du film de Cannes, à Hot Docs, aux Nations unies et ailleurs. Ils sont des anciens de Sundance New Frontier et ils ont remporté le prix Storyscapes de la meilleure expérience immersive au Tribeca Film Festival, le prix de la meilleure utilisation des arts immersifs à SXSW et le prix Lumières du meilleur documentaire VR, entre autres.

Lavrynthos



de **Fabito Rychter**,
Amir Admoni, Brésil
Catégorie Biennale
College Cinema VR
Parcours A et B,
technologies **PCVR** et
Quest

En anglais

À partir de **14 ans**

Durée : **00:16**

Synopsis

Lavrynthos vous place au cœur du labyrinthe de Crète pour vous raconter l'histoire de la relation improbable entre le Minotaure et son prochain repas : une jeune fille nommée Cora. Une tragédie grecque contemporaine qui rend hommage au berceau de la théorie dramatique moderne tout en la remettant en question. *Lavrynthos* est une version humoristique d'un mythe vieux de 3000 ans, actualisé par des thèmes et des sujets pertinents à notre époque. Cette œuvre utilise une méthode innovante pour déplacer le visiteur à travers l'histoire en transformant une zone de 2x2 mètres en un labyrinthe infini non-euclidien qui peut déplacer l'espace et le temps. *Lavrynthos* bouleverse votre sens de l'orientation, de l'espace et de l'équilibre et vise à établir un lien avec les personnes qui se sont peut-être senties perdues ces dernières années.

Mot du réalisateur

Chaque conteur devrait se réveiller tous les jours et prier Saint Aristoteles: le créateur de la théorie dramatique moderne. Il ne fait aucun doute que la Grèce est le berceau de la narration telle que nous la connaissons et le théâtre était leur moyen d'expression. En représentant le plus ancien moyen de raconter des histoires sur un médium des plus moderne, à savoir la VR, nous avons l'impression de boucler la boucle. Nous utilisons la mythologie grecque, leur façon de raconter

une bonne vieille tragédie et nous subvertissons même les lois de leur plus célèbre mathématicien, Euclide, avec notre labyrinthe non euclidien. Ce qui nous plaît, c'est que nous ne nous contentons pas de raconter une vieille histoire, mais que nous adaptions celle-ci à notre époque en abordant des thèmes et des sujets d'actualité.

Biographie

Fabito Rychter, né en 1979 à Rio de Janeiro au Brésil, scénariste de télévision depuis plus de 15 ans, a écrit plus de 40 épisodes de sitcoms, a 7 ans d'expérience dans l'écriture de sketches, ainsi que de courts métrages et de pièces de théâtre. Il s'est associé à Amir Admoni sur les courts métrages primés *Linear and Gravity* and *The Mario*, une série de marionnettes. En 2016, il a créé *DeliriumXR*, une société de production de VR à Lima, au Pérou. Amir Admoni, né en 1977 à São Paulo, au Brésil, est un réalisateur, animateur, designer et artiste visuel brésilien. Il combine différentes techniques d'animation, de vidéo et de design dans les médias les plus divers, du théâtre à la réalité virtuelle. Il a réalisé 6 courts métrages d'animation qui ont été projetés dans le monde entier et ont obtenu plus de 120 reconnaissances. Sa dernière œuvre en réalité virtuelle, *Gravidade VR*, a été présentée en première au Festival du film de Tribeca en 2020 et a également été exposée à la Biennale de Venise, au Marché du film de Cannes et à d'autres endroits, et a reçu 8 prix à ce jour.

Le Bal de Paris de Blanca Li



de **Blanca Li, France**
En compétition Biennale de Venise
Parcours A, technologie **PCVR**
Disponible en français, anglais et espagnol
À partir de **14 ans**
Durée : **00:35**

Synopsis

Le Bal de Paris de Blanca Li est un projet immersif, participatif et interactif destiné à être vécu en pleine conscience corporelle avec 10 spectateurs et 2 danseurs professionnels interprétant les personnages principaux dans un espace physique. La version en ligne est une approche indépendante de la version en direct qui peut être expérimentée pendant le Festival à Venise, au Conservatorio Statale di Musica Benedetto Marcello. Adèle fête son retour à Paris par un grand bal organisé par ses parents en son honneur. Pierre, l'un des invités, va changer le cours de la fête. Chaque visiteur choisira d'abord son costume Chanel, son avatar personnalisé et il sera ensuite invité à suivre l'histoire d'amour d'Adèle qui se déroule en trois actes. Les personnages principaux incarnés par les danseurs guideront le visiteur dans un univers virtuel et fantastique, avec trois lieux principaux de fête : une salle de bal monumentale, une fête extérieure magique, et un club parisien. Des transitions à couper le souffle sont mises en scène sur un lac et à bord d'un train. La musique et la danse fusionnent avec la réalité virtuelle pour vous offrir une expérience innovante, festive, artistique et spectaculaire.

Mot du réalisateur

La présence de deux danseurs et de 10 visiteurs qui interagissent et dansent, l'ambiance festive de la musique et des chansons, le choix des avatars, du langage, et une histoire

que tout le monde peut suivre, font de *Bal de Paris* une expérience adaptée à tous les publics. Une expérience qui révèle le potentiel de la technologie VR, au-delà de sa portée actuelle. Pour le sujet, je me suis d'abord inspiré des opérettes et comédies musicales traditionnelles, puis j'ai écrit un scénario original transposé dans un univers irréel et intemporel, à la fois rétro futuriste, classique, contemporain et surtout, hallucinant. La participation de l'équipe VR de BackLight Studio et de l'équipe Channel m'a permis de créer une expérience totalement originale, fidèle à mes rêves.

Biographie

Blanca Li (1964, Grenade, Espagne) est une chorégraphe, réalisatrice, danseuse et actrice. En 1992, une jeune danseuse espagnole débarque à Paris en provenance de Madrid suite au mouvement culturel la movida et une formation à New York. Elle aime les fêtes, les croisements culturels et les expériences multidisciplinaires. Très vite, elle fonde sa propre compagnie de danse contemporaine, qui se positionne avec succès, de manière singulière et indépendante, en tournant dans le monde entier. Avec sa notoriété et ses choix artistiques assumés, couronnés par son élection à l'Académie des Beaux-Arts de Paris en 2019, elle est plus que jamais, impossible à catégoriser, innovante et populaire. "Pour moi, la danse est un langage universel sans frontières ni limites de forme ou de style".

Mare



de **Rui Guerreiro**,
Japon
Catégorie Best of
VR Expanded
Parcours A et B,
technologies **PCVR et**
Quest
En anglais
À partir de **14 ans**
Durée maximale du jeu :
03:00

Synopsis

À votre réveil, après un sommeil sans rêve, vous vous retrouvez dans les terres étranges de *Mare*, incarnant un mystérieux oiseau artificiel. En croisant le chemin d'un compagnon impuissant, vous vous aventurez dans des territoires inconnus pour une aventure déroutante, tout en démêlant un récit mystérieux et les secrets qui s'y cachent. Tout cela afin d'assurer l'arrivée de votre compagnon à son destin imminent. Explorez les vastes et étranges paysages à l'aide d'un oiseau artificiel, guidez et protégez un compagnon IA vulnérable dans son aventure inattendue. Laissez la curiosité de votre compagnon vous inciter à explorer et à découvrir le récit sous-jacent et immergez-vous dans l'atmosphère ambiante et la musique d'un autre monde pour une expérience apaisante. Finalement, recherchez des artefacts perdus, cachés dans le monde entier, afin de percer le dernier secret de *Mare*.

Mot du réalisateur

Mare répond à l'objectif de faire vivre au visiteur un monde unique qui surprendra ses

sens et piquera sa curiosité rien qu'en étant là. L'apparence et le design devraient créer un sentiment de mystère et d'intrigue, encourageant le joueur à combler les lacunes avec sa propre imagination. En ce qui concerne ce qu'on appelle "l'histoire et la narration", bien qu'elles soient présentes, je préfère les appeler "spéculation et contrainte". Aider le joueur à spéculer sur ses propres idées tout en comprenant l'impact de ses actions.

Biographie

Rui Guerreiro est né en 1976 à Lisbonne. Dans son enfance, il a appris, par ignorance, à forcer un ordinateur à afficher son propre travail manuel en clignotant à l'intérieur d'une télévision - ce qui l'a vraiment ému. Plus tard, à l'âge de 21 ans, alors qu'il était encore au lycée, avec la fierté d'avoir échoué au moins 4 fois à obtenir son diplôme, il s'est rendu compte de ce qu'il avait toujours voulu faire : s'occuper d'ordinateurs avec la capacité d'apprendre n'importe quoi par lui-même. Finalement ressuscité dans une autre vie, dans un autre pays, Rui s'est retrouvé à travailler dans l'industrie des jeux japonais pendant une décennie.

Maskmaker



de **Balthazar Auxière**,
France
**Catégorie Best of
VR Expanded**
Parcours A, technologie
PCVR
En français et anglais
À partir de **16 ans**
Durée maximale du jeu :
05:00

Synopsis

Maskmaker est un jeu d'aventure en VR. Vous incarnez l'apprenti d'un fabricant de masques et apprenez la magie de ce métier pour vous immerger dans les personnages intrigants et énigmatiques du jeu. D'un masque à l'autre et d'une énigme à l'autre, explorez le royaume des masques à la recherche de Prospero qui semble le diriger et, finalement, découvrez le secret de cette identité.

Mot du réalisateur

Tout au long de sa vie, mon père a collectionné des masques du monde entier. Quand j'étais jeune, je passais beaucoup de temps dans son atelier où il les entreposait, rêvant de ce qui se trouvait "derrière les masques". C'était pour moi comme une exploration d'un monde parallèle ! Mais c'est lorsque j'ai découvert la VR que j'ai pris pleinement conscience du potentiel qu'il pouvait avoir dans un projet interactif. C'est pourquoi nous avons soigneusement conçu les masques et les environnements du jeu de manière à ce que chacun ait une identité différente, afin de

donner aux joueurs le sentiment d'être immergés dans des cultures différentes et de faire presque partie de ce monde.

Biographie

Balthazar Auxière est né à Rennes, en France, en 1985. Diplômé du studio national d'arts contemporains du Fresnoy, après avoir étudié à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris, il est aujourd'hui l'un des créateurs les plus réputés dans le domaine de la narration immersive en VR. Suite à une rencontre avec Oculus et Samsung en Corée en 2014, il co-fonde sa société InnerspaceVR, un studio entièrement dédié à la création de contenus originaux en VR et il participe avec ses créations au lancement de plusieurs technologies (Samsung Gear, HTC Vive et Oculus Touch). Le studio poursuit son développement au fil des années et est aujourd'hui l'un des plus reconnus dans le domaine de la VR. Ses précédents projets *Firebird : La péri* et *A Fisherman's Tale* ont reçu de nombreux prix pour leurs approches innovantes et artistiques.

Micro Monsters with David Attenborough



de **Elliot Graves, Royaume-Uni**
Catégorie Best of VR Expanded
Parcours A et B, technologies PCVR et Quest
En anglais
À partir de **14 ans**
Durée : **00:05**

Synopsis

Raconté par David Attenborough, découvrez un monde secret caché sous vos pieds, le monde des étonnants micro-monstres. Vous vous retrouvez réduit à la taille d'un insecte pour être projeté dans le monde excitant, mais dangereux des insectes. Au cours de cinq épisodes, vivez les conflits, les amours et les communautés de ce micro-monde. Assistez à un combat à mort entre un scorpion et un mille-pattes ; découvrez le processus de clonage miraculeux d'un puceron ; et une armée de fourmis vertes construisant des structures incroyables. Vous éviterez de justesse l'embuscade mortelle de la mygale fousseuse noire et serez fasciné par la berceuse mortelle de l'araignée Portia. En combinant des gros plans spectaculaires en prise de vue réelle avec la puissance des images de synthèse, observez la transformation d'une chenille depuis l'intérieur de son cocon et découvrez l'arme chimique secrète d'un scarabée. Produit pour le lancement du Quest 2, *Micro Monsters* a offert aux utilisateurs d'Oculus une expérience VR en live action révèle les super pouvoirs réels des arthropodes d'un point de vue totalement unique.

Mot du réalisateur

Nous sommes ravis de présenter ce qui, selon nous, constitue une nouvelle référence en

matière de narration immersive. Dans cette impressionnante série VR en cinq parties produite en 8K 3D 60fps, vous découvrirez certaines des créatures les plus familières du monde d'un point de vue entièrement nouveau, uniquement accessible grâce à la puissance de la VR. Racontée par la légende de l'histoire naturelle Sir David Attenborough et combinant action images de synthèse, cette série vous transportera dans le micro-monde, avec un design sonore totalement immersif et une musique composée. Il s'agit d'une véritable expérience cinématographique.

Biographie

Elliot Graves dirige les productions immersives et numériques d'Alchemy, axées sur la narration et la qualité. En tant que directeur d'expériences immersives primé, il travaille sur toutes les technologies XR, y compris la réalité augmentée, la réalité virtuelle et les expériences assistées par l'intelligence artificielle. Il a également développé des lignes directrices de capture et de post-production pour les contenus immersifs, notamment des solutions de caméra sur mesure, des flux de travail VFX et des systèmes de vidéogrammétrie. Graves, né en Écosse en 1994, a commencé sa carrière dans la production d'exploration factuelle, travaillant avec la Royal Geographical Society, les Nations unies et la BBC dans le cadre d'une série d'initiatives différentes.

Mind VR

Exploration



de **Deng Zuyun, Chine**
Catégorie Best of VR Expanded
Parcours A, technologie **PCVR**
En chinois et en anglais
À partir de **14 ans**
Durée: **00:15**

Synopsis

Il s'agit d'une application VR d'apprentissage exploratoire. Les technologies numériques VR les plus avant-gardistes sont adoptées dans cette œuvre pour faire vivre aux visiteurs une expérience immersive avec divers éléments, tels que des architectures classiques chinoises, des instruments, des poèmes et une imagination extraordinaire. Après une recherche textuelle rigoureuse, le pavillon Xiaoxiang décrit dans Hong lou meng (*A Dream of Red Mansions*) est restauré dans une vue panoramique, recréant les jardins classiques, les meubles et les scènes quotidiennes de la dynastie Ming. Vous pouvez prendre tout ce qui vous plaît et manipuler les objets trouvés. Vous pouvez même fabriquer un cerf-volant en papier chinois, écrire à la main une paire de caractères chinois et écouter la cithare chinoise jouée par les anciens au bord de l'eau. C'est comme si vous voyagez dans le temps et l'espace, et que vous étiez témoin de l'élégance et du panache des anciens.

Mot du réalisateur

L'émergence de la VR est une chose passionnante. Depuis longtemps, tout le monde se

demande ce que l'on peut faire avec ce médium. Les caractéristiques immersives de la VR peuvent amplifier l'expérience du visiteur. Les joueurs ne se contentent plus de jouer à des jeux à travers l'écran, mais peuvent entrer dans le monde virtuel et vivre le jeu en personne. La VR est donc effectivement très adaptée aux jeux, mais que peut faire cette forme d'art en dehors des jeux ? Avant la VR, les événements passés ne pouvaient apparaître que dans les livres ou être présentés par des vidéos. Maintenant, avec la technologie VR, vous pouvez non seulement retourner dans le passé et regarder les bâtiments caractéristiques de la glorieuse période de pointe, et par l'exploration, vous pouvez faire l'expérience des chefs-d'œuvre de la sagesse antique.

Biographie

Deng Zuyun est né à Hankou, dans la province du Hubei, en Chine, en 1979. Après avoir obtenu son diplôme du collège d'art de l'Université de Hubei en 2002, il est entré dans l'industrie de l'animation 3D. Aujourd'hui, il se consacre à l'industrie émergente de la VR, déterminé à laisser une forte empreinte dans ce secteur. Il espère créer le royaume de ses rêves dans ce monde immersif.

Montegelato



de **Davide Rapp, Italie**
En compétition Biennale de Venise

Parcours B, technologie **Quest**

En italien sous-titré en anglais

À partir de **16 ans**

Durée : **00:28**

Synopsis

Montegelato est un film par montage en VR, le premier en son genre. Des centaines de séquences cinématographiques définissent un collage tridimensionnel des chutes de Monte Gelato (Rome) telles qu'elles ont été filmées dans plus de 180 productions, notamment des films, des séries télévisées et des publicités. C'est ici qu'Eve cueille le fruit défendu (*Adam et Eve - La première histoire d'amour*, Enzo Doria & Luigi Russo, 1983). C'est ici que se trouve l'épée mythique Excalibur (*Superfantozzi*, Neri Parenti, 1986). C'est ici que le chef des Yellow Hands a son village (*Buffalo Bill, le héros du Far West*, Mario Costa, 1964). Histoire du cinéma et histoire de l'humanité coexistent dans un tableau vivant et inattendu.

Mot du réalisateur

Je n'ai jamais visité les cascades de Monte Gelato et pourtant elles m'ont toujours été familières. Depuis mon enfance, je les ai remar-

quées à l'arrière-plan de dizaines de films qui m'ont façonné. Depuis cinq ans, j'accumule de manière obsessionnelle de vieux DVD, de très rares VHS et de fragiles Super-8, en essayant de compiler la filmographie complète d'un lieu que le cinéma a transporté dans la Grèce antique, le Far West ou la France occupée par les nazis. Isolées des films auxquels elles appartiennent, les différentes scènes sont alignées dans un paysage stratifié qui, par le biais de la réalité virtuelle, repousse les limites de l'écran cinématographique pour rendre hommage à la richesse et à l'inventivité du cinéma italien.

Biographie

Architecte de formation, Davide Rapp, né à Verbania en 1980, a participé en 2014 à la 14^e Biennale Architettura. Il a présenté *Fundamentals with Elements*, un film par montage de 32 minutes décrivant les éléments fondamentaux de l'architecture à travers une séquence de plus de 500 clips cinématographiques.

Myriad. Where We Connect. VR Experience

de **Lena Thiele,**
Sebastian Baumann,
Dirk Hoffmann,
Allemagne
En compétition Biennale de Venise
Parcours A, technologie **PCVR**
En anglais
À partir de **14 ans**
Durée: **00:31**

Synopsis

Myriad est un projet sur la migration animale dans l'Anthropocène. L'expérience VR, basée sur des données scientifiques réelles sur les migrations de cette ère, transporte le visiteur dans un voyage poétique de trois animaux : l'ibis chauve, le renard arctique et la tortue verte, le long des vents et des courants océaniques, à travers les continents et les chaînes de montagnes, alors qu'ils font le tour du monde. Du global à l'élémentaire, *Myriad* intègre la science de l'interconnexion dans un concept artistique exceptionnel en créant un monde en carbone. Souple et abondant, le carbone est un élément qui constitue la base de toute vie sur Terre. Le concept visuel de *Myriad* utilise ce bloc de construction comme un lien narratif et esthétique entre les éléments individuels et les réseaux mondiaux. Des dessins au fusain produits de manière analogique sont intégrés dans l'environnement numérique de la VR et combinés à des systèmes de particules de carbone pour former le monde de *Myriad*. L'expérience des cycles naturels sous un angle entièrement nouveau au cours de ce voyage émotionnel et poétique catalyse une compréhension intuitive et riche du monde naturel. Ce projet génère une prise de conscience de l'impact du comportement humain à l'échelle individuelle et mondiale.

Mot du réalisateur

Les défis mondiaux tels que la détérioration des systèmes écologiques et la perte massive de biodiversité exigent une reconfiguration

radicale de notre manière de comprendre et d'interagir avec le monde naturel. Les êtres humains ne sont qu'une petite partie d'une planète extrêmement complexe habitée par de nombreuses personnes et la manière dont nous influençons notre habitat commun a des effets de grande ampleur. Nous devons reconstruire notre relation avec l'environnement pour repenser notre avenir. C'est la base et la motivation de *Myriad* - un projet qui raconte les histoires d'animaux migrants et l'influence anthropique à laquelle ils sont confrontés. Notre expérience VR permet aux visiteurs de suivre l'histoire de nos animaux dans un voyage poétique et émotionnel, qui a été scientifiquement vérifié.

Biographie

Lena Thiele et Sebastian Baumann, directeurs de la création de la société berlinoise Miiqo Studios, créent depuis 1999 des formats de médias numériques primés à l'intersection de la narration immersive, de l'art, de la technologie et de la science. Leurs productions ont reçu de nombreux prix, tels que le SXSW Interactive Innovation Award, le Grimme Online Award et le Prix Italia. Lena Thiele est professeure de narration numérique à l'International Film School de Cologne. Dirk Hoffmann a étudié l'art à Hambourg et est cofondateur d'Artificial Rome, un studio spécialisé dans les expériences immersives. Depuis 2006, avec ses partenaires, il a remporté plus de cinquante prix internationaux, dont trois Lions d'or de Cannes et, en 2019, le Grand Prix Digital de l'ADC.

Reeducated



de **Sam Wolson, États-Unis**
Catégorie Best of VR Expanded Parcours A et B, technologies PCVR et Quest
En anglais
À partir de **16 ans**
Durée : **00:20**

Synopsis

Reeducated transporte les spectateurs à l'intérieur d'un des camps de rééducation du Xinjiang, guidés par les souvenirs de trois hommes - Erbaqyt Otarbai, Orynbek Koksebek et Amanzhan Seituly - qui ont été emprisonnés ensemble dans un établissement à Tacheng. Au cours des dernières années, les autorités gouvernementales ont fait du Xinjiang, la plus grande région de Chine, l'un des États policiers les plus avancés au monde. Au printemps 2017, les autorités ont commencé à emprisonner des milliers de minorités majoritairement musulmanes dans des camps secrets de détention extrajudiciaire. En 2018, pas moins d'un million de personnes étaient détenues dans un vaste réseau de centres de détention. Il s'agit probablement du plus grand internement de minorités ethniques et religieuses depuis la Seconde Guerre mondiale. En décembre 2019, juste avant la pandémie mondiale de la COVID-19, le journaliste Ben Mauk, le réalisateur Sam Wolson et l'artiste Matt Huynh se sont rendus au Kazakhstan pour interviewer Otarbai, Koksebek et Seituly. Tiré de témoignages de première main, de croquis de survivants et de photos satellite, ce film VR utilise des illustrations au stylo et au pinceau, rendues vivantes par l'animateur Nicholas Rubin, et un son ambiant, composé par Jon Bernson, pour reconstituer les expériences partagées par ces hommes dans un espace immersif en trois dimensions.

Mot du réalisateur

Reeducated fait pénétrer les spectateurs dans un camp de prisonniers du Xinjiang, reconstitué à partir des souvenirs de trois anciens détenus. Pour créer le film, Orynbek Koksebek, Erbaqyt Otarbai et Amanzhan Seituly, tous anciens détenus du camp qui vivent maintenant hors de Chine, ont partagé leur témoignage sur l'établissement, décrivant en détail, de leur emploi du temps quotidien aux expériences de torture en passant par la distance entre les lits. L'artiste Matt Huynh a donné vie à leurs souvenirs dans des dessins à la plume de façon austère et évocatrice, qui ont ensuite été assemblés en espaces tridimensionnels. Ben Mauk et moi-même sommes reconnaissants envers nos trois sujets et l'équipe de créateurs qui ont rendu ce film possible.

Biographie

Sam Wolson, né en 1989 aux États-Unis, est un réalisateur de films immersifs primé, et un photographe, avec des partenaires comme le National Geographic, le New York Times et le New Yorker. En 2019 et 2020, il obtient une bourse de la Knight Foundation pour ses projets de films documentaires. Wolson vit actuellement en Tunisie avec sa femme, sa fille et ses deux chats.

Ben Mauk, né en 1985 aux États-Unis, vit à Berlin. Il écrit pour le New York Times Magazine, le New Yorker et Harper's, entre autres. Il a remporté le NYU's Reporting Award et le Jamal Khashoggi Award pour son journalisme courageux pour sa couverture de la persécution des minorités au Xinjiang.

Sam & Max : This Time it's Virtual !



de **Michael Levine, États-Unis**

Catégorie Best of VR Expanded

Parcours B,

technologie **Quest**

En anglais

À partir de **14 ans**

Durée maximale du jeu :

05:00

Synopsis

Sam est un chien avec un chapeau. Max est un lapin nu hyperkinétique. Ensemble, ils forment la Police Indépendante, les célèbres agents intergalactiques de la justice appliquée sans discernement, qui jouent maintenant dans leur énième jeu vidéo ! Même des agents maléfiques comme Sam et Max ont besoin d'un coup de main, et cette fois-ci, ils utilisent la magie incompréhensible de la réalité virtuelle pour inviter le joueur dans leur monde hors-norme pour une journée de chasse aux monstres, de courses d'obstacles, de décharges d'armes à feu et, bien sûr, pour sauver le monde entier. Sam et Max, de Steve Purcell, connus collectivement sous le nom de Police Indépendante, ont été présentés au monde en 1987. Ils sont apparus dans des bandes dessinées, des jeux vidéo, une série télévisée animée et un webcomic primé par Eisner. Ensemble, ils patrouillent dans les rues poissonnières d'un New York fantastique, réparent les torts, détruisent le mal et délivrent quotidiennement des assiettes chaudes et fumantes de justice. Ils sont allés partout, ont brisé le flux temporel et ont rendu l'Amérique sûre pour les bigfoots... et ils arrivent maintenant dans la réalité virtuelle.

Mot du réalisateur

Ayant travaillé sur le jeu original *Sam & Max (Hit the Road)* il y a 30 ans avec Steve Purcell et d'autres collaborateurs sur ce projet, celui-ci avait une place spéciale dans mon cœur. C'était incroyable de ramener *Sam & Max* à la vie et de l'adapter à un nouveau support pour la première fois.

Biographie

Mike Levine, né en 1967 à Boston, USA, est le fondateur et le PDG de HappyGiant. Il travaille dans le domaine des médias interactifs et numériques depuis plus de 20 ans. Vétéran de LucasArts Entertainment, Levine a siégé au Conseil technologique de Skywalker Ranch, a créé et dirigé le groupe Visual FX de LucasArts, et a développé plusieurs techniques de production artistique révolutionnaires sur les jeux classiques de LEC. En 1997, Mike a créé Puffin Designs, avec des vétérans d'ILM, une société d'outils logiciels de VFX qui a ensuite été rachetée par Pinnacle. Mike Levine et HappyGiant sont des leaders reconnus dans l'espace de la AR, travaillant avec de grandes marques et entreprises, et intervenant lors d'événements de premier plan dans l'industrie tels que AWE, ARIA(MIT), et autres.

Samsara (Lun Hui)



de **Hsin-Chien Huang**,
Taiwan
**En compétition Biennale
de Venise**
Parcours A, technologie
PCVR
En anglais
À partir de **16 ans**
Durée : **00:21**

Synopsis

Dans un futur proche, la Terre sera complètement détruite par la race humaine. Nous devons l'abandonner et trouver un nouveau foyer dans l'espace. Après des centaines d'années de voyage dans l'espace, nous avons remodelé notre ADN et évolué vers une nouvelle forme. Nous avons traversé la singularité spatiale et trouvé une nouvelle planète pour nous installer. De nombreuses années ont passé et nous réalisons soudainement que nous n'avons pas atteint un nouveau monde, mais que nous sommes revenus sur Terre à une autre époque sous une forme de vie différente, et que nos ancêtres sont désormais nos prédateurs. Nous réalisons alors que le temps est une illusion ; notre passé, notre présent et notre futur ne font qu'un.

Mot du réalisateur

Samsara explore le concept de la cognition incarnée. Dans cette expérience, les visiteurs seront transformés en êtres-humains différents et feront l'expérience du monde à partir de perspectives entièrement nouvelles.

Biographie

Hsin-Chien Huang est un créateur de nouveaux médias ayant une formation en art, en design, en ingénierie et en divertissement numérique. Dans le cadre de sa carrière, il explore les technologies de pointe dans les domaines de l'art, de la littérature, du design et de la scène. Il est le créateur d'expériences VR primées telles que *Bodyless* (2020) et *Samsara Ep.1* (2021). Il a également travaillé avec Laurie Anderson sur *La Camera Insabbiata* (2017) et *To the Moon* (2019).

Space Explorers: the ISS Experience Ep. 1: Adapt / Ep. 2: Advance



de **Félix Lajeunesse,**
Paul Raphaël, Canada
Catégorie Best of
VR Expanded
Parcours B, technologie
Quest

En anglais sous-titré en
français pour l'épisode 1
À partir de **14 ans**
Durée: **00:55**

Synopsis

La plus ambitieuse production à avoir été filmée dans l'espace, *Space Explorers: The ISS Experience* est une épopée immersive en quatre volets qui vous invite à plonger dans le quotidien de huit astronautes lors de leurs missions bouleversantes à bord de la Station spatiale internationale. *Adapt*, le premier épisode de la série immersive en quatre parties, documente l'arrivée d'un nouvel équipage d'astronautes à bord de la Station spatiale internationale, qui découvre les joies, les merveilles et les dangers de la vie dans l'espace. Dans *Advance*, le deuxième épisode de la série, la charge de travail quotidienne liée à la réalisation d'expériences scientifiques pionnières se poursuit sur la station spatiale, alors que l'équipage se prépare au départ de trois astronautes qui ont terminé leur séjour de six mois. La relève de la garde est l'occasion de réfléchir au rôle vital des femmes dans l'espace.

Mot du réalisateur

Au cours des 20 dernières années, très peu de personnes ont voyagé à bord de la Sta-

tion spatiale internationale. Grâce au pouvoir de la narration immersive, nous pouvons désormais amener des centaines de millions de spectateurs à bord de cet extraordinaire vaisseau spatial qui tourne autour de la Terre à 17 000 kilomètres par heure, pour qu'ils découvrent la vie des astronautes et s'émerveillent de la beauté de la Terre vue de l'espace. Après deux ans de tournage et plus de 200 heures de séquences capturées à bord de la station spatiale en réalité virtuelle 3D à 360 degrés, il est vraiment gratifiant de partager cette expérience avec le public du monde entier.

Biographie

Félix Lajeunesse, créateur visionnaire et soucieux du détail né au Canada en 1980, et Paul Raphaël, révolutionnaire du divertissement immersif né au Canada en 1981, créent des expériences immersives et interactives qui prennent racine dans la connexion. Tout au long de leur carrière, Félix et Paul ont fusionné ce sentiment d'immédiat avec un esprit d'exploration afin de faire profiter le public des possibilités créatives du divertissement immersif par le biais d'une variété de supports qui ouvrent de nouvelles frontières à la narration cinématographique.

Tearless



de **Gina Kim, Corée du Sud**
En compétition Biennale de Venise
Parcours A et B, technologies PCVR et Quest

En anglais et coréen, sous-titré en anglais
À partir de **16 ans**
Durée : **00:12**

Synopsis

Tearless ne raconte pas une histoire, mais amène le visiteur à vivre l'expérience d'un lieu appelé Monkey House. Après la guerre de Corée, environ 25 000 soldats américains par an ont résidé dans les bases militaires américaines en Corée du Sud, occupant près d'un cinquième des terres habitables du pays. Les gouvernements coréen et américain ont travaillé ensemble pour établir 96 camps équipés de bordels et de clubs autour des bases militaires américaines, qui ont impliqué un million de femmes. Dans les années 1970, le gouvernement coréen a exigé à ces femmes de porter en permanence sur leur poitrine un numéro d'identification avec les résultats des tests de dépistage des maladies sexuellement transmissibles, sous la pression du gouvernement américain qui souhaitait réduire le taux de maladies parmi ses soldats. Les femmes suspectées d'être atteintes de ces maladies étaient enfermées dans un centre de détention et traitées avec de fortes doses de pénicilline qui entraînaient de graves effets secondaires et parfois des décès. Certaines femmes se sont jetées dans la mort en essayant de s'échapper. Le centre de détention a été surnommé "Monkey House" (maison des singes) parce que les gens entendaient les femmes crier pour qu'on les laisse sortir, comme des animaux piégés dans un zoo. Bien qu'il ne soit plus en activité, ce bâtiment, revendiqué par personne, reste un site hanté entre deux nations modernes.

Mot du réalisateur

La question des femmes sexualisées coréennes pour l'armée américaine, qui dure depuis neuf décennies, est plus importante que jamais. Elle est à l'origine de la fétichisation et de la violence à l'égard des femmes asiatiques aux États-Unis. Ces femmes de l'armée américaine incarnent les ruines et les contradictions du XX^e siècle, et pourtant elles n'ont reçu aucune aide ni reconnaissance publique. *Tearless* vise à faire connaître les expériences de ces femmes tant qu'elles sont encore en vie. Leurs voix doivent être entendues, leurs larmes doivent être ressenties, et les femmes qui n'ont pas survécu - les fantômes qui hantent le 21^e siècle - méritent une reconnaissance qui aurait dû être faite depuis longtemps.

Biographie

Gina Kim est une cinéaste dont les longs métrages, les œuvres d'art vidéo et les œuvres de VR ont été projetés dans plus de 150 festivals et lieux prestigieux tels que Venise, Berlin, Cannes, Locarno, Sundance, au MoMA, au Centre Pompidou et au Smithsonian. Le Figaro décrit Kim comme une "féministe intrépide qui cache une sensibilité extrême", et Film Comment a sélectionné *Gen jip ap* (2003) comme l'un de ses 10 meilleurs films de 2003. *Never Forever* (2007), avec Jung-woo Ha et Vera Farmiga, a été la première co-production entre les États-Unis et la Corée du Sud. *Bloodless* (2017) a reçu le prix de la meilleure histoire VR à la 74^e édition du Festival international du film de Venise, suivi de nombreux prix et nominations. Kim est professeure à l'UCLA.

The Final Wish (Yi Yuan)



de **Wang Haipai**,
Wang Shanshan, Chine
**En compétition Biennale
de Venise**

Parcours A, technologie
PCVR

En chinois, sous-titré en
anglais

À partir de **16 ans**

Durée: **00:20**

Synopsis

Fu, un jeune marchand d'art, tombe d'un immeuble et meurt. Six personnes, apparemment sans lien entre elles, sont convoquées au studio de Fu comme bénéficiaires de sa fortune. Il s'agit respectivement de sa fiancée, de son amie de cœur, d'un camarade de classe, du directeur d'un centre d'aide sociale, de son partenaire commercial et d'un psychologue. Tous les six apprennent à se connaître au fil de l'histoire. Les histoires non racontées sont progressivement révélées, ainsi que la vérité sur la mort de Fu. Le bateau tangué sous la surface calme et prend une tournure inattendue pour la revendication légitime de la fortune de Fu. Alors que tout semble réglé, la mort frappe soudainement. Est-ce un accident ou une conspiration qui se cache derrière la vérité ?

Mot du réalisateur

Selon le bouddhisme, la souffrance humaine a pour origine six sources : l'avidité, la haine, la cupidité, l'orgueil, l'hésitation et les préjugés. Dans le chemin de vie de Fu, les mauvaises graines plantées par les six personnes qui lui étaient les plus proches correspondent aux origines de la souffrance. Dans les derniers moments de sa vie, Fu espérait qu'en les désignant comme bénéficiaires de sa fortune, il leur offrirait sa dernière bonne action. Cependant, assombri par leurs intentions égoïstes, ce qui devait être leur monument à la fortune

se transforme en leur tombeau. La bonne intention de Fu devient finalement la révérence pour son malheur. S'agit-il d'une vengeance sophistiquée, savamment préparée par Fu avant sa mort, ou simplement d'une coïncidence ? C'est à vous de décider au fur et à mesure que vous vivrez l'histoire à travers les différentes intrigues. C'est à vous de tirer la conclusion, de goûter à la fin de votre histoire. Pendant que vous regardez dans l'abîme, la même chose vous arrive.

Biographie

Wang Haipai est né dans la province de Jilin et est diplômé de la Communication University de Chine. Il travaille en tant que réalisateur et producteur à iQIYI depuis 2017 et s'est concentré sur les films en VR et le divertissement interactif. Il est le producteur du film VR *Killing A Superstar* qui a remporté le prix de la meilleure histoire en réalité virtuelle au 77^e Festival international du film de Venise.

Wang Shanshan est née dans la province du Hubei et est diplômée de l'Université normale de Chine avec une spécialisation en informatique. Après avoir obtenu son diplôme en 2014, elle était responsable de la planification des événements et de l'exploitation des jeux mobiles dans une boîte de jeux. Depuis qu'elle a rejoint l'équipe d'iQIYI VR en 2017, elle est responsable de la production et de la distribution de contenu.

The Last Worker



de **Jörg Tittel**,
Royaume-Uni
**En compétition Biennale
de Venise**
Parcours B, technologie
Quest
En anglais
À partir de **14 ans**
Durée : **00:30**

Synopsis

En première mondiale, *The Last Worker* est une aventure narrative centrée sur notre lutte dans un monde de plus en plus automatisé et déshumanisé. Située dans un environnement solitaire et oppressant mais étrangement beau, cette œuvre est un mélange unique de narration à la première personne, de simulation de travail et de jeu de stratégie furtive. Combinant un style artistique artisanal avec des mécanismes de jeu immersifs uniques dans un cadre épique, le jeu offre une histoire émotionnelle, provocante et comique avec des personnages riches interprétés par une distribution de stars. L'histoire place le joueur dans le corps de Kurt, le dernier travailleur humain du JFC-1, un centre d'exécution de la taille de la ville engloutie de Manhattan. Kurt a consacré sa vie à la Jüngle Corporation et n'a pas vu le monde extérieur depuis 25 ans. Mais lorsqu'un groupe d'activistes demande à Kurt d'aider à démanteler Jüngle de l'intérieur, il est projeté dans un champ de mines où chaque décision aura des conséquences inattendues. Dans ce premier chapitre, les joueurs feront l'expérience d'un fantasme de pouvoir brutal, plongeront dans le passé de Kurt et rencontreront son homme-robot brisé, Skew, alors que leur ancienne routine de travail est sur le point d'être bouleversée à jamais.

Mot du réalisateur

Avec des milliards de clients contraints de rester à la maison, un virus a pu se répandre

loin et largement mettant son instigateur sur la voie de devenir le premier trillionnaire du monde. Il nous sourit depuis sa fusée, regardant le ballet de ses drones de livraison infecter notre planète. Ce qui ressemble à un mauvais roman de science-fiction est devenu notre nouvelle norme. Je crains pour l'avenir de l'humanité dans un monde redessiné par les géants de la technologie, leur intelligence artificielle transformant nos pensées, nos vies et nos sentiments les plus intimes en contenu consolidé et marchandisé. J'espère que *The Last Worker* inspirera la résistance tout en offrant une échappatoire bien nécessaire à une réalité qui dépasse la fiction la plus sombre.

Biographie

Né à Bruxelles en 1978, Jörg Tittel est un scénariste, réalisateur et producteur basé à Londres. Son premier long métrage, *The White King*, avec Jonathan Pryce et Fiona Shaw, qu'il a co-réalisé avec sa femme et son partenaire de production Alex Helfrecht, a été présenté en première au Festival international du film d'Édimbourg en 2016, où il a été nommé pour le prix Michael Powell du meilleur long métrage britannique. Il réalise actuellement *Ricky Rouse Has A Gun*, un long métrage d'animation basé sur son roman graphique et livre de l'année en 2014 du Boston Globe. Il produit également *Winterreise*, l'adaptation par Helfrecht du chef-d'œuvre de Schubert avec John Malkovich et animé par les artistes derrière *Loving Vincent*. *The Last Worker* est son premier film en réalité virtuelle.

The Sick Rose



de **Tang Zhi-Zhong,**
Huang Yun-Hsien,
Taiwan
En compétition Biennale
de Venise
Parcours A, technologie
PCVR
En chinois et en anglais,
sous-titré en anglais
À partir de **14 ans**
Durée: **00:17**

Synopsis

Cette histoire se déroule à une époque où les pandémies font rage, et où tous les êtres humains sont en crise. Munie d'une rose magique, une petite fille va voyager à travers une ville remplie de virus et d'indifférence pour dédier cette fleur à sa mère qui protège courageusement des vies dans un hôpital. Au cours de son périple, elle rencontre des créatures démoniaques et maudites et reçoit l'aide d'une tribu de rats discriminés. Le voyage est à l'image de la bataille mondiale contre la pandémie, rempli d'embûches et de frustrations, mais l'espoir n'est jamais perdu.

Mot du réalisateur

Tang Zhi-Zhong: Le monde est effectivement rempli d'épreuves et de souffrances, mais c'est aussi pour cela qu'il est beau. Nous devons chérir la bonté et le bien commun pour que la souffrance prenne tout son sens. Pour moi, c'est ce que sont l'animation en stop-motion et la vie. J'espère qu'à travers cette œuvre, nous pourrions exprimer notre plus grand respect pour les personnes qui se sont sacrifiées pour aider les autres.

Huang Yun-Hsien: Voir Rose errer et paniquée, parmi les maisons imposantes et pouvoir être dans l'histoire avec elle est vraiment étonnant. Nous sommes partis de la sculpture traditionnelle en pâte à modeler pour arriver à la narration en stop-motion. Cette fois, nous

invitons le public à entrer dans l'histoire par le biais de la VR. Immérgé et entouré par les scènes que j'ai créées à la main, j'ai encore un sentiment incroyable.

Biographie

Tang Zhi-Zhong, né à Taiwan en 1982, est un réalisateur d'animation et de postproduction, ainsi que le représentant de TurnRhino Original Design Studio. *The Sick rose* est son premier film en tant que réalisateur. Tang était le chef de l'animation et de la post-production pour l'animation Bart, une production de deux ans visant à atteindre les normes internationales de l'animation commerciale. Il a continué à produire et à diriger des courts métrages d'animation en stop-motion, tels que *Where Am I Going ?* et *Little Hilly*. Huang Yun-Hsien, née à Taiwan en 1982, est directrice de l'animation au TurnRhino Original Design Studio et réalisatrice de Bart, *Where Am I Going ?* et *Little Hilly*. Elle est une professionnelle de l'artisanat de la sculpture traditionnelle en pâte à modeler et a commencé dès son enfance. En plus de fabriquer des modèles traditionnels, elle aime créer des personnages originaux et singuliers avec des histoires et des personnalités. Elle s'est lancée dans l'animation en stop-motion en 2009 et elle est dévouée d'introduire l'esthétique culturelle taïwanaise dans l'animation stop-motion.

La Plage de sable étoilé



de **Nina Barbier,**
Hsin-Chien Huang,
France
En compétition Biennale de Venise
Parcours A, technologie **PCVR**
En anglais
À partir de **14 ans**
Durée : **00:15**

Synopsis

La Plage de sable étoilé est un conte de fées scientifique sur les grains de sable étoilés que l'on trouve sur de nombreuses plages de la mer de la Chine orientale. Ce sable étoilé s'appelle *Baculogypsina sphaerulata*, une espèce particulière de foraminifera. Celle-ci est le protagoniste d'une légende locale qui parle de l'étoile polaire, de la Croix du Sud et d'un serpent de mer mythique... L'expérience est divisée en trois parties : la légende, la forêt sous-marine et l'exploration de l'ancienne mémoire géologique de la Terre, jusqu'à la naissance des foraminifères il y a 400 millions d'années. Tout au long de l'expérience et aux côtés des foraminifères, vous êtes témoins de signes de nombreuses menaces qui pèsent sur les micro-organismes marins et coralliens, incarnés par un serpent de mer symbolisant l'acidification des océans. Vous êtes ensuite invité à voyager verticalement de la mer vers le ciel, en commençant par une petite pièce, puis en vous enfonçant dans la mer et enfin en revenant vers les étoiles, aussi innombrables que tous les grains de sable de la Terre. Dans ce jeu d'échelles sans cesse renouvelé, vous vous retrouverez tout aussi petit au milieu des étoiles et des foraminifères. Le sable étoilé est le véhicule poétique qui mènera les visiteurs du fond de l'océan aux profondeurs de l'espace.

Mot du réalisateur

Dina Barbier: Dans ce projet, j'ai voulu amal-

gamer la science et la poésie, car les étoiles combinent ces deux éléments : pour la science, elles sont un élément céleste plasmatique qui brille de sa propre lumière, mais d'une manière poétique et mythologique, elles racontent des histoires et des légendes. Hsin-Chien Huang: L'essence de cette expérience consiste à comprendre la plage étoilée de manière sensée et rationnelle. Le récit mythique et sensible et l'explication scientifique rationnelle sont tous deux aussi importants pour créer une expérience complète.

Biographie

Nina Barbier est une auteure-réalisatrice qui a travaillé avec des réseaux français et internationaux sur des sujets tels que la société, l'histoire, la religion, le voyage et la découverte. Elle est réalisatrice de l'émission *Sagesse bouddhiste*, et a tourné des documentaires en Inde, au Népal, en France et au Japon. Hsin-Chien Huang est un créateur de nouveaux médias ayant une formation en art, en design, en ingénierie et en divertissement numérique. Dans le cadre de sa carrière, il explore les technologies de pointe dans les domaines de l'art, de la littérature, du design et de la scène. Il est le créateur d'expériences VR primées telles que *Bodyless* (2020) et *Samsara Ep.1* (2021). Il a également travaillé avec Laurie Anderson sur *La Camera Insabbiata* (2017) et *To the Moon* (2019).

Wraith: The Oblivion - Afterlife



de **Erik Odeldahl, Suède**

**Catégorie Best of
VR Expanded**

**Parcours A et B,
technologies PCVR et
Quest**

En anglais

À partir de **14 ans**

Durée maximale du jeu :

08:00

Synopsis

Incarnez Ed Miller, un photographe qui meurt lors d'une mystérieuse séance et qui est devenu un fantôme, un esprit mort-vivant agité qui n'a pas terminé son travail au pays des vivants. Désespéré de connaître la raison de votre mort, vous utiliserez des capacités surnaturelles pour explorer le manoir Barclay, le site de votre mort prématurée et révéler ses sombres secrets. Votre mort est un mystère que vous devez résoudre. En tant que spectre, vous utiliserez des capacités surnaturelles pour traverser les murs, suivre les mouvements d'autres esprits et manipuler des objets à distance pour découvrir l'histoire terrifiante du manoir Barclay et la vérité sur la façon dont vous avez connu votre fin. Explorez le Barclay Mansion : une résidence opulente remplie de décadence hollywoodienne, de recherches occultes et de monstres terrifiants. Évitez les esprits vengeurs tout en utilisant des objets et des capacités fantomatiques pour trouver des indices. Méfiez-vous des spectres hostiles, des esprits de la colère et de la vengeance, chacun ayant son propre passé et son propre lien avec le grand mystère, errent dans les couloirs du manoir. Avec peu de moyens de défense, vous devez éviter et déjouer ces âmes perdues qui ne veulent rien d'autre que vous envoie dans l'oubli, la fin de toutes choses.

Mot du réalisateur

Dans *Afterlife*, nous racontons une histoire

assez triste. Le protagoniste du jeu est Ed Miller. C'est un photographe à Los Angeles. Il meurt avant que le jeu ne commence et vous commencez l'expérience ainsi. Le jeu tourne autour du fait que vous devez découvrir pourquoi et comment vous êtes décédé et quels dégâts vous avez fait avant de mourir. Il y a beaucoup de choses tristes et horribles qui se sont produites dans l'histoire du manoir Barclay, et c'est au visiteur de découvrir ce qui s'est passé exactement. Nous voulions également nous éloigner des peurs bon marché et construire un jeu autour de la tension, de l'atmosphère et de l'effroi.

Biographie

Erik Odeldahl est un designer de jeu vidéo, programmeur et écrivain qui est actuellement le directeur créatif d'un studio de jeux VR à Stockholm appelé Fast Travel Games. Entre 2006 et 2016, il a travaillé chez EA DICE sur un certain nombre de titres, notamment sur *Mirror's Edge Catalyst* en tant que directeur de la conception et sur plusieurs titres de *Battlefield*, à la fois en tant que programmeur multijoueur et, plus tard, pour la portion IA, l'animation et la conception des campagnes solo. Il est membre du collectif d'écrivains suédois qui se concentre sur la science-fiction, l'horreur et le fantastique. Sa propre fiction s'inscrit également dans les genres de l'horreur et de la science-fiction. Il aime écrire sur les monstres, qu'ils soient humains ou non. Être "réaliste" est ennuyeux.

Page de notes

Venice VR Expanded

08–19 sept

6 séances

par jour

14h • 15h • 16h

18h • 19h • 20h

relâche

12 et 13 septembre

tarifs

• 13€ tarif plein et partenaire

• 10€ carte adhérent, – de
30 ans, demandeur d'emploi,

AAH

renseignements et réservation

04 76 00 79 00

billetterie@mc2grenoble.fr

mc2grenoble.fr

Nombre de place limité, parcours
à sélectionner en ligne pour une
expérience de 45 min.

Liens utiles

[Pages site internet :](#)

[> parcours A](#)

[> parcours B](#)

[Évènement Facebook](#)

[Téléchargez les photos \(lien WeTransfer valable 7 jours\)](#)

Contacts presse

Mélanie Coste

04.76.00.63.78

melanie.coste@mc2grenoble.fr

Béatrice Huchon

04.76.00.79.12

beatrice.huchon@mc2grenoble.fr