



le CNC soutient la réalité virtuelle

contacts

Pauline Augrain
chef du service
de la création numérique
head of digital creation
department
pauline.augrain@cnc.fr
01 44 34 34 17

Baptiste Heynemann
chef du service des industries
techniques et de l'innovation
head of technical industries
and innovation department
baptiste.heyнемann@cnc.fr
01 44 34 35 34

Depuis deux ans, la réalité virtuelle semble s'imposer comme un nouvel horizon technologique et créatif, porté par la promesse d'un nouveau marché. Bien que les incertitudes soient encore nombreuses, les technologies immersives sont en train de s'installer durablement. Elles ouvrent un champ de recherche passionnant pour tous les arts et industries de l'image animée que le CNC accompagne (cinéma, audiovisuel, jeu vidéo). Cet effort d'innovation éditoriale et technologique, au cœur des missions du CNC, permet d'anticiper les transformations à venir, mais également de nourrir les dynamiques déjà à l'œuvre aujourd'hui.

Soutenir la création

Depuis l'apparition du premier projet en réalité virtuelle fin 2014, **le CNC a investi 3M€¹** dans une soixantaine de projets artistiques. Venus d'horizons divers, les auteurs et producteurs de ces projets dessinent une nouvelle carte créative. Les aides à la création numérique du CNC sont aux avant-postes du soutien à la VR. Intervenant dans le champ du film (fonds nouveaux médias), du jeu vidéo (fonds d'aide au jeu vidéo), de l'art contemporain et du spectacle vivant (DICRéAM), ces aides offrent un point de vue panoramique et démontrent que la réalité virtuelle traverse bien tous les univers créatifs.

Depuis ce poste d'observation privilégié, le CNC constate que les projets de films, d'inspiration cinématographique, sont les plus nombreux. En effet, 75% des projets soutenus proposent des narrations immersives fondées sur une démarche documentaire ou une écriture de fiction. Ces projets, qui se caractérisent par leur diversité (prises de vue réelles ou images de synthèse, différents niveaux d'interactivité...), confirment que la VR est un point de rencontre inédit, particulièrement prolifique, entre des créateurs de culture audiovisuelle et de culture numérique.

Alors que les casques de réalité virtuelle sont d'abord présentés, entre autres usages, comme une nouvelle plateforme de jeux vidéo, il apparaît que les projets purement ludiques sont encore relativement rares (700 000 € investis dans 6 projets). Cette frilosité tient vraisemblablement au fait que le marché de la réalité virtuelle est encore balbutiant, et présente des risques sur le plan commercial. Ces risques sont difficiles à prendre pour des studios de jeux vidéo indépendants dont les possibilités de préfinancement sont limitées.

Enfin, la réalité virtuelle s'impose comme le lieu par excellence de l'interdisciplinarité. Cette mixité va bien au-delà de la convergence entre le film et le jeu vidéo. Des connexions s'établissent immédiatement avec le spectacle vivant, capable de spatialiser et de chorégraphier la mise en scène, l'architecture qui pense en volume, le son qui joue un rôle clé dans le processus immersif en permettant de guider le regard du spectateur dans une direction ou dans une autre.

¹ Chiffres 2015-2016

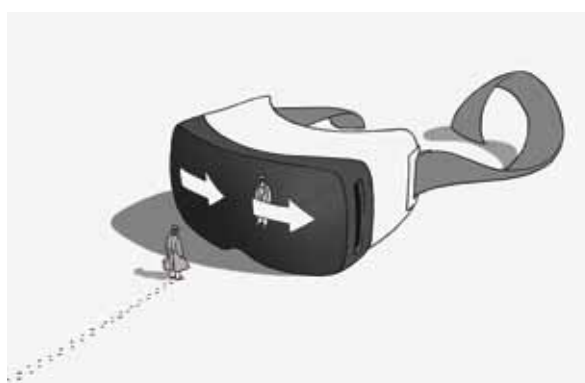
Accompagner l'effort technologique

Parallèlement aux aides à la création, la réalité virtuelle bénéficie pleinement des mécanismes de soutien à l'innovation technologique déjà en place. Ainsi, certaines productions filmiques en réalité virtuelle ont pu se voir octroyer un complément de financement qui distingue le caractère innovant du projet sur le plan technologique au titre de l'aide Nouvelles Technologies en Production (590 000 € complémentaires investis dans 10 projets).

Par ailleurs, les entreprises développant des solutions technologiques innovantes pour les productions en réalité virtuelle peuvent être soutenues au titre de leur activité de recherche et développement, à travers le dispositif RIAM, opéré en partenariat avec BPIFrance. Une dizaine de projets liés aux technologies immersives et interactives ont ainsi été accompagnés. Les applications sont variées : il s'agit, par exemple, de concevoir des outils de captation 360° ou des outils de production et post production adaptés au contenu en réalité virtuelle et aux contraintes inhérentes à ce nouveau format.



NOTES ON BLINDNESS (Ex Nihilo)



SENS (Red Corner)

Over the past two years, virtual reality appears to be emerging as a new technological and creative horizon, propelled by the promise of a new market. While numerous uncertainties still exist, immersive technologies are in the process of becoming sustainably established and are opening up an exciting research field for all of the arts and industries of the moving image which the CNC supports (cinema, audiovisual, video games). Central to the CNC's activities, this drive for editorial and technological innovation not only enables us to anticipate the transformations of tomorrow, but also to fuel the dynamics already in place today.

Supporting creation

Since the appearance of the first virtual reality project in late 2014, **the CNC has invested €3m** in around sixty different artistic projects. Active in highly diverse fields, the authors and producers behind these projects are drawing a new creative map. At the forefront of the support for VR, the CNC's aid schemes for digital creation intervene in the field of film (new media fund), video games (video game aid fund), modern art and live entertainment (DICRÉAM). This panoramic perspective demonstrates that virtual reality truly spans all creative worlds.

From this privileged vantage point, the CNC can observe that it is projects inspired by the world of film and cinema which are most numerous. In fact, no less than 75% of the projects supported propose immersive narrations based on a documentary approach or written fiction. Notable for their great diversity (real-life footage or computer-generated images, differing levels of interactivity, etc.), these projects confirm that VR is an original and particularly prolific meeting point between creators of audiovisual culture and digital culture.

While virtual reality headsets have various uses, they generally tend to be presented as a new video game platform. Among our projects, however, purely recreational purposes are still relatively rare (€700,000 invested in 6 projects). This reluctance is most likely due to the fact that the virtual reality market is still in its infancy and presents commercial risks. And for independent video game studios with limited pre-financing options, these risks are difficult to take.

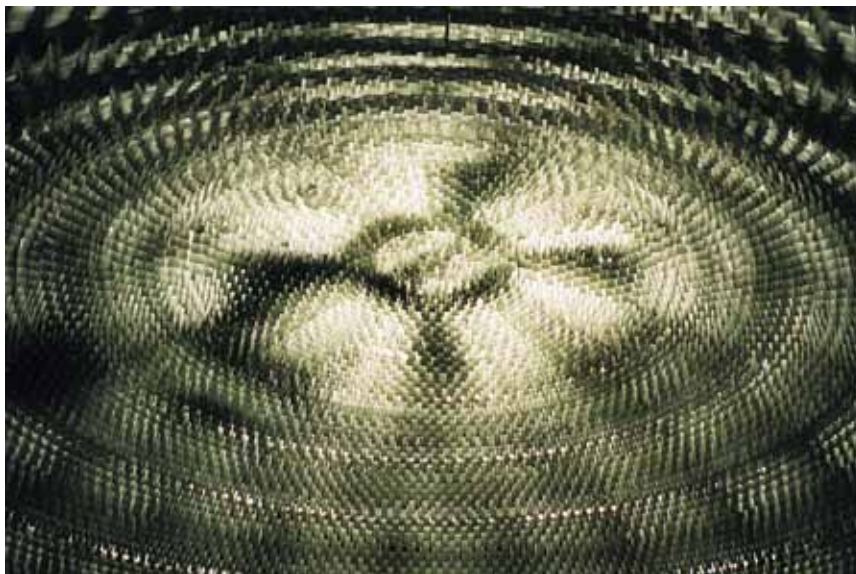
Lastly, virtual reality is emerging as the ideal milieu for interdisciplinarity, and this fusion extends well beyond the convergence between film and video games. Connections are immediately established with live entertainment, due to VR's capabilities in terms of spatializing and choreographing the direction, the architectural volume, and the sound, which plays a key role in the immersive process by enabling the spectator's gaze to be guided in one direction or another.

¹ Figures for 2015-2016

Supporting the technological drive

Alongside the aid for the creative process, virtual reality is reaping full benefit from the support mechanisms for technological innovation already in place. For instance, certain virtual reality film productions have been granted a financial supplement on the basis of the innovative nature of the project in technological terms, via the aid for New Production Technologies (an additional €590,000 invested in 10 projects).

Moreover, companies developing innovative technological solutions for virtual reality products can receive support for their research & Development activity, through the RIAM system operated in partnership with BPIFrance. A dozen or so projects linked to immersive and interactive technologies have benefited from this aid, in relation to varied applications including, for instance, the design of 360° capture tools, or production and post-production solutions tailored to virtual reality content and to the inherent constraints of this new format.



I PHILIP (Okio Studio)

Aides à la Création

Le Fonds Nouveaux Médias soutient principalement des œuvres audiovisuelles interactives, spécifiquement conçues pour les nouveaux médias numériques connectés. Relevant des genres documentaire, animation, fiction, magazine ou spectacle vivant, les projets soutenus visent à renouveler les propositions d'écriture et de mise en scène audiovisuelles en les inscrivant dans un environnement numérique en phase avec les nouveaux usages des spectateurs. Le fonds est ouvert aux auteurs et aux producteurs, et peut intervenir sur toutes les phases de réalisation d'un projet (écriture, développement, production).

La commission est actuellement présidée par **Pierre Schoeller**, réalisateur et cinéaste.

<http://www.cnc.fr/web/fr/aide-aux-projets-nouveaux-medias>

Le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo soutient des projets de création vidéo-ludique, couvrant une grande diversité de types et de genres de jeux, conçus pour toutes les plateformes du marché. Les aides au jeu vidéo soutiennent la phase de pré-production (fabrication d'un prototype) ou la phase de production (aide à la création de propriété intellectuelle).

La commission est actuellement présidée par **Juliette Noureddine**, chanteuse, parolière et compositrice.

<http://www.cnc.fr/web/fr/fonds-d-aide-au-jeu-video-fajv>

Le DICRéAM (Dispositif pour la Création Artistique Multimédia et numérique) est une aide sélective destinée à soutenir des projets d'écriture numérique dans différents champs de la création contemporaine (arts visuels, arts vivants, littérature...). Ces œuvres d'avant-garde encouragent le développement de pratiques artistiques nouvelles, qui présentent un caractère collaboratif, participatif, et surtout transdisciplinaire, loin de tout académisme. Les projets sont soutenus en développement et/ou en production.

La commission est actuellement présidée par **Michel Reilhac**, auteur de narration interactive et réalité virtuelle, directeur de Submarine Channel.

<http://www.cnc.fr/web/fr/dispositif-pour-la-creation-artistique-multimedia-et-numerique-dicream>

Aides à l'innovation Technologique

L'aide aux **Nouvelles Technologies en Production** récompense la bonne adéquation entre un projet artistique et un projet technique innovant (effets spéciaux numériques, images de synthèse, mises au point de procédés spécifiques, stéréoscopie...). Elle s'adresse sous conditions à des producteurs cinéma, audiovisuel ou de nouveaux médias, quels que soient le genre et le format de l'œuvre.

La commission est actuellement présidée par **Alain Damasio**, écrivain et scénariste

<http://www.cnc.fr/web/fr/aide-aux-nouvelles-technologies-en-production-ntp>

Le **RIAM (réseau Recherche et Innovation en Audiovisuel et Multimédia)** a vocation à financer les programmes de recherche et développement (R&D) des entreprises dans les domaines de la production, du traitement, de la distribution et de la publication d'images et de sons débouchant sur des nouveaux biens et services innovants.

<http://www.cnc.fr/web/fr/riam>

Aid for Création

The New Media Fund primarily supports interactive audiovisual works specifically designed for new connected digital media. Coming under the genres of documentary, animation, fiction, magazine and live entertainment, the projects supported are aimed at energising written works and audiovisual productions by bringing them into a digital environment in line with viewers' new habits. Open to authors and producers, the fund can become involved on all phases of a project's realisation (writing, development or production).

The commission is currently chaired by **Pierre Schoeller**, filmmaker and cinematographer.

<http://www.cnc.fr/web/fr/aide-aux-projets-nouveaux-medias>

The Video Game Aid Fund supports video-entertainment creation projects, covering a wide diversity of types and genres of game, developed for all available platforms on the market. The video game aid supports the pre-production phase (manufacture of a prototype) or the production phase (aid for the creation of intellectual property).

The committee is currently chaired by **Juliette Noureddine**, singer, lyricist and composer.

<http://www.cnc.fr/web/fr/fonds-d-aide-au-jeu-video-fajv>

The DICRéAM (Dispositif pour la Création Artistique Multimédia et numérique –system for multimedia & digital artistic creation) is a selective aid programme designed to support digital writing projects in various fields of contemporary design (visual arts, performing arts, literature, etc.). These avant-garde works encourage the development of new artistic practices of a collaborative, participative and above all transdisciplinary nature, far removed from all academism. The projects are supported in their development and/or production.

The committee is currently chaired by **Michel Reilhac**, a designer of innovative story-based experiences using digital platforms and director of the Submarine Channel.

<http://www.cnc.fr/web/fr/dispositif-pour-la-creation-artistique-multimedia-et-numerique-dicream>

L'année 2016 a permis à la création française d'exploser sur la scène mondiale avec quelques œuvres majeures : **NOTES ON BLINDNESS** (Ex Nihilo), **I PHILIP** (Okio Studio), **LA PERI** (Innerspace VR), **THE ENEMY** (Caméra Lucida), **SENS** (Red Corner), **DARK DAYS** (Parallel Studio)...

Les pages qui suivent donnent un aperçu des projets à venir, parmi lesquels figurent les trois projets présentés à Cannes : **ALTERATION** (Okio Studio), **LES FALAISES DE V.** (Gengiskhan Productions), **7 LIVES** (Red Corner).

2016 saw French creation explode onto the global scene in the shape of several major works: **NOTES ON BLINDNESS** (Ex Nihilo), **I PHILIP** (Okio Studio), **LA PERI** (Innerspace VR), **THE ENEMY** (Caméra Lucida), **SENS** (Red Corner), **DARK DAYS** (Parallel Studio)...

The following pages offer a snapshot of coming projects, which include three projects presented at Cannes: **ALTERATION** (Okio Studio), **LES FALAISES DE V.** (Gengiskhan Productions) and **7 LIVES** (Red Corner).



7 Lives

RED CORNER
Jan Kounen

Contact
Marie Blondiaux
Red Corner
marie.blondiaux@gmail.com
www.red-corner.com

7 lives est un conte interactif en réalité virtuelle, écrit par Charles Ayats et David Calvo, réalisé par Jan Kounen.

Un après-midi de juin, à Tokyo, 17 heures. Une jeune fille se jette sous un métro. Des rails, son âme s'élève. Sur le quai, les 6 témoins de la scène sont choqués. Elle a réveillé en chacun un traumatisme, un souvenir douloureux, qui tourne en boucle. Pour sortir de son errance, l'âme devra traverser l'esprit de chacun, plonger dans ses souvenirs et les aider à trouver la paix...

You're a soul wandering in Tokyo's subway, after a tragic event. Find your way out by sharing memories with the witnesses of the scene and help them to find peace.

"J'ai l'impression qu'en un an, la VR a évolué aussi vite que le cinéma en cent ans. C'est un peu comme si je commençais à écrire un scénario, alors que le cinéma est muet et en noir et blanc et que, lorsque j'ai fini l'écriture, il est passé au sonore et à la couleur. Le rapport au son est différent. C'est un nouveau médium qui nécessite une mise en scène spécifique."
Jan Kounen cinéaste



Alteration

OKIO STUDIO
Jérôme Blanquet

Contact
Antoine Cayrol
Okio Studio
antoine@okio-studio.com
www.okio-studio.com

Alexandro se porte volontaire pour une expérience sur l'étude des rêves. Il ne se doute pas qu'il va subir l'intrusion d' Elsa, une Intelligence Artificielle qui vient numériser et dématérialiser son inconscient pour s'en nourrir.

Alexandro volunteers for an experiment carried out to study dreams in this poetic trip into the future. He can't imagine that he will be subjected to the intrusion of Elsa, a form of Artificial Intelligence who aims to digitize his subconscious in order to feed off of it. She's a vampire... bit by megabit.

“Dans l’histoire de la représentation, depuis les mains peintes sur les grottes, les représentations à plat, la perspective à la Renaissance, la photographie, le cinéma, la télévision et même le relief... l’image apparaît toujours dans un cadre. Pour la première fois avec la VR, on entre dans une immersion, une représentation sphérique, autour du spectateur. Nous sommes réellement dans une substitution de la réalité objective, le cerveau en est convaincu. L’arrivée de la VR créé une mutation du cinéma, tout est à faire, une nouvelle grammaire est à inventer.”

Jérôme Blanquet, cinéaste



Fan Club

A_BAHN
Vincent Ravalec

Contact
Stéphane Hueber-Blies
A-Bahn
stan@a-bahn.com
www.a-bahn.com

Avec un casting exceptionnel réunissant Sylvie Testud, Irène Jacob, Denis Lavant ou encore Mathieu Kassovitz, FAN CLUB nous donne à éprouver et à partager le labyrinthe émotionnel dans lequel se sont égarés une star et ses fans, réunis en tribunal, et ouvre sur les questions de la réparation, sur la notion de pardon, de possibilité de catharsis, sur le fonctionnement des écosystèmes relationnels, et leurs possibles pérennités au-delà du drame.

Starring Sylvie Testud, Irène Jacob, Denis Lavant and Mathieu Kassovitz, FAN CLUB gives us to experience and share the emotional labyrinth in which astray is a star and her fans, gathered in court, opening on issues of compensation, on the concept of forgiveness, possibility of catharsis, the operating relational ecosystems and their possible longlasting effects beyond the drama.

“La VR permet, pour quelqu’un comme moi qui passe son temps à écrire des histoires, de rassembler au sein d’un espace/temps matérialisé par la grâce de cette nouvelle technologie, des techniques diverses, tout en proposant quelque chose qui n’est ni vraiment un film, ni vraiment un spectacle vivant, ni un jeu vidéo, mais qui s’apparente à tout cela à la fois.”

Vincent Ravalec, romancier et cinéaste



Firebird

INNERSPACE VR
Balthazar Auxière

Contact
Hadrien Lanvin
Innerspace VR
hadrien@innerspacevr.com
www.innerspacevr.com

La nuit tombe sur le musée. Des murmures se font entendre et alors que l'orage gronde dehors, les sculptures prennent vie, vous invitant à découvrir l'histoire de leur créateur, et à élucider le mystère de la Sculpture Inachevée. Ce conte musical sur l'air des Planètes de Gustave Holst, inspiré de l'histoire d'amour entre Rodin et Camille Claudel, est le nouvel épisode de la franchise multi-primée Firebird, co-produit par Oculus Studios. La Sculpture Inachevée sera disponible en exclusivité sur Oculus Rift et Samsung GearVR.

Night is falling on the museum. You hear whispers and murmurs as the storm breaks outside, and the statues come alive and invite you to discover the story of their creator, and unravel the mystery of The Unfinished Sculpture. This musical tale uses music from Gustav Holst's The Planets, and is inspired by the love story between Rodin and Camille Claudel. The Unfinished Sculpture is the new episode of the award-winning Firebird franchise, in coproduction with Oculus Studios. It will be available exclusively on Oculus Rift and Samsung GearVR.



Histoire d'espaces

BACHIBOUZOUK

Richard Copans, Julie Charrier,
Laurent Vautrin, Bruno Masi,
Fabienne Verdier

Contact

Laurent Duret
Bachibouzouk
Lduret@me.com

“Il n'est pas d'art qui, plus nécessairement que le théâtre, ne doive unir illusion et réalité” disait Jean Vilar. Unir illusion et réalité, c'est aussi ce que propose la réalité virtuelle dont les spécificités, tant techniques que narratives, posent de nombreuses questions et créent de nouveaux défis. Histoire d'espaces propose 4 courts métrages réalisés autour de spectacles présentés à l'occasion des festivals d'Avignon et d'Aix en Provence pour la saison 2017. Ces quatre œuvres sont l'occasion de confronter réalisateurs et dramaturges, chorégraphes, musiciens ou artistes plasticiens pour questionner et explorer la réalité virtuelle face au spectacle vivant.

Au coeur du chaos

(Metteur en scène : Olivier Py / Réalisateur : Richard Copans)

Face à la mer

(Chorégraphe : Radhouane el Meddeb /
Réalisateurs : Julie Charrier & Laurent Vautrin)

Entre chiens et loups

(Chorégraphe : Philippe Decouflé / Réalisateur : Bruno Masi)

Paysages Sonores

(Artiste plasticienne et réalisatrice : Fabienne Verdier)

Stage Stories offers 4 short films directed around shows happening for the 2017 festivals of Avignon and Aix en Provence. These four works will allow film directors, playwrights, choreographers, musicians or plastic artists to confront each other in order to question and explore the virtual reality versus live show.



Les Falaises de V.

Gengiskhan Production
Laurent Bazin

Contact
Line Bruceña
Gengiskhan Production
+33 6 64 52 89 38
gengiskhan.production@gmail.com
www.gengiskhan.paris

Les Falaises de V. – Chapitre 1

Face à la pénurie de dons d'organes, le gouvernement offre la possibilité aux détenus de longue durée d'obtenir des remises de peine en échange d'une partie de leur corps. Allongé et équipé d'un casque de réalité virtuelle, le spectateur partage le sort d'un prisonnier qui va, dans quelques heures, échanger ses yeux contre quelques années de liberté.

The Cliffs of V. – Chapter 1

In the near future, prisoners are offered to trade part of their body for years of freedom.

“Contre toute évidence, la conduite du récit dans la réalité virtuelle est peut-être moins proche du cinéma que du théâtre. Le spectacle vivant est familier des problématiques de conduite de l'attention. [...] En tant que metteur en scène, je ne cherche pas à faire un spectacle à la manière d'un écran. Je veux pouvoir jouer de ce privilège de la tridimensionnalité, de l'inscription physique dans un espace. Qu'on sente les corps se rapprocher, tourner autour de nous. Qu'on doive choisir son point de vue. Mais je dois sans cesse me débattre entre ce désir de la sensation, de la présence réelle, de la jouissance de l'espace concret et la nécessité d'organiser le temps et le récit.”

Laurent Bazin, metteur en scène



Les Passagers

LES PRODUITS FRAIS /
COUZIN FILMS
Nicolas Peuffaillit, Yako

Contact
Oriane Hurard
Les Produits Frais
oriane@lesproduitsfrais.com

Les Passagers est une fiction interactive en réalité virtuelle composée de quatre épisodes, qui se vit et se déroule dans un train en circulation.

Quatre personnages sont assis dans un même carré. Ils ne se connaissent pas mais ils ont un point commun. Tous sont confrontés à un choix. Ces choix, c'est vous qui allez les vivre, en prenant leur place. Plongez dans un voyage intérieur, dans l'intimité de l'un des quatre personnages assis face à face, et devenez le passager de ces Passagers.

L'expérience sera principalement proposée sous la forme d'une installation multi-utilisateurs, en anglais et en français, qui voyagera dans le monde entier.

The Passengers is an interactive virtual reality fiction series of four episodes, that takes place and is made to be experienced in a moving train.

They do not know each other but they have one thing in common. They are all are confronted with a decision to make. These decisions, you are the one who will be making them, by taking the passengers' place. Dive into an inner journey, in the privacy of one of the four characters sitting face to face in a wagon, and become the passenger of these Passengers.

The experience will be offered in the form of a multi-user location-based installation, available in English and French, that will travel throughout the world.



Nevro Blues

Happy Ip
Stéphane Halleux,
Catherine Cuenca,
Jean-Baptiste Cuvelier

Contact
Olivier Fontenay
olivier@happyip.fr
Michel Bams
michel@happyip.fr
www.happyip.fr

Nevro Blues s'inscrit dans un monde riche et complexe issu des créations du sculpteur Stéphane Halleux, tout comme "Mister Hublot", soutenu par le CNC et oscar du meilleur court métrage d'animation en 2014. Deux co-auteurs chevronnés (Catherine Cuenca, scénariste, et Jean-Baptiste Cuvelier, auteur graphique) ont développé l'univers original de Stéphane Halleux pour donner naissance à ce jeu en Réalité Virtuelle.

Dans cet univers la végétation a été totalement supprimée, le vert banni. La nature est dangereuse car elle est vivante et chaotique. Et pourquoi ne pas regarder voler les papillons pendant qu'on y est ? Non, vraiment, la nature, c'est pas possible. Et pourtant... Notre héros – vous, moi – employé anonyme et jusque-là modèle, va voir sa vie basculer un beau matin. Privé accidentellement de sa Nevro Vitamine, le voile qu'il a devant les yeux se déchire et le fait rêver d'une nouvelle vie. En vous faisant voler, bondir, lutter au sein d'un univers entier en 3D Temps réel, immergé comme jamais grâce à la Réalité Virtuelle dans une histoire unique et un jeu mélangeant narration, action et réflexion, Nevro Blues va vous faire découvrir... un autre monde.



Paper Beast

PIXEL REEF
Eric Chahi

Contact
Eric Chahi
Pixel Reef
Eric.chahi@anotherworld.fr

Paper Beast est un trip en réalité virtuelle dans un monde totalement malléable et simulé, peuplé de fascinantes créatures. L'exploration et l'expérimentation sont au cœur du gameplay. Il est conçu pour les périphériques de réalité virtuelle: Sony VR, Oculus et HTC Vive en cible principale.

Paper Beast is a VR trip into an utterly malleable and simulated world inhabited by fascinating creatures. Exploration and experimentation form a major part of the core gameplay. The game is designed for the VR devices such as PlayStation VR, Oculus and HTC Vive.

“Le projet exprime une narration dans un univers systémique. L'univers et le comportement des acteurs le peuplant posent un contexte et créent un mouvement. Des événements s'y produisent. C'est une invitation à l'activité et à l'imaginaire. L'histoire naît sans mots dans l'esprit du joueur. On a alors une narration suggérée, plutôt qu'imposée.”

Eric Chahi, créateur de jeux vidéo



Portrait [é]mouvant

Joséphine Derobe

Contact

Joséphine Derobe
jderobe@yahoo.fr
www.josephinederobe.fr

Portrait [é]mouvant est une pièce en plusieurs variations (installation muséale et expérience dans un casque de réalité virtuelle) qui permet d'explorer notre capacité, notre besoin de retisser du crédible et de la chair dans les modes de représentation virtuels. Quel degré de connexion sensorielle à l'autre puis-je générer, est-ce simplement mouvant ou émouvant ? Une recherche sur la véracité d'une présence à l'écran et son potentiel émotionnel via les variations de formes, de textures et de mouvement d'un autoportrait.

L'œuvre propose une expérience multi-perceptive simultanée de ce portrait mouvant, cherchant à interroger le visiteur sur sa relation à cet "Autre" digital.

"Il y a dix ans, j'ai été littéralement saisie par l'image relief, un choc émotionnel et sensoriel qui m'a fait emprunter un chemin alors singulier afin de comprendre cette fascination. Comment une illusion d'optique sur une surface plate peut-elle troubler par sa chair et sa véracité ; qu'elle soit réelle, fictionnelle, abstraite ou poétique? Depuis, je poursuis une aventure exploratoire avec la réalité virtuelle dans le but d'appivoiser cet autre fascinant voyage de l'œil qui nous engage dans un espace-temps à la croisée de la scène, de la démarche plasticienne et du cinéma."

Joséphine Derobe, stéréographe et artiste

"Body and identity" in immersive digital worlds

This work explores -through different media- our capacity and need to recreate believable connexion to a digital "Other" with our sens, body and mind. The different variations allows questioning us and the audience about our current and future relation to digital and virtual worlds, also our freedom and responsibility.



Sergent James

FLOREAL FILMS
Alexandre Perez

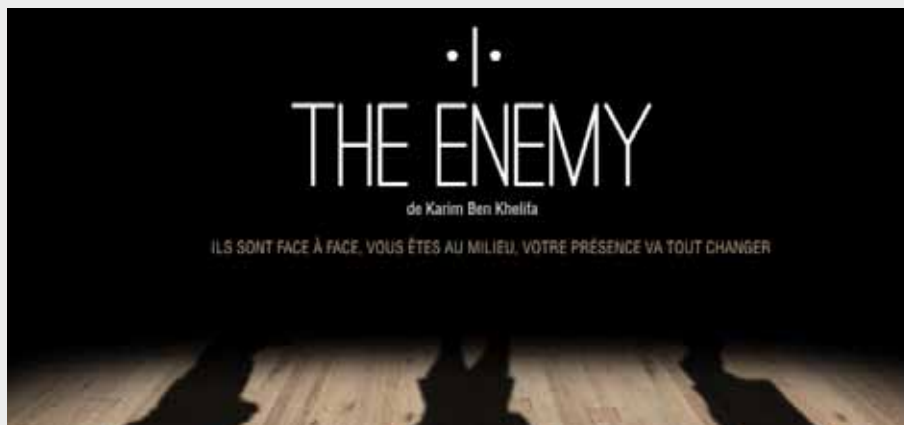
Contact
Avi Amar
Floréal films
+33 6 68 17 88 27
avi@florealfilms.com
www.florealfilms.com

Il est l'heure de se coucher pour Léo. Alors que sa maman va pour éteindre la lumière, le petit garçon pense qu'il y a quelque chose sous son lit.

It is Leo's bedtime. When his mum goes to switch off the light, the little boy thinks there is something under his bed.

“Ma première interrogation est la suivante : Quelle est la place de l'auteur et du cinéaste dans un tel dispositif ? Comment rester maître de son récit, tout en laissant le spectateur libre. Libre de voir ce qu'il veut. Libre de voir autre chose et peut-être pas le cadre que l'on propose. Je voulais quelque chose de nébuleux, poétique et magique pour incarner ces problématiques. J'ai donc choisi l'imagination d'un enfant, l'intimité de sa chambre et cette question que nous avons tous peut-être déjà soulevée et fantasmée : est-ce qu'il y a des monstres sous mon lit ?”

Alexandre Perez, cinéaste



The Enemy

CAMERA LUCIDA PRODUCTIONS
Karim Ben Khelifa

Contact
Chloé Jarry
Caméra Lucida
cjarry@cameralucida.fr
www.theenemyishere.org

THE ENEMY est une expérience immersive en réalité virtuelle où l'audience est invitée à se déplacer au milieu de face-à-face entre combattants de conflits de longue durée. C'est également une expérience en réalité augmentée, pour mobiles et tablettes, qui permet aux utilisateurs de confronter leurs notions d'ennemi et d'empathie et d'approfondir leur connaissance des conflits de notre temps.

The Enemy is a virtual reality experience : a face to face concept where visitors are literally walking between combatants of opposing side of long-standing conflicts. The project is also an immersive experience through a mobile and tablet app that allows users to confront their own notions of "enemy" and "empathy" and to deepen their knowledge of the long-standing conflicts of our time.

"Ce projet est né de ma frustration de photojournaliste. J'ai couvert de nombreux conflits pendant quinze ans, et j'ai réalisé que je ne pourrais plus le faire de la même manière quand je suis devenu père. Pourtant, je voulais continuer d'essayer de déchiffrer ces conflits. L'idée du projet est issue de mon expérience des différentes zones de conflits, d'un côté comme de l'autre. Les rêves, les espoirs et les cauchemars des peuples sont bien souvent plus similaires qu'ils ne sont différents. Afin de permettre à l'audience de le vivre, nous utiliserons l'intelligence artificielle, les sciences cognitives et les dernières avancées technologiques en réalité virtuelle."

Karim Ben Khelifa, photographe de guerre