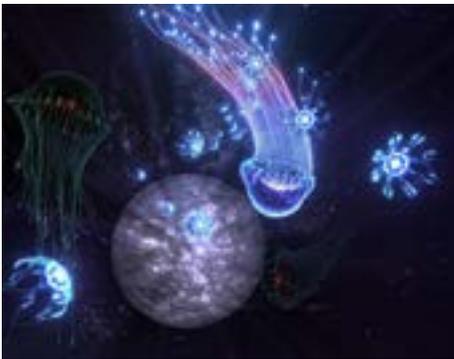


Programme
officiel

Sélection

Voyages Sauvages

Voyages symbiotiques avec le non-humain



The Jellyfish

AUTEURS : MÉLODIE MOUSSET ET EDO FOUILLOUX | **PRODUCTION :** PATCHXR
FORMAT : RÉALITÉ VIRTUELLE | 2020 / SUISSE, FRANCE / 15 MINUTES / [TEASER](#)

The Jellyfish est la nouvelle œuvre collaborative en réalité virtuelle de Mélodie Mousset (*HanaHana*) et Edo Fouilloux. Sous l'eau, on y rencontre des créatures marines fantomatiques, qui bientôt s'animent quand on s'adresse à elles. Une invitation à chanter à travers elles et entrer en symbiose vibratoire avec les méduses, qui répondent en harmonie à la hauteur, la vibration et l'intensité de la voix du/de la participant.e.



Paper Beast

AUTEUR : ÉRIC CHAHI | **PRODUCTION :** PIXEL REEF | **FORMAT :** RÉALITÉ VIRTUELLE
2020 / FRANCE / 20 MINUTES / [TEASER](#)

Première œuvre en réalité virtuelle du concepteur légendaire Éric Chahi (*Another World*), *Paper Beast* est un voyage contemplatif dans une nature sauvage née des profondeurs abyssales d'Internet. Une force inconnue semble peser sur son équilibre, et c'est en se liant avec les créatures qui peuplent ce monde qu'on en percera tous les mystères. Odyssée onirique, ode au génie du vivant... *Paper Beast* nous fait porter un regard nouveau sur notre monde et nos liens avec notre environnement.



Of Hybrids and Strings

AUTEUR : LAUREN MOFFATT | **PRODUCTION :** FABBULA | **FORMAT :** RÉALITÉ VIRTUELLE
2020 / AUSTRALIE, ESPAGNE, FRANCE / 15 MINUTES / ANGLAIS / [TEASER](#)

Une forêt au clair de lune, des fleurs et des créatures étranges, une forme spectrale qui reproduit chacun de nos mouvements... Bientôt, des fils se tissent autour de nous, se connectant aux autres et à soi-même. Avec *Of Hybrids and Strings*, l'artiste Lauren Moffatt nous emmène dans une fiction spéculative où game design et réalité virtuelle nous font ressentir de nouvelles formes de relation avec la faune et la flore.



La Polyrythmie des cachalots

AUTEUR : ANTOINE BERTIN | **PRODUCTION :** SOUND ANYTHING | **FORMAT :** AUDIO
2021 / FRANCE / 15 MINUTES

L'installation sonore binaurale *La Polyrythmie des cachalots* nous immerge dans la possibilité d'un langage sophistiqué des cachalots. Les sons de cliquetis qu'ils émettent ne seraient que les parties perceptibles de polyrythmies complexes échangées et construites à plusieurs, dont l'orchestration cachée révèle une architecture sonore particulièrement complexe. À la croisée de la biologie sous-marine, la bio-acoustique et l'art sonore, une proposition de conversation animale de l'artiste Antoine Bertin.

Transports intimes

Expériences aux frontières de soi-même



The Smallest of Worlds

AUTEURS : BETTINA KATJA, UWE BRUNNER, JOAN SOLER-ADILLON
PRODUCTION : COLLECTIF THE SMALLEST OF WORLDS | **FORMAT :** RÉALITÉ VIRTUELLE
2021 / ESPAGNE, AUTRICHE, ALLEMAGNE / 15 MINUTES / TEASER

Nos espaces de vie ne sont pas seulement des lieux de refuge et de confort, ils servent également d'archives, archives de nos histoires et nos souvenirs les plus précieux. *The Smallest of Worlds* est une archive immersive en réalité virtuelle ; une capsule temporelle à l'échelle mondiale, dans le but de créer une mémoire collective composée des lieux et des moments les plus personnels et intimes qui nous ont aidés à faire face à la période de quarantaine et d'isolement.



What Is Left of Reality?

AUTEUR : PIERRE ZANDROWICZ, FERDINAND DERVIEUX
PRODUCTION : ATLAS V | **FORMAT :** ÉCRANS INTERACTIFS
2021 / FRANCE / 12 MINUTES / ANGLAIS, FRANÇAIS

What Is Left of Reality? explore cette forme nouvelle de détresse existentielle de celles et ceux qui ressentent intensément les bouleversements climatiques du monde. Expérience documentaire présentée sous forme de projection interactive et envoûtants scans volumétriques... on y entre en empathie avec les témoins de cette éco-anxiété (ou solastalgie).



The Book of Distance

AUTEUR : RANDALL OKITA **PRODUCTION :** NFB CANADA | **FORMAT :** RÉALITÉ VIRTUELLE
2020 / CANADA / 27 MINUTES / ANGLAIS, FRANÇAIS, CORÉEN, JAPONAIS, MANDARIN / TEASER

Un voyage dans le temps interactif dans l'émouvante histoire d'immigration de la famille Okita. En 1935, Yonezo Okita quitte sa maison d'Hiroshima, au Japon, et commence une nouvelle vie au Canada. Puis, la guerre et le racisme cautionné par l'État viennent tout changer : il devient l'ennemi. Une œuvre en réalité virtuelle à la mise en scène maîtrisée, qui met en évidence la puissance d'évocation des médiums immersifs.

Dimensions Parallèles

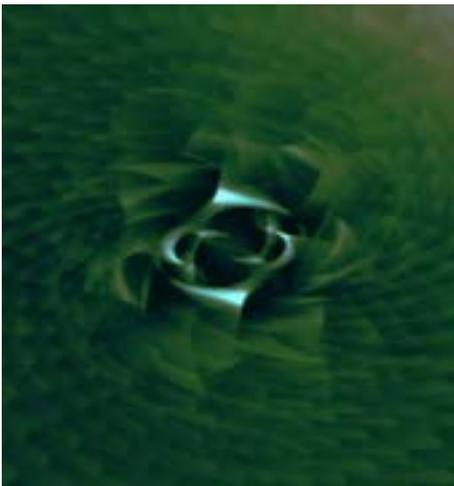
Se perdre loin dans le virtuel
pour mieux se retrouver au retour



To the Moon

AUTEURS : LAURIE ANDERSON ET HSIN-CHIEN HUANG
PRODUCTION : CANAL STREET COMMUNICATIONS INC, STORYNEST STUDIOS
FORMAT : RÉALITÉ VIRTUELLE | 2019 / USA, TAÏWAN / 15 MINUTES / ANGLAIS / TEASER

To the Moon utilise des images et figures de la mythologie grecque, de la littérature, des sciences, des films de science-fiction d'espace et de politique, pour nous transporter vers une lune sombre et imaginaire, dont on comprend bientôt qu'elle est une part de nous-même. Dans *To The Moon*, on est propulsé depuis la Terre, on marche sur la surface de la Lune, se glisse parmi des débris spatiaux, vole entre des vestiges d'ADN, avant d'être soulevé sur la face d'une montagne lunaire puis éjecté dans l'espace. Peut-être le plus beau poème en réalité virtuelle écrit à ce jour.



Soundself

AUTEUR : ROBIN ARNOTT | **PRODUCTION :** ANDROMEDA ENTERTAINMENT
FORMAT : RÉALITÉ VIRTUELLE | 2020 / USA / 20 MINUTES / ANGLAIS, FRANÇAIS, ESPAGNOL, ALLEMAND / TEASER

Les joueurs commencent à la base d'un arbre. Une voix douce les guide dans un exercice de tonification vocale. Les joueurs remplissent leurs poumons à pleine capacité lorsqu'ils inhalent et émettent des sons longs et prolongés lorsqu'ils expirent. Avec chaque tonalité longue, ils montent plus haut dans le tronc de l'arbre, émergent finalement dans une vue dégagée de l'espace. Au fur et à mesure que la tonification se poursuit, l'espace se déploie en géométries fractales et l'audio s'harmonise avec les sons du joueur. La boucle de rétroaction générée entre la voix du joueur et *SoundSelf* induit un état méditatif profond.



O

AUTEUR : QIU YANG | **PRODUCTION :** HTC VIVE ORIGINALS
FORMAT : RÉALITÉ VIRTUELLE, 360 | 2018 / TAÏWAN / 23 MINUTES / TEASER

Un feu brûle dans la nuit noire. Des pas résonnent au loin et un homme épuisé en costume entre. L'homme parle au téléphone en marchant, il semble vaincu. Nous ne comprenons pas le langage de l'homme mais nous pouvons presque ressentir sa tristesse. Qui est-il ? D'où vient-il ? L'homme s'assoit sur un rocher noir géant pour se reposer. Que prépare-t-il ?

Présentation spéciale

Hors compétition



10 millions de points

AUTEURS : FERDINAND DERVIEUX ET DIMITRI DANILOFF
PRODUCTION : EDF | **FORMAT :** RÉALITÉ VIRTUELLE
2021 / FRANCE / 10 MINUTES

10 millions de points est une expérience en photogrammétrie, technique d'origine photographique qui a la particularité d'utiliser un nuage de points pour créer des volumes tridimensionnels. Le concept du projet repose sur le principe physique de la conservation de l'énergie. Dans cette expérience, le même nombre de points est utilisé pour constituer des états physiques très différents : la matière d'un téléphone, d'un flux électrique, le bâtiment d'une centrale, une cascade d'eau. La précision et l'animation de ce nuage de points interactif suscite un émerveillement immédiat et font comprendre, par les sens, une notion scientifique invisible sur la production d'énergie électrique.

Programmation associée

En plus de l'**exposition**, Les Ailleurs propose des **performances artistiques** et **concerts** associant médias immersifs et spectacle vivant, retransmis en ligne ; un **cycle de conférences** sur la création immersive ; et des **master class** où les pionniers de l'art immersif partagent leur travail, dans le respect des conditions sanitaires actuelles.

Ateliers jeune public

Pour ouvrir le champ de l'immersion aux jeunes publics, Les Ailleurs invite Capitaine futur, le programme de la Gaîté Lyrique pour les 5-12 ans, qui explore les relations entre arts et technologies, et propose régulièrement des ateliers pratiques en écho à la programmation du festival, adaptés à chaque âge. La résidence de création d'ateliers Capitaine futur accueille un artiste de l'immersif pour une durée de 5 mois. Les Ailleurs imagine trois ateliers autour de la création numérique, proposés sur six week-ends entre avril et juillet.

→ *Réalité Augmentée :*
créer des objets virtuels pour le monde réel
avec **Les Ailleurs**

→ *Peindre dans l'espace*
avec **Pauline Dufour**

→ *Explorations photogrammétriques*
avec le collectif **The Smallest of Worlds**

Résidence d'écriture

La quatrième édition de la résidence d'écriture de créations immersives, organisée avec l'Institut français et le soutien de la Région Sud, se tiendra à nouveau pendant les Rencontres d'Arles fin août 2021. Les artistes, invités à développer un projet, continueront à explorer la création XR (XR pour Extended Reality, sigle qui rassemble les technologies immersives : réalité virtuelle, augmentée ou mixte) et formuler des propositions d'un genre nouveau.