

VR ARLES FESTIVAL

AVEC LE SOUTIEN
DE BNP PARIBAS

COMMUNIQUÉ
DE PRESSE

4^E ÉDITION
DU 1^{ER} JUILLET AU
25 AOÛT 2019



ARLES —
LES RENCONTRES
DE LA PHOTOGRAPHIE

fisheye



BNP PARIBAS

> VR ARLES FESTIVAL

LE FESTIVAL ARTISTIQUE DES RÉALITÉS VIRTUELLES

Pour cette 4^e édition, le VR Arles Festival donnera de nouveau la parole aux meilleurs artistes du virtuel et conviera le public arlésien à un panorama des possibilités du média immersif, avec une grande exposition de réalité virtuelle, des ateliers pour enfants, une journée de conférences ainsi qu'une résidence d'écriture.

Le VR Arles Festival se tient au sein de la programmation officielle des Rencontres d'Arles qui fêteront cette année leur 50^e anniversaire.

Pendant la semaine d'ouverture, un jury international multidisciplinaire, présidé par l'actrice britannique Charlotte Rampling maintes fois récompensée, décernera plusieurs prix aux œuvres de la sélection, le festival présentera une performance live de réalité mixte et inaugura au théâtre d'Arles les Rencontres du Virtuel, une journée de conférences d'artistes internationaux, de présentations d'œuvres immersives hybrides et de débats entre acteurs venus des univers de la recherche technologique et artistique.

Un festival créé conjointement par BNP Paribas, les Rencontres d'Arles et Fisheye.

Avec le soutien de l'Institut français, du Palais de Tokyo, de la Fondation Bettencourt Schueller, des Rencontres 7^e Art, de ON, Virtuarles, du Point, de mk2, Arte, franceinfo, The Art Newspaper et Libération et Vitra.

Et avec le soutien technique d'Intel, ASUS, SanDisk, HTC VIVE, RICOH THETA et Magic Leap.

> VR ARLES FESTIVAL CO-FONDATEURS

BNP PARIBAS

L'année 2017 a couronné un siècle d'histoire entre BNP Paribas et l'industrie cinématographique. Cent ans qui auront permis de construire une relation privilégiée et de cultiver des valeurs communes, pour finalement permettre à BNP Paribas de devenir la grande banque européenne du cinéma. Le Groupe participe, directement ou indirectement, au financement d'un film sur deux produits en France. En Europe, il est impliqué à tous les niveaux de la chaîne de valeur du septième art : financement des œuvres, modernisation et soutien à la fréquentation des salles, déve-

loppement des nouvelles technologies, restauration des chefs-d'œuvre du patrimoine, accompagnement de nouveaux talents... Dans un monde qui change, et avec l'émergence des nouvelles technologies et des nouveaux usages, BNP Paribas souhaite plus que jamais soutenir le cinéma dans ses évolutions, favoriser les nouvelles formes d'écriture et proposer ainsi à ses publics de nouvelles expériences, notamment à travers la réalité virtuelle grâce au VR Arles Festival, mais également à la collaboration avec le mk2 VR.

FISHEYE

Créée en 2013, Fisheye est une société de presse et de production indépendante installée au cœur de Paris. Elle édite le magazine de photographie contemporaine Fisheye, le site fisheyemagazine.fr, ainsi que d'autres médias spécialisés dans la photographie et l'univers high-tech, dont les sites labo.fnac.com et lense.fr. Fisheye, c'est aussi une galerie qui présente les auteurs actuels de la photographie, ainsi

qu'un studio intégré de production vidéo spécialisé en réalité virtuelle, Fisheye 360. Son agence, créée en 2015, permet d'accompagner les entreprises dans leur communication par l'image, notamment sur les réseaux sociaux. Depuis 2018, un agrandisseur de startups évoluant dans l'univers de l'image ou de la culture a aussi vu le jour.

RENCONTRES D'ARLES

Créées en 1969, les Rencontres d'Arles sont le premier festival de photographie de renommée internationale. Près d'une quarantaine d'expositions y sont présentées chaque année tout l'été dans une vingtaine de sites patrimoniaux de la ville d'Arles. Pendant la semaine d'inauguration, des soirées de projections sont proposées au Théâtre antique. Des débats, conférences et lectures de portfolios permettent de confronter les divers courants de la photographie. Toute l'année, sont aussi organisés des actions pédagogiques en milieu scolaire et des

stages photographiques dispensés par des photographes de renom. Aujourd'hui encore, la photographie continue de nous surprendre par sa capacité à mobiliser des enjeux artistiques, mais aussi sociaux, culturels, historiques... Et les bien nommées Rencontres de la photographie agissent comme une caisse de résonance, se faisant l'écho et le promoteur des pratiques artistiques tant historiques que contemporaines.

www.rencontres-arles.com

> CONTACTS

Contact Organisation
VR Arles Festival:
Victoire Thevenin
victoire@vrrarlesfestival.com

Contact Presse
VR Arles Festival:
Henry Conseil
agence@henryconseil.com

Contact Presse
BNP Paribas:
Astrid Wernert
astrid.wernert@bnpparibas.com

Contact Presse
Les Rencontres d'Arles:
Claudine Colin Communication
rencontresarles@claudinecolin.com

> JURY ET RÉCOMPENSES 2019

JURY

Charlotte Rampling,
Actrice et Présidente du jury

Renaud Grand-Clément,
Vice-Président Le Point

Christopher Miles,
Directeur Général du Palais de Tokyo

Paolo Moretti,
Directeur Général de la Quinzaine
des Réalisateurs, Directeur Général
du Festival International du Film
de La Roche-sur-Yon et du Cinéma
Le Concorde

Alia Ouabdesselam,
Responsable Partenariats stratégiques,
Cinéma et événements du Groupe BNP Paribas

Vincent Perez,
Acteur Réalisateur et Photographe

Céline Tricart,
Réalisatrice

Yukiko Yamagata,
Directrice des Projets photographique de
l'Open Society Foundations

RÉCOMPENSES

Le 4 juillet, un jury pluridisciplinaire
décernera plusieurs récompenses à
des œuvres de la Compétition:

Prix Fictions
dotation de 4000 €

Prix Versions
dotation de 4000 €

Prix Visions
dotation de 4000 €

Prix du Jury
Pack VR SanDisk



VR
ARLES
FESTIVAL

AVEC LE SOUTIEN
DE BNP PARIBAS

LA PROGRAMMATION OFFICIELLE

FICTIONS

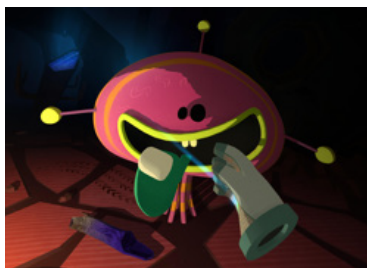
IMAGINER LE RÉEL



AYAHUASCA, KOSMIK JOURNEY

RÉALISATION : JAN KOUNEN
PRODUCTION : ATLASV, A-BAHN, SMALL
2019 / FRANCE, LUXEMBOURG / 12 MIN / ANGLAIS
VIDÉO: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=TCN_JAEWGM4](https://www.youtube.com/watch?v=TCN_JAEWGM4)

Un voyage hallucinant à travers l'une des pratiques spirituelles les plus étranges de la planète. L'ayahuasca, la vigne de la petite mort. Une chance exceptionnelle pour le grand public de percer un mystère culturel et spirituel.



BONFIRE Première française

RÉALISATION : ERIC DARNELL
PRODUCTION : BAOBAB STUDIOS
2019 / ÉTATS-UNIS / 17 MIN / ANGLAIS
VIDÉO: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=BQ9UESD5_Q8](https://www.youtube.com/watch?v=BQ9UESD5_Q8)

Baobab Studios, lauréats de nombreux prix, vous octroient le rôle principal dans leur dernière expérience de réalité virtuelle interactive : Bonfire. Vous incarnez Space Scout 817, et votre mission est de trouver un nouveau foyer pour l'humanité, qui a causé la ruine de la planète Terre. L'enjeu est de taille. Domage que vous ne soyez pas le pilote le plus... précis. En effet, vous atterrissez, ou plutôt vous vous écrasez, de nuit, dans une mystérieuse clairière, sur une planète inconnue à trois cents années lumières de la Terre. La seule source de lumière dont vous disposez est un feu de camp rudimentaire. Sans sa lueur, vous seriez dans le noir complet. Que sont ces bruits étranges qui émanent de la jungle extraterrestre ? Seuls votre instinct et votre robot, Debbie, sont là pour vous guider. L'actrice Ali Wong prête sa voix à votre acolyte androïde, qui se caractérise par son extrême prudence. Mais alors que vous tombez sur un habitant local, qui vous éloigne encore plus de votre objectif premier, vous découvrirez que les rencontres inattendues peuvent parfois mener à de belles amitiés.

Adapté au Jeune public



GLOOMY EYES: FIRST LIGHT (CHAPITRE1)

RÉALISATION : JORGE TERESO, FERNANDO MALDONADO
PRODUCTION : ATLASV, 3DAR, ARTE FRANCE, RYOT, VIVE, HTC
2019 / FRANCE, ARGENTINE, ÉTATS-UNIS, TAIWAN / 8 MIN / ANGLAIS
VIDÉO: [HTTPS://VIMEO.COM/311401274](https://vimeo.com/311401274)

Quand le soleil en a eu assez de l'humanité, il a décidé de ne plus jamais se lever. L'obscurité a réveillé les morts. Un jeune zombie du nom de Gloomy et son amie Nena, qui est bien vivante, tombent amoureux l'un de l'autre et tissent des liens si forts que l'homme le plus puissant est incapable de les briser.

Avec la voix de Colin Farrell.

Adapté au jeune public

FICTIONS

IMAGINER LE RÉEL



LUNA Première européenne

LUNA: MOONDUST GARDEN
RÉALISATION: ROBIN HUNICKE, MARTIN MIDDLETON
PRODUCTION: FUNOMENA
2017-2019 / ÉTATS-UNIS / ANGLAIS

LUNA (RÉALITÉ VIRTUELLE)

VIDÉO: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=7WFFSEKYMVU](https://www.youtube.com/watch?v=7WFFSEKYMVU)

Oiseau est réveillé par le hullement majestueux d'une mystérieuse Chouette. Elle pousse Oiseau à avaler le dernier quartier de Lune, ce qui l'entraîne loin de son nid, situé sur le pont du Golden Gate.

Démêlez des puzzles célestes et créez des univers musicaux en miniature. Réveillez des forêts brumeuses et redonnez leur éclat à des lacs immaculés. Découvrez des créatures cachées et aidez Oiseau à retrouver les morceaux de Lune... et le chemin de son nid. C'est à l'équipe de développeurs chevronnés de Funomena (Journey, Flower, Boom Blox, Les Sims 2) que nous devons Luna, une fable interactive sur l'apprentissage au gré d'erreurs inattendues.

LUNA: MOONDUST GARDEN (RÉALITÉ AUGMENTÉE)

VIDÉO: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=9Q6G0NFAH4](https://www.youtube.com/watch?v=9Q6G0NFAH4)

Lune a une autre histoire pour vous : celle de Renard, qui passait autrefois ses journées à jouer dans son jardin, mais qui, frappé par la tristesse et la solitude, ne sort désormais plus de sous son bateau. Chouette et Oiseau, avec l'aide de Lune, décident de lui remonter le moral en redonnant vie à son jardin. Semez des graines pour recouvrir son jardin de fleurs, et ornez-le de moulins et de tout autre objet pouvant être utiles au jardin de Renard. Saupoudrez les plantes et les fleurs de poudre lunaire pour les aider à pousser et à se transformer. Préparez un beau jardin pour égayer Renard et lui redonner envie de jouer dehors.

Un titre révolutionnaire qui reprend les codes de Magic Leap One et qui vous permet de transformer n'importe quelle pièce en un espace de méditation magique. Grâce à sa merveilleuse bande son et à ses superbes graphiques, vous n'êtes pas près d'oublier cette expérience.

Adapté au Jeune public



7 LIVES

RÉALISATION: JAN KOUNEN
PRODUCTION: RED CORNER, FRANCE TÉLÉVISION, A-BAHN, FRAKAS PRODUCTION
2019 / FRANCE, LUXEMBOURG, BELGIQUE / 20-25 MIN / FRANÇAIS ET ANGLAIS
VIDÉO: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=APSW2P2GAUU](https://www.youtube.com/watch?v=APSW2P2GAUU)

Tokyo.

Une jeune fille se jette sous un métro.

Des rails, son âme s'élève.

Sur le quai, les témoins de la scène sont sous le choc.

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 ces souvenirs et les aider à trouver la paix ...

VERSIONS

RACONTER LE RÉEL



ACCUSED N°2: WALTER SISULU

RÉALISATION: NICOLAS CHAMPEAUX, GILLES PORTE
 CRÉATION GRAPHIQUE ET ANIMATION : OERD VAN CUIJLENBORG
 PRODUCTION: LA GÉNÉRALE DE PRODUCTION, ARTE FRANCE, RADIO FRANCE, L'INA, UFO PRODUCTION, ROUGE INTERNATIONAL
 2018 / FRANCE / 14 MIN / ANGLAIS
 VIDÉO: [HTTPS://VIMEO.COM/306155408](https://vimeo.com/306155408)

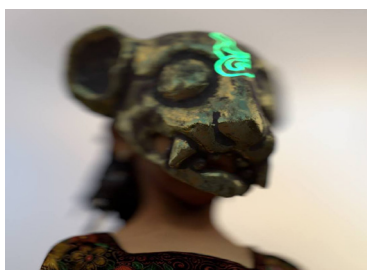
256 heures d'archives sonores des audiences du procès Rivonia (9 mois), récemment exhumées et numérisées par l'INA, nous font revivre le combat politique de Mandela et de 8 co-accusés. À partir de ces bandes audio, seules traces d'archives de ces moments historiques, ce film en animation entièrement dessinées à la main nous fait revivre la lutte de l'accusé numéro 2, héros méconnu de la lutte contre l'apartheid et mentor de Mandela : Walter Sisulu.



AWAVENA

RÉALISATION: LYNETTE WALLWORTH
 PRODUCTION: COCO FILMS, VR WALLWORTH TECHNICOLOR EXPERIENCE CENTER, MADISON WELLS MEDIA
 2018 / ÉTATS-UNIS, BRÉSIL, AUSTRALIE / 30 MIN / ANGLAIS ET PORTUGAIS-YAWANAWÁ
 VIDÉO: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=EO_BQGVZD18](https://www.youtube.com/watch?v=EO_BQGVZD18)

Pour les Yawanawa d'Amazonie, les médicaments ont le pouvoir de nous transporter, par des visions, dans un autre univers au sein même du monde que nous connaissons. Les Yawanawa et les Hushashu ont demandé à leur première femme shaman et l'artiste Lynette Wallworth, de réaliser leur rêve : envoyer un message au reste du monde. Pour ce faire, elle a recours à la technologie et la médecine. Awavena est une collaboration entre une communauté et une artiste mêlant la technologie et les expériences transcendantales pour partager une vision et raconter l'histoire d'un peuple qui s'est sauvé de l'extinction. L'objectif du film n'est pas de susciter de l'empathie pour les Yawanawa. Il s'agit d'un cadeau de leur part, d'une invitation à visiter leur forêt virtuellement, et d'une fenêtre sur leur vision du monde.



DREAMS OF THE JAGUAR'S DAUGHTER

Première européenne

RÉALISATION: ALFREDO SALAZAR CARO
 PRODUCTION: ALFREDO SALAZAR-CARO, GREGORY KETANT, SAMANTHA QUICK, MICHAELA HOLLAND
 2019 / ÉTATS-UNIS, MEXIQUE / 8 MIN / ANGLAIS SOUS-TITRE FRANÇAIS

Dreams of the Jaguar's Daughter est un documentaire surréaliste en réalité virtuelle dans lequel le spectateur est guidé par Achik', l'esprit d'une jeune immigrée maya, à travers les rêves et les souvenirs de son périple en direction du nord.

Adapté au Jeune public

VERSIONS

RACONTER LE RÉEL



crédit visuel: Guy Rebmeister pour le CIAV

L'INTELLIGENCE DE LA MAIN®

Première française

RÉALISATION: ALAIN FLEISCHER
PRÉSENTÉ PAR LA FONDATION BETTENCOURT SCHUELLER
PRODUCTION EXECUTIVE: LE FRESNOY, STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS - BERTRAND SCALABRE
2018 / FRANCE / SÉRIE DE FILMS DE 5 MIN / FRANÇAIS SOUS-TITRÉ ANGLAIS
VIDÉO DE L'EXPOSITION HOMO FABER: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=KPWRSPYGVF4](https://www.youtube.com/watch?v=KPWRSPYGVF4)

« Le spectateur a l'impression d'être totalement présent dans l'espace où les artisans d'art travaillent. Au lieu de suivre la narration d'un film traditionnel, il porte son regard sur ce qui l'intéresse et part librement à la découverte des "secrets" d'un métier d'art : les spectateurs peuvent accompagner du regard les personnes ou partir à la découverte du décor et des outils environnants ; du petit atelier d'un relieur aux vastes espaces d'une filature de dentelle, avec ses assourdissants métiers à tisser... [...] L'originalité du propos tient au fait que cette technique est ici appliquée à une "réalité réelle". » Alain Fleisher, directeur artistique et réalisateur.



TRAVELING WHILE BLACK

Première européenne

RÉALISATION: ROGER ROSS WILLIAMS, AYESHA NADARAJAH, FELIX LAJEUNESSE, PAUL RAPHAEL
PRODUCTION: TRAVELING WHILE BLACK INC, FÉLIX & PAUL STUDIOS, OCULUS
2018 / CANADA / 21 MIN / ANGLAIS
VIDÉO: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XTKTLLM-FDU](https://www.youtube.com/watch?v=XTKTLLM-FDU)

En mettant au défi la façon dont la question raciale est comprise et abordée aux États-Unis, ce documentaire en réalité virtuelle immerge le spectateur dans la longue histoire des restrictions imposées aux Noirs américains et dans la création d'espaces sûrs dans nos communautés.



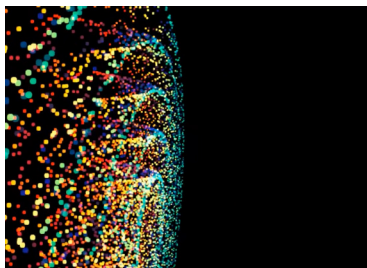
1,2,3... BRUEGEL!

RÉALISATION: GORDON ET ANDRÉS JARACH
PRODUCTION: CAMERA LUCIDA, ARTE FRANCE
2018 / FRANCE / 10-15 MIN / FRANÇAIS
VIDÉO: [HTTPS://VIMEO.COM/326158304](https://vimeo.com/326158304)

1,2,3...Brueghel ! propose une expérience immersive ludique dans le mystérieux tableau «Jeux d'enfants», de Pieter Bruegel l'Ancien: un jeu de cache-cache où vous vous lancez dans une recherche frénétique des 200 enfants cachés dans la ville peinte par le peintre. Ici, le tableau n'est plus un tableau mais un jeu d'enfants dans lequel vous interagissez avec les différents éléments de la peinture.

Adapté au Jeune public

VISIONS AU-DELA DU RÉEL



7 ALCHEMIES EN RÉALITÉ VIRTUELLE

ARTISTE: JULIO LE PARC
2017 / FRANCE
PRÉSENTÉ EN COLLABORATION AVEC LE PALAIS DE TOKYO
VIDÉO: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=Q8HMEFPV8GO](https://www.youtube.com/watch?v=Q8HMEFPV8GO)

Précurseur de l'art dit cinétique et optique, membre fondateur du G.R.A.V (Groupe de Recherche d'Art Visuel) au début des années 1960, Julio Le Parc est un artiste qui ne cesse d'ouvrir de nouvelles perspectives dans l'histoire de l'art. Il poursuit ici ses expérimentations sur la lumière, la couleur et l'espace à travers une utilisation low tech de la réalité virtuelle. 7 alchimies en réalité virtuelle est un prolongement numérique de plusieurs de ses peintures réalisées à partir de 14 teintes, une palette de couleurs qui n'a pas varié depuis 1959. En se limitant à ce « système unitaire », l'artiste réduit au maximum l'expression de sa subjectivité sur la toile pour donner la part belle à celui qui la regarde. Le rôle du visiteur est encore démultiplié par la réalité virtuelle : il a maintenant la possibilité d'activer les peintures, de décider de son point de vue, de sa position, de son rôle et de son temps d'expérience.



AFTERIMAGE FOR TOMORROW

ARTISTE: SINGING CHEN
PRODUCTION: FUNIQUE VR STUDIO
2018 / TAIWAN / 18 MIN
VIDÉO: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=G6X15LHFAD8](https://www.youtube.com/watch?v=G6X15LHFAD8)

Bienvenue dans l'Afterlife Memory Trust. Nous vous permettrons de choisir trois souvenirs qui vous sont chers à revivre au moment de votre mort. Lorsque vous arriverez en fin de vie, nous stimulerons vos neurones afin de faire remonter les souvenirs en question. Chaque vision durera le temps de la consommation d'une allumette. Nous percevons le monde à travers nos yeux, nos oreilles, notre nez, notre corps et notre esprit. Les sensations sont stockées dans nos souvenirs sous forme de mots, de visions, de son et d'images animées. Nous sommes capables, grâce à des fragments de ces souvenirs, de voyager dans le temps au moyen d'une distorsion et d'une juxtaposition du temps et de l'espace. Néanmoins, ces souvenirs ne sont pas toujours fiables. Un homme se réveille dans une dimension de conscience inconnue. Que voit-il ? Qu'entend-il ? Que ressent-il ? Est-ce un souvenir, une réalité virtuelle ou un instant de lucidité en phase terminale ? Dans Afterimage for Tomorrow, le réalisateur Singing Chen collabore avec le chorégraphe Shou-Yi CHOU pour rendre les souvenirs ineffables. Un film de métafiction qui dépeint un monde futuriste dans lequel les souvenirs peuvent être téléchargés et perpétués, ce qui pose la question de ce qui vaut la peine d'être gardé dans la vie. La persistance de la vision est une illusion d'optique de 0,1 à 0,4 secondes créée par le cerveau humain lorsqu'il voit un objet en mouvement rapide qui disparaît.

VISIONS AU-DELA DU RÉEL

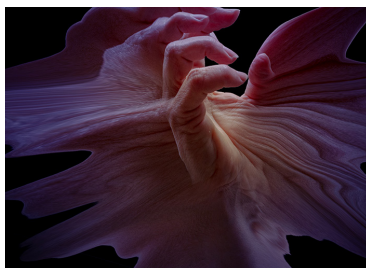


EMERGENCE Première européenne

ARTISTE: MATT PYKE
PRODUCTION: UNIVERSAL EVERYTHING
2019 / ANGLETERRE, ÉTATS-UNIS
VIDÉO: [HTTPS://VIMEO.COM/307317753](https://vimeo.com/307317753)

Emergence met en lumière plus de 5000 comportements humains intelligents, en démontrant le désir primaire de maintenir son identité tout en faisant partie d'une foule.

Vous vous fondez dans une masse de milliers de personnes et des rayons de lumières vous attirent. Lorsque vous touchez la lumière, l'environnement, son atmosphère, sa gravité et la chorégraphie de la foule se transforment, ce qui remet constamment en question votre perception.



FEVER Première française

ARTISTES: KAROLINA MARKIEWICZ & PASCAL PIRON
2018 / LUXEMBOURG / 6 MIN / ANGLAIS
VIDÉO: [HTTPS://VIMEO.COM/340613794/OA819E453F](https://vimeo.com/340613794/OA819E453F)

Fever est une expérience interactive en réalité virtuelle. Elle thématise l'état de forte fièvre dans lequel on peut se trouver, malade. Les enfants mais aussi les adultes ayant une forte fièvre peuvent avoir de brèves hallucinations - principalement visuelles et auditives. Ces hallucinations peuvent également apparaître dans les rêves. L'expérience fait référence à ce genre de brèves hallucinations qui métaphoriquement impliquent la prise de conscience de son propre corps en lien à son environnement, ainsi qu'en lien aux autres corps. Pour Fever, différentes mains de différents corps ont été photographiées et recréées en tant que modèles 3D. Ils forment tout un spectre qui flotte lentement autour du visiteur. En fonction des mouvements et de la vitesse du visiteur, l'ensemble du spectre s'approche de celui-ci. Plus le visiteur bouge, plus l'ensemble se rapproche et change.



HANAHANA MULTI-BLOOM

Première française

ARTISTE: MÉLODIE MOUSSET
2019 / SUISSE / MULTI-UTILISATEURS
VIDÉO: [HTTPS://VIMEO.COM/305030767](https://vimeo.com/305030767)

HanaHana est un terrain de jeu multijoueur en réalité virtuelle unique en son genre : le joueur est immergé dans un désert surnaturel et plongé dans une ambiance sonore envoûtante, une expérience qui l'invite à l'aventure et qui stimule son imagination. Il utilise sa force vitale pour parsemer le paysage de mains géantes, qui fleurissent et se déploient tels des pétales de fleurs. Il cultive cette flore étrange et crée de surprenantes constructions hallucinatoires. Laissez libre cours à votre imagination et créez une œuvre d'art collaborative unique et intense, où la réalité virtuelle se mêle au subconscient et entraîne votre esprit, votre corps et vos sens dans une aventure à la fois palpitante et déroutante.

Adapté au Jeune public

VISIONS AU-DELA DU RÉEL



PSYCHOSIS Première Européenne

ARTISTES: AES + F
2018 / RUSSIE / 18 MIN

Les images de la nouvelle œuvre d'AES+F, Psychosis (réalité mixte), se basent sur le texte de la dramaturge britannique Sarah Kane (1971-1999), « 4.48 Psychose », rédigé dans une clinique psychiatrique au début de l'année 1999, peu de temps avant son suicide. Le spectateur se retrouve à l'intérieur des visions surréalistes de l'héroïne de l'œuvre de Sarah Kane et s'engage dans un voyage psychédélique qui commence dans un vrai couloir d'hôpital et se poursuit dans un espace virtuel...



RE-ANIMATED Première française

ARTISTE: JAKOB KUDSK STEENSEN
PRODUCTION: ERRATIC ANIMIST
2018 / ÉTATS-UNIS / 15 MIN / ANGLAIS
VIDÉO: [HTTPS://VIMEO.COM/USER11454887/REANIMATED](https://vimeo.com/user11454887/REANIMATED)

RE-ANIMATED raconte la mort du dernier Moho de Kauai en 1987 et l'extinction de cette espèce. Depuis 2009, son chant nuptial peut être écouté sur YouTube. Le chant du Moho de Kauai, alors qu'il recherchait désespérément un partenaire, a comptabilisé près d'un million de vues sur la plateforme en ligne. RE-ANIMATED redonne vite à cet oiseau et à son chant à travers une reconstruction légèrement modifiée de son habitat originel. Le film s'ouvre sur une reconstitution photoréaliste du plateau d'Alakai, où vivait le Moho de Kauai. Une scène qui s'accompagne d'une bande sonore algorythmique composée par Michael Riesman, qui réagit à la voix et au souffle du public. C'est au cœur de la jungle du plateau d'Alakai que l'ornithologue Douglas H. Pratt nous raconte ses souvenirs de l'oiseau. Son chant se matérialise sous vos yeux et se déplace tel un nuage, un écho, un fantôme. Il vous transporte d'abord dans une grotte, puis cette masse flottante, qui semble être faite de la chair de l'oiseau, et sa lumière fluorescente, vous emmène dans un marécage plein de vie. Le Moho de Kauai revient alors à la vie et vous guide à travers une nouvelle réalité. Bien au-dessus du plateau où tout a commencé, le corps de l'oiseau se divise et vous entoure. La scène est ensuite fondue en noir et on entend de nouveau la voix du Dr Pratt et le chant de l'oiseau une dernière fois. RE-ANIMATED s'interroge sur notre trajectoire technoscientifique paradoxale. Le paysage virtuel est à la fois un écosystème envoûtant et un laboratoire biotechnologique pour cet oiseau ressuscité aux dimensions éléphantesques. Il nous invite à changer de perspective sur l'avenir de l'écologie, actuellement en contradiction avec la réalité que nous connaissons.

PRÉSENTATION SPÉCIALE

HORS COMPÉTITION

LA PREUVE DE L'EXISTENCE DES ZOMBIES

UN PROJET ARTISTIQUE D'OLIVIER CABLAT
EXPOSITION DU 1ER JUILLET AU 25 AOÛT

En tant qu'artiste, Olivier Cablat développe des recherches combinant photographie documentaire, archéologie et expérimentations numériques autour de sujets vernaculaires. La preuve de l'existence des zombies est le titre d'une installation consacrée à l'architecture mimétique et basée sur plusieurs pièces réalisées par Olivier Cablat entre 2014 et 2019. Chacune de ces pièces a connu deux existences : tout d'abord celle d'une œuvre éditoriale classique ou d'une exposition présentant des documents imprimés sur papier.

La face cachée de ces œuvres, beaucoup plus expérimentale et accessible par le biais d'interfaces numériques, va permettre de donner une deuxième vie à du contenu qui a cessé d'évoluer dès lors qu'il a été imprimé, d'où la métaphore du zombi. Cet enrichissement va prolonger la vie de l'œuvre initiale en l'actualisant, recréant une forme de documentation à rebours ... un prolongement inattendu qui invite à réfléchir sur le potentiel des quantités immenses de matière culturelle à réinvestir et à faire revivre.

EVE, LA DANSE EST UN ESPACE SANS LIEU

LE RITUAL XR
CRÉATION & INTERPRÉTATION: CLÉMENCE PEYTOUREAU, MARGHERITA BERGAMO
CONCEPTION D'INTERACTION, DÉVELOPPEUR VR & CO-CRÉATEUR: DANIEL GONZÁLEZ
PRODUCTION: COMPAGNIE VOIX & OMNIPRESENZ
PERFORMANCE LES 6 ET 7 JUILLET À 16H

Eve rend possible la rencontre entre le virtuel et le réel, voyageant entre les dimensions, donnant forme aux questions. Dans cette rencontre, les utilisateurs entrent dans le corps d'Eve et voyagent dans des histoires grâce à une incarnation, c'est-à-dire l'expérience de la réalité virtuelle.

Eve est comme une Pachamama, la soi-disant déesse vénérée par les peuples indigènes des Andes, connue comme la mère de la terre et du temps. Dans la mythologie inca, Pachamama est une déesse de la fertilité qui incarne les montagnes et provoque des tremblements de terre. C'est une divinité toujours présente et indépendante qui a son propre pouvoir autosuffisant et créatif pour soutenir la vie sur cette terre. Les quatre principes cosmologiques quechua - l'eau, la terre, le soleil et la lune - revendiquent Pachamama comme leur origine première.

Le projet est un spectacle de danse participative basé sur trois expériences de EVR (Embodied Virtual Reality): Oh Home, Multiplication et The Ecstasy of Gold Reloaded. Le spectacle se déroule avec quatre danseuses, et comprend également les trois expériences simultanées de EVR, pour trois utilisateurs choisis au hasard parmi le public. Les expériences sont reproduites dans les casques VR et aussi sur des projections pour que le reste du public puisse suivre les histoires virtuelles.

La performance peut également être présentée sous des formats modulaires et dans des lieux d'exposition plus petits, afin de créer une expérience personnalisée.

CONFÉRENCES,
DISCUSSIONS,
DÉMONSTRATIONS

> RENCONTRES DU VIRTUEL

5 JUILLET 2019,
THÉÂTRE D'ARLES

RÉALITÉS VIRTUELLES, PHOTOGRAPHIE ET IMAGINAIRES CONTEMPORAINS

Cette année, le VR Arles Festival inaugure les Rencontres du Virtuel, une journée de conférences, discussions autour de la création en réalité virtuelle. Pendant la semaine d'ouverture des Rencontres d'Arles, artistes, commissaires d'expositions et chercheurs aborderons l'intersection foisonnante entre imagerie virtuelle et création photographique contemporaine.

Durant sa riche histoire, la photographie a toujours été liée aux innovations techniques qui l'ont traversée. Avec les derniers développements de la création 3D et de la photogrammétrie, la photographie participe à la création de mondes, d'expériences et d'espaces, dotant le medium de nouveaux territoires d'expression.

Les Rencontres du Virtuel se feront l'écho de ces récentes évolutions, à travers trois grandes thématiques de 2h chacune. La première session passera en revue les pratiques de création d'images photographiques digitales, et notamment le dépassement en cours du photoréalisme et ses conséquences sur la création. Après la projection de l'excellent documentaire Goodbye Uncanny Valley (« Au revoir, Vallée de l'Étrange ») de l'artiste Alan Warburton, Ersin Han Ersin, directeur créatif de Marshmallow Laser Feast viendra parler des pratiques de son collectif autour des fossiles digitaux et du scan LiDAR.



À midi, une session spéciale présentée par BNP Paribas, co-fondateur du VR Arles Festival, fera un état des lieux sur le financement de la création en réalité virtuelle. Seront également exposées dans les espaces du théâtre une sélection d'œuvres en réalité virtuelle liées aux thèmes abordés dans la journée.

À 14h, une session intitulée Imprimer le virtuel couvrira particulièrement le domaine de la photographie digitale, ou comment les techniques de productions irriguent le travail d'expression photographique d'artistes comme Thibault Brunet et Gourau & Phong. Milo Keller, directeur de la photographie à l'ECAL, fera le bilan de trois années de recherches consacrées à l'«Augmented Photography».

Enfin à 16h, une 3ème session fera intervenir des artistes dont l'imaginaire s'exprime à travers la fabrique de mondes virtuels, espaces d'images et d'expérience dont les origines empruntent autant au jeu vidéo qu'aux arts visuels. L'artiste Mélodie Mousset, retracera le processus de création de l'expérience HanaHana Multi-Bloom.

> PROGRAMMATION JEUNE PUBLIC

Le VR Arles Festival propose un programme d'expériences en réalité virtuelle spécialement sélectionnées pour les enfants. D'une plongée ludique et interactive dans le mystérieux tableau «Jeux d'enfants» de Pieter Bruegel l'Ancien à la création d'un jardin onirique en réalité augmentée, les plus jeunes visiteurs seront guidés afin d'appréhender la diversité de la création immersive contemporaine.

Le VR Arles Festival propose en partenariat avec ON une série d'ateliers sur la réalité virtuelle dédiés au jeune public. Accompagnés d'intervenants spécialisés, les enfants deviennent réalisateurs, dessinateurs ou apprentis scientifiques et s'immergent à 360° dans l'univers passionnant de ce nouveau medium.

Ateliers pour les enfants de 6 à 11 ans
Tous les vendredis de 14h30 à 16h30 au couvent Saint-Césaire
Du 12 juillet au 25 août 2019
Gratuit sur inscription

> RÉSIDENCE D'ÉCRITURE VR

Le VR Arles Festival et L'Institut français se sont associés pour proposer une résidence d'écriture dédiée aux pratiques immersives. En 2019, les résidents seront accueillis au couvent Saint-Césaire du 26 au 31 août afin de suivre des ateliers pratiques, bénéficier d'un accompagnement individuel, de temps d'écriture et temps d'échanges avec des professionnels de la réalité virtuelle, du son immersif, du spectacle vivant et de l'image. La résidence d'écriture pour la réalité virtuelle a pour objectifs de permettre à des auteurs et artistes de développer un projet d'écriture innovant pour la réalité virtuelle, approfondir ses connaissances sur le potentiel créatif et narratif des technologies immersives, donner les clés de l'écriture d'un projet de réalité virtuelle et en comprendre les contraintes techniques et faciliter la convergence de différentes formes artistiques.

> RÉSIDENTS 2019

Marion Burger & Ilan Cohen, Empereur
Alice Lepetit, Bleue
Nadia Micault, Zen ou Presque
Alexandre Perez, EGO
Jeanne Susplugas, I Will Sleep When I'm Dead
Matthieu Van Eeckhout, The Crow of Whitechapel

> PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



L'Institut français

Le VR Arles Festival et L'Institut français se sont associés pour proposer une résidence d'écriture dédiée aux pratiques immersives. En 2019, les résidents seront accueillis au couvent Saint-Césaire du 26 au 31 août afin de suivre des ateliers pratiques, bénéficier d'un accompagnement individuel, de temps d'écriture et temps d'échanges avec des professionnels de la réalité virtuelle, du son immersif, du spectacle vivant et de l'image. La résidence d'écriture pour la réalité virtuelle a pour objectifs de permettre à des auteurs et artistes de développer un projet d'écriture innovant pour la réalité virtuelle, approfondir ses connaissances sur le potentiel créatif et narratif des technologies immersives, donner les clés de l'écriture d'un projet de réalité virtuelle et en comprendre les contraintes techniques et faciliter la convergence de différentes formes artistiques.

Contact presse :
Néguine Mohsseni,
+ 33 1 53 69 83 86



Fondation Bettencourt Schueller

Depuis 20 ans, la Fondation Bettencourt Schueller consacre son énergie à identifier, accompagner et valoriser les artisans d'art qui, par leur engagement, leur audace, leur créativité et leur enthousiasme, imaginent le monde de demain. Fondation philanthropique familiale au service de l'intérêt général, elle est devenue au fil du temps un acteur incontournable et expert du monde des métiers d'art, un mécène structurant et fédérateur associé aux grandes réflexions sociétales et actions visant à soutenir, promouvoir et faire évoluer le secteur. En 2018, à l'occasion de l'exposition « Pour l'intelligence de la main® » à Venise, la Fondation confie à Alain Fleischer, cinéaste, écrivain, artiste et photographe, actuel Directeur du Fresnoy – Studio national des arts contemporains, la réalisation de 17 films documentaires en réalité virtuelle qui plongent les spectateurs au cœur des processus de création d'artisans d'art lauréats du Prix Liliane Bettencourt pour l'intelligence de la main®.



Le Palais de Tokyo et le Palais Virtuel

En permanence à la recherche des formes artistiques de demain, le Palais de Tokyo lance le Palais Virtuel, espace dédié à réalité virtuelle. Du 20 février au 12 mai 2019, le programme de préfiguration du Palais Virtuel était à découvrir, avec les œuvres de Julio Le Parc et Antwan Horfee, en collaboration avec Fisheye. L'art connaît depuis quelques années une révolution fondamentale grâce aux nouveaux modes de perception proposés par les nouvelles technologies. L'objectif de ce nouvel espace est de développer ces nouvelles formes d'expression et de faire du Palais de Tokyo l'un des premiers lieux de découverte, d'expérimentation et de production de réalité virtuelle, en offrant aux artistes les moyens humains, techniques et financiers appropriés pour permettre la production d'œuvres originales et innovantes. Le Palais Virtuel, situé au cœur du Palais de Tokyo a ainsi pour vocation d'être un véritable laboratoire, premier lieu permanent de projection et de démonstration dans une institution culturelle, consacré entièrement à la VR. Le Palais de Tokyo a déjà, par le passé, invité des artistes pionniers des arts numériques et de l'utilisation de la réalité virtuelle : Ed Atkins, Helen Marten, Cécile B. Evans, David Ancelin, Philipp Alexander Engelhardt, Romain Seni, Jon Rafman, Hayoun Kwon, Avery Singer et Antonin Tri-Hoang/ SMITH.

L'œuvre de Julio Le Parc, 7 alchimies en réalité virtuelle, sera présentée au public arlésien au 1^{er} juillet au 25 août 2019.



ON

Octobre Numérique est devenu ON, un temps fort de rencontres digitales entre artistes, créatifs, entrepreneurs, techniciens, intellectuels et grand public. Basé à Arles.
www.octobre-numerique.fr



Virtuarles

Virtuarles est une réponse aux forts besoins en main d'œuvre des studios et entreprises de l'imagerie numérique qui ne trouvent pas les personnes adaptées aux postes recherchés, notamment sur des savoir-faire techniques ciblés comme le film d'animation, l'utilisation des outils et imagerie 3D. Virtuarles s'inscrit dans le projet de développement de la filière numérique en pays d'Arles. Cette dynamique doit permettre de coller aux projets du territoire et de renverser le positionnement économique de celui-ci mais aussi, au vue de l'évolution de ce secteur d'activité au niveau national et international, son intérêt pourra être beaucoup plus étendu. Cette formation « numérique » va servir de levier pour répondre à un appel d'offre national de « GEN, Grande Ecole du Numérique ».



Rencontres 7^e Art

Une manifestation sans compétition pour les passionnés, étudiants et professionnels du cinéma. Loin des festivals à compétition, Les Rencontres sont un lieu d'émotions et d'échanges. Un rendez-vous annuel pour vivre et penser le cinéma.

Au programme : Des rencontres et des discussions avec de nombreux invités de renommée internationale, une programmation portée sur les œuvres de nos invités, ainsi que sur les chefs-d'œuvre du patrimoine du cinéma mondial, tous présentés sur grands écrans au cœur de Lausanne en Suisse.



Partenaire scénographie

Vitra se consacre à la conception de produits et de concepts innovants en collaboration avec des designers de renom, alliant son savoir-faire en matière de techniques et de conception à la créativité de designers contemporains pour élargir constamment les limites du design.

Le mobilier design Vitra sera cette année associé à la scénographie du VR Arles Festival.

> PARTENAIRES MÉDIA

Le Point

arte

mk2

ÉDITION FRANÇAISE
THE ART NEWSPAPER

franceinfo:

Libération

> PARTENAIRES TECHNOLOGIQUES



Intel

Intel, l'un des leaders de l'industrie des semi-conducteurs, façonne l'avenir centré sur les données grâce aux technologies de l'informatique et des communications qui sont à la base des innovations mondiales. L'expertise de la société permet de relever les plus grands défis du monde et de connecter le plus grand réseau de périphériques au monde. Pour plus d'informations sur Intel, consultez newsroom.intel.com et intel.com.

ASUS

ASUS

ASUS est une entreprise multinationale reconnue pour l'excellence de ses ordinateurs, routeurs, cartes mères et cartes graphiques. Elle ambitionne de devenir la marque la plus innovante et la plus appréciée dans le domaine des technologies. Employant plus de 5 000 ingénieurs R&D à travers le monde, ASUS est leader du secteur grâce à ses designs avant-gardistes et ses innovations de pointe conçues pour offrir à chacun une expérience d'utilisation exceptionnelle. ASUS s'inspire chaque jour de l'ADN de la marque canalisée dans l'expression « In Search of Incredible » (en français, « l'innovation au service de la perfection »). En 2018, plusieurs milliers de récompenses ont été décernées à l'entreprise qui occupe une place de choix dans les classements Forbes, Thomson Reuters et Fortune en tant que marque parmi les plus appréciées au monde.

SanDisk

SanDisk

Western Digital propose un vaste portefeuille de technologies, de produits de stockage, de systèmes et de solutions dédiés aux consommateurs et aux entreprises. Sa marque G-Technology conçoit des solutions de stockage de pointe pour les professionnels : elles permettent aux studios, aux photographes, aux vidéastes et aux éditeurs professionnels d'être productifs dans un environnement créatif soumis à une forte pression. Par ailleurs chaque jour, des millions de personnes comptent sur les performances, la qualité et la fiabilité de ses produits SanDisk. Quels que soient l'endroit et le moment où l'inspiration vous vient, SanDisk est là pour vous aider à collecter, à stocker et à partager chaque expérience.

VIVE

HTC VIVE

HTC VIVE est la première plateforme de réalité virtuelle du genre. Développée par HTC et Valve, elle permet une immersion complète dans les mondes virtuels. Conçue pour tenir dans une pièce et provoquer des sensations proches du réel, VIVE offre une promesse de réalité virtuelle (VR) révolutionnaire et un contenu de pointe. VIVE a été récompensée d'une centaine de prix et a reçu de très bonnes critiques depuis sa sortie en 2015. Les propriétaires d'un VIVE peuvent également découvrir et acheter du contenu à partir de Viveport, la boutique d'applications dédiée à la VR. Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site <http://www.VIVE.com> ou www.viveport.com.

THETA

RICOH THETA: 360-degree freedom for all

Pionnier et leader de la captation 360, Ricoh développe depuis 2013 des caméras 360 accessibles à tous. Premier appareil photo grand public au monde à capturer en un seul clic votre environnement à 360°, la gamme RICOH THETA offre des possibilités infinies en vidéo 4K.

Voyager au cœur de ses plus beaux souvenirs n'a jamais été aussi facile ! Grande réunion familiale, randonnée en pleine nature, sports extrêmes sur terre, en plongée ou dans les airs, d'une simple pression sur un bouton, la Theta immortalise ces moments d'exception grâce à ses 2 objectifs ultra larges. Design, pratique et légère cette caméra, plusieurs fois primée, offre la possibilité de réaliser ses propres montages et de les visualiser ensuite avec un casque VR Oculus Go ou Playstation VR. RICOH THETA se décline en plusieurs modèles, permettant à l'amateur (Theta V) comme à l'utilisateur aguerri (Theta Z1) de se faire plaisir et de profiter au maximum des fonctionnalités et des capacités hors norme de cet appareil innovant.

magic leap

Magic Leap

Magic Leap One est un ordinateur spatial qui vous permet de voir et d'interagir avec des contenus numériques de façon homogène, en mélangeant le monde physique et le monde numérique autour de vous, et nous aidant à redéfinir la façon dont nous accédons à et dont nous vivons tous les aspects de notre vie, à savoir le travail, le jeu, la communication, les médias, la santé et l'éducation.

> ÉQUIPE VR ARLES FESTIVAL

Président	Benoît Baume	benoit@becontents.com
Directrice	Victoire Thevenin	victoire@vrrarlesfestival.com
Conseiller artistique	Fabien Siouffi	fabien@vrrarlesfestival.com
Chargée de production	Violette Platteau	violette@vrrarlesfestival.com
Relations presse	Henry Conseil	agence@henryconseil.com

Interview, visuels
des films et du festival
et vidéos sur demande.