

COMMUNIQUÉ
DE PRESSE

VR ARLES FESTIVAL

AVEC LE SOUTIEN
DE BNP PARIBAS

3^e ÉDITION
DU 2 JUILLET
AU 26 AOÛT
2018



BNP PARIBAS

ARLES —
LES RENCONTRES
DE LA PHOTOGRAPHIE

fisheye



> VR ARLES FESTIVAL

LE FESTIVAL ARTISTIQUE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

La réalité virtuelle permet une extension du cadre de l'image et une téléportation dans des mondes infinis. Le VR Arles Festival navigue entre fictions, documentaires et créations artistiques. La troisième édition est placée sous le signe de l'interactivité et de la pluridisciplinarité. Les influences viennent de l'art contemporain, du cyber-activisme, de la photographie, de la 3D, du cinéma d'auteur et du journalisme d'investigation. L'immersion dans les mondes virtuels vibre au rythme des expérimentations narratives et contemplatives. Au couvent Saint-Césaire, le spectateur pourra ainsi entrer dans la peau d'une libellule ou d'un arbre avec les installations inédites du collectif Marshmallow Laser Feast, caresser les fleurs du jardin suspendu de Mélanie Courtinat dans *I Never Promised You a Garden*, et découvrir l'avant-garde de l'art immersif aux côtés de Rosa Menkman, Theo Triantafyllidis et Morehshin Allahyari, exposés dans le musée virtuel DiMoDa.

Vous parcourrez des espaces-temps extraordinaires, en devenant *Vaysha, l'aveugle*, une fillette née avec une particularité insolite : son œil gauche perçoit le passé, tandis que son œil droit ne voit que l'avenir. Le festival inaugure une collaboration avec le Palais de Tokyo pour la création d'une œuvre inédite de l'artiste Julien Creuzet : son installation *Maïs Chaud Marlboro* inaugurera la Galerie Arena, un nouveau lieu associé au festival. Autre nouveauté : un parcours jeune public avec une programmation de films et des ateliers pédagogiques. Pendant la semaine d'ouverture, qui accueillera des personnalités du monde de l'art, du cinéma et de la réalité virtuelle, une série de conférences se tiendra au couvent Saint-Césaire pour explorer le champ des possibles de la VR, et un jury remettra un prix au meilleur film de la sélection.

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

Avec le soutien du Palais de Tokyo, de l'Institut français, du Point, de mk2, ARTE, franceinfo et de La Provence.
Et avec le soutien technique d'Intel, LaCie et Ricoh.

> LES COCRÉATEURS

> 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,

développement 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

Fisheye est une société de presse et de production indépendante basée à 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 sélectionne et présente les nouveaux talents de la photographie, et Fisheye VR, un studio intégré de production vidéo en réalité virtuelle.

> LES 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 festival

Jessica Lamacque
jessica@fisheye360.fr
Emma Deshayes
emma@fisheye360.fr

Contact Presse VR Arles Festival

Henry Conseil
agence@henryconseil.com

Contact presse BNP Paribas :

Renato Martinelli
renato.martinelli@bnpparibas.com

Contact presse

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

> LES PARTENAIRES INSTITUTIONNELS

LE PALAIS DE TOKYO



JULIEN CREUZET *Maïs Chaud Marlboro*
à la Galerie Arena de l'ENSP
Commissaire : Daria de Beauvais

À l'occasion des Rencontres d'Arles, le Palais de Tokyo invite Julien Creuzet dans le cadre du VR Arles Festival en partenariat avec Fisheye. Julien Creuzet explore différents héritages culturels, associant le plus souvent poésie, chant, photographie, film et installation. Il combine ces médias comme des langues qui s'enrichissent mutuellement ; leur (mé)tissage fait advenir des espaces, des coïncidences, des jeux précis et lâches à la fois qui laissent libre cours à l'imaginaire. Les îles qui forment l'archipel antillais et leur histoire marquée par les colonisations occidentales ont

fortement influencé la pensée d'Édouard Glissant, qui elle-même inspire l'attitude créatrice de l'artiste. Comme ses écrits, l'œuvre de Julien Creuzet induit que ni l'identité de l'individu ni l'identité collective ne sont figées. L'échange se fait avec l'autre sans reniement de soi. *Maïs Chaud Marlboro* est la première création de l'artiste en réalité virtuelle. Il s'intéresse à cette occasion à la culture et à la circulation du maïs. Enfanté par les dieux méso-américains, cultivé depuis dix mille ans au Mexique, il est importé en Europe au XVI^e siècle et se vend aujourd'hui grillé sur les marchés précaires de Barbès à Paris. Un chant constitue la voix ambiante de l'exposition, tandis qu'images de paysages et monuments mexicains, objets précolombiens et vues de champs de maïs européens se combinent.

L'INSTITUT FRANÇAIS ET LA RÉSIDENCE D'ÉCRITURE VR



Le VR Arles Festival et l'Institut français s'associent pour proposer, à l'occasion de la troisième édition du festival, une résidence d'écriture dédiée aux narrations immersives. L'Institut français est l'établissement public chargé de promouvoir la culture française à l'International et de favoriser le dialogue avec les cultures étrangères. Il accompagne la création numérique en faisant émerger des nouveaux talents, en diffusant les créations et savoir-faire français à l'étranger, en favorisant les rencontres et les coopérations internationales.

Durant une semaine, la résidence proposera aux participants des ateliers pratiques, un accompagnement individuel, des temps d'écriture et des temps d'échanges, des rencontres et masterclass avec des professionnels des réalités immersives, du son, du spectacle vivant et de l'image. La résidence se déroulera du 20 au 26 août 2018. Appel à candidatures jusqu'au 29 juin. Toutes les infos sur www.vrарlesfestival.com

LES PARTENAIRES MÉDIAS



LES PARTENAIRES TECHNIQUES



> LES CONFÉRENCES

La semaine d'ouverture sera rythmée par un large programme de conférences et donnera la parole aux artistes et réalisateurs des œuvres exposées pour qu'ils échangent avec le public et s'interrogent ensemble sur la création immersive : quelles histoires et contre-histoires raconter en VR ? Comment réenchanter notre regard sur le monde ? Comment produire des témoignages documentaires réellement transformateurs ?

Réponses tous les après-midi du 3 au 7 juillet à partir de 15 h.

MARDI 3 JUILLET De 15 h à 16 h _____

La technique au service de l'art

Le point sur l'avancée des technologies et démonstrations

MERCREDI 4 JUILLET De 15 h à 16 h 30 _____

Les artistes et la fabrique du virtuel

La VR dans la création contemporaine

Conversation avec des artistes qui créent des réalités artistiques

JEUDI 5 JUILLET De 10 h à 11 h 30 _____ De 15 h à 16 h 30 _____

Débat avec le jury et questions
du public (adultes et enfants).

La réalité virtuelle pour raconter
l'histoire du contemporain.

L'émergence de la réalité virtuelle
n'est-elle pas aussi celle de nouvelles
histoires ? En quoi la VR raconte notre
temps présent ?

VENDREDI 6 JUILLET De 15 h à 16 h _____

Les enfants, le public conquis de la réalité virtuelle.

Ils ont entre 7 et 12 ans, et ils n'apprécient rien tant que d'enfiler un casque pour faire des expériences. Dans cette conversation publique, nous verrons comment la réalité virtuelle façonne à nouveau les rêves d'enfants et comment les créateurs portent la responsabilité de concevoir des récits adaptés.

SAMEDI 7 JUILLET De 15 h à 16 h _____ De 17 h à 19 h _____

Les matériaux de la réalité virtuelle.
Que regardons-nous quand nous
regardons de la réalité virtuelle ? Et
que sommes-nous supposés faire ?
Une conférence pour se donner des
repères d'appréciation de la réalité
virtuelle de création.

Happening théâtre VR.

Une séance de théâtre qui mêle per-
formance d'artiste et réalité.



> LA PROGRAMMATION OFFICIELLE DU VR ARLES FESTIVAL

FICTIONS

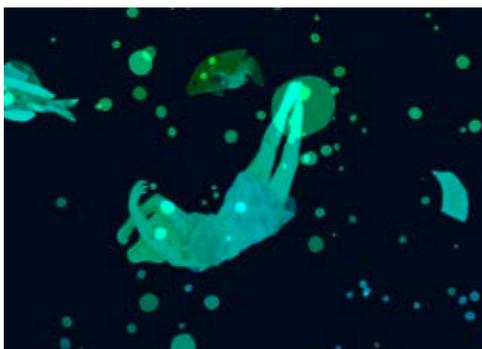


VAYSHA VR

Office national du film du Canada

ANNÉE : 2016 PAYS : CANADA DURÉE : 8 MIN LANGUE : FRANÇAIS / ANGLAIS
RÉALISATION : THEODORE USHEV
PRODUCTION : OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=P64WZBQDH4M](https://www.youtube.com/watch?v=P64WZBQDH4M) EN
[HTTPS://VIMEO.COM/151535907](https://vimeo.com/151535907) FR

Vaysha est une fillette née avec une particularité insolite : son œil gauche perçoit le passé, tandis que son œil droit ne voit que l'avenir. Vivre dans le présent est une impossibilité. Doit-elle énucléer l'un de ses yeux afin d'exister dans l'une de ces temporalités ? Est-elle condamnée à une appréhension confuse du réel ? Autant de questions au caractère aporétique.



RECALL

SharpSense

ANNÉE : 2017 PAYS : FRANCE DURÉE : ENVIRON 1 H LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : FERDINAND DERVIEUX ET JULIA SPIERS
PRODUCTION : SHARPSNSE

Un homme assommé qui se réveille sur une scène de crime, une vieille dame à la mémoire confuse, un ado un lendemain de soirée... Incarnez successivement les neuf membres d'une même famille et tentez de les aider à se souvenir pour comprendre leur histoire et le lien qui les unit. Remontez le fil de votre mémoire à travers des univers entièrement dessinés à la main. De la gravure au papier découpé en passant par la peinture ou le crayon de couleur, *Recall* est une expérience narrative unique en réalité virtuelle.



DINNER PARTY

Skybound Entertainment et RYOT / [Avant-première France](#)

ANNÉE : 2018 PAYS : ÉTATS-UNIS DURÉE : 13 MIN 30 S LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : ANGEL MANUEL SOTO
PRODUCTION : SKYBOUND ENTERTAINMENT ET RYOT
BANDE-ANNONCE [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=DKIPIUCNXOU](https://www.youtube.com/watch?v=DKIPIUCNXOU)

Dinner Party est une expérience de réalité virtuelle en 3D basée sur l'histoire vraie de Betty et Barney Hill, un couple interracial qui, en 1961, a prétendu avoir été enlevé par des extraterrestres. Il s'agit du tout premier témoignage de ce genre connu aux États-Unis. Lorsque les Hill n'ont pas pu se rappeler et mettre en lien les détails de cet événement inexplicable, ils ont tenté l'hypnose. Lors d'un dîner, ils diffusent l'enregistrement de la séance à leurs amis. Les spectateurs vivent alors les récits distincts et radicalement différents de l'enlèvement des Hill.

FICTIONS



VESTIGE

Atlas V, NSC Creative, Kaleidoscope

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE, ROYAUME-UNI, ÉTATS-UNIS DURÉE : 15-20 MIN LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : AARON BRADBURY
PRODUCTION : ATLAS V, NSC CREATIVE, KALEIDOSCOPE
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=EDOQZQVYLMU](https://www.youtube.com/watch?v=EDOQZQVYLMU)

Vestige est une expérience en réalité virtuelle qui explore la question de la fragilité de la mémoire et notre relation au deuil.

Au milieu d'un vide sidéral, des fragments de souvenirs reviennent peu à peu à Lisa. Nous naviguons avec elle à travers les bribes de son ancienne vie avec Erik et nous nous confrontons à la nature parcel-laire, et irréelle de sa mémoire. Se souvenir est un acte de création et de recréation.



FIREBIRD : THE UNFINISHED

InnerspaceVR / [Avant-première France](#)

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE DURÉE : 15 MIN LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : BALTHAZAR AUXIETRE
PRODUCTION : INNERSPACEVR
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=2QPMBKQEOKS](https://www.youtube.com/watch?v=2QPMBKQEOKS)

Dans la foulée de son titre multi-primé *Firebird - La Péri*, le studio Innerspace a décidé de poursuivre le développement de la collection *Firebird*. Inspirée par *Fantasia* de Walt Disney, cette série de spectacles en VR réunit musique classique, chorégraphie de ballet, avec des effets spéciaux de haute volée et des interactions simples qui transforment le spectateur en véritable acteur de l'expérience. Utilisant la réalité virtuelle comme une toile de peintre, Balthazar Auxietre, directeur créatif du studio, a su reprendre ce qui avait été le plus apprécié par le grand public et les critiques dans la formule initiale pour l'amener encore plus loin avec *Firebird - The Unfinished*. Dans cette nouvelle création musicale immersive, le spectateur joue le rôle du conservateur d'un musée dédié à Auguste, sculpteur célèbre pour ses sculptures ainsi que pour son histoire d'amour manquée avec l'une de ses apprenties, Camille. Alors que le conservateur inspecte le musée une dernière fois, la veille de l'inauguration, une tempête se déchaîne à l'extérieur, et soudain, les statues semblent chuchoter sous le pâle clair de lune. Les fantômes d'Auguste et de Camille apparaissent, et demandent votre aide : apporter la dernière touche à *l'Inachevée*, la sculpture mystérieuse qu'ils n'ont jamais réussi à terminer ensemble et ainsi parvenir à reconforter les deux âmes errantes du musée. *Firebird - The Unfinished* est une histoire d'amour dans un environnement féérique, où l'émotion et la grâce sont sublimes par l'interprétation du Toronto Symphony Orchestra des *Planètes* de Gustav Holst – une partition dans laquelle beaucoup trouveront des notes qui ont directement inspiré certains des compositeurs de musique de films les plus célèbres, de John Williams à Hans Zimmer et Alexandre Desplats.

DOCUMENTAIRES



700 REQUINS

Neotopy, Le Cinquième Rêve et ARTE

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE DURÉE : 12 MIN LANGUES : FRANÇAIS / ANGLAIS
RÉALISATION : MANUEL LEFÈVRE ET FRÉDÉRIC GOURDET
PRODUCTION : NEOTOPY, LE CINQUIÈME RÊVE ET ARTE
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QXSP6X3-S3E&VL=FR](https://www.youtube.com/watch?v=QXSP6X3-S3E&VL=FR)

Ce documentaire en réalité virtuelle suit l'expédition menée par le biologiste et photographe sous-marin Laurent Ballesta, sur l'atoll de Fakarava, en Polynésie française, où une meute de 700 requins fait la loi. Après des années d'étude, de nouvelles découvertes sur des stratégies de chasse sont sur le point d'être révélées... et pourraient nous faire changer de regard sur ces prédateurs. Pour réussir ce pari scientifique, technologique et humain, l'équipe se prépare depuis 2014 à plonger... au cœur de la meute.



THE SUN LADIES

Lucid Dreams Productions et Jack Blue Inc

ANNÉE : 2018 PAYS : ÉTATS-UNIS DURÉE : 7 MIN LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : CHRISTIAN STEPHEN ET CÉLINE TRICART
PRODUCTION : LUCID DREAMS PRODUCTIONS ET JACK BLUE INC
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/210654040](https://vimeo.com/210654040)

En 2014, les rebelles de l'EI ont envahi l'Irak et pris pour cible la communauté yézidie de Sinjar. Les hommes ont été tués, les femmes et les filles ont été enlevées pour servir d'esclaves sexuelles. Certaines d'entre elles ont réussi à s'échapper et ont mis sur pied une unité de lutte uniquement féminine, appelée Sun Ladies, afin de ramener leurs sœurs.



I SAW THE FUTURE

DA PROD et ARTE

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE DURÉE : 6 MIN LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : FRANÇOIS VAUTIER
PRODUCTION : DA PROD ET ARTE
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=KQ5KLAB03TY](https://www.youtube.com/watch?v=KQ5KLAB03TY)

En 1964, Arthur C. Clarke, scénariste de Kubrick sur *2001*, nous dévoile sa vision du futur. En revisitant le signal transmis par ces premières images cathodiques, ce film expérimental en réalité virtuelle nous plonge littéralement à l'intérieur de la matrice sonore et visuelle qui constitue le cœur de cette archive. *I Saw the Future* propose au spectateur de s'immerger dans un espace tridimensionnel faisant écho aux prédictions futuristes d'un savant visionnaire et humaniste.

DOCUMENTAIRES



ROXHAM 2017

Office national du film du Canada / [Avant-première France](#)

ANNÉE : 2018 PAYS : CANADA DURÉE : 15 MIN LANGUE : N.C.
RÉALISATION : MICHEL HUNEULT
PRODUCTION : OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/263877966](https://vimeo.com/263877966)

Un récit immersif sur le chemin Roxham, fragment de frontière où l'on arrête et où l'on accueille à la fois. Le photographe Michel Huneault documente l'interception de demandeurs d'asile passant des États-Unis vers le Canada et leur quête confuse d'un lieu sûr.



UN BAR AUX FOLIES BERGÈRE

IKO et ARTE France / [Avant-première France](#)

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE DURÉE : 6 MIN LANGUE : N.C.
RÉALISATION : GABRIELLE LISSOT
PRODUCTION : IKO ET ARTE FRANCE
BANDE-ANNONCE :

Un Bar aux Folies Bergère VR est une plongée en quatre actes dans la célèbre peinture de Manet, tour à tour dans la tête du peintre, dans celle de son modèle Suzon, du client qui l'observe et d'un visiteur de la galerie Courtauld où est désormais exposée l'œuvre. Du regard de l'artiste à celui du spectateur, un voyage dans l'effervescence des Folies Bergère à la fin du XIX^e siècle.

CRÉATIONS ARTISTIQUES

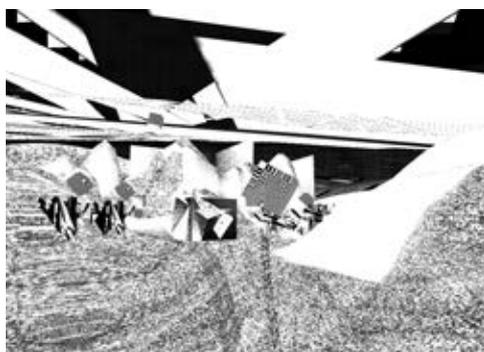


MUSEUM OF SYMMETRY

Office national du film du Canada / **Avant-première France**

ANNÉE : 2018 PAYS : CANADA DURÉE : 20 MIN LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : PALOMA DAWKINS PRODUCTION : OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/261848776](https://vimeo.com/261848776)

Comment verriez-vous le monde si la vie était un jeu sans règles et sans risque ? Entrez dans l'univers explosif de la caricaturiste et animatrice Paloma Dawkins avec ce jeu absurde qui vous emmène à travers les nuages les plus hauts, jusqu'aux profondeurs de l'océan et à travers des modèles d'harmonie pure. Produit par l'Office national du film du Canada, *Museum of Symmetry* est un jeu d'aventures de réalité virtuelle où des animations 2D excentriques se déroulent sur un terrain de jeu interactif en 3D, immersif pour le corps et l'esprit. Une création artistique détonante, rafraîchissante et exaltante, qui entraîne le joueur à travers la terre, le feu, le vent et l'eau. *Museum of Symmetry* perturbe la narration classique des jeux pour créer une expérience unique de notre relation à la nature et à nous-mêmes.



DCT:SYPHONING. THE 1000000th (64th) INTERVAL

ANNÉE : 2015-2016 PAYS : PAYS-BAS DURÉE : N.C. LANGUES : FRANÇAIS / ANGLAIS
ARTISTE : ROSA MENKMAN PRODUCTION : N.C.
SITE ET TÉLÉCHARGEMENT DE L'APPLICATION : [HTTPS://BEYONDRÉSOLUTION.INFO/DCT-SYPHONING](https://beyondresolution.info/dct-syphoning)

DCT:SYPHONING fait partie d'un vaste ensemble qui explore et questionne la définition d'écran ou résolution, soit la matière même dont la réalité virtuelle est faite. Inspiré par le roman *Flatlands* d'Edwin Abbott Abbott, *DCT:SYPHONING* raconte en VR le voyage de deux blocs DCT, Senior et Junior, à travers un univers abstrait. Ces environnements simulés sont faits dans la matière de la compression, depuis les premières images graphiques rastérisées jusqu'aux dernières techniques de simulation utilisées dans l'image de synthèse ultra-réaliste.



STAPHYLOCULUS

ANNÉE : 2017 PAYS : GRÈCE / USA DURÉE : N.C. LANGUE : ANGLAIS
ARTISTE : THEO TRIANTAFYLIDIS PRODUCTION : N.C.
SITE : [HTTP://SLIMETECH.ORG/](http://slimetech.org/)

Staphylococcus nous emmène au cœur du désert californien de Joshua Tree, où l'artiste a installé un équipement complet de réalité virtuelle. Alors que nous flottons sans corps dans l'air brûlant, des micro-organismes se fauflent entre les pierres et viennent nous coller à la peau...

CRÉATIONS ARTISTIQUES



I NEVER PROMISED YOU A GARDEN

ANNÉE : 2017 PAYS : FRANCE DURÉE : N.C. LANGUE : N.C.
ARTISTE : MÉLANIE COURTINAT PRODUCTION : PASTORPLACZEK STUDIO ET ECAL
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/233232576](https://vimeo.com/233232576) SITE : MELANIECOURTINAT.COM

I Never Promised You A Garden est une installation immersive mettant en scène un jardin suspendu interactif et génératif. Onirique et subtile, l'installation propose une approche critique des interactions en VR et souligne l'irruption du virtuel dans le réel.



IN THE EYES OF THE ANIMAL

ANNÉE : 2016 PAYS : N.C. DURÉE : N.C. LANGUE : N.C.
ARTISTE : MARSHMALLOW LASER FEAST
PRODUCTION : N.C.
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/140057053](https://vimeo.com/140057053)

In The Eyes of The Animal nous fait voir la même forêt vue depuis le monde sensoriel de quatre animaux différents : un moustique, une libellule, une grenouille et une chouette. Très différentes les unes des autres, ces perceptions font apparaître un monde nouveau, nous faisant réfléchir à notre conception de la réalité.



TREEHUGGER : WAWONA

ANNÉE : 2017 PAYS : N.C. DURÉE : N.C. LANGUE : N.C.
ARTISTE : MARSHMALLOW LASER FEAST
PRODUCTION : N.C.
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/195539105](https://vimeo.com/195539105) SITE : [HTTP://WWW.TREEHUGGERVR.COM/](http://WWW.TREEHUGGERVR.COM/)

Peut-on devenir un arbre ? Montré pour la première fois en France, l'installation *Treehugger : Wawona* nous fait entrer dans les entrailles d'un séquoia géant. Nous devenons une particule d'eau qui va remonter l'arbre depuis les racines jusqu'au sommet, traçant ainsi le cycle essentiel de la photosynthèse. Une façon de développer une empathie nouvelle avec le monde complexe et relationnel des forêts.

CRÉATIONS ARTISTIQUES



DiMoDA 3.0

Avant-première européenne

ANNÉE : 2018 PAYS : N.C. DURÉE : N.C. LANGUE : ANGLAIS
ARTISTE : MOREHSHIN ALLAHYARI, KORAKRIT ARUNANONDCHAI, VICKI DANG, DEBBIE DING, PAUL HERZ,
RINDON JOHNSON, SHANE MECKLENBURGER
PRODUCTION : N.C.
APP TÉLÉCHARGEABLE (GRATUIT) : [HTTPS://DIMODA.ART/DOWNLOADS](https://DIMODA.ART/DOWNLOADS) SITE : [HTTP://DIMODA.ART/](http://DIMODA.ART/)

Le VR Arles Festival accueille la première européenne de DiMoDA 3.0. DiMoDA est un musée virtuel de VR. Conçu par les artistes Alfredo Salazar-Caro et William Robertson, DiMoDA a présenté 15 œuvres VR depuis la première édition en 2015, à la Transfer Gallery de New York. Disponible gratuitement sur Internet, l'exposition *DiMoDA* a été montrée dans des musées et galeries à New York, Miami, Chicago, Berlin, Düsseldorf, Dubaï et Bangkok.

Pour cette nouvelle édition de l'exposition *Gateways and Talismans*, le collectif DiMoDA invite une nouvelle fois des figures montantes de la scène New Media. Par exemple, Morehshin Allahyari, artiste iranienne basée à New York et connue pour son travail sur l'impression 3D avec *ISIS* et *The 3D Additivist Cookbook*, présente *She Who Sees The Unknown*, refiguration féministe de figures mythologiques persanes. DiMoDA 3.0 présente également les premières œuvres en VR de Rindon Johnson, Paul Herz, Korakrit Arunanondchai, Vicki Dang, Debbie Ding et Shane Mecklenburger.

JEUNE PUBLIC

Le renforcement du dispositif dédié au jeune public a vu le jour sur une idée originale de BNP Paribas, qui a fait des jeunes l'un des piliers de sa stratégie d'engagement d'entreprise. Cette section du Festival se distingue par une programmation de quatre films dédiés aux plus jeunes, et par un cycle de 10 ateliers de découverte de la réalité virtuelle et d'éducation à l'image pour les accompagner dans l'apprentissage et l'usage de cette technologie immersive.



LE PETIT PRINCE VR

Red Accent

ANNÉE : 2017 PAYS : FRANCE DURÉE : 15 MIN LANGUE : FRANÇAIS
RÉALISATION : PRODUCTION : RED ACCENT
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=Z13-QQUAWHO](https://www.youtube.com/watch?v=Z13-QQUAWHO)
[HTTPS://VIMEO.COM/237097742](https://vimeo.com/237097742)

Le Petit Prince VR est une aventure interactive qui retrace les événements du chef-d'œuvre de Saint-Exupéry. Soyez créatif, prenez votre envol à bord d'un biplan et voyagez de planète en planète !



SONARIA

Google Spotlight Stories

ANNÉE : 2017 PAYS : ÉTATS-UNIS DURÉE : 3 MIN LANGUE : MUET
RÉALISATION : SCOT STAFFORD ET CHROMOSPHERE PRODUCTION : GOOGLE SPOTLIGHT STORIES
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=ETT9VOLTDD5](https://www.youtube.com/watch?v=ETT9VOLTDD5)

Suivez deux créatures en constante évolution qui s'écoulent d'une forme de vie à l'autre dans un voyage sonore et lumineux. Le langage visuel de *Sonaria* est simple et abstrait, conçu pour suggérer, tandis que le langage sonore est stratifié et immersif, conçu pour répondre.



DANS LA PEAU DE THOMAS PESQUET

La Vingt-Cinquième Heure, Prospect TV, France Télévisions, DVgroup

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE DURÉE : 12 MIN LANGUE : FRANÇAIS
RÉALISATION : PIERRE-EMMANUEL LE GOFF ET JÜRGEN HANSEN
PRODUCTION : LA VINGT-CINQUIÈME HEURE, PROSPECT TV, FRANCE TÉLÉVISIONS, DVGROUP
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/218955498](https://vimeo.com/218955498)

Dans les centres d'entraînement de la Nasa à Houston (USA), faites vous aussi l'expérience des tests qui préparent les astronautes à partir dans l'espace. Au programme : suivez Thomas Pesquet dans la centrifugeuse et plongez avec lui dans une gigantesque piscine destinée aux simulations de sortie extra-véhiculaire.

JEUNE PUBLIC

Le renforcement du dispositif dédié au jeune public a vu le jour sur une idée originale de BNP Paribas, qui a fait des jeunes l'un des piliers de sa stratégie d'engagement d'entreprise. Cette section du Festival se distingue par une programmation de quatre films dédiés aux plus jeunes, et par un cycle de 10 ateliers de découverte de la réalité virtuelle et d'éducation à l'image pour les accompagner dans l'apprentissage et l'usage de cette technologie immersive.



MICRO GIANTS

Digital Domain

ANNÉE : 2017 PAYS : CHINE DURÉE : 7 MIN
LANGUE : MUET
RÉALISATION : YIFU ZHOU PRODUCTION : DIGITAL DOMAIN
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/225973541](https://vimeo.com/225973541)
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=A13WGYDLOQ4](https://www.youtube.com/watch?v=A13WGYDLOQ4)

Micro Giants est une expérience de VR générée par ordinateur qui donne une perspective sans précédent et très engageante de la vie des insectes. Représentant un comportement d'insectes réaliste dans un décor de jungle, *Micro Giants* est la narration visuelle à son meilleur. Il combine un contenu éducatif et un divertissement immersif pour partager les lois du royaume des insectes.

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

> CONTACTS

Contact Organisation festival

Jessica Lamacque : jessica@fisheye360.fr

Emma Deshayes : emma@fisheye360.fr

Contact Presse VR Arles Festival

Henry Conseil : agence@henryconseil.com

Contact presse BNP Paribas :

Renato Martinelli : renato.martinelli@bnpparibas.com

Contact presse Les Rencontres d'Arles :

Claudine Colin Communication : rencontresarles@claudinecolin.com
