

Sélection VR

Expériences VR sélectionnées par Hannah Loué, Chargée de projet au département numérique de l'Institut français de Paris et Majid Seddati, directeur artistique du FIAV

La France bénéficie d'une reconnaissance internationale dans le secteur de la réalité virtuelle. Son système unique de soutien financier à la création mis en place par le CNC dès 2007 pour les expériences numériques a permis la production de nombreuses œuvres majeures, régulièrement présentées et primées dans les festivals du monde entier, et l'émergence d'artistes.

Afin de permettre au réseau culturel français à l'étranger (Instituts français, Alliances Françaises, services culturels des ambassades) de faire découvrir à l'international la créativité et la diversité des œuvres françaises, l'Institut français met à sa disposition, grâce à la Sélection VR, plus d'une trentaine d'œuvres de réalité virtuelle pour une diffusion non commerciale, au sein de ses espaces ou ceux de ses partenaires.

Classées en trois thèmes - Fiction, Documentaire, Arts et Patrimoine -, les œuvres de la Sélection VR présentent par leur diversité de sujet et de forme une sélection riche et variée représentative de la création française en matière de réalité virtuelle.

France has gained international recognition in the virtual reality sector. Its unique system of financial support for creation set up by the CNC in 2007 for digital experiences has allowed the production of many major works, regularly presented and awarded in festivals around the world, and the emergence of artists.

In order to allow the French cultural network abroad (French Institutes, Alliances Françaises, cultural services of embassies) to discover the creativity and diversity of French works internationally, the Institut français is making available, thanks to the VR Selection, more than thirty virtual reality works for non-commercial distribution, within its spaces or those of its partners.

Classified into three themes - Fiction, Documentary, Arts and Heritage - the works in the VR Selection present, through their diversity of subject and form, a rich and varied selection representative of French creation in virtual reality.

Hannah Loué est Chargée de projet au département numérique de l'Institut français. Elle a rejoint l'Institut français en septembre 2018 où elle œuvre à la diffusion de la création numérique française et à l'accompagnement des professionnels dans leur développement à l'international. Avant de rejoindre l'Institut français, Hannah Loué occupait le poste de Chargée de mission pour les projets culturels et le mécénat auprès des services culturels de l'Ambassade de France aux États-Unis, (Consulat de France à San Francisco) de 2013 à 2018.

Hannah Loué is Program Manager for the Digital Department of the Institut français. She joined the team in September 2018 where she works to further the circulation of French digital creation and to accompany French professionals in their international development. Before joining the Institut français, Hannah Loué was Program Manager for the cultural services of the French Embassy in the United States (based at the French Consulate in San Francisco), from 2013 to 2018.

En partenariat avec

**INSTITUT
FRANÇAIS**

Réalité virtuelle

Faculté des Lettres et des Sciences Humaines Ben M'sik
Du 23 au 27 novembre

FICTION

- **A Fisherman's Tale** de Balthazar Auxière et Alexis Morozt

Avec A Fisherman's Tale, plongez dans la peau d'un pêcheur le temps d'un conte surréaliste.

Entre énigmes à résoudre et tempête en pleine mer, évoluez telle une légende des mers aux côtés de personnages haut en couleurs.

Des mondes imbriqués dans des rêves, des souvenirs imbriqués dans des maquettes... Arriverez-vous à comprendre où le narrateur vous emmène ?



Piégé dans une mise en abyme, entre version miniature et modèle géant d'un phare de pêcheur, analysez ce qui vous entoure pour comprendre ce qui vous a propulsé dans cet univers fantastique. Arriverez-vous à prouver à votre père votre aptitude à être un vrai loup de mer ?

Au jeu vidéo en réalité virtuelle s'ajoute un court-métrage de 5 minutes en vidéo 360°, qui constitue une expérience à part entière, introduisant l'histoire du jeu.

Innerspace VR s'associe à ARTE pour mettre en scène A Fisherman's Tale, ce conte doux amer à la direction artistique époustouflante, une histoire à double sens soutenue par l'ironie de ses auteurs.

Le jeu sera disponible à l'automne 2018 sur tous les casques VR : Oculus Rift, Vive, Windows Mixed Reality et PlayStationVR.

- **Lifeline** de Victor Michelot

Lifeline, c'est l'histoire de ce moment figé durant lequel vous tombez amoureux.

Il n'y a ni passé, ni présent, ni futur mais une seule et même sphère hors du temps et de l'espace dans laquelle sentiments, souvenirs et désirs sont confondus.



- **Battlescar** de Nico Casavecchia et Martin Allais

Battlescar est un film d'animation de Nico Casavecchia et Martin Allais. Ce récit initiatique nous transporte au cœur de la scène punk new-yorkaise des années 1970 sur les pas de Lupe (incarnée par Rosario Dawson) et Debbie, deux jeunes femmes voulant monter un groupe de rock. Ce Film a été co-produit avec Arte et soutenu par le CNC et Rhône Alpes Cinéma.



DOCUMENTAIRE

- **Notes on Blindness : Into Darkness** de Arnaud Colinart, Amaury La Burthe, Peter Middleton & James Spinney

Notes on Blindness : Into Darkness est une expérience interactive en réalité virtuelle accompagnant le long métrage documentaire éponyme. Également basée sur les enregistrements originaux de John Hull, cette expérience composée de six chapitres a recours à la technologie de la réalité virtuelle et à des mécaniques de gameplay pour immerger l'utilisateur dans l'expérience cognitive et émotionnelle de la cécité.



Chaque scène fait référence à un moment, un souvenir et un lieu précis abordés dans le journal intime de John Hull. Ensemble, elles constituent une expérience profondément immersive dans un environnement en animation 3D temps réel magnifié par une spatialisation audio binaurale.

Développée sous Unity, Notes On Blindness VR est disponible en version anglaise, française et allemande pour les casques de réalité virtuelle Samsung Gear (Oculus). Des versions 360° et Cardboard sont également disponibles sur l'Apple Store et le Google Play Store.

- **The Real Thing/Archi-Vrai** de Benoit Felici et Mathias Chelebourg

Avec Archi-Vrai vivez le faux pour de vrai.

Ce documentaire en réalité virtuelle explore trois « simulacres urbains » situés dans la périphérie de Shanghai, inspirés par Paris, Venise et Londres.

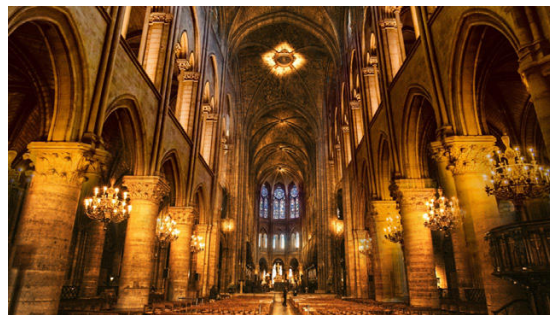
Leurs habitants nous font découvrir des quartiers à la fois factices et vivants, familiers et trompeurs. Cette promenade architecturale est aussi une expérience sensorielle.

Pour saisir l'essence de ces lieux, et surmonter le trouble qu'ils inspirent, il faudra déceler le vrai dans le faux, et le faux dans le vrai...



- **Revivre Notre-Dame**, de Rochereuil Chloé, Cofondatrice de TARGO et réalisatrice de documentaires

Neuf mois après l'incendie, Revivre Notre-Dame est un documentaire en réalité virtuelle nommé aux Emmy® Awards d'une durée de 17 minutes créé en partenariat avec Oculus de Facebook. Revivre Notre-Dame propose une immersion exceptionnelle dans la cathédrale avant et après l'incendie.





Le premier temps fort du documentaire, basé sur des images filmées quelques mois avant l'incendie, revient sur l'histoire de la cathédrale racontée par l'historien Jean-Michel Leniaud; mais aussi sur le rapport affectif des parisiens avec la cathédrale, décrit par la Maire de Paris Anne Hidalgo. Il met aussi en scène Patrick Chauvet, le recteur-archiprêtre de la cathédrale, évoquant ses souvenirs émouvants dans la cathédrale et ses réflexions sur l'après-incendie.

Le deuxième temps fort propose une immersion hors-du-commun au coeur du chantier de restauration de Notre-Dame avec des images exceptionnelles filmées en réalité virtuelle à l'intérieur et à l'extérieur de la cathédrale détruite. Pour cette seconde partie, les équipes de TARGO ont pu pénétrer au coeur du chantier de restauration et filmer au plus près des destructions, sous la nef endommagée.



ARTS ET PATRIMOINE

- **En tête à tête avec la Joconde** (réalisée par Emissive – est la première expérience en VR proposée au public par le Musée du Louvre)

En tête-à-tête avec La Joconde – réalisée par Emissive – est la première expérience en VR proposée au public par le Musée du Louvre.

L'expérience révèle les dernières recherches scientifiques concernant l'innovation artistique de Léonard de Vinci et ses techniques et procédés de peinture, à travers une visualisation exceptionnelle en réalité virtuelle qui leur donne vie.



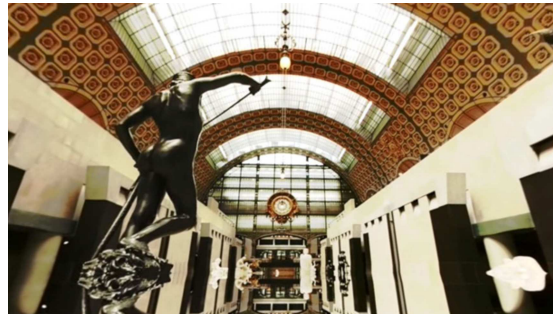
- **Un Bar aux Folies Bergère** de Gabrielle Lissot

Un Bar aux Folies Bergère nous transporte dans la tête, les yeux et les pensées des quatre personnages du chef d'œuvre de Manet.

C'est une narration riche en émotion mise en image par Gabrielle Lissot, réalisatrice d'animation primée (Clermont-Ferrand, présélection aux Césars).

La portée du projet, au-delà du documentaire, vise à faire ressentir l'ambivalence de la Belle Époque et la sophistication d'une œuvre dont les experts se disputent encore l'interprétation.

Du regard de l'artiste à celui du spectateur, un voyage dans l'effervescence des Folies Bergère à la fin du XIXe siècle.



- **Le Musée d'Orsay** de Vincent Ravalec

Avec Paris l'envers du décor : le Musée d'Orsay, le Forum des images revisite des lieux emblématiques parisiens filmés sous un angle inédit.

Il revivifie le patrimoine architectural et culturel de Paris comme le Musée d'Orsay et révèle la majesté de l'un des plus grands musées d'Europe et la beauté des œuvres exposées.



En partenariat avec

**INSTITUT
FRANÇAIS**

Réalité virtuelle

Faculté des Lettres et des Sciences Humaines Ben M'sik
Du 23 au 27 novembre