8/15 octobre 2016

FNC eXPlore

Cette année, la nouvelle section FNC eXPlore expose à travers des parcours thématiques qui optimisent l'expérience des spectateurs, des œuvres interactives de réalité virtuelle, des installations et également des films interactifs et immersifs en salle. Afin de démocratiser l'utilisation de ce médium d'avant-garde, les parcours sont libres et gratuits. Des conférences et des ateliers complètent l'expérience, aiguisent le regard critique et posent de nouvelles réflexions. This year, the FNC is introducing a new section, FNC eXPlore, made up of interactive, virtual reality works and installations exhibited along downtown walking tours, organized in thematic programmes to maximize the spectator experience; as well as interactive and immersive movies in theatres. To democratize the use of this avant-garde medium, the programmes are free and open to all. Conferences and workshops complete the experience, sharpening critical thought and encouraging new ways of thinking.

BE BOY BE GIRL

FREDERIK DUERINCK + **MARLEINE VAN DER WERF** | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
PAYS-BAS | **2016** | **PREMIÈRE CANADIENNE** CANADIAN PREMIERE

Grâce aux sens, on redevient notre corps ou celui d'autrui. Une expérience multisensorielle qui fait appel à la vue, l'ouïe, le toucher et l'odorat. Cette installation crée une illusion en activant les sens, une combinaison de l'odorat, du touché (à l'aide de lumières infrarouges et d'un ventilateur), de la vue (une vidéo 3D, 360°, filmée à Hawaï à l'aide d'un dispositif construit sur mesure par Frederik) et de l'ouïe avec des sons omni. Nos corps sont plus que des yeux, des oreilles : ils deviennent les véhicules pour ressentir et remettre en question la réalité. A sensory experience of the other's body. A multi-sensory experiment that engages sight, hearing, touch, and smell. By activating four senses — smell, touch, (through infrared light and a fan), sight (360° 3D video filmed in Hawaii using a custom rig built by Frederik) and hearing (through the use of omni sound) — the installation creates a convincing illusion. A work that transcends the eyes and ears to turn the body into a vehicle for experiencing and challenging reality.

BREAK A LEG

APELAB | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
SUISSE | **2016** | **PREMIÈRE CANADIENNE** CANADIAN PREMIERE

Votre chance pour faire de la magie. Une expérience interactive conçue pour la réalité virtuelle. Inspiré par les spectacles de prestidigitateurs du 19e siècle, tels que Houdini et Kellar, *Break a Leg* plonge le spectateur dans un univers décalé alors qu'il joue le rôle d'un magicien qui doit livrer une performance devant un public aussi exigeant qu'imprévisible. Your chance to become a magician. An interactive experience designed for virtual reality. Inspired by 19th-century magic shows like Houdini and Kellar, *Break a Leg* immerses you in an offbeat universe as you play the role of an illusionist who has to perform on stage in front of a demanding and unpredictable audience.

IN MY SHOES

JANE GAUNTLETT | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
ROYAUME-UNI | **2016** | **PREMIÈRE MONDIALE** WORLD PREMIERE

Dans la peau de Jane, les réalités seront mieux comprises et dites. Une histoire vraie, celle de Jane, racontée en réalité virtuelle. Ses amis, des inconnus et son épilepsie. Cette expérience mélangeant film, théâtre, technologie et empathie fait partie du projet documentaire à la première personne *In My Shoes*. Jane souffre d'une affection neurologique. Ses crises provoquent chez elle l'incapacité de contrôler ses pensées, ses paroles et ses actions. L'épilepsie dont Jane souffre est complexe, imprévisible et lui donne l'impression qu'elle est habitée par une créature déchaînée. In Jane's shoes, in Jane's world. The true story of Jane, friends, strangers and epilepsy, told in virtual reality. Part of the *In My Shoes* first-person documentary project, it fuses film, theatre, technology and empathy. Jane has a neurological condition. She has seizures that inhibit control of her thoughts, words and actions. Jane's form of epilepsy is complex and unpredictable, and makes her feel as though "an unruly beast" inhabits her body.

PATTERNS ●

PIERRE FRIQUET | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
QUÉBEC/CANADA, FRANCE | **2016** | **PREMIÈRE MONDIALE** WORLD PREMIERE

Une expérience surnaturelle d'horreur psychédélique contant l'émergence d'un passé refoulé. Walter est placé sous hypnose afin de trouver la cause du sentiment qui l'habite d'être dépossédé de son corps. Ce voyage mental à travers ses souvenirs, son imagination et un cauchemar récurent lui permettra de décoder d'étranges présages de son passé. Il y découvrira un secret de famille ayant pris la forme d'un monstre rôdant dans les soubassements de sa maison ancestrale. A supernatural horror psychedelic experience narrating the reemergence of a repressed past. Walter plunges into a hypnosis session to investigate why he feels dispossessed from his own body. Through memories, imagination and a recurrent nightmare, he travels on a mental journey to decipher bizarre signs of his own past. What Walter encounters is a family secret in the form of a monster that goes on a rampage in the sewage of his ancestral house.

LE VERTIGE DES AUTRES

GUILLAUME PERREAULT ROY | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
QUÉBEC/CANADA | **2016**

Un pas par devant un pas par arrière dans un monde inconnu. Une installation de réalité virtuelle qui déploie un parcours scénographique évoquant le rôle d'observateur de l'artiste visuel. L'expérience met en scène les œuvres de Jeannette Perreault, des portraits esquissés en public. Ce sont les « autres ». Le projet est issu d'une recherche sur l'effet de présence lié aux espaces virtuels déambulatoires. Les figures interactives y proposent un rapport à l'espace en créant un sentiment d'immersion exceptionnel. One step forward, one step back in an unknown world. Le vertige des autres is a VR installation in which a scenographic pathway unfolds, recalling the visual artist's role as an observer. The experience is centred around artworks by Jeannette Perreault, portraits that were drawn in public. Those are "the others." The project stems from research on the effects of presence in virtual environments in which you can physically move. Its interactive figures offer a relationship with the space that creates an exceptional immersive feeling.

*Ce projet a bénéficié du support du programme de création d'œuvres de la SAT.
This project was supported through the SAT's artwork creation program.

LA PÉRI ●

BALTHAZAR AUXIÈTRE + **INNERSPACEVR** | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
FRANCE | **2016** | **PREMIÈRE NORD-AMÉRICAINE** NORTH AMERICAN PREMIERE

Dans un monde féerique, on se met à danser. Inspirée par *Fantasia* de Walt Disney, *La Péri* est un époustouflant pas de deux, dont l'un des deux danseurs sera incarné par vous-même ! Sur la scène, vous jouerez le rôle d'Iskender, un prince mourant, à la recherche de la fleur d'immortalité. En arrivant enfin devant l'artéfact tant désiré vous ferez face à un esprit gardien, *La Péri*, laquelle se transformera progressivement en une magnifique ballerine et tentera de vous ensorceler pour vous empêcher de prendre possession de la fleur. A magical world where dance holds sway. Inspired by Walt Disney's Fantasia, *La Péri* is a breathtaking dance duet where one of the dancers is you! On stage, you play the role of Iskender, a dying prince in search of the flower of immortality. When you finally locate the coveted object, you will have to face down a guardian spirit, *La Péri*, who gradually transforms into an exquisite ballerina trying to bewitch you to keep you from getting hold of the flower.

● En compétition In competition

LATE SHIFT ○

TOBIAS WEBER | **FILMS INTERACTIFS ET IMMERSIFS** INTERACTIVE AND IMMERSIVE FILMS
SUISSE, **ROYAUME-UNI** | **2016** | **PREMIÈRE CANADIENNE** CANADIAN PREMIERE

Un film avec plusieurs fins possibles où le spectateur choisit le scénario. Un film interactif aux accents cinématiques, basé sur une seule histoire, mais dont les ressorts narratifs multiples et les sept fins différentes sont déterminés par les choix du public. À Londres, un étudiant, contraint de participer au braquage d'un célèbre hôtel de ventes, doit maintenant prouver son innocence. Comment réagira le public, alors que tout semble l'accabler ? L'assistance vote à la majorité pendant que l'histoire se poursuit. A film in which the audience chooses the plot. An interactive movie of cinematic quality, based on one story, countless storylines and seven different endings defined by the audience's choices. A student has to prove his innocence after being forced into robbing a famous London auction house. How will the audience decide to act when everything is turning against him? The audience makes decisions for the interactive thriller's hero based on majority votes while the movie keeps running seamlessly.

TANTALE ○

GILLES PORTE | **FILMS INTERACTIFS ET IMMERSIFS** INTERACTIVE AND IMMERSIVE FILMS
FRANCE | **2016** | **PREMIÈRE MONDIALE** WORLD PREMIERE

Avec 5 fins différentes et 25 façons d'y arriver, le spectateur est le héros. Septembre 2017. Le Président de la République française se rend dans l'hôtel Carlton où de nombreuses personnalités sportives ou politiques sont réunies afin de désigner la ville organisatrice des prochains Jeux olympiques d'été. Dans les couloirs feutrés de l'hôtel, on spécule en secret. Car l'attribution des jeux scelle aussi le sort d'enjeux très éloignés de l'épicentre olympique. Or, dans *Tantale*, c'est à vous de choisir, car vous êtes le Président. Et si vos décisions pouvaient changer le cours des choses? With 5 different endings and 25 ways to get there, the viewer is the hero. September 2017. The President of the French Republic goes to the Carlton Hotel where numerous sports celebs and political figures have gathered to designate the host city of the next summer Olympics. In the plush corridors of the luxury hotel, there's lots of secret speculation — since assigning the games also seals the fate of issues a world away from the Olympic playing fields. In *Tantale*, it's all up to you… because you're the President. What if your decisions could change the course of events?

LA GARDE

FRAGMENT.IN ET SUPERLIFE | **INSTALLATIONS**
SUISSE | **2016** | **PREMIÈRE NORD-AMÉRICAINE** NORTH AMERICAN PREMIERE

GAFA toi ! Les méchants te dominent ! Cette Installation interactive permet de découvrir nos traces numériques en manipulant une marionnette dont les fils sont autant de liens à notre identité GAFA (pour Google, Amazon, Facebook, Apple). Inspirée du projet interactif Dada-Data.net (Numix 2016 pour la meilleure œuvre artistique), *La Garde* est un hommage, fait de cœur et de carton, à l'artiste dada, Sophie Taeuber, ainsi qu'à sa réflexion sur la guerre mécanisée, il y a de cela un siècle. GAFA yourself! The wicked dominate you! This interactive installation lets viewers trace their digital footprints by manipulating a puppet whose strings link to their GAFA (Google/Amazon/Facebook/Apple) identity. Inspired by the interactive project Dada-Data.net (Numix 2016 for best artistic work), *La Garde* is a heartfelt handmade tribute to Dada artist Sophie Taeuber and her reflections on mechanized war over a century ago.

● En compétition In competition

ZONE A

THE ROSE AND I ●

PENROSE STUDIOS | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
ÉTATS-UNIS | **2016** | **PREMIÈRE CANADIENNE** CANADIAN PREMIERE

L'histoire du Petit Prince et de sa rencontre avec une rose. Film de réalité virtuelle, immersif, animé, réalisé par les artistes, animateurs et conteurs des Penrose Studios, *The Rose And I* nous parle de solitude, d'amitié, d'amour et de souffrance. Venez rencontrer Rose dans un endroit insolite et accompagnez-la dans un voyage vers un nouvel univers. The story of the Little Prince and the time he met a rose. An immersive, animated VR film. Crafted by the artists, animators and storytellers of Penrose Studios, *The Rose And I* is about loneliness, friendship, love and loss. Come meet a lonely Rose living in the unlikeliest of places, and join her as she transports you to a brand new universe.

MARS 2030 ●

JULIAN REYES | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
ÉTATS-UNIS | **2016** | **PREMIÈRE MONDIALE** WORLD PREMIERE

Un voyage féerique sur Mars, les yeux bien ouverts et le cœur calme ! Par le biais d'un projet collaboratif, la NASA et le M.I.T. ont conçu une expérience de réalité virtuelle visant à reproduire une mission sur Mars, prévue en 2030. Le spectateur prend place dans un habitat au côté de trois astronautes pour un long séjour sur la planète rouge. Ce projet est le fruit de deux ans de travail et de recherches poussées afin de fournir une expérience des plus vraisemblables sur le plan scientifique. A dreamy trip to Mars: be curious, there's plenty to discover! *Mars 2030* is a partnership between NASA and MIT to create a virtual reality vision for what a mission to Mars in the year 2030 would look like. You take the place of an astronaut living in a habitat along with three others for a long-term stay on Mars. We've approached this project with the highest regard to scientific accuracy with over two years of extensive research.

SEQUENCED

APELAB | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
SUISSE | **2016** | **PREMIÈRE NORD-AMÉRICAINE** NORTH AMERICAN PREMIERE

Notre attention mène l'histoire. Viens l'essayer, tu vas voir ! Dans un avenir proche, une adolescente devient la gardienne de la dernière ville sur terre. Elle va changer la destinée du monde en fusionnant connaissance instinctive de la nature avec la bienveillance de l'intelligence artificielle, analyse et clairvoyance. *Sequenced* est une série animée interactive en réalité virtuelle dans laquelle les personnages et l'histoire évoluent selon l'attention du spectateur. Where you focus determines the script — try it and you'll see! In a near future, a teenage girl becomes Guardian of the last city on Earth. She will change the planet's fate by fusing her instinctive knowledge of nature with an artificial intelligence's benevolence and applying analysis and foresight. *Sequenced* is an interactive animated series for virtual reality where the characters and story evolve depending on your focus.

ZONE B

INVISIBLE ●

DARREN EMERSON | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
ROYAUME-UNI | **2016** | **PREMIÈRE NORD-AMÉRICAINE** NORTH AMERICAN PREMIERE

Pour quelques minutes, leur grande douleur devient visible. Cachés derrière les hauts murs des prisons des faubourgs, des milliers de migrants sont retenus captifs, sans perspective de libération. Au cœur de cette cocotte-minute psychologique, ils tentent de justifier leur droit de séjour au Royaume-Uni. Ce film fait entendre la voix de ceux qui subissent l'expérience de la détention, tout en levant le voile sur un système qui nie les identités et afflige encore davantage les plus vulnérables. For a few moments, their pain becomes tangible. Concealed behind 20-foot prison walls on the margins of cities, thousands of people are detained indefinitely. In this psychological pressure cooker, they desperately attempt to prove why they should be allowed to stay in the UK. The film gives a voice to those with firsthand experience of being incarcerated as it exposes the realities of a detention system that strips away identity, further damaging society's most vulnerable members.

NOTES ON BLINDNESS

ARNAUD COLINART + **AMAURY LA BURTHE** + **PETER MIDDLETON** + **JAMES SPINNEY**
ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE VIRTUAL REALITY WORKS
FRANCE, ROYAUME-UNI | **2016** | **PREMIÈRE NORD-AMÉRICAINE** NORTH AMERICAN PREMIERE

Une douce marche avec John Hull, les yeux fermés à l'écoute du silence. Une expérience interactive en réalité virtuelle totalement immersive et en temps réel accompagne le long métrage documentaire *Notes on Blindness* (voir page 187). Basé sur les enregistrements originaux de John Hull, ce projet utilise la réalité virtuelle et les mécaniques de *gameplay* afin d'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. A gentle walk with John Hull, eyes closed, listening to the silence. An interactive experience in immersive real-time VR accompanies the feature documentary *Notes on Blindness* (see page 187). Based on the original recordings of John Hull, the project uses virtual reality and gaming mechanics to immerse users in the cognitive and emotional experience of blindness. Each scene refers to a moment, a memory and a specific place mentioned in Hull's diary.

INVISIBLE WORLD ●

TYLER ENFIELD + **GALEN SCORER** + **ONF** + **CFC** + **GALEN SCORER**
ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE VIRTUAL REALITY WORKS
CANADA | **2016** | **PREMIÈRE MONDIALE** WORLD PREMIERE

Invisible World explore les frontières qui s'amenuisent entre l'Orient et l'Occident, le passé et le présent, la vie et la mort. À travers l'histoire réinventée d'événements réels survenus au Cambodge au milieu des années 1990, Invisible World brouille également la distinction entre le documentaire et la fiction en puisant dans les souvenirs et les points de vue de trois différents personnages dont les destins soudain s'entremêlent lorsqu'ils subissent un choc commun : la noyade d'un jeune garçon. *Invisible World* explores the dissolving borders between East and West, past and present, life and death. Through the reimagined story of real events that occurred in Cambodia in the mid-1990s, it also blurs the line between documentary and fiction by drawing from the memories and perspectives of three different characters whose fates suddenly intertwine during a shared traumatic event: the drowning of a young boy.

ZONE C

I, PHILIP

PIERRE ZANDROWICZ + **REMI GIORDANO** + **OKIO STUDIO**
ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE VIRTUAL REALITY WORKS
FRANCE | **2016** | **PREMIÈRE CANADIENNE** CANADIAN PREMIERE

L'univers de Philip K Dick à travers les yeux de David Hanson. Début 2005, David Hanson, un ingénieur en robotique américain, développe son premier androïde. Cette copie de l'auteur de science-fiction Philip K. Dick se nomme tout simplement Phil. En quelques semaines, Phil devient populaire sur Internet et dans les cercles d'admirateurs de l'écrivain. Il est présenté au monde entier à l'occasion de nombreuses conférences. Fin 2005, la tête de Phil disparaît sur un avion de America West Airlines allant de Dallas à Las Vegas. Ce film offre une vision de la vie de Phil à travers les mémoires de l'androïde et de celles de l'auteur. Philip K Dick's universe through the eyes of David Hanson. In early 2005, David Hanson, an American robotics engineer, developed his first android human. Named Phil, it was a simulacrum of the famous sci-fi writer Philip K. Dick. Within weeks Phil became famous on the Web and in the author's fan circles. It was presented at conferences around the world. In late 2005, Phil's head disappeared during an America West Airlines flight between Dallas and Las Vegas. Through the memories of the android and those of the author, the film offers an interpretation of Phil's life.

I AM EWA

MADS DAMSBO + **JOHAN KNATTRUP JENSEN** | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
DANEMARK | **2016** | **PREMIÈRE NORD-AMÉRICAINE** NORTH AMERICAN PREMIERE

Un petit chat avec Ewa ! Quand la mémoire se manifeste aussi vivement que le réel, quand on ressent chaque détail, chaque aspérité du bois, chaque ombre dans la pièce, chaque mouvement des mains, et même ce féroce goût de l'interdit, comme si on y était, comme si on avait 13 ans de nouveau, comme si c'était ici et maintenant. Est-ce encore un souvenir ? Ou juste l'imagination ? (Cette scène est un pilote extrait de l'installation de réalité virtuelle et d'un projet long métrage.) To get to know Ewa, become one with the room. Listen carefully. If a memory feels as vivid as life, if you can feel every little detail, every crack in the wood, every shadow in the room, every movement of the hands, even the ferocious taste of the forbidden, as if you were there, as if you were 13 years old, as if it was right now — is it still a memory? Or just imagination? (This is a pilot scene for an upcoming VR installation and feature-length project).

JOURS DE TOURNAGE DE MA LOUTE

FOUZI LOUAHEM | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
FRANCE | **2016** | **PREMIÈRE NORD-AMÉRICAINE** NORTH AMERICAN PREMIERE

Une aventure documentaire où un plateau de tournage s'explore en même temps que son film. *Ma Loute* de Bruno Dumont, sélectionné en Compétition au Festival de Cannes, est le premier long métrage à proposer cette expérience 360° en France. Grâce à un dispositif couvrant tout le plateau (12 caméras et 10 sources sonores), le spectateur peut suivre les échanges entre Bruno Dumont, ses comédiens (Fabrice Lucchini, Juliette Binoche, Valeria Bruni Tedeschi…) et toute son équipe. Le participant bénéficie d'une place privilégiée et totalement inédite entre la caméra et les acteurs. A documentary adventure that trains its lens on both film and film set. Bruno Dumont's *Ma Loute*, selected to compete at Cannes, is the first feature-length work in France to offer a 360° experience. Thanks to a device that covered the entire set (12 cameras and 10 sound sources), viewers can follow discussions between Dumont, his actors (Fabrice Lucchini, Juliette Binoche and Valeria Bruni Tedeschi) and his crew. A privileged and wholly unprecedented POV between the camera and the actors.

ZONE D

CLIP À 360° JEUNE FILLE TROIS ÉTOILES DE JB DUNCKEL

DAVID GUIRAUD + **SÉBASTIEN AUBERT** + **ADASTRA FILMS** | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
FRANCE | **2016** | **PREMIÈRE MONDIALE** WORLD PREMIERE

Une petite pause dansante à côté de la page, les rythmes dans les oreilles, la brise dans les cheveux. Cette prestation live à 360° de JB Dunckel (AIR), tournée du point de vue subjectif, a été filmée dans l'un des lieux les plus prestigieux de Cannes, la Villa Domergue, où délibère le Jury du Festival de Cannes. JB Dunckel porte pour l'occasion une caméra casque sur la tête qui permet aux spectateurs du clip d'avoir la sensation d'être à la place de l'artiste. A short dance break by the beach, music in your ears and wind in your hair. This 360° live presentation by JB Dunckel (AIR), filmed from a poinf-of-view perspective, was shot in one of Cannes' most prestigious locations, Villa Domergue, where the Cannes Festival jury deliberates. Dunckel wore a head-mounted camera, allowing those who view the clip to feel as though they are taking the artist's place.

DON'T GO – THE PUREST OF ALL SOUNDS

MATIVA + **KNOR** | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
SUISSE | **2016** | **PREMIÈRE MONDIALE** WORLD PREMIERE

Repousse les frontières de la pop indie à la réalité virtuelle. L'artiste numérique Mativa et le musicien KnoR relèvent le défi de l'innovation et s'attaquent au média du futur: la réalité virtuelle. Ensemble, ils adaptent la pièce générative de Mativa, *The Purest Of All Sounds* (2014), pour créer un refuge virtuel, un endroit où l'influence quotidienne des médias et la propagande n'auront pas accès. Développé comme un des projets du récit transmédia *Don't Go* de KnoR, l'expérience place l'utilisateur au centre d'un espace en constante métamorphose qui redéfinit l'interface entre signal et bruit. Pushing the limit from indie pop to virtual reality. Computational artist Mativa and the musician KnoR are moving towards the future of media and transform Mativa's audiovisual piece *The Purest Of All Sounds* (2014) into a virtual hideaway where the influence of daily media propaganda makes room for a state of total perception. As one of three story points of KnoR's transmedia story world *Don't Go*, it puts the user into a permanently morphing space that examines what might be found at the interface of signal and noise.

VIRTUAL ODDITY ●

RAPHAEL + **ONE PRODUCTION** + **APOLLO STUDIOS** | **ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE** VIRTUAL REALITY WORKS
CANADA | **2016** | **PREMIÈRE MONDIALE** WORLD PREMIERE

« *This is Major Tom to Ground Control, I'm stepping through the door, And I'm floating in a most peculiar way, And the stars look very different today…* » Dès les premières intonations de la voix de Bowie, on plonge dans un monde familier. En jetant un coup d'œil autour de soi, on comprend vite qu'on est au milieu de quelque chose d'étrange. Nous ne sommes pas seuls avec Bowie mais entourés de trois chanteurs, chacun interprétant sa version de *Space Oddity*. Dans ce tableau onirique, les voix s'élèvent et retombent, les instruments fluctuent grâce au mouvement du regard. "This is Major Tom to Ground Control, I'm stepping through the door, And I'm floating in a most peculiar way, And the stars look very different today…" As soon as you hear Bowie croon his opening line, you're somewhere familiar. But take a look around and it becomes apparent that you're standing at the centre of something strange and unique. You notice that you're not alone with Bowie. You're surrounded by three other singers, each performing their own interpretations of *Space Oddity*: one to your left, one to your right and the other directly behind you. Voices rise and fall in this lush sonic dreamscape.

● En compétition In competition

PARCOURS AU-DELÀ DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE
VR JOURNEY & BEYOND

11–14 OCT | 17H00–22H00 | 15 OCT | 12H00–18H00
SOCIÉTÉ DES ARTS TECHNOLOGIQUE (SAT) | 1201, BOUL. SAINT-LAURENT

ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE
VIRTUAL REALITY WORKS

BE BOY BE GIRL

BREAK A LEG

IN MY SHOES

LA PÉRI

LE VERTIGE DES AUTRES

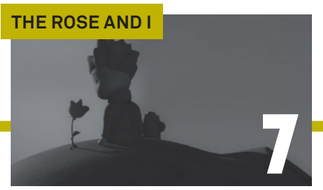
PATTERNS

PARCOURS GRANDE PLACE VIRTUELLE
VIRTUAL PLAYGROUND

8–15 OCT | 12H00–20H00
LA GRANDE-PLACE DU COMPLEXE DESJARDINS | 150, RUE SAINTE-CATHERINE O.

ZONE A

THE ROSE AND I



MARS 2030

SEQUENCED

ŒUVRES DE RÉALITÉ VIRTUELLE
VIRTUAL REALITY WORKS

ZONE B

INVISIBLE

NOTES ON BLINDNESS

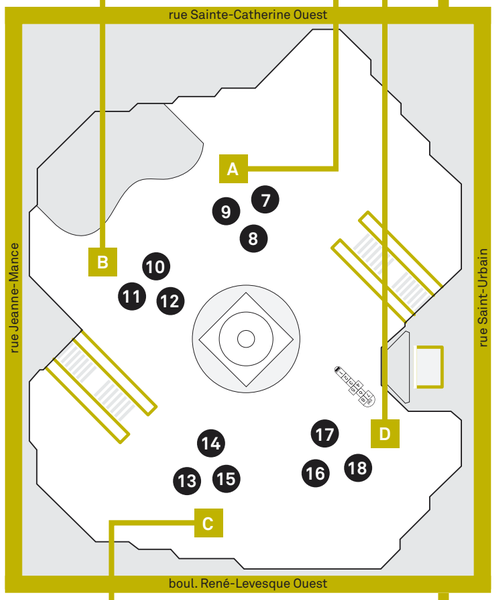
INVISIBLE WORLD

ZONE D

CLIP À 360° JEUNE FILLE TROIS ÉTOILES DE JB DUNCKEL

DON'T GO — THE PUREST OF ALL SOUNDS

VIRTUAL ODDITY



ZONE C

I, PHILIP

I AM EWA

JOURS DE TOURNAGE DE MA LOUTE

FILMS INTERACTIFS ET IMMERSIFS
INTERACTIVE AND IMMERSIVE FILMS

LATE SHIFT

6 OCT | 19H00 |
CINÉMA DU PARC | SALLE 2 |
3575, AV. DU PARC

TANTALE

13 OCT | 19H00 |
CINÉMA DU PARC | SALLE 2 |
3575, AV. DU PARC

INSTALLATIONS

LA GARDE

2–16 OCT | ESPACE CULTUREL
GEORGES-ÉMILE-LAPALME |
PLACE DES ARTS |
175, RUE SAINTE-CATHERINE O.

CONFÉRENCES + ATELIERS
TALKS + WORKSHOPS

LA VR, BUZZ, BLUFF OU BIJOU ?

13 OCT | 13H00–16H00 |
LA GRANDE-PLACE DU COMPLEXE DESJARDINS
150, RUE SAINTE-CATHERINE O.

Suivi d'un 5 à 7 Followed by a 5 à 7

GESAMT SALON

14 OCT | 9H00–15H00 |
AGORA HYDRO-QUÉBEC DU CŒUR DES SCIENCES DE L'UQAM
175, AV. DU PRÉSIDENT-KENNEDY

Sur inscription By reservation

PROJECTION 360° DANS LA SATOSPHÈRE
+ PATTERNS DE PIERRE FRIQUET
+ SATMINOTAUR DE MUNRO FERGUSON (ONF)
+ SWARM/NUÉES DE YAN BREULEUX ET SAM & SAM

15 OCT | 13H00 | 120 MIN |
SOCIÉTÉ DES ARTS TECHNOLOGIQUES (SAT)
1201, BOUL. SAINT-LAURENT

Suivi d'un atelier de Pierre Friquet
Followed by a workshop of Pierre Friquet