

REVUE DE PRESSE INTERNATIONNALE

2017



Floréal films - 28 rue du Chemin-Vert, 75011 Paris
Tél : 01 85 09 17 37 - contact@florealfilms.com
SARL au capital de 45.000€ - Siret : 802 176 016 00011 - APE : 5911C

SOMMAIRE

LE MATIN (CH)	25/06/2017
CAP DIGITAL	23/06/2017
ONLIKE.NET	17/06/2017
VEJA	07/06/2017
CINEUROPA	07/06/2017
NERDCIDA	05/06/2017
SPCINE	05/06/2017
ABC DO ABC	23/05/2017
MEDIAMERICA	16/05/2017
RFI	16/05/2017
MEDIUM	09/05/2017
MEDIAMAG	08/05/2017
LES ECRANS	05/05/2017
VR STORY	04/05/2017
SUD OUEST	03/05/2017
TF1.FR	03/05/2017
LCI	03/05/2017
TWITTER	03/05/2017
UBERGIZMO	03/05/2017
FILMMAKER MAGAZINE	30/04/2017
LES AMIS DU LOUXOR	24/04/2017
WIRED	03/04/2017
FRANKFURTER ALLGEMEINE ZEITUNG	03/04/2017
VRODO	31/03/2017

FRANKFURTER RUNDSCHAU	30/03/2017
SCREENDAILY	29/03/2017
UPLOAD VR	22/03/2017
UNIFRANCE	22/03/2017
LAND	10/03/2017
RADIO CAMPUS PARIS	10/03/2017
DREAD CENTRAL	03/03/2017
INDIEWIRE	03/03/2017
VARIETY	03/03/2017
VR STORY	02/03/2017
FRANCE INTER	28/02/2017
LE FILM FRANÇAIS	23/02/2017
ALEXANDREBOERO.COM	18/02/2017
20 MINUTES	18/02/2017
LE FIGARO	17/02/2017
LE BLOG DOCUMENTAIRE	16/02/2017
CB NEWS	14/02/2017
LCI	09/02/2017
STRATEGIES	31/01/2017
LE FILM FRANÇAIS	27/01/2017
ADVANCED TELEVISION	25/01/2017
CINE SERIES MAG	22/01/2017
TELE 7 JOURS	20/01/2017
TWITTER	18/01/2017
PREMIERE	18/01/2017
LE BLOG DU CINEMA	26/12/2016

Neuchâtel accueille quatre installations de réalité virtuelle expérimentales

Attraction À cheval sur le cinéma, le jeu vidéo et la performance, la VR prend ses marques au Festival du film fantastique de Neuchâtel avec quatre œuvres étonnantes radicalement différentes.

Christophe Pinol

Si la réalité virtuelle cherche encore ses repères, entre les différents casques destinés au grand public (PlayStation VR, Samsung Gear VR, Oculus Rift ou HTC Vive), elle s'émancipe de plus en plus, en se frayant un chemin hors de nos salons. Partout, des salles entièrement dédiées s'ouvrent à cette technologie: Tokyo, Londres, Paris, New York accueillent déjà des espaces où l'on peut s'y adonner entre amis. En septembre, va même ouvrir à Los Angeles un complexe permettant à plusieurs «joueurs» de participer à la même attraction en pouvant interagir entre eux: Dreamscape. Un nouveau concept à la technologie genevoise, patronné par des grands noms de Hollywood, dont Steven Spielberg! De son côté, le dernier Festival de Cannes accueillait en sélection officielle son premier film en réalité virtuelle, «Came y Arena», court-métrage

de sept minutes du Mexicain Alejandro González Iñárritu.

Aujourd'hui, c'est au tour du NIFFF (Festival international du film fantastique, 30 juin au 8 juillet) de Neuchâtel de s'ouvrir à ce nouveau langage. Il proposera au public de tester - gratuitement - quatre installations étonnantes, entre expériences visuelles à se décoller la rétine et scénographies fascinantes. Le tout en collaboration avec le Festival Tous Écrans de Genève, pionnier du genre en Suisse - il propose ce type de films depuis trois ans. Alors la VR est-elle l'avenir du cinéma et du jeu vidéo ou un simple effet de mode? Le débat est aussi vaste que passionnant et les quatre œuvres sélectionnées (trois suisses et une française), aux antipodes les unes des autres (on y trouve un film, un jeu vidéo, une attraction proche du train fantôme et une expérience contemplative), sont là pour nous aider à y voir plus clair. ●

«Ximoan», sur la route du paradis guidé par un chaman



► Conçu par des élèves de la HEAD (Haute École des arts et design, à Genève), «Ximoan» est une fascinante expérience contemplative inspirée de la mythologie aztèque. Laquelle dit qu'à son décès, toute personne arrive au 7^e niveau de l'enfer et il lui faut remonter les étages jusqu'au paradis. L'expérience invite à se coucher sur un lit incurvé fait de lattes de bois, un casque Oculus Rift glissé sur la tête. On se retrouve alors dans la peau d'une âme en partance pour un voyage peuplé de créatures semblant surgir des abysses ou de roche en fusion. Tandis que positionné à la tête du lit, un autre participant (ami ou membre du staff du festival), chargé de jouer les chamans, guide vers le paradis en usant d'un étrange instrument à percussion qui influence le déroulement du voyage.

Publicité

ÉVÈNEMENT
Partenaire média

MICHEL SARDOU
LA DERNIÈRE DANSE
ARENA, GENÈVE
7 & 8 OCTOBRE 2017

PRÉLOCATIONS: TICKETCORNER.CH - COOP CITY - LIVEMUSIC.CH RENSEIGNEMENTS: 0901 566 500 (CHF 149/MIN.)

PRODUCTEURS: TS3, LIVRE MUSIC PRODUCTION, coop, amag, NESTLÉ

PARTENAIRES PRINCIPAUX: GIGAWATT, amag, NESTLÉ

TRANSPORTEUR OFFICIEL: amag

PARTENAIRE MÉDIA: NESTLÉ

«Ghost House», dans la peau d'un fantôme

► Vous trouvez que, un casque sur la tête et les fesses rivées à une chaise, la réalité virtuelle est trop passive? Essayez donc «Ghost House», une expérience conçue elle aussi par des étudiants de la HEAD à Genève, dans l'esprit d'un train fantôme. Le principe? Le participant incarne un spectre qui évolue en flottant dans une mai-



son, passant à travers un mur, découvrant la chaleur humaine, ou la pluie... Dans les faits, il

est assis sur une chaise à roulettes et poussé par une équipe du festival sur un parcours dé-

fini pour lui faire ressentir, en plus de celles fournies par le casque, différentes sensations. Le spectacle commence d'ailleurs avant d'enfiler celui-ci, le public pouvant assister de l'extérieur à l'expérience. Le rendu virtuel a beau être un peu cheap, c'est l'occasion de s'apercevoir que le cerveau se laisse tromper très facilement.

«Sergent James», à la recherche du monstre sous le lit



► Ici, l'approche est très cinématographique, le participant se glissant dans la peau d'un spectateur devant

un film. Le pitch? Comme tous les soirs, maman vient border son petit pour la nuit. Sauf que cette fois,

celui-ci lui signale une présence sous le lit... Pour le réalisateur français Alexandre Perez, il s'agissait avant tout de se servir d'un nouvel outil: «Le spectateur pouvant regarder où il veut, toute la difficulté consiste à attirer son regard à un endroit précis, en utilisant la musique, les effets sonores, la lumière, le déplace-

ment des comédiens. Un peu comme au théâtre, finalement.» Le court-métrage, bientôt disponible sur la chaîne YouTube «VR/360» de la RTS, sera présenté au NIFFF dans un décor sensiblement proche de celui du film, histoire de mettre le spectateur dans l'ambiance avant même de le coiffer du casque.

«Hell Eluja», deux joueurs chassés par des monstres

► Conçue par des Fribourgeois, «Hell Eluja» ouvre la réalité virtuelle au jeu vidéo pur en créant une vraie collaboration entre deux personnes: l'une est plongée dans un monde virtuel (les tréfonds d'un donjon, et doit trouver un moyen d'en sortir), l'autre joue les maîtres des lieux dans le réel en invoquant, sur une

tablette, des monstres chargés de l'intercepter. «Le jeu peut se révéler assez stressant, nous explique Qui Cung, l'un des concepteurs. Un joueur s'est brusquement mis une fois à courir pour de vrai, effrayé par un monstre, le casque toujours sur la tête, avant de se prendre un mur...» Auréolé d'un Prix du public au festi-



val Stunfest, à Rennes, le jeu sera commercialisé à la fin de l'année pour le Samsung Gear VR, après une

campagne Kickstarter qui devrait permettre de créer d'autres cartes et d'agrandir son bestiaire.



PARIS VR FILM FESTIVAL : « Venez découvrir le meilleur de la Virtualité ! » au Forum des images »

publié le 23 juin 2017

Le Paris VR Film Festival ouvre ses portes au Forum des Images du vendredi 30 juin au dimanche 2 juillet. Pour cette deuxième édition, le PVFF entend explorer tous les champs de la création de « Virtualité ». Au programme : de la VR bien sûr, mais aussi de la réalité augmentée et des hologrammes, le tout porté par des œuvres françaises et internationales, présentées pour la première fois dans l'Hexagone ! Le point avec Michael Swierczynski, Directeur du festival.



*Michael Swierczynski, Directeur du Développement Numérique du Forum des images et
Directeur du Paris Virtual Film Festival*

Qu'est-ce que le Paris VR Film Festival au juste ?

C'est le dernier né des festivals créés par le Forum des images. Il est entièrement dédié à la réalité virtuelle, cette nouvelle forme d'écriture et de création qui renouvelle notre approche des images. Au programme : des films internationaux en compétition et d'autres en cours de développement à découvrir en exclusivité, mais aussi des expériences immersives et des installations inédites, des rencontres avec les auteurs-réalisateurs, des tables rondes pour interroger le rôle et le sens de VR aujourd'hui... Cette nouvelle édition sera aussi le lieu de rencontres privilégiées avec des professionnels, venus du monde entier (le 30 juin, sur accréditation). Un appel à création est également organisé (le Challenge VR), ainsi que le VR Lab, initiation de cinéastes et producteurs reconnus à la VR. Une belle opportunité donc pour le public et les professionnels de découvrir le meilleur de la « Virtualité » (VR / AR / Hologrammes) à ce jour !

Paris VR Film Festival... c'est gratuit ou payant ?

Le festival est payant : 9€ le pass journalier pour le samedi 1er ou pour le dimanche 2 juillet. C'est un tarif vraiment raisonnable – en comparaison d'une place de cinéma ou de n'importe quelle séance VR « classique » – car ce pass donne accès à une séance collective de visionnage, à l'ensemble des installations (Oculus, HTC, Playstation VR), à un atelier de montage cardboard... De plus, l'ensemble des tables rondes et rencontres organisées pendant le week-end est gratuit et ouvert à tous !

De quelle manière sélectionnez-vous les films VR que vous présentez pendant le festival ?*

Notre politique s'inscrit davantage dans la présentation au grand public du meilleur des films et expériences VR de l'année, que dans la course aux exclusivités. Notre sélection est internationale et comprend, cependant, de nombreuses œuvres inédites en France. On retrouve par exemple des films primés aux festivals de Tribeca ou Sundance.

Quelques exemples à découvrir : *Miyubi*, le plus long film à ce jour en VR (Felix & Paul Studios), *Ground Beneath Her*, réalisé pour le compte de l'ONU (de Gabo Arora), *Death Tolls*, un documentaire iranien glaçant (d'Ali. Eslami) ou encore *Dear Angelica*, petite merveille d'animation (de Saschka. Unseld). Pour les français, le très poétique *Planet ∞* (de Momoko Seto) ou *Sergent James* (d'Alexandre Perez), belle déclaration à l'innocence de la jeunesse. Et quand même, pour le plaisir, quelques exclusivités : *Fan Club* de Vincent Ravalec, avec Mathieu Kassovitz, Denis Lavant et Sylvie Testud, ou encore *Paris 2050* (de Charles Ayats), une vision futuriste de la capitale co-signée par Alain Damasio.



<http://www.onlike.net/evnement/2e-edition-musclée-paris-virtual-film-festival/>

2e édition musclée pour le Paris Virtual Film Festival

L'an dernier démarrait le Paris Virtual Film Festival au Forum des Images, et le succès de cette création semble avoir développé les envies : le programme de la deuxième édition, qui se déroulera du 30 juin au 2 juillet au coeur de la capitale, est chargée en invités et expériences à découvrir sur place.

Le ParisVRFest (pour faire court) renouvèle sa Compétition, avec des prix qui récompenseront les meilleurs projets : le Masque d'or, mais aussi un prix Francophone en partenariat avec TV5 Monde et les prix du Challenge VR, avec l'Ina et Uni-VR. Ce challenge proposera à plusieurs équipes de créer une vidéo 360 en 48h, à partir d'archives vidéo et une thématique : INVENTER LE HORS-CHAMP.

COMPETITION

- INDEFINITE de Darren Emerson
- PLANET ∞ de Momoko Seto
- SERGENT JAMES de Alexandre Perez
- MIYUBI (notre critique) de Félix Lajeunesse et Paul Raphaël
- ALTERATION (notre critique) de Jérôme Blanquet
- KINOSCOPE de Philippe A. Collin et Clément Léotard
- ZERO DAYS VR de Scatter, Yasmin Elayat Et Elie Zananiri
- LINCOLN IN THE BARDO de Graham Sack

HORS COMPETITION

- A NEW REALITY, ALONG MY RIVER de Minzayar Oo
- FAN CLUB de Vincent Ravalec
- GROUND BENEATH HER de Gabo Arora et Ari Palitz
- PARIS, L'ENVERS DU DÉCOR : UNE PROMENADE EN RÉALITÉ VIRTUELLE de Camille Ducellier et Romain Bonin



<http://veja.abril.com.br/entretenimento/realidade-virtual-aquece-festival-de-cinema-no-brasil/>

Realidade virtual aquece 8ª edição do Festival Varilux de Cinema

Mostra paralela do Festival Varilux apresenta oito filmes com a tecnologia de imersão em 360 graus

Por **Raquel Carneiro**

access_time 7 jun 2017, 09h13 - Publicado em 7 jun 2017, 09h12



Espectador assiste filme em realidade virtual na mostra paralela do Festival Varilux de Cinema Francês 2017 (Francisco Cepeda/Divulgação)

O cinema caminha rumo a uma revolução narrativa, que vai afetar estruturas básicas dos bastidores para, do outro lado da tela, proporcionar à plateia uma nova experiência de imersão sensorial. Por “outro lado da tela”, aliás, entenda-se cancelar a tal da tela — e também a sala de cinema como se conhece. Coloque o espectador em uma cadeira giratória e acople à sua cabeça óculos gigantões e um bom fone de ouvido. Alheio ao que

acontece a seu redor, ele estará, fisicamente, no centro da ação do filme. Com o poder de observar tudo o que acontece na história em 360 graus. A realidade virtual faz isso, e tem planos mais ambiciosos para um futuro nada distante.

Os filmes que usam a tecnologia estão em fase experimental e começaram a ser exibidos em festivais pelo mundo. No Brasil, pela primeira vez, a tecnologia ganha uma seleção específica no país bancada pelo **Festival Varilux de Cinema Francês**, que acontece entre os dias 7 e 21 de junho, em 55 cidades. A mostra paralela, de realidade virtual, acontece apenas no Rio de Janeiro e São Paulo, até dia 18 (confira programação abaixo).

Os filmes:

***I, Philip*, de Pierre Zandrowicz**

Animação live action de 14 minutos. Narra a história de um jovem engenheiro que cria seu primeiro androide, Phil, cópia do autor de ficção científica Philip K. Dick.

***Notes on Blindness*, de Peter Middleton e James Spinney**

Em seis capítulos independentes, o filme acompanha a história real do escritor e teólogo John Hull, que ficou cego antes do filho nascer. Ele grava fitas descrevendo a jornada de aceitação da doença. Suas falas são usadas no curta como narrativa para a criação de contornos que se aproximam da experiência do protagonista.

***Viens!*, de Michel Reilhac**

Três mulheres e quatro homens nus interagem em um fundo branco em uma dança de corpos que leva o espectador a não ficar parado na cadeira giratória.

***S.E.N.S*, de Charles Ayats, Armand Lemarchand e Marc-Antoine Mathieu**

A produção é a mais interativa da mostra. Como um jogo, o espectador deve escolher direções e objetos para atravessar uma jornada em animação.

***Sergeant James*, de Alexandre Perez**

Em 7 minutos de um leve terror infantil, um garoto de sete anos precisa dormir, mas se assusta com um possível monstro que estaria embaixo de sua cama.

***On Set – Slack Bay*, de Fouzi Louahem**

O documentário de 27 minutos apresenta os bastidores do filme *Mistério na Costa Chanel*, do diretor Bruno Dumont.



<http://cineuropa.org/nw.aspx?t=newsdetail&l=it&did=329494>

Il NIFFF come trampolino per le produzioni cinematografiche elvetiche

di MURIEL DEL DON

07/06/2017 - Il festival di Neuchâtel accoglie per il secondo anno consecutivo una selezione di film svizzeri di genere nella sezione non competitiva Amazing Switzerland



Hidden Reserves di Valentin Hitz

Il NIFFF (Neuchâtel International Fantastic Film Festival) svela i titoli della sezione non competitiva Amazing Switzerland, ricettacolo del meglio del cinema fantastico elvetico: *Rewind* di **Pedro Joaquim**, *Hidden Reserves* [+], una coproduzione austriaca, tedesca e svizzera diretta da **Valentin Hitz**, *La stirpe di Orazio*, di **Riccardo Bernasconi** e **Francesca Reverdito**, serie web interattiva coprodotta dalla **RSI** e da Studio Asparagus, *Supermotor*, cortometraggio di **André Kuenzy** e *The Real Thing*, progetto cinematografico educativo al crocevia dei generi creato da 70 ragazzi in collaborazione con vari professionisti del settore. Tra i cinque film selezionati, due sono proiettati in prima mondiale. I cortometraggi svizzeri saranno invece accolti nella sezione competitiva a loro dedicata e potranno ambire al premio di 10'000 CHF offerto dalla SSR/Suissimage.

La 17esima edizione del NIFFF sarà anche marcata dalla presenza di Reverend Beat-Men, musicista, DJ, leader del gruppo psychobilly The Monsters e fondatore del label berlinese Voodoo Rhythm Records. Il Reverendo condividerà con il pubblico il suo universo attraverso una "carte blanche" decisamente stuzzicante. Per quanto riguarda le nuove tecnologie, il NIFFF è alla ricerca (deadline 15 giugno) di una webserie fantastica elvetica. I finalisti saranno invitati al festival per una sessione di pitching. Un'apposita giuria designerà la creazione che partirà direttamente in produzione. Il NIFFF si associa inoltre con il Geneva International Film Festival Tous Ecrans per presentare una Ghost House VR composta da quattro opere in realtà virtuale (create da dieci artisti svizzeri e uno francese): *Ghost House* (HEAD), *Ximoan* (HEAD), *Sergeant James* (prodotto da Floéral Film e Digital Immersion) e *Hell Eluja* (Oniroforge).



<http://nerdcida.com.br/realidade-virtual-cinema-frances-combinacao-perfeita/>

REALIDADE VIRTUAL E CINEMA FRANCES, UMA COMBINAÇÃO PERFEITA!

Durante esse mês está acontecendo o **Festival Varilux de Cinema Francês 2017**, com filmes e eventos por todo o país. Em São Paulo e no Rio de Janeiro uma mostra de filmes franceses com tecnologia de realidade virtual está sendo exibida entre os dias 8 e 18 de junho e tivemos a chance de conferir. É a primeira vez que um festival no Brasil dedica uma seleção específica a esse gênero, que também integrou o **Festival de Cannes em 2017** com um filme de **Alejandro Gonzalez Iñarritu**, "Carne e Areia". Conferimos a mostra na cidade de SP, que está localizada no **Cine Arte**.

Com 7 filmes disponíveis de 8 anunciados, a mostra contava com óculos rift acoplados com Samsungs S6, com a tecnologia que permite o uso do VR (*Virtual Reality*). Próximo a bilheteria do Cine Arte, a mostra contava cerca de 10 cadeiras giratórias e os equipamentos, além de três pessoas para ajudar na recepção e uso. As cadeiras giratórias permitiam que o usuário pudesse ter uma completa imersão nos filmes sem precisar sair do lugar.

Entre os filmes disponíveis estavam **I, Philip**, De **Pierre Zandrowicz** com roteiro do próprio e **Rémi Giordano**. Uma animação live-action que mostra a vida de um androide com forma humana chamado Phil, que é a cópia perfeita do famoso autor de ficção científica **Philip K. Dick**. Após algumas semanas Phil se torna famoso na internet, principalmente os fãs do autor. O robô acaba apresentando diversas de conferências ao redor do mundo. No fim deste mesmo ano, a cabeça do androide desaparece durante um voo da America West Arilines entre Dallas e Las Vegas. Por meio das memórias do androide e do autor, o filme oferece uma interpretação da vida de Phil de uma forma tocante e profunda, muitas vezes difíceis de diferenciar da vida real e virtual. Sem dúvida um trabalho brilhante criado por Zandrowicz e Giordano que em poucos minutos (14min) consegue capturar o espectador e coloca-lo dentro (literalmente) do filme junto com suas emoções.

SERGEANT JAMES

Outro filme disponível era **Sergent James**, de Alexandre Perez com 7min. Este filme mostra a vida dentro quarto de uma criança, Léo, de sete anos. Ao ser colocado para dormir o quarto se transforma e você, observando tudo abaixo da cama, vê a magia acontecer. Um filme belo que traz uma grande dúvida no final, afinal seria os pensamentos de uma criança ou realmente uma criatura embaixo da cama?



Outra produção imersiva era o documentário **Out of The Blue**, de **Sophie Ansel** e produzido por **Pelagic Life**, **Oculus** e **Reelfx**. Nesta produção áudio-visual incrível você é colocado na história inspiradora do legado de uma criança em Cabo Pulmo, uma pequena cidade do México. A região bela e natural que foi considerada como “o aquário do mundo”, por **Jacques Cousteau**, por anos sofreu uma intensa pesca predatória tanto por habitantes locais quanto por outras pessoas, destruindo aos poucos os recifes ricos de diversidade e deixando os habitantes locais à beira da extinção. Como maneira de impedir esta devastação, as famílias dos pescadores escolhem tomar uma decisão drástica e revolucionária: sacrificar sua única fonte de alimento e renda, proibindo a pesca naquelas águas para que a vida marinha se restaure e volte a viver naquela região. Ao passar o filme você observa como a área renasceu, nadando ao lado de gigantescos cardumes de peixes e conhecendo as pessoas que ajudaram a criar o **Parque Marinho de Cabo Pulmo**. Tocante e com uma mensagem fantástica sobre a importância da conservação e a proibição da pesca intensa.

Entre outros filmes disponíveis estavam **S.E.N.S** que é um jogo interativo criado por **Charles Ayats**, **Armand Lemarchand** e **Marc-Antoine Mathieu** e usa a tecnologia UBMTH. No jogo o espectador se dirige através de um cenário linear em preto e branco. É preciso selecionar direções, objetos e placas de direção para evoluir nesse jogo que é completamente misterioso. Dentre todos as opções este era o que poderia se tornar o mais entediante, uma vez que você poderia usar apenas o foco da sua visão para manipular as poucas opções que a experiência permitia. Mesmo com uma proposta boa, **S.E.N.S** deixa muito a desejar em relação às outras obras da mostra.



<http://spcine.com.br/spcine-e-varilux-promovem-masterclass-com-michel-reilhac/>

Spicine e Varilux promovem masterclass com Michel Reilhac

Guilherme Mariano 5 de junho de 2017



Na próxima **terça-feira (6/6)**, a **Spicine** e o **Festival Varilux de Cinema Francês** realizam workshop sobre tecnologia de realidade virtual com o francês **Michel Reilhac**, atual diretor do Submarine Channel, em Amsterdam. A ação acontece no **Centro Cultural São Paulo**, às **10h**, com **entrada franca**. Para participar da apresentação, acesse [aqui](#).

Reilhac se define como arquiteto de histórias interativas e faz diversas intervenções como curador, conselheiro ou palestrante em festivais como Veneza, Sundance, Cannes e Tribeca. Para ele, a tecnologia da realidade virtual se tornará, aos poucos, uma nova tendência.

Ainda no dia 6, será realizada em paralelo uma **mostra de filmes franceses do formato** no hall do próprio CCSP, das 11h às 19h. É a primeira vez que um festival no Brasil dedica uma seleção específica de obras em VR. O catálogo traz oito obras* em 360 graus desenvolvidas por líderes em inovação audiovisual na França, sendo que uma delas, "Viens!", é assinada por Reilhac. As exibições são realizadas em cadeiras giratórias com óculos de realidade virtual. A entrada também é gratuita.

A coordenação da mostra é de Alexandre Calil Sicchieri, especialista brasileiro de realidade virtual, CEO da VRXP – Virtual Reality Experience, coordenador do BIG Festival e administrador principal da maior comunidade de realidade virtual no Facebook (Virtual Reality).

Depois do dia 6, tanto a mostra como a masterclass integram a programação cultural de espaços como a Aliança Francesa de São Paulo, o Consulado Geral da França no Rio de Janeiro e o Cine Odeon, também no Rio. Mais informações, no [site do festival](#).

*** Lista dos filmes**

I, Philip

De Pierre Zandrowicz
Com Hélène Kuhn, Doug Rand, Nathan Rippy, Dounia Sichov
Escrito por Pierre Zandrowicz e Rémi Giordano
Produção: ARTE France, Fatcat Films, Saint-George.
Animação live action – 2016 – 14min

Sinopse

Em 2005, David Hanson, um jovem engenheiro de robótica revela seu primeiro androide com forma humana, “Phil”, que é a cópia perfeita do famoso autor de ficção científica Philip K. Dick. Em poucas semanas, Phil se torna famoso na internet e no círculo de fãs do autor. O robô acaba apresentando diversas de conferências ao redor do mundo. No fim deste mesmo ano, a cabeça do androide desaparece durante um voo da America West Airlines entre Dallas e Las Vegas. Por meio das memórias do androide e do autor, o filme oferece uma interpretação da vida de Phil.

NOTES ON BLINDNESS

SERGEANT JAMES

De Alexandre Perez
Com Elliot Daurat, Eléonore Joncquez
Produzido por Floréal Films
Ficção – 2017 – 7min

Sinopse

É a hora de dormir de Léo, um menino de sete anos. Quando sua mãe apaga as luzes, o pequeno menino pensa que pode existir algo embaixo da sua cama. É apenas a imaginação inofensiva de um menino, ou algo mais assustador?

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=igEfVMU3-ZQ>



<http://www.abcdoabc.com.br/abc/noticia/festival-varilux-2017-tera-filmes-franceses-realidade-virtual-50256>

Festival Varilux 2017 terá filmes franceses em realidade virtual

Um dos curadores da mostra, Michel Reilhac, participa de debates em São Paulo e no Rio de Janeiro e exibe seu filme “Viens!”



SERGEANT JAMES (VR)

O Festival Varilux de Cinema Francês 2017 vai trazer uma Mostra de filmes franceses com tecnologia de realidade virtual. É a primeira vez que um festival no Brasil dedica uma seleção específica a esse gênero, que acaba de entrar também no Festival de Cannes em 2017 com um filme de Alejandro Gonzalez Iñárritu, "Carne e Areia".

A mostra contará com oito obras em 360° desenvolvidas por líderes em inovação audiovisual na França e que serão apresentadas gratuitamente ao público paulista e carioca. As exibições, realizadas em cadeiras giratórias e com óculos de realidade virtual, acontecem entre 6 e 18 de junho em São Paulo e de 9 a 18 de junho no Rio de Janeiro.

A seleção será acompanhada pelo Michel Reilhac, curador de quatro filmes 'Best-of da produção independente de realidade virtual francesa' que participa de palestras em São Paulo e no Rio de Janeiro. Profissional consagrado na Europa, ele foi diretor do cinema no canal ARTE e é o atual diretor do Submarine Channel em Amsterdam. Reilhac se define como "arquiteto de histórias interativas" e faz muitas intervenções como curador, conselheiro ou palestrante em festivais prestigiosos como Veneza, Sundance, Cannes, Tribeca, etc.

Reilhac acredita que aos poucos a tecnologia da realidade virtual se tornará uma nova tendência. "A minha esperança é que aprendamos rapidamente como a realidade virtual pode ser uma forma fantástica de compartilhar experiências que não seriam possíveis no mundo real, mas não como uma substituição de todas as coisas que não podemos fazer fisicamente", afirma Reilhac.

A coordenação da mostra será feita pelo Alexandre Calil Sicchieri, especialista brasileiro de realidade virtual, reconhecido internacionalmente, CEO da VRXP- Virtual Reality Experience, coordenador do BIG Festival e administrador principal da maior comunidade de realidade virtual no Facebook (Virtual Reality).

Os filmes exploram o potencial da realidade virtual em diversos gêneros como ação, ficção, animação e documentário. Entre eles estão obras integrantes de festivais internacionais como Tribeca, Kaleidoscope, Sundance, entre outros. Três dessas produções estiveram em Sundance: "Notes on Blindness", "Out of the blue" e "Viens!". Esse último é dirigido por Reilhac.

OS FILMES

'Best of' dos filmes independentes franceses

Curadoria: Michel Reilhac

SELEÇÃO DO FESTIVAL

SERGEANT JAMES

De Alexandre Perez

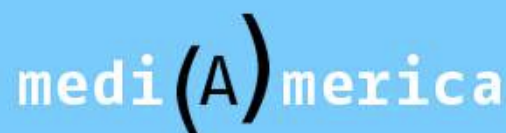
Com Elliot Daurat, Eléonore Joncquez

Produzido por Floréal Films

Ficção - 2017 - 7min

Sinopse

É a hora de dormir de Léo, um menino de sete anos. Quando sua mãe apaga as luzes, o pequeno menino pensa que pode existir algo embaixo da sua cama. É apenas a imaginação inofensiva de um menino, ou algo mais assustador?



<http://mediamerica.org/paysage-audiovisuel/sxsw-tribeca-colcoa-hot-docs-la-vr-francaise-mise-a-lhonneur-sur-le-continent-americain/>

SXSW, Tribeca, COLCOA, Hot Docs... La VR française mise à l'honneur sur le continent américain

Date: 16/05/2017

Au cours du printemps 2017, de nombreuses œuvres de réalité virtuelle françaises ont été programmées dans des festivals nord-américains de premier plan. Cela a été le cas à South by South West (Austin, Texas), COLCOA (Los Angeles), Tribeca (New York) ou Hot Docs (Toronto). Les Services Culturels de l'Ambassade de France aux Etats-Unis ont largement favorisé cette tendance en rencontrant les programmeurs des festivals, en organisant des événements en partenariat avec eux, et en faisant la promotion des talents français.

South by South West (SXSW) s'est tenu à Austin du 10 au 19 mars 2017. Au sein d'une French House dédiée à la promotion de la créativité et de la technologie françaises et coordonnée par la French Tech et Zorba productions avec notamment le soutien des Services Culturels de l'Ambassade de France, [8 projets de réalité virtuelle](#) ont été présentés pendant trois jours au public du festival. Il faut y ajouter *Out of the Blue* de Sophie Ansel (VR for Good by Oculus) qui était en sélection officielle de SXSW et qui a ensuite été montré dans une demi-douzaine de lieux prescripteurs aux Etats-Unis. Les Services Culturels de l'Ambassade de France ont accompagné la tournée nord-américaine d'Arnaud Colinart (Agat Films/ Ex Nihilo) qui l'a conduit au MIT pour un cycle de conférences : ["MIT Hacking VR Speaker Series – Masterclass with Arnaud Colinart"](#), puis à SXSW pour présenter *Notes on Blindness*, finaliste des prestigieux [Innovation Awards dans la catégorie VR/AR](#), et pour participer au panel [How to Fund Original VR Content](#). Enfin Business France a, cette année encore, accompagné une [vingtaine de start-ups](#) sur le tradeshow du festival. La VR n'était pas absente de cette délégation avec notamment Wonda VR ou Okio Studio.

Comme chaque année au printemps, le **Festival du Film de Tribeca** à New York est l'occasion de découvrir des projets interactifs du monde entier. Pour l'édition 2017 (19-30 avril), la dimension « immersive » du festival était essentiellement consacrée à la Réalité Virtuelle au sein de la section [Virtual Arcade featuring Storyscapes](#). Les conférences (TFI Interactive) et le Playground organisés habituellement par le Tribeca Film Institute étaient absents de la programmation. Parmi les 30 expériences VR sélectionnées et présentées dix jours durant au public dans une mise en scène très travaillée, trois étaient françaises : *Sergent James* de Alexandre Perez (production Avi Amar – Floréal films), *Unrest* de Jennifer Brea et Amaury La Burthe (production Arnaud Colinart – Agat Films/Ex Nihilo et Grégoire Parrain – AudioGaming, Novelab) et *Alteration* de Jérôme Blanquet (production Antoine Cayrol – Okio Studios).



<http://www.rfi.fr/culture/20170516-realite-virtuelle-festival-cannes-2017-next-the-enemy-inarritu>

La réalité virtuelle anoblie par le Festival de Cannes 2017

Par [Siegfried Forster](#) - Publié le 16-05-2017 Modifié le 17-05-2017 à 13:59

Ce n'est plus un phénomène en marge réservé à quelques geeks. Pour le cinéma, la réalité virtuelle s'est transformée en futur prometteur promu par de très grands cinéastes. Dernière consécration : le Festival de Cannes a programmé avec Alejandro Gonzalez Inarritu pour la première fois un film en réalité virtuelle en sélection officielle. Et dans l'espace « Next » dédié aux nouveaux médias, près de 80 films en VR (Virtual Reality) attendent les visiteurs du plus grand marché du film au monde à partir de ce mercredi 17 mai. Petit état des lieux avant le lancement de la fusée Cannes.

Le petit sac à dos est vite oublié, comme les lunettes virtuelles dont le poids tire au début un peu sur la tête. Mais dès le premier pas entrepris physiquement dans ce monde virtuel, le sens de la réalité se décale. Sans appel et irrésistiblement, on est projeté dans l'univers de *The Enemy*. Sur 300 mètres carrés, la réalité virtuelle se trouve littéralement en marche.

« Next », la réalité virtuelle au Festival de Cannes

Entre-temps, le Festival de Cannes ouvre ses portes ce mercredi 17 mai. Au plus grand Festival de cinéma au monde, on ne pourra pas se déplacer physiquement à l'intérieur d'un film, mais à l'intérieur de l'espace Next. Au sein du plus grand marché du film, *Next* propose un focus sur la réalité virtuelle, avec dix exposants, des conférences, cinq séances de réalité virtuelle par jour et une VR-Library avec près de 80 films en réalité virtuelle.

« On a aussi une salle de cinéma qu'on aime bien traiter comme une vraie salle, remarque fièrement Julie Bergeron, chargée des programmes au Marché du film au Festival de Cannes. 30 personnes peuvent y vivre, de manière simultanée, une expérience collective, comme dans une salle de cinéma. »

Julie Bergeron ressent très clairement l'engouement croissant de plus en plus d'acteurs de l'industrie du cinéma et de réalisateurs pour cette nouvelle technologie dont les spectateurs se distinguent du public habituel du cinéma : *« C'est un public assez jeune. Je pense qu'il y a encore une certaine réticence des cinéphiles purs et durs qui ont des difficultés à imaginer qu'on puisse voir un film comme ça, sur un téléphone, dans un masque. Et il est vrai, pas tous les films sont réussis... À Next, j'espère qu'on arrive à convaincre les gens. »*

VR, le monde de l'avenir

Pour transmettre la réalité virtuelle, le Festival de Cannes collabore aussi avec Diversion Cinéma, pionnier de l'idée de montrer la réalité virtuelle d'une manière collective. Cette société de diffusion a commencé en 2016 à programmer d'une façon régulière des films en VR au Forum des Halles et au Louxor de Paris. Et elle a réussi à transformer l'expérience de la réalité virtuelle - conçue au départ pour le *home entertainment* en ligne - en une expérience cinématique et collective. Dans leurs deux salles, plus de 10 000 spectateurs ont déjà goûté à ce « *panaché des meilleures expériences du moment* ». Et souvent, les productions françaises se retrouvent parmi les meilleures :



« *Sergent James* », un film en réalité virtuelle, écrit et réalisé par Alexandre Perez.FLORÉAL FILMS

Une belle production VR en France

« *En France, on est parti assez tôt et assez fort en production VR, notamment grâce à des acteurs comme Arte, le CNC ou France Télévision, raconte Camille Lopato, la fondatrice de [Diversion Cinéma](#). Ces productions font partie des plus belles expériences existantes en réalité virtuelle. Je pense à des films comme *I Philip* de Pierre Zandrowicz ou *Sergent James* d'Alexandre Perez. En France, on est assez fort en storytelling, en racontant des histoires, à écrire des projets. Et on continue à être très représenté sur la scène internationale de la réalité virtuelle.* »

Dans [Sergent James](#), un court métrage en réalité virtuelle présenté entre autres au Louxor, à Paris, le réalisateur Alexandre Perez propose une expérience extrêmement cinématographique à 360 degrés. Situé entre réalité et fiction, le film raconte l'interaction entre un enfant et une « présence » cachée sous son lit : « *Cette présence est le spectateur. Donc tout de suite s'installe une forme de dialogue entre le personnage que j'ai écrit et le spectateur qui découvre le film. C'est un cache-cache, un jeu entre l'enfant et la présence.* »

« Sergent James », un cache-cache entre un enfant et une présence

Dans son cinquième court métrage, le jeune cinéaste donne au spectateur un rôle trouble oscillant entre spectateur-acteur et spectateur-observateur. Faut-il

réapprendre le cinéma pour raconter une histoire en réalité virtuelle ? « Non, mais il faut réadapter son prisme de lecture. Il ne faut pas tout abandonner. Au contraire, pour la mise en scène, on va utiliser les techniques traditionnelles : la musique, le déplacement du comédien, la lumière... La vraie nouveauté est qu'on arrête d'écrire le film pour une généralité, pour un groupe ou une expérience collective. On l'écrit pour quelqu'un. Il y a un rapport d'intimité beaucoup plus fort avec le spectateur. Après, notre équipe a été composée à la fois par une équipe traditionnelle et une équipe spécialisée dans la composition d'images en 360 degrés. On a évalué ensemble vers ce nouveau médium. »



<https://medium.com/@FutureLighthouse/vr-at-tribeca-taking-storytelling-to-the-next-level-e5c551933de9>

VR at Tribeca: Taking Storytelling to the Next Level

The excitement over VR storytelling was palpable during the 2017 Tribeca Film Festival. Several of our team members attended the film festival in Manhattan and immersed themselves in some of the best VR productions in the world.

As VR storytellers we were thrilled to see the expansion of VR content during this year's event. At Tribeca Immersive's Virtual Arcade featuring Storyscapes there were 30 VR and innovative interactive projects on display which included thought-provoking experiences and installations from top creators and emerging artists, including 20 world premieres.

Welcome to our top 5 VR experiences at Tribeca:

1. Arden's Wake: The Prologue:

Following [Allumette's](#) success, we weren't sure how [Penrose Studios](#) could top it, but they did just that with Arden's Wake. We were all in awe at this experience's stunning visual execution and its close to perfect mechanics of scale for this passive VR experience and an amazing storyline.

We were all **submerged in Arden's underwater adventure** in this VR fictional animation that held our attention every second and every minute and left us wanting to watch the whole experience once it becomes available. Kudos to the Penrose team for another big hit.

2. The Last Goodbye

Gabo Arora does it again! The visionary behind [Clouds Over Sidra](#), brings yet another VR project to the forefront to foster conversation and seek to generate compassion. This experience seemed so much more relevant in the world we live in today. **The Last Goodbye took us on a very personal journey of a Holocaust survivor returning to the concentration camp where he was held and lost all his family.**

This was a heart wrenching VR testimony and some of our team members were so impacted by it that they even walked away in tears. It was strong, it was human, it was real. This is what VR is all about and how all VR should be. We loved its artistry and the use of room-scale VR and volumetric capture. The Last Goodbye has earned a lot of high praise from the media and it is well deserved. Congratulations, Gabo and the team!

3. Life of Us

We call this immersion!

In all honesty, when we saw the graphics up on the screen we weren't sure we would like this experience, but boy were we wrong. It was fantastic and fun!

Within's Life of Us was a shared experience, a multiviewer visual journey inside the evolution of humankind from single cell organisms all the way to the Singularity. We were able to share this simultaneously with other team members and we truly had a blast whether **we were dinosaurs or birds flying high and with a high pitched voice effect...** Oh boy, did we laugh. We did! So hard, that we were crying of laughter!

4. Sergeant James



We loved this one! Directed by Alexandre Perez, its visual approach and its way of using first-person point of view as a narrative resource to further the story was clever and brilliant. You'll have to watch it if you want to find out if there's anything or anyone under Leo's bed.



<https://mediamag.fr/tf1-innovent-avec-sergent-james-court-metrage-specialement-realise-en-realite-virtuelle-par-alexandre-perez/>

CINÉMA MÉDIAS TÉLÉVISION

TF1 INNOVE AVEC SERGENT JAMES, COURT-MÉTRAGE SPÉCIALEMENT RÉALISÉ EN RÉALITÉ VIRTUELLE PAR ALEXANDRE PEREZ

FALLON BOUVIER — 8 MAI 2017

PARTAGER SUR : [f](#) [t](#) [p](#) [in](#) [m](#)



Depuis le 4 mai, le court-métrage produit par Avi Amar (Floréal Films) et réalisé par Alexandre Perez est téléchargeable sur l'application MYTF1VR. Sergent James est le premier court métrage en réalité virtuelle du réalisateur, il nous a expliqué les différences rencontrées face au cinéma traditionnel. Nous en avons profité pour tester les technologies du cinéma MK2 VR spécialement créées pour la réalité virtuelle.

Dans une problématique d'innovation constante TF1 a élargit son offre de contenu à partir de l'application dédiée au replay **MYTF1** en misant sur la réalité virtuelle. Le but était de ne pas limiter **MYTF1** au replay et de chercher d'autres types de contenu et de narration. En créant l'application **MYTF1VR**, la chaîne propose au public un accès aux technologies les plus en vogue. **Le contenu y est diversifié : documentaires, reportages du JT en réalité virtuelle, et plus récemment, la technologie VR a été essayé au programme The Voice.** L'idée étant de rendre le spectateur acteur du programme en lui faisant vivre l'expérience d'un coach. A ce jour l'application **MYTF1VR** a été téléchargée plus de 200 000 fois et a remporté le **grand prix Média Changers Awards** du magazine *Stratégie*. Elle est disponible sur smartphone et tablette, l'utilisation d'un casque de réalité virtuelle permet une approche plus immersive mais n'est pas indispensable pour l'appréciation de son contenu.



Projection de Sergent James au MK2 VR © Fallon Bouvier

Le film se place dans une dynamique culturelle axée sur les nouvelles technologies et la réalité virtuelle. Nous l'avons découvert dans le **MK2 VR** situé non loin du cinéma MK2 Bibliothèque dans le **13ème arrondissement de Paris**. La salle a ouvert le 9 décembre et elle est la **première en France** à être spécialement conçue pour la réalité virtuelle. A travers des jeux, fictions ou documentaires, l'expérience de l'utilisateur est poussée à son maximum, certaines émotions sont sollicitées à travers différentes activités virtuelles : voler dans Manhattan ou survoler des falaises, découvrir les fonds marins pourchassé par un requin, faire du rameur en naviguant sur un lac admirant le paysage ou faisant la course avec son voisin. **Ce cinéma sensoriel et virtuel** est développé par les géants de la téléphonie (*Samsung VR Gear*, le casque permet d'insérer son téléphone) et du jeu vidéo (*Playstation VR* où l'image est directement transmise dans le casque via la console Playstation) que l'on peut retrouver au **MK2 VR**. Plongé dans cette nouvelle perception, qu'est le monde virtuel, notre esprit se laisse embarquer dans cette autre dimension à tel point que la réalité qui nous entoure nous dérangerait presque. **Sergent James réussit en ce sens le pari du virtuel**, de la réalisation au scénario, puisqu'il nous propulse dans un monde imaginaire où finalement nous sommes le héros et seul maître de l'histoire.



MK2 VR © Fallon Bouvier



TF1 lance sa première fiction en réalité virtuelle

LesEcrans.fr // 5 mai 2017

Inaugurée par l'arrivée de l'expérience "The Voice", l'application de TF1 dédiée à la réalité virtuelle a accueilli ce jeudi sa première fiction créée spécialement pour l'occasion. Elle s'intitule "Sergent James" et est accessible gratuitement. "On est persuadé qu'il se passe quelque chose dans la réalité virtuelle" a déclaré Olivier Ou Ramdane, Directeur des nouveaux business de TF1 qui supervise la plateforme digitale du groupe, MyTF1, lors de la présentation de Sergent James au MK2 VR à deux pas de la bibliothèque François Mitterrand. "Ce n'est pas un phénomène de mode, ce n'est pas la télé en relief, c'est la manière dont on va consommer le contenu de demain" at-il affirmé.

Dit avec autant d'aplomb, on aimerait bien le croire, lui et tous les autres évangélistes de la réalité virtuelle. Les chiffres dont il dispose ne sont d'ailleurs pas inintéressants. L'application MyTF1 VR a été téléchargée plus de 200.000 fois avec un temps d'utilisation par session en moyenne légèrement supérieurs à 6 minutes. Pour l'heure, l'expérience la plus notable était The Voice permettant de se mettre dans la peau d'un jury au moment de l'audition des candidats. Mais avec Sergent James, court-métrage d'une durée d'environ 7 minutes, TF1 donne sa chance à une véritable fiction.

Il a fallu neuf mois pour que **Sergent James** vienne au monde, entre le début de l'écriture et sa livraison. Il a été imaginé par Alexandre Perez, vainqueur du Mobile Film Festival de 2015. "Le film est né sur son point de vue, à savoir être sous un lit explique-t-il. Et très vite, il y a pour le spectateur un cache-cache qui s'installe, générant une forme d'excitation et en même temps d'anxiété avec la peur d'être découvert. C'était un vrai vecteur d'émotions."

Techniquement, il s'agit d'un faux plan-séquence durant lequel les coupures sont invisibles, le point de vue ne changeant jamais durant les 7 minutes. "J'ai une super équipe déco, très créative, on a donc abandonné toute idée de faire de la CGI, ce qui est coûteux. Il n'y a pas plus réel que le réel, donc nous avons utilisé des fils de pêche, des télécommandes et, au moment de la prise de vue, 10 personnes étaient présentes autour du set pour tout activer de manière chorégraphique" précise le créateur. Le matériel utilisé se composait d'un rig surmonté de trois Sony Alpha 7S ii avec des objectifs grand angle. La prise de vue était simultanée sur chacune des caméras. Le tournage s'est déroulé dans les studios de Bry-sur-Marne avec le soutien de Transpa.

Budget de 140.000 euros

Sergent James est produit par Floréal Films, une société créée en 2014 par Avi Amar, ancien chargé de production chez Orange Studio. Il a fait appel à Digital Immersion en coproduction qui s'assurait en particulier des problématiques techniques. D'un budget de 140.000 euros, le court métrage est financé par de nombreux partenaires : outre TF1 arrivé dans la boucle vers la fin du tournage, il est soutenu par le CNC, la Mairie de Paris, la RTS et est distribué par Wide. Il fait actuellement le tour des festival : dernièrement à Tribeca et

Colcoa, prochainement à Cannes ou à Tous Écrans, il reçoit d'après les dires de son producteur un très bon accueil.

"Il y a une vraie création française dans la réalité virtuelle" renchérit Alexandre Perez, qui distingue deux voies en développement dans ce domaine : d'un côté les expériences interactives issues généralement du jeu vidéo, de l'autre les expériences cinématographiques. Bien entendu, ce sont ces dernières qui l'intéressent et elles présentent un véritable défi : "Quand on a un enjeu de non-interactivité, il faut le créer et générer du dialogue avec le spectateur. C'est un jeu où l'on crée un rapport d'intimité avec lui. Il faut faire croire au spectateur qu'il a le pouvoir sur l'image alors qu'on doit lui raconter une histoire."

Mais face à ces grandes promesses faites au public en matière de narration et de création, il garde tout de même les pieds sur terre. "Aujourd'hui, en matière de technologie, l'ennemi de la VR, c'est la VR. La vraie promesse est sur le long terme. Mais à court terme, il faut faire exister ces expériences, c'est hyper enrichissant et on est juste aux débuts d'une création mondiale où tout le monde se pose les mêmes problématiques conclut-il. C'est un nouveau stylo !". Sergent James est également vendu à l'international par Wide Entertainment via sa nouvelle entité Wide VR. L'application MyTF1 VR est disponible gratuitement sur iOS, Google Play et le Store Oculus pour Samsung Gear.

<https://vrstory.fr/2017/05/04/quand-les-festivals-passent-en-mode-vr/>

Quand les festivals passent en mode VR

Après Sundance en janvier, c'était au tour du festival new-yorkais de Tribeca créé par Robert de Niro de mettre la réalité virtuelle à l'honneur : une sélection dédiée de 29 films dont trois français et pas moins d'une vingtaine de premières mondiales.

On pouvait aussi y croiser de grands noms du cinéma exemple Catherine Bigelow (*Point Break*, *Strange Days*, *Zero Dark Thirty*) venue présenter son documentaire *The Protectors*, une immersion avec les rangers du Parc National de la Garamba en République Démocratique du Congo.



Pierre Zandrowicz était à Tribeca en compagnie d'Antoine Cayrol, l'autre fondateur d'Okio, pour présenter *Alteration* de Jérôme Blanquet « C'est une grosse introspection dans la tête d'un personnage, on change de point de vue assez souvent, on casse certains codes des précédents projets qu'on avait faits. On est vraiment plus dans la sensation que dans le sens par moment. » Une expérience qui n'a pas laissé les spectateurs indifférents et qui sera visible en France sur la plateforme Arte 360 à partir de la mi-juin.

Alexandre Perez, un autre français a lui présenté son film *Sergent James*, une immersion au coeur de l'imaginaire d'un enfant, que le spectateur découvre à hauteur de jouets. « On a pu montrer notre film à énormément de gens en 10 jours, on a eu beaucoup de retours positifs, donc il est possible que le film ait une vie là-bas. » Une bonne nouvelle pour Floréal Films, sa société de production qui a récemment revendu les droits France à la plateforme MYTF1 VR.

Difficile pour les participants que nous avons interrogés de dégager une tendance générale à Tribeca. Il y avait quasiment autant d'approches différentes que de projet présentés. Un constat néanmoins, la durée moyenne des films oscille autour de 10 min. Pour Alexandre Perez, « il n'y aura pas de long métrages en VR. C'est une logique cinéma dans un marché qui n'est pas du cinéma ».



<http://www.sudouest.fr/2017/06/16/landes-le-festival-international-de-contis-a-l-heure-de-la-realite-virtuelle-et-des-series-3538234-3350.php>

Landes : le festival international de Contis à l'heure de la réalité virtuelle et des séries

Publié le 16/06/2017 à 17h06 par **Olivier Bonnefon**.

Le festival international de Contis a débuté jeudi soir. Cette 22e édition met un accent particulier sur la réalité virtuelle, mais aussi les séries, en plus du programme et de la compétition axés sur les courts métrages européens

Le festival international de Contis a débuté jeudi soir. Samedi, à partir de 14h30, la manifestation accueillera une table ronde sur la réalité virtuelle. Cette dernière s'annonce comme "un nouveau média, complémentaire du cinéma, comme celui-ci a pu l'être du théâtre ou de la photo", souligne Betty Berr, la directrice artistique du festival. Quels sont les enjeux artistiques ? Et dans quel contexte de production ? Un état des lieux sera livré par l'écrivain et cinéaste Vincent Ravalec, ainsi que la productrice Gwenaëlle Clauwaert.

Dès ce vendredi après-midi, le public peut venir déjà tenter l'expérience de la réalité virtuelle avec la possibilité de s'immerger dans plusieurs programmes: "Fan Club" de Vincent Ravalec, "French Kiss" du collectif SOVR, "Proxima" de Mathieu Pradat; "I Philip", de Pierre Zandrowicz, "**Sergent James**" d'**Alexandre Perez** et "Kinoscope" de Philippe A. Collin et Clément Léotard.

Cette année, **44 courts-métrages** européens sont par ailleurs en compétition, avec des films de France, Portugal, Grèce, Suisse, Pays-Bas, Allemagne, Italie, Royaume-Uni. Le festival présente aussi, hors compétition, des films longs métrages, courts métrages d'école ou auto-produits, et même des courts métrages réalisés par des amoureux de Contis.

Dans le cadre des "**pépites du festival**", samedi soir à 20 heures, Daniel Cohn-Bendit viendra présenter son film "Sur la route avec Socrates", cp écrit et réalisé avec Niko Apel. Et dimanche à 22 heures sera projeté "Les nouvelles folies françaises", un film de Thomas Blanchard, tourné dans la région.

Dimanche, à 18h15, est prévue une table-ronde sur le phénomène des nouvelles séries européennes, animée par Jérôme Diamant-Berger. L'occasion de revenir sur le succès de "Dix pour cent", "Kaboul Kitchen", "Intrusion", "Nox", "Berlin 56", "Squadra Criminale", etc.

Enfin, le volet festif n'est pas négligé avec le concert du Bal chaloupé, samedi soir à minuit, ainsi que des Dj set au Bar du cinéma, chaque soir.



<https://www.tf1.fr/xtra/sergent-james/news/visionnez-sergent-james-realite-virtuelle-gra-a-mytf1vr-8698688.html>

Visionnez Sergent James en réalité virtuelle grâce à MYTF1VR !

Par **Ruben VANYPER** | Ecrit pour **XTRAlle** le 03/05/2017 à 17:30, mis à jour le 03/05/2017 à 17:30

MYTF1VR met à l'honneur Sergent James. Le court-métrage sera proposé à compter du 4 mai en réalité virtuelle sur l'application. A vos casques !

Après le succès des auditions à l'aveugle de The Voice en réalité virtuelle, MYTF1 innove et propose aux internautes une nouvelle expérience similaire. Cette fois-ci, ce n'est pas une prestation qui est proposée, mais un court-métrage. Il s'agit de Sergent James. Dans ce dispositif, le spectateur est (presque) un acteur du film puisqu'il est le point de départ du scénario. Un petit garçon doit aller se coucher, mais il a un peu peur... Pourquoi ? Parce qu'il est certain que quelque chose se cache sous son lit... Et il n'a pas tort ! Le monstre (ou l'ami) caché sous son sommier n'est autre que le spectateur, qui va voir la chance d'assister à une place de choix à un ballet "Toy Storiesque". Des jouets qui prennent vie, des lumières qui s'allument, un chien qui passe, un train électrique qui déraile, vous voilà transportés dans un monde aux frontières du fantastique, mais avant tout féérique, dans lequel l'expérience immersive du 360° prend tout son sens tant la magie opère.

Visionnez Sergent James en réalité virtuelle grâce à MYTF1VR

C'est jeudi 4 mai que **MYTF1VR** proposera aux internautes de visionner le film *Sergent James* en réalité virtuelle. Pour cela, rien de plus simple. Il vous suffit de télécharger l'application MYTF1VR au préalable via l'Apple Store Google Play afin de profiter d'une expérience unique en réalité virtuelle, munissez-vous de votre casque Samsung Gear ! Rendez-vous demain pour découvrir *Sergent James* d'Alexandre Perez !



<http://www.lci.fr/high-tech/realite-virtuelle-frissonnez-avec-sergent-james-la-premiere-fiction-en-realite-virtuelle-de-myt1-vr-2050805.html>

FRISSONNEZ AVEC "SERGENT JAMES", LA PREMIERE FICTION EN REALITE VIRTUELLE DE MYTF1

NOUVEAUTÉ – Avis aux amateurs d'expérience en réalité virtuelle ! "Sergent James", une fiction conçue pour la VR, arrive sur les casques dédiés. Ce court film est disponible sur l'appli MYTF1 VR ainsi qu'à l'espace de réalité virtuelle MK2 VR à Paris.

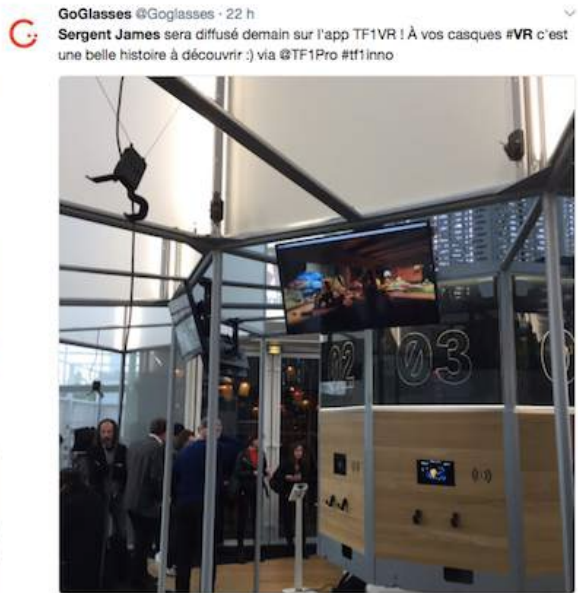
03 mai 2017 18:38 Melinda DAVAN-SOULAS

Une chambre d'enfant, l'heure d'aller se coucher et un petit garçon sûr que quelque chose est caché sous son lit. Le silence, quelques rares bruits, puis des choses qui s'animent. Que se passe-t-il une fois que la porte est fermée et la chambre dans le noir ?

C'est là tout le propos de la fiction **Sergent James**, réalisée par Alexandre Perez, disponible dès ce jeudi sur l'application MYTF1 VR*. Un programme court de sept minutes, sans montage, au cœur duquel vous êtes projetés à l'aide d'un casque de réalité virtuelle équipée d'un smartphone sous iOS ou Android. Pas de contenu interactif, mais une expérience différente des habituels jeux ou visionnages à 360°. Cette fois-ci, c'est vous, caché sous le lit, qui choisissez l'angle de vue avec la possibilité de regarder tout autour de vous.

Et si vous voulez profiter pleinement de l'expérience, mais que vous ne disposez pas de l'équipement nécessaire, **Sergent James** sera disponible au sein du MK2 VR, l'espace de réalité virtuelle lancé à côté du complexe ciné MK2 Bibliothèque François-Mitterrand.

L'appli MYTF1 VR a été lancée il y a deux mois et compte plus de 200.000 téléchargements et 3,4 millions de pages vues grâce notamment à l'expérience The Voice VR. Celle-ci permettait de se mettre dans la peau d'un des jurés et de pouvoir se retourner quand un talent vous séduisait lors des auditions à l'aveugle.



la Réclame @laReclame · 22 h
 À la découverte du court-métrage **Sergent James** en VR avec @TF1 et @mk2VRX



Coline Feldmann @ColineFeldmann · 19 h
 Quand la réalité dépasse la fiction. Ou est-ce l'inverse ? #myTF1VR
 #SergentJames @mk2 @elish @Pauline_Julien



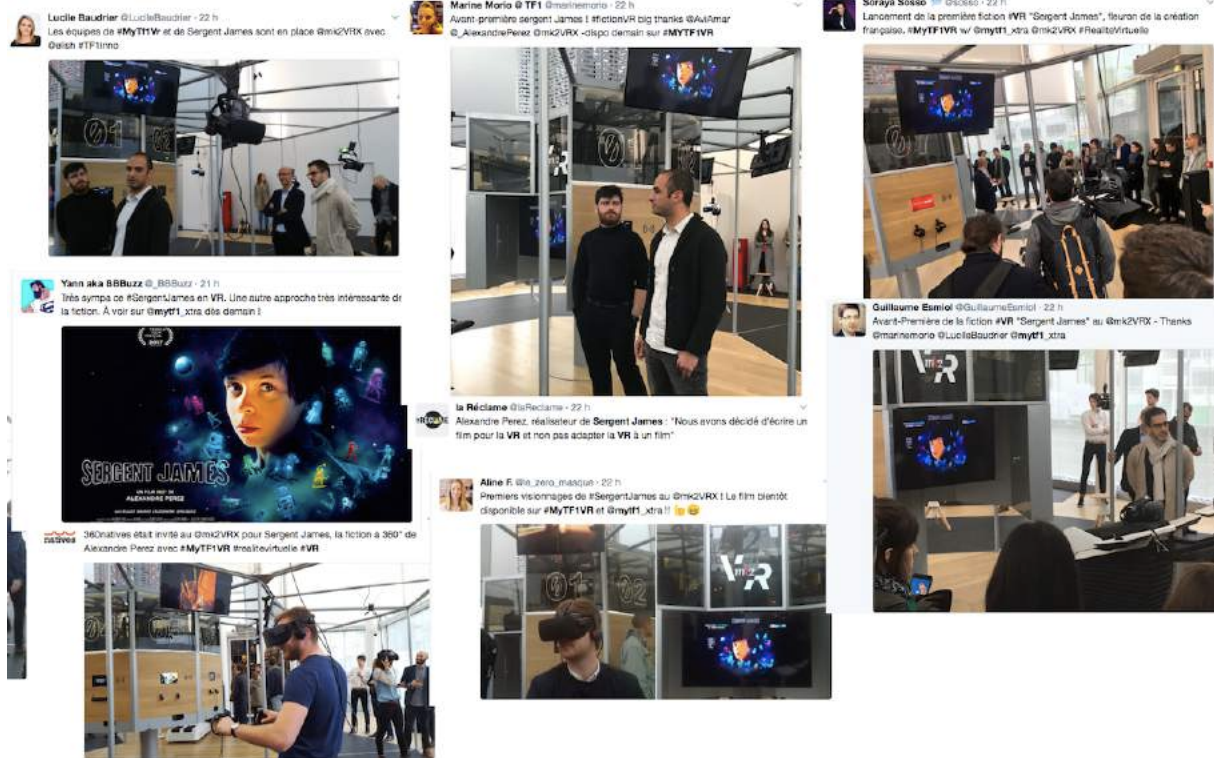
Réalité Virtuelle a aimé

Marc Bagur @marcBagur · 4 h
 TF1 lance "Sergent James", une fiction non interactive destinée à la VR et disponible sur **MyTF1 VR** (200K DL). ici.fr/high-tech/real ...

Social VR @Social_VR_ · 20 h
 Lancement de #sergentjames à l'espace @mk2VRX thanks staff #MyTF1VR #RealiteVirtuelle

Marine Morio @TF1 @marinemorio · 22 h
 Avant-première Sergent James, 1ère fiction en VR au @mk2VRX - dispo demain sur l'app #MYTF1VR @VIPLUS @LucileBaudrier @GuillaumeEsmiol







<http://de.übergizmo.com/2017/04/03/du-bist-das-bettmonster-vr-film-gewinnt-award-in-frankfurt.html>

DU BIST DAS BETTMONSTER! VR-FILM GEWINNT AWARD IN FRANKFURT

VR-Filme auf dem Vormarsch! Das Lichter Filmfest in Frankfurt, das am Sonntag den 2. April seinen Abschluss feierte, vergab zum ersten Mal den Internationalen Lichter VR Award. VR-Brillen sind längst nicht nur Accessoires für die Nasen von Voll-Nerds. Immer mehr Filmemacher experimentieren mit der Macht der 360°-Erlebniswelt und entdecken die neue Art des Storytellings.

Im Vordergrund der über 50 VR-Filme, die beim Lichter Filmfest eingereicht worden sind, stehen Story statt Technik. Was vor einigen Jahren noch eine nischige Spielerei war, erobert heute mehr und mehr Bereiche in unserem Alltag.

3D war gestern, es lebe 360°!

Die Filme sind bis jetzt zwar größtenteils Kurzfilme, doch es ist durchaus denkbar, dass Filmemacher Virtual Reality bald auch in voller Spielfilmlänge auf die Leinwand bringen.

Der Gewinner des Internationalen Lichter VR Awards ist der französische Kurzfilm **Sergeant James** von Alexandre Perez. Sieben Minuten lang begibt sich der Zuschauer unter das Bett eines kleinen Jungen und schlüpft in die Rolle eines waschechten Bettmonsters. Aus der Perspektive des Monsters kann der Zuschauer den kleinen Jungen mit gruseligen Erlebnissen überraschen.

Auch das Tribeca Film Festival oder das South By Southwest haben mittlerweile eigene VR-Kategorien. Kino von oben, unten, von beiden Seiten, einfach rundumherum ist ein einmaliges Erlebnis. Als Zuschauer vergisst man schnell die klobige Brille auf dem Kopf. Die Erlebnisse in der virtuellen Welt lenken von der unbequemen Realität vollends ab – vorausgesetzt die Technik spielt mit.

Leider gab es wohl immer wieder Technikprobleme beim Lichter Filmfest. „Die Technologie steht noch am Anfang“, wie Jurymitglied Astrid Kahmke vom Bayerischen Filmzentrum, gegenüber der Frankfurter Rundschau verläuten ließ.

Bis die Kinos und Filmemacher soweit sind zocken wir einfach noch 'ne Runde auf der PlayStation VR oder schauen uns hautnah Pornos an, wie die Besucher auf der IFA im vergangenen Jahr:

FILMMAKER

<http://filmmakermagazine.com/102281-tribeca-2017-a-review-of-tribeca-immersive/#.WVKo5BKLRE4>

Tribeca 2017: A Review of Tribeca Immersive



by Randy Astle on Apr 30, 2017

Alongside the Tribeca Film Festival's film screenings and live events, the Tribeca Immersive exhibit at 50 Varick Street has been regularly packed full of attendees, with the enthusiasm of everyone from industry veterans to neophytes who have never seen a VR project before filling the space with energy. The event's organizers, led by Ingrid Kopp, have done a stellar job in curating an excellent and diverse group of virtual reality and interactive projects from around the world, making Tribeca a leading global venue for new VR on par with Sundance or any other festival that includes virtual reality.

Narrative Fiction

It's nice to see a range of genres represented here, from children's stories to outright horror. Both *Sergeant James* and *Remember: Remember* deal in the latter area: *Sergeant James* is an uncanny single-take live-action shot taken from under a child's bed, while *Remember: Remember* is an animated alien invasion story (a segment of an incomplete work) told in room-scale VR. Much less assuming is *Auto*, a socially conscious

story about an immigrant taxi driver who finds his job displaced by self-driving cars. Director Steven Schardt's experience producing narrative films like *Your Sister's Sister* allows him to confidently place the camera in positions that create a classical narrative film feel in a 360-degree space, but interestingly the most striking shot is an "overhead" angle on the driving car that shifts the viewer's horizon 90 degrees; the effect, which lasts all too briefly, is that of flying laterally above the street.

But the most engaging adult-themed piece is undoubtedly *Broken Night*, which stars Emily Mortimer as a suburban wife dealing with both a fight with her husband and an intruder in their home. The film masterfully uses VR's interactive capabilities — at certain junctures the viewer can turn their gaze from one scene to another to select which version will play — to create multiple possible narratives, something Scott Macaulay [interviewed creator Alon Benari](#) about earlier this week. Such a concept has been done before, but the technology has moved to a place where it is much smoother than previous interactive films, a feat aided by *Broken Night's* visual design. And the concept is more than a gimmick: this is the only narrative piece that I immediately wanted to watch again as soon I finished watching it the first time.

This year's animated projects appropriate for adults and children include *The Sword of Baahubali*, *Rainbow Crow*, and *Arden's Wake* — all three are samples of longer projects still in development. *The Sword of Baahubali* is a spin-off of the Indian film *Baahubali 2: The Conclusion*, a tentpole adventure film released in India this past week. While its action and animation are exciting — they might remind American viewers most of an Indiana Jones scenario — I found the frequent shifts in perspective, not least from first- to third-person and back again, distracting. *Rainbow Crow*, from Baobab Studios, moves completely in the opposite direction. Using room-scale VR and some of the richest cinema-worthy animation I've seen in virtual reality, it retells a Native American legend from various tribes about how the crow saved the Earth from eternal winter and lost his colorful feathers in the process. The portion shown at Tribeca isn't enough to properly gauge the entire story, but the visuals alone are enough to make me excited to see it. ([See my interview with producer Maureen Fan.](#)) The same is true of *Arden's Wake* from Penrose Studios. Like with their stellar *Allumette* from 2016, *Arden's Wake* also features animation you can walk around but at a fraction of the scale of a life-sized piece like *Rainbow Crow*. Instead, the small characters are there in front of you at roughly eye level, and you can move around the space — in this case, in and out of a family's domed metal house — with some of the most exquisite production design and character design in VR today. The story deals with a girl who lives in a deluged world after losing her mother at sea; when her father disappears under the water she must get into his homemade submarine and chase after him. That's about all that's contained in the current version, but, again, this is also one to watch out for. Praise should also go to the designers for their use of the vertical axis, one of VR's most powerful tools that is too often forgotten, and smooth camera movements, particularly during *Arden's* long descent down from her sea-top home. This is one to watch for.



<https://www.lesamisdulouxor.fr/2017/04/la-realite-virtuelle-au-louxor/>

La réalité virtuelle au Louxor

Tous les samedis et dimanches de 11h15 à 20h15, le Louxor propose des programmes courts en « réalité virtuelle ». Intrigués par ce terme qui dans notre esprit relevait plutôt du jeu vidéo ou des applications scientifiques que du cinéma, nous avons interrogé Emmanuel Papillon, le directeur du Louxor, qui a bien voulu jouer les pédagogues.



Une séance de cinéma en réalité virtuelle au salon du Louxor

LISTE DES PROGRAMMES PROPOSÉS

(on peut découvrir le synopsis de chaque film dans les [programmes](#) de Diversion cinéma)

PROGRAMME FICTION

PHILIP Production : Okio Studio / Réalisateur : Pierre Zandrowicz/ Producteur: Antoine Cayrol/ Pays : France / 15min / Prise de vue réelle / 3D / Anglais non sous-titré

SERGEANT JAMES / Production : Floréal Films / Digital Immersion / Réalisateur : Alexandre Perez / Producteur : Avi Amar / Pays : France/ 6min / Prise de vue réelle / 2D / Français

THE HOURGLASS / Production : Matthieu Liénart & Tim David Müller-Zitzke // Réalisateur : Matthieu Liénart // Pays : France – Allemagne / 6min07 / Prise de vue réelle / 3D / Anglais non sous-titré

PROGRAMME VOYAGE

GROWING A WORLD WONDER Production : Nations unies / Réalisateur : Richard Nockles / Producteur : Mitch Turnbull / Producteurs VR : Erfan Saadati et James Hedley / Pays : Royaume-Uni / 6min / Prise de vue réelle / 2D / VF

VOLCANOS Production : ZDF et Faber Courtial / Réalisateur : Jörg Courtial / Producteur : Maria Courtial / Producteurs VR : Philipp Clermont / Pays : Allemagne / 5min / Animation / 3D / Anglais non sous-titré

OUT OF THE BLUE Réalisatrice Sophie Ansel / Océanographe et narratrice Sylvia Earle / Conservatrice et narratrice Judith Castro Lucero / Directeur de la photo Christophe Bailhache / Pays : Australie, Mexique, États-Unis / 11 min / Prise de vue réelle / 3D / Anglais non sous-titré

PROGRAMME ART

LA TENTATION DE SAINT ANTOINE Production : Les poissons volants / Réalisateur : Carlos Franklin / Productrice : Sophie Goupil / Pays : France/ 7 min / Animation / 3D / Français

MESSA DE REQUIEM Production : Les éditions du bout des doigts / Chorégraphe : Christian Spuck avec les danseurs du Ballett Zürich / Le chœur, l'orchestre de l'Opéra de Zurich / Solistes dirigés de Fabio Luisi. – Krassimira Stoyanova, Veronica Simeoni, Francesco Meli et Georg Zeppenfeld / Pays : France / 11 min / Prise de vue réelle / 2D / Pas de dialogue

LEGGENDA Production : Concert Digital / Réalisatrice : Laura Desimages / Directrice artistique & productrice : Leslie Lévi / Musiciens & circassiens : Igor Gavva, Iuliia Palii, Christia Hudziy & Vladyslava Luchenko / Pays : France / 6min / Prise de vue réelle / 2D / Pas de dialogue



<https://www.wired.de/collection/life/alexandre-perez-frankfurter-lichterfilmfestival-gewinner-vr-film-deutschland>

Dieser preisgekrönte VR-Film macht euch zum Monster unterm Bett

 Louisa Zimmer

 03.04.2017



alexandre Perez hat Deutschlands ersten Virtual-Reality-Filmpreis gewonnen. In seinem Werk *Sergeant James* schickt er den Zuschauer unters Bett und lässt ihn zum lauernden Monster werden.

Virtual-Reality-Filme sind noch lange nicht in den Multiplex-Kinos angekommen. Aber Indie-Filmmacher tun einiges dafür, um das Genre weiterzuentwickeln. Unterstützt werden sie dabei von Events wie dem Tribeca Film Festival oder dem South by Southwest, die mittlerweile eigene Kategorien für VR-Filme haben.

Das Frankfurter Lichterfilmfestival hat jetzt als erstes deutsches Filmfestival im Wettbewerb eine eigene Kategorie: *Virtual Reality Storytelling*. Den ersten Preis gewann der Regisseur Alexandre Perez mit seinem französischsprachigen Film *Sergeant James*. Er setzte sich gegen mehr als 50 Konkurrenten durch.

Die siebenminütige Erzählung spielt unter dem Bett eines kleinen Jungen und lässt den Zuschauer die Perspektive eines Monsters einnehmen, das ihn mit gruseligen Erlebnissen überrascht. Die Jury begründete ihr Urteil damit, dass *Sergeant James* „magisch von traditionellen Erzählformen im 2D-TV-Raum befreit ist“. WIRED hat mit Alexandre Perez über seinen Film, die Vorteile von VR-Kino und die Zukunft des Mediums gesprochen.

WIRED: Was begeistert dich an der Arbeit mit VR-Filmen?

Alexandre Perez: *Sergeant James* ist mein erster VR-Film, vorher habe ich zwei sehr kurze Filme veröffentlicht – beide mit dem iPhone gedreht. Die Arbeit dazu hat im Dezember 2015 begonnen, der Film entstand erst als Skript anlässlich eines Wettbewerbs für 360-Grad-Filme in Paris. Die Idee, dass der Film unter dem Bett eines Kindes spielen soll, war als erstes da. Die meisten VR-Inhalte sind darauf konzipiert, dass man alles sieht. Mich hat das Gegenteil interessiert. Ich mag die Idee eines Dialoges zwischen Hauptdarsteller und Zuschauer. Dadurch entsteht die Frage: Wer bin ich im Film. Bin ich nur ein Beobachter oder doch ein Protagonist?



Die siebenminütige Erzählung spielt unter dem Bett eines kleinen Jungen und lässt den Zuschauer die Perspektive eines Monsters einnehmen, das ihn mit gruseligen Erlebnissen überrascht. Die Jury begründete ihr Urteil damit, dass *Sergeant James* „magisch von traditionellen Erzählformen im 2D-TV-Raum befreit ist“. WIRED hat mit Alexandre Perez über seinen Film, die Vorteile von VR-Kino und die Zukunft des Mediums gesprochen.

WIRED: Was begeistert dich an der Arbeit mit VR-Filmen?

Alexandre Perez: *Sergeant James* ist mein erster VR-Film, vorher habe ich zwei sehr kurze Filme veröffentlicht – beide mit dem iPhone gedreht. Die Arbeit dazu hat im Dezember 2015 begonnen, der Film entstand erst als Skript anlässlich eines Wettbewerbs für 360-Grad-Filme in Paris. Die Idee, dass der Film unter dem Bett eines Kindes spielen soll, war als erstes da. Die meisten VR-Inhalte sind darauf konzipiert, dass man alles sieht. Mich hat das Gegenteil interessiert. Ich mag die Idee eines Dialoges zwischen Hauptdarsteller und Zuschauer. Dadurch entsteht die Frage: Wer bin ich im Film. Bin ich nur ein Beobachter oder doch ein Protagonist?

“ Die meisten VR-Inhalte sind darauf konzipiert, dass man alles sieht. Mich hat das Gegenteil interessiert

— Alexandre Perez

WIRED: Was hat dir VR ermöglicht, was beim klassischen Film nicht möglich gewesen wäre?

Perez: Natürlich hätte ich diesen Film auch in 2D machen können. Durch VR kann man die Aufmerksamkeit aber auf bestimmte Punkte richten. In meinem Film gibt es beispielsweise die Szene eines sich nähernden Zuges, im Hintergrund passiert aber gleichzeitig die eigentliche Handlung mit dem Jungen. Meine Herangehensweise beim Machen des Filmes war, sich auf das Spiel mit dem Zuschauer zu konzentrieren. Dabei habe ich die verschiedenen Szenen wie Erdbeben aufgebaut: Es gab immer einen Mittelpunkt. Da es aber cineastisches VR ist, gibt es keine direkte Möglichkeit für Interaktion. Ich wollte den Film nicht mithilfe von Hotspots interaktiv machen.

WIRED: Welche Genres eignen sich besonders für VR-Filme?

Perez: Es gibt viele gute Dokumentationen für VR, beispielsweise über den Klimawandel oder das Leben von syrischen Geflüchteten. Auch im Line-ups von Festivals wie Tribeca, Sundance, oder South by Southwest finden sich vor allem VR-Dokumentationen. Für mich geht es jedoch nicht um das Genre, sondern um das Auslösen von Emotionen: wie Angst, Wut, Trauer oder Freude. Außerdem ist es für mich wichtig, welche Position der Zuschauer im Film einnimmt.

“Für mich ist 2017 das erste Jahr der VR-Zeitrechnung

— Alexandre Perez

WIRED: Wie sieht die Zukunft des VR-Kinos aus?

Perez: Vor wenigen Tagen haben die Internationalen Festspiele von Venedig einen eigenen Wettbewerb für VR-Filme angekündigt. Für mich ist 2017 das erste Jahr der VR-Zeitrechnung. Ich denke, dass die Premium-Inhalte weiterhin in ausgewählten Kinos und Festival gezeigt werden, cineastische VR-Filme aber auch mehr und mehr für den Privatgebrauch gedreht werden.

Sergeant James ist beim Lichter Filmfestival in Frankfurt am Main noch an folgenden Terminen zu sehen: Freitag, 31. März 2017, 19:00 Uhr und 21:00 Uhr, Sonntag 2. April 2017, 14:00 Uhr, 16:00 Uhr und 18:00 Uhr.

EVENT

FILM

VIRTUAL REALITY

Frankfurter Allgemeine

<http://www.faz.net/aktuell/rhein-main/kultur/preisverleihung-im-mousonturm-lichter-filmfest-endet-mit-film-und-kritikerpreisen-14955453.html>

Lichter Filmfest endet mit Film- und Kritikerpreisen

Am Sonntag endete die zehnte Auflage des Lichter Filmfest Frankfurt International. Direktor Schubert zog eine positive Bilanz des deutlich erweiterten Jubiläumsfestivals.

03.04.2017, von EVA-MARIA MAGEL, FRANKFURT

Rund 10.000 Besucher hat das zehnte Lichter Filmfest Frankfurt International gezählt, das am Sonntag mit der [Preisverleihung](#) im Mousonturm zu Ende gegangen ist. Peter Rippl bekommt für seine Dokumentation „A Gravame – das Stahlwerk, der Tod, Maria und die Mütter von Tamburi“ den Preis als bester regionaler Langfilm des 10. Lichter Filmfests Frankfurt International. Die Jury aus den Regisseuren Pepe Danquart und Mischka Popp sowie den Schauspielern Numan Acar und Reza Brojerdi lobte die Aktualität des Films in Zeiten prekärer Lebensverhältnisse im Süden Europas.

Den internationalen Spielfilmpreis zum Festivalthema „Wahrheit“ hat am letzten Festivaltag „I am not Madame Bovary“ von Feng Xiaogang erhalten. Der Film sei „ein starkes Plädoyer für die Resistenz eines Einzelnen gegen die bürokratische Politik-Maschinerie Chinas und damit nicht nur in seiner ästhetischen Herangehensweise radikal, sondern auch ein subversives Meisterwerk“, so die Begründung der Spielfilm-Jury aus Regisseur Niko Apel, ZDF-Redakteurin Nicole Baum, Theaterregisseurin Betty Berr und Bühnenbildner Rainer Wothe. Beide Preise sind mit je 2000 Euro dotiert.

Mehr als 100 Lang- und Kurzfilme gezeigt

Den Preis für den besten regionalen Kurzfilm erhielten Sebastian Binder und Fred Schirmer für den Dokumentarfilm „Über Druck“, ihnen wurden 1000 Euro und Seminargutscheine zugesprochen, den mit 2000 Euro dotierten Publikumspreis erhielt die Dokumentation „Ghostland“ von Simon Stadler und Catenia Lermer, die namibische Buschleute bei einer Reise nach Frankfurt begleitet haben. Festivaldirektor Gregor Maria Schubert zog eine positive Bilanz des deutlich erweiterten Jubiläumsfestivals, das belege, dass Frankfurt „der richtige Ort für ein großes internationales Filmfestival“ sei. Die stellvertretende Direktorin Johanna Süß hob besonders die Reihe Zukunft deutscher Film hervor, mit der Lichter erstmals versucht hatte, herausragende Regietalente des deutschen Films zu präsentieren.

Insgesamt hatte das Festival mehr als 100 Lang- und Kurzfilme in Frankfurt und der Region gezeigt. Erstmals hatte es auch eine Virtual-Reality-Sektion mit Wettbewerb gegeben. Gewonnen hatte den Wettbewerb der französische Beitrag „Sergeant James“ von Alexandre Perez. Auch der Kritikerblog, ein Workshop des Lichter Filmfests für Studenten der Hessischen Film- und Medienakademie mit den Filmkritikern Bert Rebhandl und Toby Ashraf, hat einen Beitrag zu Virtual Reality als beste Kritik gekürt. Zu finden ist der Gewinnertext „Back to life, back to reality“ von Julia Pirzer untenstehend. Alle weiteren Besprechungen finden sich auf der Internetseite des Blogs unter www.kritikerblog.com.

Back to life, back to reality: Virtual Reality Storytelling

von Julia Pirzer

Etwa ein Jahr ist es her, dass das Foto von Mark Zuckerberg auf der Samsung Pressekonferenz zu den Oculus Rift-Brillen um die Welt ging und einen intensiven Diskurs um Virtual Reality-Brillen lostrat. Das Foto zeigt Zuckerberg wie er grinsend und vor allem unbemerkt an einer Horde nichtsahnender Journalisten vorbeiläuft, die in eine andere Realität vertieft sind, abgeschirmt von VR-Brillen und Kopfhörern. Nun ist der Tag gekommen, an dem ich selbst meine erste Virtual Reality-Experience mache. Ich bin der ganzen Sache aus einer technikkritischen Haltung heraus skeptisch gegenüber eingestellt. Hinzu kommt, dass David Cronenbergs eXistenZ für mich eine intensive und nachhaltige Filmerfahrung war, die mir nun in Anbetracht des anstehenden Tests nicht aus dem Kopf geht. Um dies verständlich zu machen zwei Dinge:

1. In eXistenZ wird eine revolutionäre Spielmethode getestet, bei der die Hardware ähnlich wie in MATRIX per Port an den Körper angeschlossen wird und der Spieler sich mittels dieses Port gefühlt vollkommen in eine andere Realität begibt. Dort hat er 360 Grad Rundumblick, kann sich bewegen, fühlen, Dinge anfassen und kommunizieren. Die Spielematrix mit ihren vielfältigen Handlungsoptionen und die eigentliche, echte Realität sind kaum voneinander zu unterscheiden, und das macht den Reiz und gleichzeitig die Gefahr aus.

2. Schaut eXistenZ!

Die VR-Erfahrung mache ich im Rahmen eines Filmfestivals – die kinematographische Perspektive ist also allgegenwärtig. Ich nehme bei einem Pressescreening im Rahmen des LICHTER Filmfest Frankfurt International Platz in einem Kinosaal, und zum ersten mal ist es irrelevant, inwiefern ich meinen Platz nach der Ausrichtung zur Leinwand wähle. Einzig der richtige Abstand zum Sitznachbarn zählt, damit man sich bei potenziellen Bewegungen nicht in die Quere kommt. Schon deshalb ist das Gefühl, das mich vereinnahmt surreal und aufregend. Werde ich so sehr in eine andere Welt versetzt, dass ich alles um mich herum vergesse?



<https://vrodo.de/vr-storytelling-konferenz-auf-dem-lichter-filmfest-in-frankfurt/>

VR-Storytelling-Konferenz auf dem Lichter Filmfest in Frankfurt



Die Gewinner des Wettbewerbs stehen fest. Die Filme gibt es noch bis einschließlich Samstag, 1. April, im Studio Naxos in Frankfurt zu sehen.

Gewinner: In der Deutschlandpremiere **“Sergeant James”** entführt der Franzose Alexandre Perez den Zuschauer in eine höchst ungewöhnliche Perspektive – unter das Bett eines siebenjährigen Jungen. Der Rollentausch zeigt: Auch Monster können sich vor befremdlichen Vorgängen fürchten.

Der Film nutzt gekonnt und mit viel Fingerspitzengefühl die vielen kreativen Möglichkeiten, die das Medium VR bietet. Magisch befreit von traditionellen Erzählformen im 2D-TV-Raum, kann man bei Sergeant James das Potenzial spüren, das das Geschichtenerzählen im 360°-Raum ermöglichen kann, heißt es in der Begründung der Jury.

Zweiter Platz: Der Film **“Dublin in the Dark: The Story of ‘Emerald Noir’** von Henry Stuart ist ein wunderbarer Kurztrip durch Dublin. Von der feinen Auswahl der Drehplätze über das richtige Timing bis hin zur technisch versierten 3D-Optik ist der Film hervorragend produziert, so die Jury.

Dritter Platz: In **“Tankstelle des Glücks”** von Uwe Flade macht Friedrich Liechtenstein ein Angebot, das man nicht ausschlagen kann: eine skurrile Spritztour durch Berlin. Der 360°-Film überzeugte durch seine kreativen Ideen, die nicht nur technisch nahezu perfekt umgesetzt wurden, sondern auch das Rundum-Medium wirksam nutzen.

Ursprünglicher Artikel vom 26. März:

Am 30. und 31. März findet zum zehnten Mal das internationale Film-Kultur-Festival Lichter in Frankfurt am Main statt. Erstmals beschäftigt sich das Festival mit der virtuellen Realität und bietet zusammen mit ZDF Digital eine Konferenz über “Storytelling in virtuellen Welten”

an. Außerdem gibt es eine Preisverleihung.

Auf der Konferenz werden Experten einen Einblick in ihre Arbeit mit 360-Grad-Produktionen und ins VR-Storytelling geben. Interessierte können Werkzeuge für die VR-Produktion

kennenlernen und sich zu Themen rund um VR-Konzeption und die Produktion von 360°-Videos beraten lassen. Der Ablaufplan und die Speaker stehen [bei ZDF Digital](#).

“Die virtuelle Seherfahrung sprengt unser kollektives Kinoerlebnis”, sagt Festivalleiter Gregor Maria Schubert. “Sie katapultiert uns an Orte, an denen wir den Menschen in den Filmen scheinbar ganz allein begegnen.” Eine Programmübersicht zum Festival [gibt es hier](#).

Der beste 360-Film wird prämiert – Auswahl unter mehr als 50 Einsendungen

Bei einem Storytelling-Wettbewerb wollen die Veranstalter herausfinden, wo die Möglichkeiten und Grenzen des neuen Formats liegen. Aus mehr als 50 Einsendungen hat eine Jury bestehend aus Astrid Kahmke (Bayerisches Filmzentrum, [Interview mit VRODO](#)), Kay Meseberg (arte, [Interview mit VRODO](#)), Eckart Köberich (ZDF Digital), Ralph Benz (3sat) und Marco Heutink (CHEIL) fünf Finalisten ausgewählt. Sie kommen aus Russland, Deutschland,

Frankreich, Irland und Kanada.

“Die VR-Technik gibt Filmemachern neue Möglichkeiten, stellt sie aber zugleich vor große erzählerische Herausforderungen. Mit dem Wettbewerb wollen wir dem jungen Genre eine Plattform geben und unser Publikum zu einem gemeinschaftlichen VR-Erlebnis einladen”, sagt Gregor Maria Schubert über den neuen VR-Bereich des Filmfestivals.

Die Preisverleihung findet am **Donnerstag, den 30. März um 17 Uhr** im Anschluss an die Konferenz “Storytelling in Virtual Worlds” im Studionaxos in Frankfurt statt. Die ausgewählten 360-Filme sind im experimentellen Kinoformat am 30. März, am 31. März und am 2. April ebenfalls im Studionaxos zu sehen.

Der Gewinner bekommt einen Geldpreis über 1.000 Euro. Die Zweit- und Drittplatzierten 360-Filme erhalten jeweils 500 Euro. “Wir haben Filme gesucht, die sich nicht nur an der Technik berauschen, sondern sich in den Dienst der Geschichte stellen”, so Schubert.

Die Finalisten des VR-Storytelling-Wettbewerbs

In der Weltpremiere **Siren Song** nehmen die kanadischen Experimentalfilmer Ali Weinstein und Nicolas Jolliet den Zuschauern mit auf ein Tauchabenteuer der besonderen Art. In atmosphärischen Unterwasserlandschaften führen mystische Fabelwesen betörende Tänze auf. Die schwerelose Freediving-Choreographie der Meerjungfrauen nutzt den 360°-Raum in atemberaubender Weise.

In der Deutschlandpremiere **Dublin in the Dark: The Story of “Emerald Noir”**(Regie: Henry Stuart) erzählt die Schriftstellerin Tana French, wie sich die geschichtsträchtige Stadt immer wieder neu erfindet. Gefilmt in beeindruckendem stereoskopischem 3D strahlt der Dokumentarfilm die inspirierende Kraft aus, die Dublin auf eine ganze Autorengeneration ausübt.

Ebenfalls Deutschlandpremiere feiert **Family Circle** von Linara Bagautdinova. Die russische Regisseurin erzählt in vier Minuten eine komplette Familiengeschichte und macht sich dabei vier Zeitebenen zunutze. Liebe und Hass, Annäherung und Entfremdung, Streit und Versöhnung – in einer kaleidoskopartigen Anordnung verknüpft Bagautinova die Mittel der Bühne mit denen der virtuellen Realität und erschafft so ein völlig neues narratives Format.

In **Tankstelle des Glücks** (Regie: Uwe Flade) macht Friedrich Liechtenstein ein Angebot, das man nicht ausschlagen kann: eine skurrile Spritztour durch Berlin. Plötzlich sitzt der Zuschauer auf dem Beifahrersitz im Auto des Entertainers und damit mittendrin im Musikvideo zu „1000 Liter“. Am Ende stimmt die ganze Stadt in den Song ein, gute Laune garantiert!

Lebt ein Monster unter meinem Bett? Wer die Frage aus seiner Kindheit kennt, wird von der Antwort in **Sergeant James** (Deutschlandpremiere) des Franzosen Alexandre Perez überrascht sein. Denn mithilfe der außergewöhnlichen VR-Perspektive liegt auf einmal das Kinopublikum unter jenen Bettlatten, unter denen Kinder in schlaflosen Nächten das gruselige Ungeheuer vermuten. Ein Rollentausch, der schnell verdeutlicht: Auch Monster können sich vor den befremdlichen Vorgängen über ihnen fürchten.

Frankfurter Rundschau

<http://www.fr.de/frankfurt/lichter-filmfest-voellig-umgeben-von-bildern-a-1252490>

30.03.2017 20:49 Uhr Von Florian Leclerc



Sieht halluzinogen aus und wirkt auch recht eindringlich: VR-Filme wie der Wettbewerbsgewinner „Sergeant James“. Foto: Lichter Filmfest

Völlig irre fühlt es sich an, eine Virtual-Reality-Brille zum ersten Mal zu tragen. Nicht das Gefühl, dass ein klobiger Kasten, in dem ein Smartphone steckt, auf der Nase sitzt. Sondern der Eindruck der Bilder, rund um einen herum, oben, unten, an den Seiten. Der Betrachter hockt mitten im Geschehen, schwimmt mit Nixen, fliegt im Heißluftballon oder liegt unterm Bett eines Kindes, das nicht einschlafen kann, weil es sich vor dem Monster unterm Bett fürchtet.

Das Lichter Filmfest hat erstmals Virtuelle-Realitäts-Filme ins Programm aufgenommen. Unter 50 Einsendungen kamen fünf auf die Shortlist, die besten drei wurden prämiert. „Sergeant James“ von Alexandre Perez, der siebenminütige Streifen über das Bett-Monster, hat im Wettbewerb den ersten Preis gewonnen (1000 Euro Preisgeld).

Platz zwei ging an „Dublin in the Dark“ von Henry Stuart (Preisgeld: 500 Euro), mit dokumentarischen Aufnahmen der irischen Hauptstadt. Den dritten Platz erzielte „Tankstelle des Glücks“ von Uwe Flade (Preisgeld: 500 Euro), in dem der Unterhaltungskünstler Friedrich Liechtenstein die Betrachter auf eine Autofahrt durch Berlin mitnimmt. „Wir haben Filme gesucht, die sich nicht nur an der Technik berauschen, sondern sich in den Dienst der Geschichte stellen“, sagte Festivalleiter Gregor Maria Schubert. Der Rausch der Technik stellte sich ohnehin nur langsam ein. Denn die Vorführung der Kurzfilme brach im Studio Naxos mehrfach ab: Technikprobleme.

SCREENDAILY, 29mars 2017

<http://www.screendaily.com/features/what-impact-are-vr-headsets-having-on-content-creation/5116315.article>

What impact are VR headsets having on content creation?

29 March, 2017 | By Melanie Goodfellow



Ahead of MIPTV, *Screen* reports on the familiar names entering the market.

The launch of a wave of virtual and augmented reality headsets - from the top-of-the-range HTC Vive to the smartphone-friendly Samsung Gear VR — over the past 12 months has been heralded as a game-changer for the fledgling alternative reality market.

The many forecasts accompanying the arrival of this hardware predict the combined value of the AR/VR markets will top at least \$100bn and head as high as \$150bn by 2020, with augmented reality eventually taking the lion's share.

Cost remains a brake on the mass take-up of headsets - the HTC Vive retails at \$799 and the Oculus Rift is \$499 — but the range of hardware is expanding all the time and prices are expected to come down.

Against this backdrop, a fledgling ecosystem of AR/VR content producers, distributors and most recently content sales agents is readying for the consumer floodgates to open. Many of these will be at MIPTV (April 3-6), which is also hosting its first conference on the sector.

"There's a saying that analysts always over-estimate the short-term and under-estimate the long-term and I think we're seeing that with VR," says Dominic Collins, EMEA general manager of content production and distribution platform Jaunt about the prospects for take-up of VR.

"The rate of release of some of the bigger headsets was slower than expected which created a lag and to some extent the hype was over-hyped. On another level, the Samsung Gear VR sold five million devices in its first year on release. By comparison, one million the i-Phones were sold in its first year on release.

"A year-in, I don't think we're necessarily off track. There is a huge consumer interest. One thing for sure is that what will drive sales, adoption and frequency of use is content, not technology," he adds.

CONTENT IS KING

With this in mind, having initially invested in the technology required to distribute VR content, Jaunt Palo Alto-based company has recently opened studios in LA and is now putting time and money into content.

It announced at Sundance that it is developing a slate of VR content with Hollywood talent. It will include a serialised revival of 1992 cult classic *The Lawnmower Man* and action thriller *Luna*, to be written by Adam Cooper and Bill Collage, whose joint credits include *Assassin's Creed* and *Exodus: Gods And Kings*. It will be directed by Robert Schwentke.

It was also a partner on film-maker Doug Liman *Invisible* [pictured].

Julina Tatlock, CEO and co-founder of digital entertainment company 30 Ninjas with filmmaker Liman, will also be at MIPTV to talk about the making of the six-part VR series, a supernatural, action-packed show about a New York dynasty with the power of invisibility.

Directed by Liman from a screenplay by Oscar-nominated *Dallas Buyers Club* screenwriter writer Melisa Wallack, *Invisible* was ground-breaking in terms of its high-end production values and the level of talent involved. It took a year to shoot and was an experience Liman has described as a "learning process".

Made in collaboration with Condé Nast Entertainment (CNE), *Invisible* premiered on the Samsung VR platform in October 2016 before being made more widely available via the Jaunt app.

Other VR content producers due to speak at MIPTV include Antoine Cayrol, co-founder of the innovative Paris-based digital production company Okio-Studio which produced the seminal 360 video fiction *I, Philip* about a human android, by fellow company co-founder Pierre Zandrowicz.

Like Jaunt's Collins, Cayrol believes VR will become part of the mainstream but that it will take time.

"People still aren't that equipped to watch VR content privately so it remains location-based for now at festivals, VR showcases and new VR hubs like the one just opened by MK2," says the producer, referring to the VR space opened by French film company MK2 at its Bibliothèque multiplex in Paris last December.

"We're too far down the road for VR to not eventually take off - when you look at the number of headsets being sold and the investment being poured into the sector - even if it's slow," he adds.

Following on from *I, Philip*, the company is developing another four fiction projects including a new live action project by Zandrowicz entitled *Miroir* and *Cosmic Journey*, an innovative work mixing VR with video game technology by Jan Kounen.

Its latest VR production *Alteration* by Jérôme Blanquet will premiere in the Tribeca Film Festival's Immersive programme in April.

Aside from these fiction works, the production house is also heavily involved in advertising and branded content.

INDEPENDENT SECTOR

Up until now, most of the VR content on offer has been funded and channelled via the makers of the headsets or content platforms focusing on the format.

But now an independent production scene is also taking root. It is a development that has encouraged Paris-based Wide Management - which has traditionally focused on arthouse feature film fare - to launch a dedicated VR slate focused on independently produced alternative reality content.

"Our idea is to focus on the independent producers who are getting into VR to help them find distribution for their work," says Wide Management's Paul Bouchard, who is overseeing the new strand.

Wide Management launched the line-up at the Berlinale in February with three short VR fiction works: Alexandre Perez's childhood fantasy *Sergeant James*, Swedish work *Oh Deer!* - a film which takes the viewpoint of a wounded deer as it awaits its fate at the hands of hunters - and Victor Michelot's *Lifeline*, an exploration of what it feels like to fall in love.

"Our approach is to first get these titles exposure at festivals as well as in spaces and at events specialising in VR with the aim of then getting them a deal on platforms," says Bouchard.

Sergeant James is the tale of a young boy who fears there is something under his bed after his mother turns the lights off. It toured a number of festivals in France and Europe and has been selected for the Tribeca Film Festival's VR line-up in March. Bouchard hopes this trajectory will result in a platform deal but he emphasises it is early days.

"We're still figuring out the ecosystem and chronology for these works," he says. "It is not something you can rush."

The event at MIPTV will also explore the growing network of platforms designed to facilitate access to VR/AR content, in addition to Jaunt. The Media Mastermind keynote will be given by Rikard Steiber, president of Viveport, the platform created by Taiwanese electronics firm HTC to connect owners of its Vive headsets with content. The hub — which offers some 1,000 items of factual and fiction content — is gearing up to launch a subscription service as well as a new initiative distributing VR content in amusement arcades and shopping malls.

Further VR specialised content hubs set to be at MIPTV include AltspaceVR, a social network platform connecting people via free live events and interactive games.



<https://uploadvr.com/want-darker-tribeca-immersive-lineup-tells-us-state-vr/>

You Want It Darker: What the Tribeca Immersive Lineup Tells Us About the State of VR

by CORTNEY HARDING • MARCH 22ND, 2017

In recent months, a handful of speakers and leaders in the VR community have started positing that the medium can serve as a time capsule for future generations to interact with the current moment in a more interactive way, certainly besting those rotting boxes we buried in schoolyards in the eighties. If this does come to pass, and civilizations 50 years from now come across this year's Tribeca Immersive pieces, they'll think that 2017 was a very dark time, indeed. This year's lineup, with 29 pieces in total, offers almost no respite from the worries of the world — but should it?

The first point, of course, is that context matters — Tribeca is a serious film festival overall, so keeping VR selections in the same vein makes sense. With that in mind, it's always worth pointing out that the art form is still new, and for at least a chunk of the attendees will be their first experience with the technology. If someone comes to learn about VR, spends an hour jumping between headsets and witnessing devastation, and then leaves wanting to go home and cry, will they be excited to come and try VR again?

The second bucket is narrative experiences, and these aren't any more cheerful than the social and political content. Moth+Flame's Remember Remember (full disclosure: I have consulted on projects for Moth+Flame but was not involved in the production of this piece) explores false memories and virtual gaslighting against a world-destroying alien invasion; Alteration tells the story of an AI experiment that turns out to be vampiric; Sword of Baahubali asks users to find a warrior's sword and is based on a popular Indian film. With the exception of the last piece, most of the narratives explore loss and tragedy, again reflecting the dark mood of the creative community.

The third bucket is what I've dubbed experiential fantasy; it's a bit of a catch-all term for experiences that fall outside the documentary or narrative realm but are still participatory. And again, even these have a menacing air — Boabab's Rainbow Crow starts with carefree forest animals who realize their lives are in danger; **Sergeant James** explores whether the monsters under a child's bed are real; and Bebylon Battle Royale imagines immortal babies attacking one another. It's basically a chance to participate, at least virtually, in any number of dystopian fantasies that seem only less real than what's happening on the streets outside.

Again, Tribeca is not representative of all VR pieces, and should be seen for what it is. But it's also one of the most prestigious film festivals around, and what it tells us about the state of VR is that many creators are mirroring the current political and social mood — one of fear and mistrust.

Cortney Harding is a contributing columnist covering the intersection of VR and media. This column is an editorial product of [TVREV](#), produced in partnership with [Vertebrae](#), the native VR/AR ad platform



La VR française présente au Festival de Tribeca



Pas moins de trois œuvres en réalité virtuelle représenteront la France lors de la prochaine édition du festival de Tribeca, qui se déroulera du 19 au 30 avril à New York.

Le Festival du film Tribeca a dévoilé la sélection de ses programmes immersifs, intitulés "Virtual Arcade" et "Storyscapes". Cette année, trois productions tricolores sont en lice, faisant de la France le pays le plus représenté après les États-Unis :

- **Alteration** de Jérôme Blanquet (produit par Okio Studio)
- **Sergent James** de Alexandre Perez (produit par Floréal films)
- **Unrest** de Amaury La Burthe (Agat Films & Cie)

Si *Sergent James* avait déjà été dévoilé à Berlin, *Alteration* et *Unrest* feront leur première mondiale.

Tribeca fut l'un des premiers festivals à s'emparer de ces nouvelles écritures, et la manifestation new-yorkaise jouit depuis dix ans d'un statut qui en fait un véritable prescripteur. L'an passé, les sociétés de production françaises Okio Studio et Agat Films y avaient respectivement présenté *I, Philip* et *Notes on Blindness*, dont le succès international ne s'est pas démenti par la suite.

Avec le soutien d'UniFrance, le producteur Avi Amar et les auteurs Alexandre Perez et Jérôme Blanquet feront le déplacement pour défendre leurs films. Mais cette année la concurrence sera rude : les œuvres françaises affronteront notamment la première incursion dans la VR de la réalisatrice oscarisée Kathryn Bigelow ainsi que la dernière animation des créateurs de *Madagascar* !

land

<http://www.land.lu/page/article/698/332698/FRE/index.html>

Luxembourg City Film Festival

Virtuelle Realitäten zum Wachrütteln

Menschen mit überdimensionalen schwarzen VR-Brillen auf dem Kopf blicken in die Zukunft. Erfahren sie dabei mehr über sich und die Welt, oder ist es doch nur eine kurzfristig aufregende, überwältigende Sinnesintensität? Der Pavillon der virtuellen Realität im Casino – Forum d'art contemporain präsentiert vom 1. bis zum 12. März Kurzfilme, die die künstlerischen Möglichkeiten dieser 360-Grad-Technik vorführen. Vier Hocker stehen im Wintergarten des Casinos, auf denen die Besucher Platz nehmen, einen Film auswählen und dann eintauchen können in virtuelle Welten, indem sie sich um ihre eigene Achse drehen. Waves of Grace (Gabo Arora, Chris Milk; USA 2015 – 10') folgt einer Überlebenden des Ebola-Virus in Liberia. Mit einem Mal befindet man sich auf einem bunten Markt, unter Ebola-Erkrankten, auf einer Krankenstation oder in einer Kirche. Die Frau, die die Seuche überwunden hat, erzählt, einem Gebet gleich, Gott dankend, dass sie überlebt und er sie zur Botschafterin gemacht hat. Ihre Immunität nutzt sie, um sich um Waisenkinder in ihrem Dorf zu kümmern und ihnen Lebensmut zu geben. Eher dem Genre Horrorfilm à la Chucky – die Mörderpuppe folgend, ist Sergeant James von Alexandre Perez. In seinem siebenminütigen Film befindet man sich mitten in einem Kinderzimmer und sieht quasi durch die Augen eines Siebenjährigen. Als das Licht ausgeschaltet wird, werden Puppen und Spielzeuge lebendig. – Ein ästhetisch überzeugender Perspektivenwechsel, der nicht auf plakativere Aussagen setzt. Anders Ianimal (von Animal Equality, UK, DE 2016), der im Abfilmen der grausamen Realitäten von Massentierhaltungen Ekel auslöst. „Es gibt zwei Versionen, eine mit Hühnern und eine mit Schweinen“, erklärt Florian Bergé, der den Besuchern zur Seite steht, um ihnen die Filme abzuspielen und das Prinzip erklärt. „Die mit den Schweinen ist blutiger!“, warnt er.

Anina Valle Thiele



<http://www.radiocampusparis.org/exterieur-nuit-journee-de-laffame-08032017/>

Extérieur Nuit – Journée de l'affame

L'équipe aura le plaisir de recevoir LOIC JOURDAIN venu leur parler de son film DES LOIS ET DES HOMMES qui retrace le parcours de John O'Brien, un pêcheur Irlandais indépendant de l'île d'Inishbofin qui a mené une lutte acharnée pendant huit ans pour que les indépendants puissent rivaliser avec les plus grands, une lutte qui l'a mené devant le parlement européen à Bruxelles.

Plongée dans la réalité virtuelle ensuite avec SERGENT JAMES, les chroniqueurs se laisseront transporter par ALEXANDRE PEREZ son réalisateur, qui leur présentera bien plus qu'un premier court métrage filmé en réalité virtuelle : une plongée dans les possibilités que cette dernière apporte à l'univers audiovisuel.

NICOLAS BEDOS aurait-il enfin ôté la casquette du mauvais garçon au cinéma? L'équipe a tenté de s'en laisser convaincre avec son premier film MONSIEUR ET MADAME ADELMAN.

Enfin s'échapperont-ils de SKULL ISLAND, de JORDAN VOGT ROBERTS nous raconteront-ils un film explosif, drôle et qui se rapproche des films de Kaijus, ces créatures étranges japonaises. On oubliera pas LES OUBLIES de MARTIN ZANDVLIET.

Un vaste programme, avec toujours quelques références à Trump dans un des films sélectionnés, coïncidence??



<http://www.dreadcentral.com/news/217039/creepy-stories-can-experienced-vr-years-tribeca-film-festival/>

Some Creepy Stories Can Be Experienced in VR at This Year's Tribeca Film Festival

Posted on [March 3, 2017](#) by [Jonathan Barkan](#)

Yesterday **we posted** the first announcement for the 16th annual Tribeca Film Festival, which will run April 19th-30th. The Festival will be bringing several top-notch genre films, including Mickey Keating's *Psychopaths*, Justin Benson and Aaron Moorhead's *The Endless*, Clay Staub's *Devil's Gate*, and much more.

Today the Festival has released an announcement about its VR offerings, of which there will be 29 different titles. There will be six storyscapes and 23 interactive titles, several of which seem like they'd be right up the alley of any horror fan! I've culled the ones that I thought were the most interesting, each of which you can see below.

Remember... tickets are available right now on **Tribeca's website**, so get yours before they're all gone!

Alteration (World Premiere) – France:

Project Creator: Jérôme Blanquet

Key Collaborators: James Sénade, Yann Apéry, Antoine Cayrol, Baptiste Chesnais, Pierre Zandrowicz, Jean-françois Blanquet

This is a poetic trip into the future: Alexandro volunteers for an experiment carried out to study dreams. He can't imagine that he will be subjected to the intrusion of Elsa, a form of Artificial Intelligence who aims to digitize his subconscious in order to feed off it. She's a vampire...bit by megabit.

Apex (World Premiere) – The Netherlands/USA:

Project Creator: Arjan van Meerten

Key Collaborator: Wevr

The stunning new experience from the brilliant imagination of 3D artist and musician Arjan van Meerten, APEX is the highly anticipated follow up to the creator's acclaimed and award-winning experience Surge. Step into a surrealistic and darkly beautiful vision of a fiery urban apocalypse, one populated by skeletal ghost animals, abstract shapes, maniacal smiling giants, and, of course, you.

Arden's Wake (World Premiere) – USA:

Project Creator: Eugene Chung

Key Collaborators: Jimmy Maidens

The sea levels have risen, and a young woman and her father live in a lighthouse perched atop the ocean's surface. When he goes missing, she descends deep into the post-apocalyptic waters previously forbidden to her, embarking on a thrilling journey of family history and self-discovery. From the creators of the magnificent Allumette (Tribeca 2016), Arden's Wake continues the elegant evolution of storytelling from Penrose Studios.



Sergeant James (North American Premiere) – France:

Project Creator: Alexandre Perez

Key Collaborators: Avi Amar

It's Leo's bedtime, but he thinks there is something under his bed. Is it just the harmless imagination of a young boy, or something more sinister? Is it...you? From director Alexandre Perez, Sergeant James recaptures the innocence of youth, the wonder of the unknown, and the folly of fear, while hinting at a far creepier possibility.

<http://www.indiewire.com/2017/03/tribeca-film-festival-vr-experimental-lineup-pharrell-williams-chris-milk-1201789445/>

Tribeca 2017 Lineup: The Obamas' Virtual Reality White House Tour Leads Experimental Storytelling Program

The Tribeca Film Festival announced today the lineup for its popular Storyscapes and Virtual Reality Arcade exhibitions.



Jude Dry

Mar 3, 2017 11:00 am

@jdry



"The People's House"

Courtesy of Tribeca

The 16th annual Tribeca Film Festival announced today its lineup of immersive films, including 29 [VR](#) and interactive projects in its Storyscapes and Virtual Arcade exhibits. Tribeca was one of the first U.S. festivals to showcase experimental storytelling projects, and as such the festival attracts world premieres from some of the vastly growing industry's leading creators and studios.

Highlights include a virtual reality tour of the White House led by Barack and Michelle Obama; a new VR collaboration from [Chris Milk](#) and by Pharrell Williams; a mystery starring Emily Mortimer and Alessandro Nivola from interactive studio EKO; and a multidisciplinary exploration of women of color's

experience through the lens of technology, society and culture, titled “NeuroSpeculative AfroFeminism.”

“As VR has continued to evolve technologically, so has the storytelling. Our mission is to shine a light on those creators pushing the boundaries of the medium to move beyond the demo phase and deliver on the promise of fully realized stories and truly transformative experiences,” said programmer Loren Hammonds.

Virtual Arcade

“Alteration” (France)

Project Creator: Jérôme Blanquet

Key Collaborators: James Sénade, Yann Apéry, Antoine Cayrol, Baptiste Chesnais, Pierre Zandrowicz, Jean-françois Blanquet

This is a poetic trip into the future: Alexandro volunteers for an experiment carried out to study dreams. He can’t imagine that he will be subjected to the intrusion of Elsa, a form of Artificial Intelligence who aims to digitize his subconscious in order to feed off it. She’s a vampire...bit by megabit. (World Premiere)

“Apex” (The Netherlands/USA)

Project Creator: Arjan van Meerten

Key Collaborator: Wevr

The stunning new experience from the brilliant imagination of 3D artist and musician Arjan van Meerten, APEX is the highly anticipated follow up to the creator’s acclaimed and award-winning experience, Surge. Step into a surrealistic and darkly beautiful vision of a fiery urban apocalypse; one populated by skeletal ghost animals, abstract shapes, maniacal smiling giants and, of course, you. (World Premiere)

“Sergeant James” (France)

Project Creator: Alexandre Perez

Key Collaborators: Avi Amar

It’s Leo’s bedtime, but he thinks there is something under his bed. Is it just the harmless imagination of a young boy, or something more sinister? Is it...you? From director Alexandre Perez, Sergeant James recaptures the innocence of youth, the wonder of the unknown, and the folly of fear, while hinting at a far creepier possibility.



<http://variety.com/2017/digital/news/tribeca-film-festival-2017-virtual-reality-storyscapes-1202001160/>

Tribeca Film Festival Sets 2017 Lineup of VR and Interactive Titles (Full List)

MARCH 3, 2017 | 08:00AM PT / GORDON COX

World-premiere virtual reality projects including Kathryn Bigelow's look at rangers at a poacher-beseiged African park and an immersive experience tied to India's biggest movie franchise are among the works on tap for the VR and interactive component of the 2017 Tribeca Film Festival's slate.

The newly announced additions to the festival's overall slate encompass the six entries in Storyscapes, the competitive section of programming dedicated to the intersection of film, tech and storytelling, along with the 23 titles lined up for the festival's Virtual Arcade. Storyscapes titles range from personal projects such as "Draw Me Close," Jordan Tannahill's memoir about his relationship with his mother; to Hyphen-Labs' sci-fi-themed entry "NeuroSpeculative AfroFeminism"; to an immersive recording of a Holocaust survivor's testimony in Gabo Arora and Ari Palitz's "The Last Goodbye."

The Virtual Arcade roster, meanwhile, includes Bigelow and Imraan Ismail's "The Protectors: Walk in the Ranger's Shoes," about rangers at Garamba National Park battling elephant poachers; "Life of Us," about the evolution of earth with music by Pharrell Williams; and "Sword of Baahubali," a project based on S.S. Rajamouli's Indian film franchise "World of Baahubali."

Both Storyscapes and Virtual Arcade bow April 21 during the 2017 Tribeca Film Festival, which runs April 19-30. The full list of projects follows.

VIRTUAL ARCADE

Lee

Key Collaborators: Michael Hutchinson, Nathaniel Dawson

Remember: Remember (World Premiere) – USA

Project Creator: Kevin Cornish

Sergeant James (North American Premiere) – France

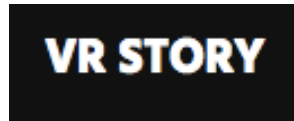
Project Creator: Alexandre Perez

Key Collaborators: Avi Amar

Step to the Line (New York Premiere) – USA

Project Creator: Ricardo Laganaro

Key Collaborators: Defy Ventures/ Oculus VR for Good



<https://vrstory.fr/2017/03/02/quest-ce-quun-bon-film-vr-reponse-de-paul-bouchard-de-wide/>

Ludovic Fossard

Paul Bouchard, distributeur chez Wide : « un bon film VR doit raconter de vraies histoires »

Paul Bouchard a travaillé 5 ans dans le secteur de la vente internationale de films, puis il a rejoint l'équipe de WIDE en 2014 pour prendre en charge le département des acquisitions internationales. Aujourd'hui il gère également le développement de WIDE VR, un nouveau département dédié à la vente de films narratifs en réalité virtuelle. Ludovic Fossard l'a rencontré sur notre stand lors du Salon Virtuality qui s'est tenu à Paris en février 2017.

Qu'est-ce que le marché attend comme film VR aujourd'hui ?

Paul Bouchard

Alors qu'est-ce que le marché à l'international attend de la VR ? Nous chez Wide on est spécialisés dans la VR narrative et on voit qu'on est quand même au début. C'est un tout nouveau marché qui a été lancé, propulsé par du contenu qui est très « roller coaster », « maison hanté ». Donc les gens qui ont une première expérience de la VR, s'ils en ont une, c'est souvent à travers, j'ai l'impression, du contenu très sensationnel, beaucoup de choses, des impressions de vertiges, de jump scare ou quelque chose comme ça... et donc nous quand on est arrivé à Berlin avec nos trois films : « **Sergeant James** » « Oh Deer » et « Lifeline », c'est déjà plus des propositions de narrations, qui sont déjà plus posées, un peu plus réfléchies... qui sont moins dans l'effet un peu de surprise ou d'émotions directes, qui cherchent un peu plus le côté poétique ou narratif de la réalité virtuelle et j'ai l'impression que c'est la tendance qui se développe et que les gens qui font l'éditorial en VR recherchent aujourd'hui : des choses qui commencent à développer des histoires, à jouer sur des choses un peu plus subtiles...

Dans une question de pérennité de la VR narrative, et bien voilà il faut vraiment prendre le pas et raconter des histoires, prendre le temps de développer un langage, raconter des choses qui touchent directement les gens et non pas quelque chose qui va leur envoyer plein la vue. Donc qu'est-ce-que les gens attendent vraiment, je ne sais pas encore, parce qu'il y a encore beaucoup de personnes, de public potentiel, qui n'ont jamais encore expérimenté la VR vraiment aujourd'hui, mais si demain ils sont amenés à le faire, il faut vraiment qu'il y ait un contenu je pense, qui puisse leur raconter des vraies histoires qui les touchent et non pas juste leur procurer une expérience qui soit de l'ordre du parc d'attraction et après ils passent à autre chose. Voilà c'est ça qui est important aujourd'hui dans la tête des programmeurs, c'est d'avoir des vraies histoires et du vrai contenu.

Ludovic Fossard

Quand tu présentes tes films sont-ils bien accueillis ?

Paul Bouchard

C'est-à-dire que ces trois films là, je dirais que j'ai à peu près trois types de réactions : les premières réactions, ce sont les personnes qui n'ont jamais essayé la VR. En général, ils sont assez séduits parce que c'est quand même une bonne approche de la VR techniquement parlant, en même temps ça raconte une histoire mais donc les gens sont... peu importe que c'est la première fois que tu mets un casque de VR, tu es assez subjugué... Donc tout ça marche plutôt sur ce genre de personnes.

Après il y a les personnes qui ont déjà essayé la réalité virtuelle mais qui voient ça sous l'angle vidéo entertainment et qui là sont un peu surpris des fois... même si dans les programmes courts par exemple dans « Oh Deer » ou « **Sergeant James** » il y a une certaine douceur du récit qui laisse des temps de pose, un petit peu de flottement... et donc, ils sont un peu surpris par ces choses-là parce qu'ils s'attendent à quelque chose de très entertaining et donc ils sont sur quelque chose qui est un peu plus posé, un peu plus tranquille. Mais ça peut leur plaire et tout ça quoi.

Et après il y a les personnes qui sont vraiment très contentes, qui trouvent quelque chose, un nouveau contenu, une nouvelle forme de narration et c'est ce qu'ils attendent et donc là ils aiment beaucoup. Mais je dirais sur le marché concrètement quand on était à Berlin, c'est plutôt la troisième typologie qu'on a eue, les gens qui venaient nous voir pour la réalité virtuelle, ils ont vu ces films là ils ont dit : ah voilà des films narratifs réfléchis qui explorent des possibilités narratives en RV et c'est ça qu'on veut voir, et si demain on ouvre une salle de cinéma ou on ouvre notre section VR dans notre festival, c'est ce genre de contenus qu'on aimerait avoir.

Ludovic Fossard

La narration VR pour toi, s'il fallait la résumer, qu'est-ce que c'est ? C'est quoi les points sur lesquels il faut insister ? Qu'est-ce que ça permet par rapport à une narration 2D plus traditionnelle ?

Paul Bouchard

Je parle beaucoup avec Michel Reilhac* aujourd'hui qui est un grand théoricien, enfin pour moi, c'est un des premiers théoriciens de la VR et lui, parlerait mieux que moi sur ce sujet-là... Moi j'ai l'impression qu'il faut savoir concilier dans la VR... c'est l'empathie pour un personnage ou pour un sujet, en tout cas pour une histoire... Il faut vraiment qu'il y ait un fil narratif, qu'on suive une histoire, une trame ou un personnage pour pouvoir vraiment connecter avec ça, tout en créant une expérience immersive, ce qui est des fois un petit peu le problème. Des fois, en VR on est souvent... aujourd'hui on va faire des documentaires qui sont magnifiques où on procure juste une expérience immersive parce que ça suffit de voir un film sur des massai par exemple et d'être juste au milieu d'eux, d'être au milieu de leurs coutumes, leur rythme de vie tout ça, ça suffit. Mais je pense que demain, il faudra qu'on puisse rentrer dans une démarche plus scénarisée et vraiment nous mettre en empathie avec un personnage en particulier ou avec un sujet, qu'il y ait un fil narratif qui se structure...

Toute la réflexion aujourd'hui c'est de savoir comment la mise en scène et la direction de la réalisation peut tisser des histoires dans des univers 360 immersifs



<https://www.franceinter.fr/culture/qu-y-a-t-il-apres-le-mobile-film-festival>

Y a-t-il une vie après le Mobile Film Festival ?

Publié le mardi 28 février 2017 à 6h00 par [Julien Baldacchino@Gubalda](mailto:Julien.Baldacchino@Gubalda)

Ce mardi, le palmarès de la 12e édition du Mobile Film Festival sera connu. Pour les lauréats, ce festival peut être un tremplin vers... encore plus de courts-métrages.

Un téléphone mobile et une minute chrono pour raconter une histoire : c'est le principe du Mobile Film Festival, qui récompense depuis douze ans les meilleurs très courts métrages réalisés sur téléphone portable. Cette année, le palmarès sera dévoilé ce mardi soir par le jury présidé par Emmanuelle Bercot. Parmi la cinquantaine de films en compétition, celui-ci, "Intime", réalisé par Sarah Benzazon, qui a laissé de côté son métier de commerciale pour se consacrer à sa passion, le cinéma

A la clé, une bourse de 15.000€ pour réaliser un nouveau film. "L'idée, avec ces 15.000€, c'est de donner au lauréat des moyens professionnels", explique Bruno Smadja, fondateur du festival. **"Ce festival permet à chacun de participer avec son téléphone, sans contrainte économique. Ce qu'on propose ensuite aux lauréats c'est d'avoir des moyens**, une équipe, du temps", ajoute-t-il, précisant que les bénéficiaires de cette bourse n'ont aucune contrainte, ni de temps ni de format. "On a sorti des courts-métrages qui ont fait le tour du monde par ce biais !", se félicite-t-il.

Le Mobile Film Festival a en effet servi de tremplin à de jeunes réalisateurs. **Certains d'entre eux, qui n'avaient encore jamais présenté de film avant de participer à ce festival**, se retrouvent aujourd'hui dans le circuit professionnel du cinéma.

Alexandre Perez expérimente la vidéo 360°

En 2014 puis 2015, Alexandre Perez a gagné deux fois d'affilée le prix de la mise en scène du festival (parrainé par France Inter), avec les films "Parking" et "L'Acte". **"Pour moi ces deux films sont nés au Mobile Film Festival, mais ils n'y sont pas morts**. Ce sont les deux premiers films qui figurent sur mon CV, et je les ai défendus dans d'autres festivals de cinéma, mobile mais pas que", raconte le jeune cinéaste.



"Cela m'a permis de rencontrer un producteur, avec qui nous avons conçu le projet que je défends aujourd'hui" : ce film, nommé "Sergent James", est lui aussi un court-métrage. **Mais Alexandre Perez a troqué le smartphone pour une caméra à 360°**, avec les contraintes (et les libertés) que cela engendre : "J'ai écrit et pensé mes premiers films en me disant que je savais que j'allais tourner avec un mobile ; j'ai fait exactement pareil avec la caméra à 360°", explique-t-il.



Alexandre Perez sur le tournage de "Sergent James" © Artefact / Fotolabz

Le film est **la première acquisition d'une fiction par le groupe TF1 pour son application de réalité augmentée**. Et il sera présenté à partir de ce week-end dans la salle consacrée à la réalité augmentée du cinéma Louxor à Paris.



La VR s'installe au Louxor

Date de publication : 23/02/2017 - 16:30

Le complexe parisien accueillera, à compter du mois de mars, des séances hebdomadaires de réalité virtuelle.

À partir du samedi 4 mars, le Louxor (Paris, X^e) accueillera des séances hebdomadaires de programmes de courts métrages en réalité virtuelle. Celles-ci seront organisées, en partenariat avec la société Diversion - notamment à l'origine de Pick-up VR -, dans le salon du deuxième étage de ce complexe art et essai de trois salles.

Ces séances thématiques se tiendront chaque semaine, les samedis et dimanches, de 11h15 à 20h15, pour l'instant pour une période de trois mois. Elles dureront une trentaine de minutes, pour un tarif qui reste encore à déterminer.

L'équipe de Diversion se chargera de la programmation et de l'organisation de ces séances, qui pourront contenir entre 15 et 20 sièges.

Pour les deux premiers week-ends, la programmation s'articulera autour de deux axes : le programme voyage, composé de trois films (*Growing a World Wonder* de Richard Nockles, *No Borders* d'Haider Rashid et *Volcanos* de Jörg Courtial) d'une durée cumulée de 26 minutes ; et le programme fiction, regroupant trois courts (*Sergent James* d'Alexandre Perez, *Life Line* de Victor Michelot et *I Philip* de Pierre Zandrowicz), là aussi pour un total de 26 minutes.

Kevin Bertrand

© crédit photo : Louxor



<http://alexandreboero.com/2017/02/18/mytf1-vr-application-qui-va-revolutionner-les-programmes-de-tf1-the-voice/>

« MYTF1 VR », l'application qui va révolutionner les programmes de TF1

[18 février 2017](#) [alexandreboero](#)

TF1 lance son application gratuite et interactive de réalité virtuelle, MYTF1 VR, à l'occasion de la nouvelle saison de The Voice, qui démarre samedi.

C'est une petite révolution. TF1 lance officiellement une application de réalité virtuelle qui va propulser ses utilisateurs dans un univers sensoriel et immersif. Gratuite, elle proposera un catalogue de contenus inédits qui pourra séduire différentes cibles, et notamment les amateurs de sports, de découverte, ou de fiction. Vous alors pouvoir ainsi vivre différents événements, comme si vous étiez sur place.

The Voice, fer de lance de MYTF1 VR

C'est à l'occasion du démarrage de la sixième saison de The Voice, ce samedi soir à 21h00 sur TF1, que l'appli accessible sur Android, iOS et Gear VR (Samsung) sera lancée. Une première mondiale pour l'émission, dont vous allez pouvoir vivre les auditions à l'aveugle en réalité virtuelle. Grâce à MYTF1 VR, les mobinautes seront plongés au coeur de l'émission, sur le plateau, pendant les auditions à l'aveugle, captées à 360° par des caméras 4K. L'utilisateur pourra même s'installer dans le fauteuil des coachs. Prendre la place Florent Pagny pendant quelques instants, avouons que c'est tentant. Le téléspectateur se verra offrir la possibilité de buzzer au « touch », pour la version mobile, ou en visant le buzzer, pour l'utilisateur d'un casque virtuel, et se retourner à tout moment de la prestation, pour choisir un talent.

TF1 mise sur la prospective et parie sur l'explosion -qui semble inévitable- de ce nouveau marché au fort potentiel. Selon l'institut GFK, 350 000 Français seraient actuellement équipés d'un casque de réalité virtuelle. Ils pourraient être 850 000 d'ici un an.

Mais MYTF1 VR propose d'ores-et-déjà des programmes qui peuvent servir de parfait avant-goût, comme la visite des pyramides de Guizeh, le parcours de la finale française de Ninja Warrior, ou la découverte du circuit du Grand Prix de Formule 1 de Monaco. D'autres arriveront progressivement. Très prochainement, l'application intégrera à son catalogue une fiction unitaire de huit minutes, *Sergent James*, écrite et réalisée par Alexandre Perez. « *Un petit garçon doit aller se coucher. Effrayé, il est certain que quelque chose se cache sous son lit... Et il n'a pas tort ! Des jouets qui prennent vie, des lumières qui s'allument, un chien qui passe, un train électrique qui déraile, nous voilà transportés dans un monde imaginaire...* » Un scénario parfaitement adaptable à la réalité virtuelle.



Intégralité de l'article

<http://www.20minutes.fr/high-tech/2015923-20170218-the-voice-vr-pourrez-vraiment-voir-grace-realite-virtuelle#>

Ce que vous pourrez vraiment voir grâce à la réalité virtuelle

VR Mode. Avec sa saison 6, dès ce samedi sur TF1, The Voice entame un nouveau couplet, celui de la réalité virtuelle. Smartphone en main, chacun va pouvoir devenir un coach et s'inviter sur le plateau. Une première à cette échelle...

...

Après The Voice VR, quels sont les projets de TF1 en matière de réalité virtuelle ?

On trouve déjà différents contenus VR dans l'application MyTF1 VR (sport, documentaires, coulisses du JT...). Bientôt, la chaîne glissera dans son appli **une fiction de 8 minutes nommée *Sergent James*. Celle-ci raconte la perception subjective d'un personnage qui se trouve sous le lit d'un enfant.** La chaîne indique également réfléchir à ce qu'il serait possible d'envisager en VR autour de son émission [Koh-Lanta](#).

LE FIGARO • fr

<http://www.lefigaro.fr/medias/2017/02/17/20004-20170217ARTFIG00278-la-television-plonge-dans-la-realite-virtuelle.php>

La télévision plonge dans la réalité virtuelle

TF1 lance une appli où ses grands programmes, à commencer par « The Voice », seront déclinés.

CHLOÉ WOITIER @W_CW06

TELEVISION Se retournera, se retournera pas ? Les candidats de « The Voice », qui auditionnent à l'aveugle, restent suspendus à la décision des jurés du télé-crochet. Un fauteuil retourné, et c'est l'assurance de poursuivre la compétition. Cette mécanique bien rodée va connaître une petite évolution pour le lancement de la saison 6, ce samedi soir sur TF1. Désormais, les téléspectateurs vont pouvoir comprendre ce que vivent les jurés (Zazie, Florent Pagny, Mika, M. Pokora) durant les phases d'audition à l'aveugle. Ils pourront écouter les candidats du prime time, dos à eux, et décider ou non de buzzer pour faire tourner leur fauteuil. Matériel requis : un smartphone, un casque de réalité virtuelle et la nouvelle application MyTF1VR.

« Toutes les auditions de « The Voice » ont été filmées avec des caméras à 360°. Nous avons ajouté en post-production le fauteuil et le buzzer pour reproduire au plus près l'expérience du jury », explique Olivier Ou Ramdane, directeur des nouveaux business de TF1. Le contenu « The Voice » sera mis à jour chaque semaine, en parallèle de la diffusion télé des auditions, sur l'application gratuite dédiée à la réalité virtuelle de la chaîne. Cette dernière est sortie le 15 février sur Android et iOS et a vocation à accueillir tous les contenus en réalité virtuelle produits par le groupe. S'y trouvent actuellement des reportages réalisés

par LCI ou des expériences comme « Montez à bord d'une Formule 1 » ou « Exploration de la pyramide de Khéops ». Des fictions créées spécialement pour les casques de réalité virtuelle arriveront prochainement. La première d'entre elles sera *Sergent James*, un court-métrage de 7 minutes dont TF1 a acheté les droits pour la France. « Nous pouvons acheter des droits ou être coproducteurs de fictions en réalité virtuelle pour lesquelles nous avons un coup de cœur », indique Olivier Ou Ramdane.

Séries interactives

Les programmes événementiels de TF1, comme « The Voice », ont aussi vocation à être déclinés sur cette application. « C'est une autre manière de consommer et de faire rayonner nos contenus premium. Et arriver la réalité virtuelle à une marque ancienne



Avec un smartphone, un casque de réalité virtuelle et la nouvelle application MyTF1VR, les téléspectateurs qui regarderont « The Voice » pourront écouter les candidats, dos à eux, et décider de buzzer pour faire tourner le fauteuil. LIONEL GUERCOLAS/SHINE/TF1 BUREAU233

très forte est aussi une manière de tirer le marché et les usages », poursuit Olivier Ou Ramdane. Environ 350 000 casques ont été vendus en France en 2016, qui, pour une très grande partie, fonctionnent avec un smartphone. Le parc devrait atteindre le million l'an prochain. Mais pour attirer les consommateurs, les casques doivent proposer des contenus de qualité et fréquemment renouvelés. « Les contenus arrivent », note-t-on chez TF1, dont l'application pourrait devenir le réceptacle de certaines de ces créations. Les derniers festivals audiovisuels, comme le Fipa ou Sundance,

ont démontré un véritable foisonnement créatif chez les réalisateurs de fictions ou de documentaires. Arte est actuellement la chaîne française qui soutient le plus ces productions en les diffusant sur son application Arte 360. De l'autre côté de l'Atlantique, les groupes télévisuels ne manquent pas non plus d'idées. En septembre, Syfy a sorti la série digitale *Hakyon*, dont cinq des quinze épisodes sont pensés pour les casques Gear VR et Oculus Rift. La saison complète est vendue 10 dollars. HBO a créé une expérience haut de gamme pour sa série événement *Westworld*. Équipée d'un casque HTC Vive (900 euros), le spectateur peut visiter le parc d'attractions de la série et vivre un scénario inédit dont il est le héros. Cette expérience est pour le moment réservée aux festivals professionnels.

Prochaine étape : la monétisation. Entre le sponsoring, le placement produit ou le brand content, les possibilités sont nombreuses pour les annonceurs. « Lorsque vous êtes plongés dans la réalité virtuelle, plus rien n'existe autour de vous... c'est une expérience beaucoup plus engageante qu'un second écran », note Olivier Ou Ramdane. »

➔ Lire aussi PAGE 33

EN BREF

LA FDJ SE LANCE DANS L'E-SPORT

Le spécialiste des jeux de tirage, de grattage et de paris sportifs met à son tour les pieds dans l'e-sport. La FDJ s'est associée à Webedia pour créer trois compétitions, dont une réservée aux professionnels. Les rencontres seront diffusées sur les web-TV de Webedia, Miltentum TV et JTV. Ce partenariat permet à la FDJ de prendre position dans l'e-sport, alors que la législation française interdit les jeux d'argent autour de ces compétitions.

SIGNATURE DU CONTRAT DE FILIÈRE COMMUNICATION

Les fédérations professionnelles et les organisations représentatives des salariés des entreprises de communication signeront mardi prochain à Bercy le contrat de filière du secteur en présence d'Audrey Azoulay,

La réalité virtuelle nominée aux Oscars

C'était l'une des surprises de la liste des nominations aux Oscars. *Peor*, un film produit pour les casques de réalité virtuelle, a été nommé dans la catégorie meilleur court-métrage d'animation de la prestigieuse institution américaine. Ce dessin animé de cinq minutes raconte l'histoire d'un père et de sa fille vu au travers de

l'habitacle de leur voiture, au fil des années. Réalisé par Patrick Osborne, venu de chez Disney, *Peor* est visionnable sur tous les casques via l'application de YouTube. Et pour cause : le film a été produit par Google Spotlight Stories, la division de Google dédiée à la création de contenus en réalité virtuelle.

Cette nomination marque le début de la reconnaissance pour les fictions en réalité virtuelle, qui souhaitent renforcer les émotions du spectateur. La réalité virtuelle pourrait un jour avoir sa propre catégorie aux Oscars. En attendant, *Peor* repartira peut-être avec une statuette le 28 février prochain. C.W.



<http://leblogdocumentaire.fr/realite-virtuelle-smart-fipa-2017-montrez-moi-corps/>

La réalité virtuelle au Smart FIPA 2017 : Montrez-moi ce corps !

By Amélie Barbier on 16 février 2017 in Dossier Jeux vidéo, Réalité virtuelle

*Cela fait maintenant 5 ans que **Le Blog documentaire** cultive de fructueuses relations avec le Master 2 Pro DEMC de l'université Paris 7. Chaque année à l'occasion du FIPA, les étudiants sont chargés d'écrire un article sur le festival, sous la forme et le sujet de leur choix, et nous publions les meilleurs d'entre eux. Zoom ici sur le Smart FIPA 2017 et son exposition dédiée à la réalité virtuelle. **Amélie Barbier** l'a testée, voici son point de vue critique...*

Avec cette phrase, l'hôtesse de la Smart Expo explique à un visiteur le difficile choix qui se présente à lui. « *Ici, vous êtes une détective sur la scène d'un crime. Là-bas, vous pouvez devenir une personne du sexe opposé sur la plage.* » Dans une salle blanche au décor épuré, de petites pancartes guident les visiteurs parmi différentes œuvres de réalité virtuelle. Un peu partout, on attend son tour pour enfiler des casques de VR et se plonger dans une expérience immersive à 360°. **Tout cela offre un décor assez surréaliste** : dans cette exposition, le comportement des visiteurs casqués semble au premier abord être le clou du spectacle. Les nouveaux venus s'arrêtent pour observer les étranges mouvements de ceux qui, grâce au dispositif, se retrouvent projetés *ailleurs*.

On tombe d'abord sur le jardin VR du Centre Phi, qui a déménagé de Montréal à l'occasion du Focus Canada de cette 30ème édition du FIPA. L'œuvre Nomads : Maasai de Felix & Paul Studios a beaucoup de succès : on y assiste aux cérémonies et traditions du peuple Maasai dans le village d'Enkutoto au Kenya. **Le spectateur est placé au centre des rassemblements, comme un totem immobile autour duquel dansent les villageois.**

A côté, un autre espace propose à la fois des œuvres documentaires et de fiction. Les fictions y sont hautes en couleur – notamment Sergeant James d'Alexandre Perez, qui rend hommage à l'esthétique du cinéma fantastique des années 80 pour raconter le conte, entre rêve et réalité, d'un petit garçon qui a peur d'aller se coucher.



<http://www.cbnews.fr/digital/tf1-mise-sur-la-realite-virtuelle-avec-mytf1-vr-a1033487>

TF1 mise sur la réalité virtuelle avec MyTF1 VR

Le 14/02/2017 à 19:14 par **Thierry Wojciak**

Fort d'un parc de 350 000 casques en France à la fin 2016 et d'un nombre d'utilisateurs estimé à plus de 850 000 d'ici 12 mois, selon une récente étude GfK, la réalité virtuelle semble promise à un avenir plus que prometteur. En attendant l'explosion de ce mode d'expérience visuelle et sensorielle, le groupe TF1 ne reste pas les deux pieds dans le même sabot en lançant son application de réalité virtuelle MYTF1 VR, accessible sur Android, IOS et bientôt Gear VR. Il profite en effet de la diffusion, à compter du 18 février prochain, de la nouvelle saison de The Voice pour engager les téléspectateurs dans l'appli immersive The Voice VR à l'occasion des auditions à l'aveugle de son programme phare. Créée par TF1 et la société de production Shine, elle capte les auditions par des caméras 4K alors que le plateau de l'émission a ensuite été intégralement reconstitué à 360°. L'utilisateur peut visionner le contenu avec ou sans casque. Le player de l'application permet d'interagir au touch (version mobile) ou via le regard (version casque). Mais TF1 ne s'arrête pas là, et proposera d'ici à quelques semaines d'autres contenus de découverte, de sport et d'information. Sera même disponible une fiction unitaire de 8 minutes, « **Sergent James** » écrit et réalisé par Alexandre Perez.

<http://www.lci.fr/tele/the-voice-2017-on-a-teste-la-realite-virtuelle-qui-va-envahir-votre-salon-2025298.html>



ACCUEIL > CULTURE > TÉLÉ

"THE VOICE 6" : ON A TESTÉ LA RÉALITÉ VIRTUELLE QUI VA ENVAHIR VOTRE SALON CETTE ANNÉE



LES YEUX FERMÉS - Vivre les auditions à l'aveugle tel un coach ? C'est ce que les téléspectateurs de TF1 pourront faire dès le lancement de la nouvelle saison de "The Voice", le 18 février. LCI s'est déjà glissé dans le célèbre fauteuil rouge, casque sur la tête. Voici ce que ça donne.

09 févr 2017 07:30 Melinda DAVAN-SOULAS et Delphine DE FREITAS

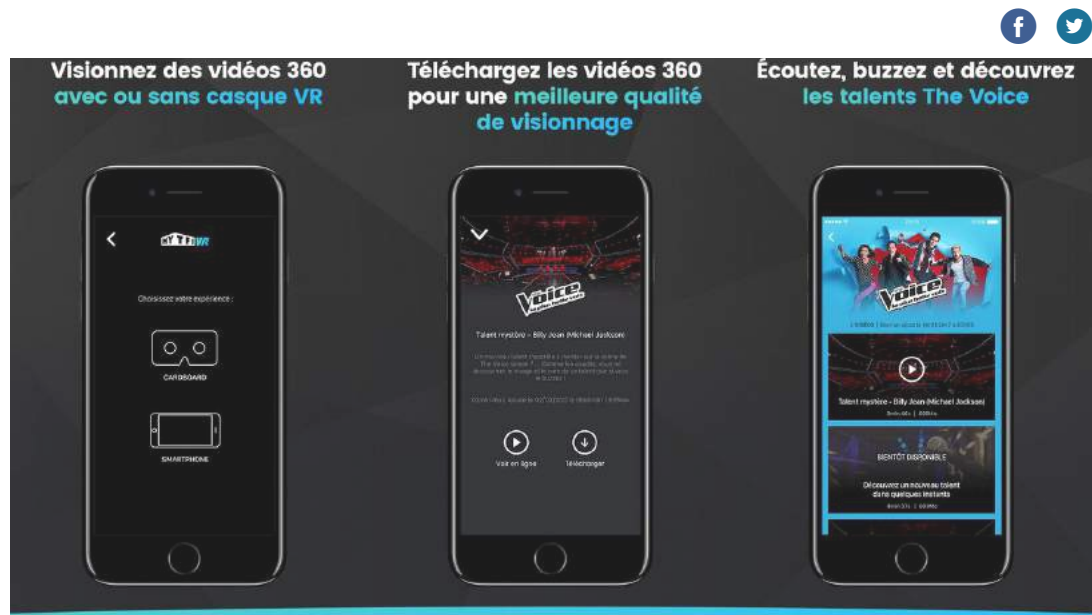
Se rendre sur le plateau de "The Voice" sans quitter son salon. Des millions de téléspectateurs le font déjà à chaque prime. Mais plutôt que de fermer les yeux pour s'imaginer à la place des coaches, pourquoi ne pas prendre leur place ? Puisqu'on n'arrête pas la technologie, voilà que la réalité virtuelle s'empare de l'émission musicale pour TF1. La nouvelle application MYTF1VR, disponible sur l'Apple Store, Play Store de Google et Gear, nous immergera sur le plateau lors des auditions à l'aveugle dès le lancement de la saison 6 le 18 février.

LCI l'a testée rapidement avec un casque de réalité virtuelle sur la tête lors de la présentation de la nouvelle saison de "The Voice". Ouvrez les yeux, vous voici dans un décor virtuel à 360°. Le public face à vous, vous faites évidemment dos au talent qui vient défendre ses chances. Pour que le fauteuil se retourne, il nous a suffi de baisser la tête pour que le curseur rouge devant nos yeux vienne appuyer sur le buzzer rouge. Une fois face au talent, ce dernier poursuit sa chanson. Les réactions du public ? Ce sont celles réellement enregistrées à la Plaine Saint-Denis lors du tournage de l'émission.

Pas de casque ? Utilisez votre smartphone

L'expérience, franchement réussie, sera disponible sur chaque audition à l'aveugle diffusée cette saison. Les prestations des candidats

s'ajouteront progressivement. Les vidéos seront accessibles jusqu'à la finale, sans limite d'accès, en streaming ou en téléchargement permanent.



notebaert
@MatthieuNote

Follow

Vivez les auditions à l'aveugle en réalité virtuelle
#thevoiceisback cc @nikosaliagas
8:03 PM - 8 Feb 2017



MYTF1 VR vous permettra aussi de vivre d'autres programmes à 360 degrés comme Ninja Warriors, des documentaires, des reportages du JT ou des sujets de LCI. L'application propose également *Sergent James, un court-métrage immersif réalisé tout spécialement. Projetez-vous dans une chambre d'enfant, caché sous le lit.* Et si vous n'avez ni Google Cardboard ni casque Samsung Gear VR, pas d'inquiétude ! Vous pourrez tout aussi bien en profiter avec votre simple smartphone, en tournant autour de vous. Il est également possible de télécharger le contenu pour le consulter plus tard et se faire une bibliothèque de vidéos à 360°.

<https://www.strategies.fr/actualites/medias/1056683W/fiction-les-projets-de-tf1.html>

FICTION : LES PROJETS DE TF1

31/01/2017 - par Bruno Fraioli, à Biarritz

La chaîne poursuit sa politique de renouvellement de marques et de héros de fictions. Certains, testés l'an passé, sont confirmés en séries. D'autres feront l'objet de pilotes en 2017. Les youtubeurs Norman et Cyprien sont également attendus sur la Une.



C'est un avis de recherche que TF1 a placardé dans les allées du Bellevue, le centre des Congrès de Biarritz qui, du 24 au 29 janvier a accueilli le 30^e FIPA. En matière de fiction, la Une a une priorité : dénicher de nouvelles marques. *«Nous avons travaillé depuis un an au renouvellement de nos séries et de nos héros identitaires, nous voulons bousculer la figure du héros en proposant des personnages originaux, imparfaits voire transgressifs»*, a déclaré Marie Guillaumond, directrice artistique de la fiction chez TF1, en s'adressant aux producteurs et auteurs.

La dirigeante de TF1 a aussi précisé quelques éléments de sa feuille de route : *«En plus du travail éditorial, il nous faut mettre une capacité à exporter nos fictions à l'étranger au cœur de notre réflexion pour une question de rentabilité»*, a ajouté Marie Guillemond. Ainsi, les projets de fiction devront répondre à quatre facteurs : Un "made in France" revendiqué *«avec des codes qui lui sont propres, notamment les caractères des personnages»* ; un renouveau éditorial avec *«des angles plus originaux, plus forts et des talents reconnus à l'étranger»* ; un développement du format de 52 minutes le «standard international» ; l'ouverture à de *«nouvelles plateformes cherchant des contenus se différenciant de la programmation traditionnelle des chaînes, type Netflix»*.

Premier héros transgenre

Déjà, pour 2017, Marie Guillemond a annoncé les arrivées de deux séries issues de personnages testés l'an passé : Contact, un polar en six épisodes, et Munch, également en six épisodes, avec Isabelle Nanti dans le rôle d'une avocate un peu particulière. TF1 testera aussi un nouveau personnage... transsexuel : Louis(e). *«C'est l'histoire d'un homme devenu femme interprété par Claire Nebout, indique la dirigeante. Il s'agit du premier héros transgenre de série et nous sommes fiers que cela soit sur TF1. Pour nous, c'est une autre façon de raconter notre société dans sa diversité. Nous raconterons ici l'amour, le couple, la filiation de manière différente».*

TF1 prépare aussi quatre mini-séries, des histoires bouclées en quelques épisodes. The Fall, une inspiré d'une série britannique, mettra Mathilde Seigner dans le rôle principal. Juste un regard, nouvelle adaptation d'un best-seller d'Harlan Coben, après le succès d'Une chance de trop, diffusé en octobre dernier. Le Tueur du lac, produit par Eléphant et Cie, qui sera un dérivé («spin of») du Mystère du lac, diffusé en octobre 2015. Enfin, La Mante avec Fred Testot et Carole Bouquet dans le personnage d'une sérial-killeuse.

Retour de la saga estivale

«Nous poursuivrons la production d'unitaires avec la volonté de proposer des univers forts et percutants en privilégiant des combats de femmes», précise Marie Guillemond. TF1 diffusera notamment *Entre deux mères*, l'histoire d'une mère qui, onze ans après sa disparition, retrouve son enfant dans une autre famille, et *Quand je serai grande je te tuerai*, racontant la vengeance d'un enfant pensant avoir reconnu l'assassin de sa mère. La patronne de la fiction de la Une a également annoncé l'arrivée de l'adaptation des *Bracelets rouges*, une série espagnole en six épisodes suivant le quotidien d'enfants malades, *«avec un ton positif»*, indique Marie Guillemond. La version originale a été diffusée sur Numéro 23.

La Une, qui relance une saga d'été quotidienne avec Telfrance, comptera aussi en 2017 sur les youtubeurs Norman et Cyprien. Le duo écrit une série courte hebdomadaire prévue pour être diffusée en fin de journée le week-end. *«Tous nos projets devront pouvoir être exploités à 360 degrés permettant à tous les publics de se les approprier, a expliqué Marie Guillemond. La diffusion des œuvres, en mêlant gratuit et payant, télévision et internet, permet de rencontrer une audience nouvelle et permet une meilleure exposition de nos fictions».*

Court métrage de réalité virtuelle

TF1 ira d'ailleurs encore plus loin. Le groupe développe pour son portail My TF1 une application destinée à lire des vidéos en réalité virtuelle, grâce à son smartphone et des lunettes adaptées. **Un premier court métrage de 7 minutes, *Sergent James*, sera bientôt disponible.** Suivront ensuite des séquences d'auditions du télé-crochet The Voice.

le film français

le premier magazine web des professionnels de l'audiovisuel



CINÉMA

Berlin 2017 : Wide inaugure un département de ventes de films en VR

Date de publication : 27/01/2017 - 10:17

Le line up de Wide dévoile deux films en VR qui seront vendus aux acheteurs sur un espace dédié. La société présente également d'autres productions et poursuit ses achats.

Wide, la société de ventes internationales de Loïc Magneron, inaugure à l'occasion du European Film Market de Berlin (9-17 février 2017), les premières ventes de films en VR. Un espace équipé en casque sera dédié aux projections pour les acheteurs. Les deux premiers films sont *Sergeant James* d'Alexandre Perez (photo), une fiction française de 7' qui avait été montrée au dernier Festival des Arcs, et *Oh Deer* de Peter Pontikis, une fiction suédoise de 4' où le spectateur est dans le regard d'un cerf blessé.

Enfin, Wide poursuit sa politique d'acquisitions pour son label européen EOF et sa structure de distribution Wide Distribution qui souhaite sortir entre deux et quatre films par an. La prochaine sortie prévue pour avril 2017 est *Les sauteurs* de Moritz Siebert et Estephan Wagner.

Vincent Le Leurch

© crédit photo : DR

<http://advanced-television.com/2017/01/25/france-tf1-vr-app-in-april>

Saturday, February 11, 2017 | Stay Connected

[HOME](#)
[SHOP](#)
[ADVERTISE](#)
[EVENTS](#)
[LIBRARY](#)
[PRESS RELEASES](#)
[NEWSLETTER](#)
[REGISTER](#)
[ABOUT US](#)

[BROADBAND](#)
[BROADCAST](#)
[BUSINESS](#)
[CONTENT](#)
[IN HOME](#)
[MOBILE](#)
[OTT](#)
[RESEARCH](#)
[SOCIAL MEDIA](#)
[UHD](#)
[WHITE PAPERS](#)

France: TF1 VR app in April

From Pascale Paoli-Lebailly in Paris
January 25, 2017

Like 0

Tweet

G+1

in Share

French commercial broadcaster TF1 revealed at the TF1 Campus innovation conference that it will launch a dedicated VR app, branded MyTF1VR, in April 2017, marking its first foray into VR. The app will feature a line-up of VR-produced content covering sport, news and entertainment.

TF1 will also produce an original short film called *Sergeant James*. Viewers will be able to play a part in the film by taking on the role of the imaginary monster that a child believes lurks under his bed.

Another VR experience related to the next season of talent show *The Voice* was also confirmed.

Like 0

Tweet

G+1

in Share

Related posts:

1. [My Nick Jr app on Virgin Media](#)
2. [France: LCI goes FTA on April 5](#)
3. [Britain's Got Talent audience rises again](#)
4. [France: Netflix original FTA on TF1](#)
5. [Netflix launches Stranger Things VR experience](#)

You must be logged in to post a comment [Login](#)

LATEST NEWS

- › MPs demand Murdoch 'fit and proper' test
- › ABI: "Compelling content to drive VR market"
- › TF1 unveils The Voice VR experience
- › Antitrust probe for Telecom Italia and Fastweb
- › Disney considering OTT for India
- › RAI sees major drop in TV licence fee evasion
- › Global IP study: 'Challenges remain'
- › UK wants rocket launch site
- › US: Best Buy pulls Oculus Rift demos
- › Report: 1 in 4 advanced TV campaigns use 1st-party data

Search Archive

Select a Month

Click to Select

Select a Category

Click to Select

Search by Keyword

Write keyword and hit return

<https://www.cineseries-mag.fr/les-nouvelles-series-francaises-ce-qui-vous-attend-en-2017-87822>

LES NOUVELLES SERIES FRANÇAISES : CE QUI VOUS ATTEND EN 2017

Sergent James – Sur MyTF1 VR en février 2017 ★

Créée et réalisée par Alexandre Perez, cette fiction originale entièrement tournée à destination de la réalité virtuelle est une première dans l'histoire du PAF. Elle racontera la relation entre un petit enfant et une créature qui semble vivre sous son lit, qui sera en fait le spectateur. Une nouvelle expérience série et un projet innovant, qui fera au passage de nombreuses références au cinéma de Spielberg et aux films Amblin des années 1980.



Sergent James : Un hommage au cinéma des années 80 bientôt sur MyTF1 VR

20/01/2017 - 12h27

Avec son court-métrage "Sergent James", le réalisateur français Alexandre Perez rend un hommage poétique au cinéma des années 1980. A découvrir en février via l'application MyTF1 VR.

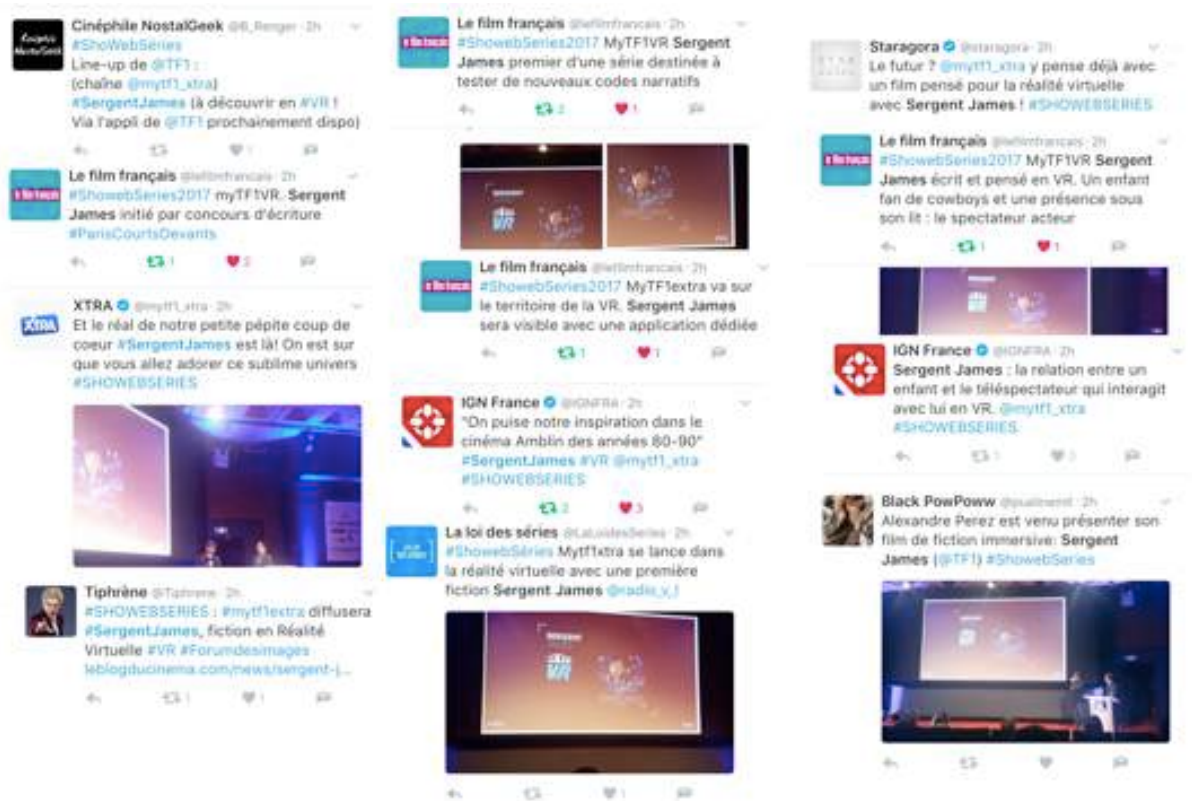


© DR

En février prochain, TF1 lancera une application, baptisée MyTF1 VR, qui permettra de visionner les contenus en réalité virtuel et 360° de la chaîne. Parmi les créations originales à découvrir : *Sergent James*, un court-métrage signé [Alexandre Perez](#), dont c'est la cinquième réalisation. L'histoire d'un enfant qui, à l'heure d'aller se coucher, rechigne, effrayé, pensant que quelque chose se dissimule sous son lit... Et il n'a pas forcément tort !

Une fiction déjà diffusée dans plusieurs festivals qui, selon son réalisateur, rend un hommage appuyé au cinéma de genre des années 80 (*E.T.*, *Gremlins*, *Les Goonies*).

Frédéric Rapilly



PREMIERE

Tout ce qu'il faut retenir du Showeb séries 2017,
Riche en annonces et images inédites

<http://www.premiere.fr/Series/News-Series/Tout-ce-qu-il-faut-retenir-du-Showeb-series-2017-riche-en-annonces-et-images>

MyTF1 innove avec la première série VR en France



Autre style autre ambiance, sur la plateforme concurrente, MyTF1. Cette dernière lancera en février prochain une nouvelle application, MyTF1 VR, qui aura pour ambition de jouer avec la réalité virtuelle. Elle regroupera tous les contenus déjà existants, proposés par la chaîne. Mais ce n'est pas tout : pour aller plus loin, la plateforme lancera dans la foulée la première série VR made in France. **Sergent James**, créée et réalisée par **Alexandre Perez**, est une fiction originale entièrement tournée à destination de la réalité virtuelle. Elle racontera la relation entre un petit enfant et une créature qui semble vivre sous son lit, qui sera en fait le spectateur. Une nouvelle expérience série et un projet innovant, qui fera au passage de nombreuses références au cinéma de Spielberg et aux films Amblin des années 1980.

LE BLOG DU CINEMA

<https://www.leblogducinema.com/news/sergent-james-court-metrage-en-vr-dalexandre-perez-845085>



SERGEANT JAMES COURT-MÉTRAGE D'ALEXANDRE PEREZ EN VR

SARAH B. × 26 DÉCEMBRE 2016

Décembre 2016 : une première salle de cinéma dédiée à la réalité virtuelle ouvre à Paris ! C'est en effet au sein de la structure **MK2 Bibliothèque** que vient d'être inauguré un espace de 300 m² dans lequel les visiteurs pourront vivre douze expériences immersives : **MK2 VR**, pour *Virtual Reality*.

Petit rappel pour les novices, l'objectif du cinéma en VR est de plonger le spectateur dans des aventures au plus près de la réalité avec des réalisations à 360° visionnables via des casques spécifiques. A la clef des sensations inédites et une redéfinition totale de l'interaction entre l'œuvre cinématographique et son spectateur. Plus de cadre, plus de plan, plus de montage, un spectateur libre de regarder où il veut et de se promener sans contrainte dans l'espace filmique... De quoi donner des idées à de nombreux cinéastes qui, grâce à ce procédé, peuvent redéfinir les règles de la mise en scène et s'ériger en véritable guide sensitif pour le spectateur. C'est le cas d'**Alexandre Perez** avec **SERGEANT JAMES**, son cinquième court métrage en tant que réalisateur et toute première réalisation en VR, qui relève le défi du passage du cinéma classique au cinéma du futur.



Une chambre d'enfant "Toy Storiesque"...



Un point de vue original pour une expérience inédite.

Son enjeu était grand, passer le premier effet de surprise de la perception à 360°, il s'agissait pour lui de faire fi de la pure démonstration technologique et de conserver une lecture émotionnelle du film tout en octroyant une véritable place au spectateur...Pari réussi, puisque **SERGEANT JAMES** est une fiction poétique qui parvient à faire oublier la prouesse technique au profit d'une mise en scène originale aux effluves de madeleine de Proust.

Dans **SERGEANT JAMES** le spectateur est (presque) un acteur du film puisqu'il est le point de départ du scénario. Un petit garçon doit aller se coucher, mais il a un peu peur...Pourquoi ? Parce qu'il est certain que quelque chose se cache sous son lit...Et il n'a pas tort ! Le monstre (ou l'ami) caché sous son sommier n'est autre que nous, spectateur, qui allons pouvoir assister à une place de choix à un ballet "Toy Storiesque". Des jouets qui prennent vie, des lumières qui s'allument, un chien qui passe, un train électrique qui déraile, nous voilà transportés dans un monde aux frontières du fantastique, mais avant tout féérique, dans lequel l'expérience immersive du 360° prend tout son sens tant la magie opère.



Serons-nous démasqué?



Jusqu'où ce train électrique va t-il nous emmener?

Où regarder, qu'écouter, à quel sens se vouer ? **Alexandre Perez** s'amuse à nous guider dans cette chambre à l'esthétique léchée, mais aussi à nous perdre, grâce à une mise en scène parfaitement orchestrée dans laquelle l'absence de cadre et la bande son nous jouent des tours. Il ne tient qu'à nous de "choisir" ce que l'on voit, la liberté est totale et l'expérience relativement grisante.

Avec **SERGEANT JAMES** nous sommes bien loin des courses haletantes et survoltées des jeux vidéo, ici, on ne bouge pas, mais le monde s'anime autour de nous et l'histoire se construit comme une énigme. **Alexandre Perez** a voulu nous faire voyager aussi bien par l'image que dans nos souvenirs d'enfance... La Réalité Virtuelle met en abîme de manière très à propos l'omniscience de la perception des souvenirs, un lieux sans limite où nous pouvons voyager à notre guise. Avec ce film **Alexandre Perez** réussit donc l'exercice de style sans dénaturer son approche sensitive du cinéma. Réminiscence de l'enfance et émerveillement assuré, **SERGEANT JAMES** est actuellement en festival. On vous en reparlera certainement très vite.

Sarah Benzazon