

Venice Virtual Reality

Concorso Lineare Linear Competition

Lysander Ashton
HERE

Lily Baldwin
Saschka Unseld
Kumar Atre
Terrain

Kiira Benzing
Finding Pandoraae

Christoffer Boe
David Adler
Smagen af sult

Vibeke Bryld
Havfolket Kalder Mørknet
Vand

Amaury Campion
Goodbye Mister Octopus

Claudio Casale
Om Devi: Sheroes
Revolution

Eric Darnell
Mathias Chelebourg
Baba Yaga

Fan Fan
Sha Si Da Ming Xing

Jon Favreau
Jake Rowell
Gnomes and Goblins

Pietro Gagliano
Agence

Francis Gélinas
Au pays du cancre mou

Fabienne Giezendanner
Dreamin' Zone

Jonathan Hagard
Penggantian

German Heller
Federico Carlini
Paper Birds

John Hsu
Marco Lococo
Great Hoax: The Moon
Landing

Itoh Keisuke
Beat

Gilles Jobin
La Comédie Virtuelle

Michelle and Uri Kranot
The Hangman at Home -
An immersive single user
experience

Adi Lavy
Once Upon a Sea

Jason Moore
The MetaMovie Presents:
Alien Rescue

María Belén Poncio
Rosario Perazolo
Masjoan
4 Feet High

Ethan Shaftel
Ajax All Powerful

Raqi Syed
Areito Echevarria
Minimum Mass

TheNrbBus Collective
African Space Makers

Rose Troche
We Live Here

Hanna Västinsalo
Siltojen Alta
Tulevaisuuden Ihmiselle

François Vautier
Recoding Entropia

Marc-Henri Wajnberg
Kinshasa Now

Daming Wan
Wo Sheng Ming Zhong
De 60 Miao

Pierre Zandrowicz
Mirror: The Signal

Best Of

Robin Arnott
SoundSelf: A Technodelic

Ryan Bednar
Down the Rabbit Hole

Jörg and Maria Courtial
1st Step – From Earth
to the Moon

Darkfield
Double

Fireproof Games
The Room VR: A Dark
Matter

Chih Yen Hsu
Jiou Jia

Hu Zhangyang
Blind Spot

Randall Okita
The Book of Distance

Fabito Rychter
Amir Admoni
Gravidade VR

Virtual Reality Biennale College

Joséphine Derobe
Meet Mortaza VR

Jolanda Di Bonaventura
Vajont

Matteo Lonardi
Il Dubbio, episodio 1

Illya Szilak & Cyril
Tsiboulski
Queerskins: ARK

Introduzione

L'emergenza determinata dalla diffusione della pandemia ha suggerito di adottare quest'anno una diversa soluzione per il Concorso di *Venezia VR Expanded*, in controtendenza rispetto alla volontà di realizzare in presenza la 77. edizione della Mostra del Cinema di Venezia. La difficoltà di allestire come di consueto l'Isola del Lazzaretto – che aveva ospitato con grande successo le prime tre edizioni del concorso – ha imposto di trasferire su internet l'intera sezione, a causa dei problemi di distanziamento generati dalle modalità di fruizione connesse all'esperienza della visione in VR. Questa scelta obbligata ha comportato una serie di conseguenze, per fortuna non tutte necessariamente negative. Tra queste ultime, la necessità di rinunciare per il programma 2020 alle installazioni interattive, che pure rappresentano uno degli sviluppi potenzialmente più interessanti di questa nuova forma d'arte. Inoltre, l'impossibilità di realizzare in presenza gli incontri, gli scambi di esperienze, i seminari che negli ultimi tempi avevano costituito una delle attrattive veneziane più interessanti per gli addetti ai lavori di questo ambito di ricerca in rapida crescita. La maggior parte di queste attività collaterali verranno comunque realizzate on line, consentendo di non perdere del tutto gli effetti positivi che hanno fatto di Venezia il punto d'incontro privilegiato per il settore. Tra gli effetti che possiamo ascrivere alla colonna delle positività, invece, l'incremento delle opportunità di accesso e di fruizione anche da remoto offerte a tutti i potenziali spettatori interessati, che in precedenza non avevano la possibilità di spostarsi e di venire a Venezia di persona. Ci piace infine segnalare l'adesione entusiastica di numerose istituzioni culturali e museali del mondo, che hanno scelto su nostra sollecitazione di mettere a disposizione uno spazio fisico adeguatamente attrezzato, per coloro che intendono accedere alla piattaforma *Venice VR Expanded* attraverso il programma denominato *Satellite*. Queste le istituzioni aderenti al progetto:

China Academy of Art - Sandbox Immersive Festival, Hangzhou
 La Comédie de Genève, Ginevra
 Design Center Flacon, Mosca
 Espace CENTQUATRE-PARIS – Diversion, Parigi
 ESPRONCEDA – Institute of Art & Culture, Barcellona
 Fondazione di Venezia – M9 – Museo del '900, Venezia Mestre
 Laboratorio Aperto di Modena, ex centrale AEM, Modena

Laboratorio Aperto di Piacenza, ex chiesa del Carmine, Piacenza
 HTC Corporation – Vive Originals, Taiwan
 INVR. SPACE, in Partnership con VRBB e sostenuto da Medienbord, Berlino
 Nikolaj Kunsthal, Copenhagen
 PHI Center, Montréal
 Portland Art Museum & Northwest Film Center, Portland
 Stichting Eye Filmmuseum, Amsterdam

La Biennale ringrazia sentitamente i partner che hanno reso possibile la realizzazione della piattaforma *on line* di Venice VR Expanded: HTC Viveport, OCULUS di Facebook e VR Chat VRoom.

Introduction

The emergency caused by the spread of the pandemic has led to the adoption of a different solution for the Venice VR Expanded Competition this year, running counter to the desire to stage the 77th Venice Film Festival in front of an audience. The difficulty of preparing the Isola del Lazzaretto—which had hosted the event on the first three occasions with great success—in the usual way has made it necessary to transfer the entire section onto the internet, owing to the problems of distancing stemming from the modes of use connected with the VR experience. This unavoidable choice has had a series of consequences, fortunately not all of them negative. Among the latter, the need to renounce interactive installations for the 2020 program, even though they represent one of the potentially most interesting developments in this new art form. In addition, the impossibility of presenting in front of an audience the meetings, exchanges of experiences and seminars that in recent times have constituted one of the most interesting attractions in Venice for people operating in this rapidly expanding area of research. The majority of these collateral activities will nevertheless be staged online, so that not all of the positive effects that have made Venice the favored meeting point for the sector will be lost. Among the effects that we can place on the positive side, instead, are the increase in the possibilities of remote access and vision offered to all potential interested spectators, including those who previously have not been able to come to Venice in person. Finally, we are delighted to report the enthusiastic adhesion of numerous cultural institutions and museums around the world, which have chosen at our suggestion to make a suitably equipped physical space available for those who intend to access the Venice VR Expanded platform through the program called Satellite. These are the institutions taking part in the project:

*China Academy of Art—Sandbox Immersive Festival, Hangzhou
 La Comédie de Genève, Geneva
 Design Center Flacon, Moscow
 Espace CENTQUATRE-PARIS—Diversion, Paris
 ESPRONCEDA—Institute of Art & Culture, Barcelona
 Fondazione di Venezia—M9—Museo del '900, Venezia Mestre
 Laboratorio Aperto di Modena, former AEM power plant, Modena
 Laboratorio Aperto di Piacenza, former church of the Carmine, Piacenza
 HTC Corporation—Vive Originals, Taiwan*

*INVR. SPACE, in partnership with VRBB and supported by Medienbord, Berlin
 Nikolaj Kunsthal, Copenhagen
 PHI Center, Montreal
 Portland Art Museum & Northwest Film Center, Portland
 Stichting Eye Filmmuseum, Amsterdam*

La Biennale would like to express its deep gratitude to the partners who have made possible the realization of Venice VR Expanded’s online platform: HTC Viveport, Facebook’s OCULUS and VR Chat VRoom.

Lysander Ashton HERE



Sinossi *HERE* presenta un adattamento immersivo del rivoluzionario graphic novel di Richard McGuire. Questa singolare esperienza è un grande film biografico in cui il protagonista è un luogo anziché una persona. Attraverso l'acquisizione volumetrica e la tecnologia della realtà virtuale, partecipiamo con i numerosi personaggi che in epoche diverse hanno considerato casa propria questa specifica stanza. Gli spettatori sentiranno gli echi e i riverberi dei rapporti umani che hanno lasciato il segno in tempi diversi, connettendosi con coloro che ci sono stati nel passato e con chi deve ancora venire. L'innovativo racconto in VR invita il pubblico a riflettere sulla natura dell'esperienza umana attraverso generazioni differenti.

Commento del regista Dal momento in cui ho letto il fantastico graphic novel di Richard McGuire, ne sono rimasto ossessionato. Con un meccanismo semplice solo all'apparenza, è riuscito a dare una forma nuova e a creare un'opera intensissima che tocca praticamente tutto. Trasporlo da un media a un altro è stata una sfida elettrizzante.

Biografia Lysander Ashton (1982) è regista Per Fifty Nine Productions dal 2009 e ha lavorato in diverse produzioni. Ha realizzato VR per il National Theatre, la BBC VR Hub e in associazione con The Space. I progetti sono stati presentati a vari festival tra cui Sundance, Cannes, Venezia e Raindance, ottenendo numerosi premi.



Synopsis *HERE* presents an immersive adaptation of Richard McGuire's ground-breaking graphic novel. This unique experience is a grand biopic – where the main character is place rather than person. Through volumetric capture and virtual reality technology, we join the myriad characters throughout time who have called this particular room home. Viewers witness the echoes and reverberations of human interactions that ripple through time, connecting with those who have come before, as well as those yet to come. The innovative VR narrative invites audiences to reflect on the nature of human experience across generations.

Director's Statement Ever since I came across Richard McGuire's fantastic graphic novel I was obsessed with it. Through an apparently simple mechanic he managed to take the form in an entirely new direction and create an incredibly poignant piece about, well, pretty much everything. Transposing this from one medium into a very different one is a thrilling challenge.

Biography Lysander Ashton (1982) has been a Director of Fifty Nine Productions since 2009 working across a vast range of productions. He has directed several VR experiences for the National Theatre, BBC VR Hub and in association with The Space. The projects have featured at various festivals including Sundance, Cannes, Venice and Raindance, winning numerous awards.



VR, films and other works
2015 *Fabulous Wonder.land*
vr 2017 *My Name is Peter Stillman* vr 2018 *Nothing to be Written.*

based on the graphic novel
Here

by
Richard McGuire
screenplay
Mark Grimmer
music
Anna Meredith
main cast
Roger Davies
Mina Son
live action director
Scott Faris
1st AD & director of stage operations
Jeff McPhee
costume designer
Oksana Derina
Volumetric Technology and VFX

Daniel Rivas Perpen
Dave Smiddy
Mohit Deopujari
Dmitry Lavrov
Dr. Phillip Krejov
Eddie Bezalel
Jill Chiple
senior animator
Edd Stockton
lead designer
Tom Wexler
designer
Laurien Ash

production
Intel Studios (Sarah Vick, Diego Prilusky)
Fifty Nine Productions (Rebecca Collis)

USA
UK
2020
VR, col
5'

language
English
Lenape

Lily Baldwin Saschka Unseld Kumar Atre Terrain



Sinossi *Terrain* è un viaggio nel Bardo: uno spazio ultraterreno tra le vite dove si incontrano una varietà di anime che vengono da tutto il mondo. Scivoliamo e, cadendo, ci lasciamo alle spalle la vita di tutti i giorni. Questo *docu-sogno* è un racconto senza parole che ricorre alla lingua del movimento. In un paesaggio surreale e vivido, ognuno incontra diversi individui per riscoprire lentamente un organismo collettivo più grande. *Terrain* è un'armonia danzante di diversità. I nostri corpi superano gli spazi vuoti tra i mondi e così si inventa un tipo nuovo di verità non verbale. Questa nuova interconnessione ci spinge nuovamente alla vita.

Commento dei registi Quest'opera crea un tipo nuovo di comunità con un'unione sperimentale di arte e tecnologia. Invita a una maggiore consapevolezza del corpo e a trovare un senso di benessere al di fuori di se stessi, in un "noi" globale che necessita attenzione e amore. *Terrain* presenta l'ignoto come alleato che deve ispirare mezzi nuovi per un'intimità collettiva.

Biografie La nostra cooperazione collettiva è una danza tra tecnologia e arte. Abbiamo costruito una collaborazione originale che impara dagli errori, sperimenta usando il corpo come strumento per scoprire nuove possibilità per lo spettatore e per il protagonista. Il nostro lavoro sfida i presupposti e suscita nuove domande, con esperienze intime che attirano l'attenzione.



VR, films and other works
Lily Baldwin
2010 *Sleeping with Frank*
cm 2011 *Sea Meadow* cm
2014 *A Juice Box Afternoon*
cm; *Sleepover La* cm 2016
Collective: Unconscious
episodio episode; *Swallowed*
cm 2017 *Through You* cm.

Saschka Unseld
2002 *Bunnies* cm 2004
Strasse der Spezialisten cm
2006 *Oli's Chance* cm 2007
Engel zu Fuss 2013 *The Blue*
Umbrella (L'ombrello blu) cm
2015 *Lost* cm; *Home* cm 2016
A Love Story cm 2017 *Dear*
Angelica cm; *Through You*
cm 2018 *The Day the World*
Changed doc.

screenplay
Lily Baldwin
Saschka Unseld
cinematographer
Saschka Unseld
production designer
Kumar Atre
spatial designer
Kumar Atre **with** Rapt Studio
editor
Lily Baldwin **with** Saschka
Unseld

music and sound
You Guys Music (Sanne
Clause, Boris Rappo, Mark
degli Antoni, Marasal Salmassi,
Didierrm, Caterina Barbie)

main cast
Nanghiti Avianko, Lily Baldwin,
Zeina Nassar, Clara Schramm,
Danii Simkin, Joy Falquet,
Madame Lisa et ses filles,
Charlotte Parfois, Lou, Lily
& Sasha, Kumar Atre, Parvin
Dokht, Deep Blue

production
EAMS Productions &
Happiness Machine (Alethea
C. Avramis, Jill Basmajian)
Marc Wientzek
Rapt Studio (Kumar Atre)
NVR.SPACE (Sönke Kirchhof)
Judith Lentze, Barbara Simon)

USA
Switzerland
2020
VR, col
45'

language
English



Synopsis *Terrain* is a journey into the Bardo: an otherworldly space between lives where we find an array of souls from across the world. We slip and at once fall in, leaving the everyday behind. This docu-dream is a story without words using the language of movement. Through a vivid and surreal landscape, each person encounters a series of distinct individuals and slowly rediscovers a larger collective body. *Terrain* is a dancing unison of difference. Our bodies bridge gaps between worlds, and with this we invent a new kind of non-verbal truth. This new interconnectedness propels us back to life again.

Directors' Statement This work creates a new kind of community with an experimental union of art and technology. It invites us to be more aware of our bodies, and to find belonging in something larger than ourselves—a global "us" that needs attention and love. *Terrain* presents the unknown as an ally and is meant to inspire new means for collective intimacy.

Biographies Our creative partnership is a dance between technology and art. We've built a unique collaboration that begins with trial and error, experiments with our own bodies as tools, to discover new possibilities for viewer and protagonist alike. Our work challenges assumptions, and opens new questions, with arresting and intimate experiences.

Kiira Benzing Finding Pandora



Sinossi Con il passare dei secoli, gli dei del Monte Olimpo sono andati svanendo, fino a che ne sono rimasti solo due: Zeus ed Era. Ora rischiano di scomparire anch'essi se non riusciranno a recuperare il vaso della speranza che Pandora ha portato via. Questa moderna versione del mito antico cambia la prospettiva di una storia che è stata a lungo fraintesa.

Commento della regista Il mito di Pandora risuona vero oggi più che mai, ma io e il mio studio avevamo scelto questa storia ben prima della pandemia. I continui esperimenti che abbiamo fatto negli ultimi tempi si sono concentrati sulla possibilità di portare una performance dal vivo a un pubblico digitale e virtuale. Mentre si guardano gli attori recitare nel mondo virtuale, il senso dell'umano tende a scomparire. Anche se virtuali, gli attori impersonano questi avatar e questi personaggi generando un vero senso di vitalità. La realtà virtuale sociale ci dà la possibilità di ritrovarci in un mondo che è cambiato per sempre. Possa questa produzione portare speranza all'attuale generazione.

Biografia Kiira Benzing è una regista XR che ha vinto vari premi e che utilizza media quali il teatro, il cinema ibrido e la realtà virtuale. Tra i suoi crediti VR figura *Cardboard City*, che ha vinto il concorso Samsung Gear VR (2016) ed è stato presentato in anteprima al New York Film Festival nel 2016. È stata la prima regista VR a filmare utilizzando lo studio volumetrico della Intel Studios per la sua opera VR interattiva *Runnin'* (Sundance 2019). La sua ultima produzione VR, *Loveseat*, (Mostra del Cinema di Venezia 2019) è stata presentata contemporaneamente di fronte a un pubblico vero e virtuale.



Synopsis *With the passing of ages, the Gods of Mount Olympus have faded away until only two remain: Zeus and Hera. Now they are in danger of disappearing if they can't recover the box of hope that Pandora removed. This modern take on an ancient myth shifts the perspective on a narrative that has long been misinterpreted.*

Director's Statement *The myth of Pandora rings deeply true today, but my studio and I had selected this story long before the pandemic. Our continued experiments in this time have focused on bringing live performance to digital and virtual audiences. Inside the virtual world watching actors perform, much of the sense of the human disappears. However virtual, they are embodying these avatars and characters and there is a true sense of liveness. Social VR gives us the ability to gather in a world that is forever changed. May this production bring hope to this current generation.*

Biography *Kiira Benzing is an award-winning XR director crossing the mediums of theater, hybrid cinema and virtual reality. VR credits include: Cardboard City which won the Samsung Gear VR contest (2016) and premiered at the NYFF in 2016. For her interactive VR experience Runnin', she was the first VR director to film on Intel Studios volumetric capture stage (Sundance 2019). Her latest VR production, Loveseat, (Venice Film Festival 2019), was performed simultaneously before live and virtual audiences.*



VR, films and other works
2015 *Matterspacetime* cm
2016 *Cardboard City* cm;
Cardboard City Interactive vr
2017 *Hilda* doc cm; *Double Portrait* doc cm
2018 *Diptych* cm
2019 *Runnin'* vr; *Loveseat* vr; *Loveseat Soundstage* vr.

screenplay
 Alyssa Landry
with
 Shane Elizabeth, LS Garvey
cinematographer and technical producer
 Christopher Toppino
music
 Thierry Boulanger
sound
 Sadah Espii Proctor
lead developer
 Mark Sternberg
stage manager
 MC Mangum
art supervisor
 Luis Lundgren
lighting designer
 Beth Kates
VR sculptor
 Sara Phinn
character designer
 Fernando Angelo
main cast
 Jonathan David Martin
 Pamela Winslow Kashani
 Deirdre Lyons
 Jenn Harris
 Lisa Sanaye Dring
 Hilary Walker
 Sara Phinn

production
 Double Eye Studios
 (Kiira Benzing, Lara Bucarey, Christopher Dawes)
 HP (Joanna Popper)
 Apples and Oranges Studios (Tim Kashani, Pamela Winslow Kashani)
international distribution
 Double Eye Studios

USA
2020
VR, col
40'

language
 English

Christoffer Boe David Adler Smagen af sult

A Taste of Hunger



Sinossi Il tempo e lo spazio subiscono un'alterazione mentre ci ritroviamo ad osservare Maggie che è sposata con Carsten. I due inseguono il sogno condiviso di creare una propria famiglia e avere un ristorante stellato Michelin. Ma in Maggie sta nascendo un appetito che dovrà essere saziato.

Commento dei registi Ad ogni passo che l'osservatore compie all'interno di questa esperienza di realtà virtuale, lo spazio circostante, le scene e i personaggi cambiano. È come una narrazione immersa nella fisica quantistica – lo spettatore contribuisce attivamente a cambiare e trasformare la scena alla quale assiste semplicemente osservandola. Non può controllare nulla eccetto il modo in cui è seduto davanti allo schermo. Di conseguenza, trovo esaltante la sfida in base alla quale il pubblico è libero di esplorare la mia realtà cinematografica e, infine, diventare 'qualcuno' al suo interno. Per molti aspetti, mette in discussione la natura stessa del concetto di cinema e quindi è fondamentale esplorarlo."

Biografie
Christoffer Boe (1974) è un regista e sceneggiatore danese pluripremiato.

David Adler
 David Adler, diplomatosi come regista di animazione alla National Film School of Denmark, dirige lungometraggi di realtà virtuale realizzati a quattro mani. Attualmente vive e lavora a Copenaghen.



VR, films and other works
Boe Christoffer
2001 *Kissmeyer Basic* tv series; *Hr. Boe & Co.'s Anxiety* cm; **2003** *Reconstruction*; **2004** *Visions of Europe* episodio episode **2005** *Allegro* **2006** *Offscreen* **2010** *Alting Bliver Godt Igen* **2011** *Kill* cm; *Beast* **2013** *Spies & Glistrup* **2017** *Rejsen* cm **2018** *Journal 64 (Paziente 64 - Il giallo dell'isola dimenticata)*; *Kriger* tv series **2019** *Forhøret* tv series.

screenplay
 David Adler
production designer
 Viljam Smed
sound
 Mads Michelsen
VFX
 Carl Emil Carlsen
main cast
 Kathrine Greis-Rosenthal
 Nikolaj Coster Waldau

production
 MAKROPOL (Mads Damsbo, Mikkel Skov)
 Zentropa (Louise Vesth)
 Atlas V (Antoine Cayrol)

Denmark
Sweden
France
2020
VR, col
15'

language
 English



Synopsis *Space and time distorts as you follow Maggie who is married to Carsten. Together they share a common dream of a family and a Michelin-starred restaurant. But a taste of hunger is building in Maggie. A hunger that must be fed.*

Directors' Statement *With every step the viewer takes in this VR experience - the surroundings - the scene - the characters change. It's like a narrative soaked in Quantum physics - the viewer will actively change and transform the very scene they observe just by observing it. They can't control anything except how they sit in front of the screen. So I find the challenge of letting the audience explore my cinematic reality and eventually become 'someone' in it - exhilarating. In many ways it questions the very nature of the concept of cinema - and therefore it's essential to explore it.*

Biographies
Christoffer Boe (1974) is an award winning Danish film director and screenwriter.
David Adler
 From the National Film School of Denmark, still finds time to co-direct VR companion pieces for feature films.
 Currently living and working in Copenhagen.

Vibeke Bryld Havfolket Kalder Mørknet Vand

Hush



Sinossi *Havfolket Kalder Mørknet Vand* è un'esperienza immersiva di realtà virtuale che affonda le proprie radici nei miti nordici sulle creature marine che attraevano negli abissi marinai e anime anelanti. Come loro, anche lo spettatore inizia dal mare. Il mondo circostante si dissolve nel momento in cui sentiamo il richiamo del mare e ci immergiamo in un suggestivo mondo sommerso, in cui la differenza tra realtà e immaginazione, tra uomo e natura, svanisce.

Commento della regista L'esperienza invita lo spettatore a sintonizzarsi su un'antica frequenza umana, assai nota a generazioni di popolazioni nordiche alla mercé del mare, da un tempo in cui il mito era parte della vita e l'animale umano era connesso alla natura.

L'opera si avvale delle possibilità immersive della realtà virtuale, tenendo lo spettatore costantemente sospeso tra un paesaggio naturale, sonoro e visivo, e uno magico. Attraverso un gioco continuo e sottile di allucinazioni soniche e visive, la natura circostante si trasformerà in una presenza, un essere che comunica con gli spettatori. I quali ascolteranno.

Abbiamo perso fiducia nel futuro inteso come progresso, ben consapevoli che la nostra specie si è avviata verso l'autodistruzione, annientando quella stessa natura dalla quale proveniamo. *Havfolket Kalder Mørknet Vand* intende spronarci a riconnetterci con la natura, ad ascoltarla, a riposare in lei.

Biografia Vibeke Bryld è una regista e sceneggiatrice danese. *Havfolket Kalder Mørknet Vand* è la sua prima esperienza come regista di un'opera in realtà virtuale.



Synopsis *Havfolket Kalder Mørknet Vand* is an immersive Virtual Reality experience rooted in the Northern myths of the merpeople, who lured sailors and longing souls to sea. Like the lost ones of the past, you begin by the seaside. The world around you dissolves as you hear the calling from the sea, and you are submerged in a suggestive underwater world, where the distinction between reality and imagination, man and nature, disappears.

Director's Statement You are invited to tune into an ancient human frequency, known by generations of Northerners at the mercy of the sea. From a time when myth was part of life, and the human animal was connected to nature.

The work makes use of VR's immersive possibilities by constantly having you suspended between a naturalistic sonic and visual landscape and a magical one. Through a constant, subtle play with sonic and visual hallucinations nature around you will transform into a presence, a being that communicates with you. And you will listen.

We have lost confidence in future as progress, well aware that we as a species have embarked on a self-destructive path, destroying the very nature that we come from. *Havfolket Kalder Mørknet Vand* wants you to reconnect you with nature, let you hear it, let you rest in it.

Biography Vibeke Bryld is a Danish filmmaker and writer. *Havfolket Kalder Mørknet Vand* is her first VR experience as a director.



VR, films and other works

2007 *Throwing Paint Tins off the Roof* cm 2010 *Ajial* short doc 2011 *Bedtime Stories from Axes of Evil* short doc 2015 *Pebbles at Your Door* short doc 2016 *Home is Not Here* cm 2018 *Without my Father* mm doc.

cg supervisor

Lars Hemmingsen Nørgaard

production designer

Elin Maria Johansson

sound

Mads Michelsen

music

Signe Lykke

production

Final Cut for Real (Maria Kristensen)

Denmark

2020

VR, col

10'

language

No dialogues

Amaury Champion Goodbye Mister Octopus



Sinossi Stella vive con il padre Leonard, iperprotettivo. La madre, antropologa e biologa di successo che vive dall'altra parte del mondo, si è a malapena occupata di lei durante la sua infanzia. Il giorno del suo compleanno, il padre di Stella si rifiuta di lasciarla partecipare a un torneo calcistico che si disputerà in Australia. Delusa, riceve aiuto nel modo più inaspettato: una lettera da parte della madre.

Commento del regista Una storia lineare nella quale i personaggi evolvono fisicamente. La scala dell'esperienza è più piccola rispetto alla scala reale, come in un diorama. Il viaggio del pubblico procede dalla gioia di Stella al suo compleanno, per passare al rapporto conflittuale con il padre durante l'adolescenza, fino alla sorpresa delle sue origini, la comprensione dei suoi genitori e la nuova dimensione emotiva nella quale colloca la propria famiglia.

Biografia Amaury è un motion designer specializzato in 2D, realtà virtuale 2D e spazializzazione. È il fondatore di Studio Geppetto. Dopo un periodo di formazione come ingegnere delle telecomunicazioni specializzato in progetti audiovisivi e multimediali, si è immerso nel mondo dell'animazione realizzando *Snowball*, il primo cortometraggio d'animazione tradizionale con audio spazializzato inserito all'interno di un video a 360°. Le creazioni di Amaury prendono le mosse dalla tradizione secondo cui idea, movimento e design (audio e video) sono importanti quanto l'ascolto, la flessibilità e la collaborazione.



VR, films and other works

Debut vr.

from the novel by

Éléonore Mallo

screenplay

Lily Lambert

music and sound

Clément Cerles

background design

Thibaut Denise

Betty Sourigues

foley artist

Éléonore Mallo

animation

Lana Chukroune

Fred Rimbau

Léa Peirano

character design

Magdalena Dianova

production

Atlas V (Arnaud Colinart,

Dash Spiegelman,

Pierre Zandrowicz)

Studio Geppetto

(Amaury Champion,

Marie Albaladejo)

international distribution

Atlas V

France

USA

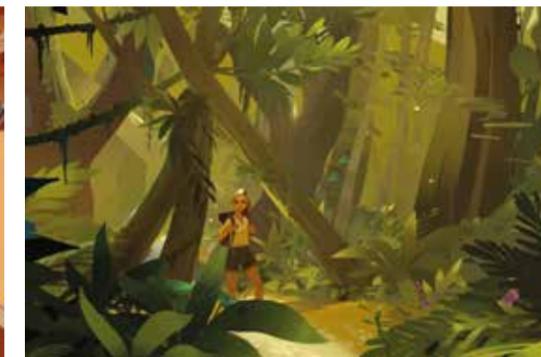
2020

VR, col

8'

language

English



Synopsis Stella lives alone with her overprotective father Leonard. Her mother hardly raised her as she is an accomplished anthropologist and biologist star living and working on the other side of the world. On her birthday, Stella's father refuses to let her participate in a football tournament in Australia. Upset, she is ready to give up, when she gets help in the most unexpected way: a letter from her mother.

Director's Statement The experience is a linear story, where the characters evolve physically. The scale of the experience is smaller than actual scale, like a diorama. The audience's journey will evolve from the joy of Stella of her birthday, her teenager conflictual relationship with her father, to the surprise of her origins; the understanding of her parents, and the new emotional dimension she sets her family in.

Biography Amaury is a motion designer specialised in 2D and 2D virtual reality. He is the founder of Studio Geppetto. After training as a telecommunications engineer specialising in Audiovisual and Multimedia Projects, he immersed himself in the world of animation, making *Snowball*, the first short film in traditional animation with spatialised sound in 360° video. Amaury creates in the tradition in which idea, movement and design (sound and visual) are as important as listening, flexibility and collaboration.

Claudio Casale Om Devi: Sheroes Revolution



Sinossi Questo VR è un viaggio nell'India di oggi, attraverso lo sguardo di tre donne che, in modi diversi, vivono sulla propria pelle le rivendicazioni dei diritti di genere.

Anjali, Shabnam e Devya Arya portano avanti le loro battaglie quotidiane, coniugando l'idealismo sociale alla spiritualità in cui sono cresciute, in una sintesi armonica tra attivismo e tradizione. Lo spirito di Devi, la dea simbolo dell'energia femminile tanto celebrata nella cultura indiana, si intrufola simbolicamente nelle loro storie, le accompagna nel percorso di emancipazione e scoperta di sé e, come un filo invisibile, le avvicina, in un Paese di sterminata grandezza.

Commento del regista L'energia femminile, Shakti, e le molte dee del pantheon induista hanno un ruolo centrale nella filosofia indiana. Oggi, davanti ai profondi cambiamenti sociali e di genere che attraversano il Paese, molte donne sembrano cercare nei simboli di questa fede religiosa l'ispirazione per il cambiamento.

Biografia Claudio Casale nasce a Roma nel 1986. Vive in India per qualche anno prima di frequentare la NYFA a New York. Regista di cortometraggi e documentari, nel 2018 realizza *My Tyson*, vincitore del miglior documentario MigrArti alla 75. Mostra del Cinema di Venezia. *Om Devi: Sheroes Revolution* l'ha riportato in India per realizzare il suo primo lavoro a 360°.



Synopsis *This VR is a journey through India today, through the eyes of three women who have all experienced the vindication of gender equality in different ways.*

Anjali, Shabnam and Devya Arya continue their everyday battles, combining the social idealism with the spirituality they grew up with, in a harmonious synthesis of activism and tradition. The spirit of Devi, the much-celebrated Indian deity symbolising female energy symbolically weaves her way into their tales, accompanying them on their path to emancipation and self-discovery and, like an invisible thread, embracing them in a country that is of immense size.

Director's Statement *The personification of female energy, Shakti, and many other goddesses of the Hindu pantheon play a key role in Indian philosophy. Today, in the face of the profound social and gender changes taking place across the country, many women seem to be seeking inspiration for change in these symbols of religious faith.*

Biography *Claudio Casale was born in Rome in 1986. He lived in India for several years before attending the NYFA in New York. He directs shorts and documentaries and in 2018 made My Tyson, winning best documentary MigrArti at the 75th Venice Film Festival. He returned to India to make his first 360° work, Om Devi: Sheroes Revolution.*



VR, films and other works
2017 *Piccolo mondo cane*
doc 2018 *My Tyson* doc.

screenplay

Viola Brancatella
Claudio Casale
Gauri Grazia De Santis

cinematographer

Claudio Casale

editors

Julien Panzarasa
Claudio Casale

editing consultant

Emanuele Paragallo

colour grading

Vanni Mastrantonio

sound

Fabio Antonelli

sound design

Riccardo Cocozza

music

Ananda Vdovic

VFX

Antonio Bellusci

mix

Alterawide

as themselves

Anjali Rani

Devya Arya

Shabnam

Ikra

voice artists

Vrinda Dar

Noella Menon

Akanksha Mishra

production

Sibilla Film (Claudio Casale,

Viola Brancatella)

Alterawide (Davide Lemma,

Fabrizio Valenti)

Kautilya Society

supported by

Varanasi Heritage

Foundation

Italy

India

2020

VR, col

23'

language

English

Eric Darnell Mathias Chelebourg Baba Yaga



Sinossi L'enigmatica strega Baba Yaga, che a volte agisce come una forza del male, altre volte come una forza del bene, usa i suoi poteri per fermare gli abitanti di un villaggio i cui confini stanno invadendo la sua foresta incantata. Quando la madre dello spettatore, il capo del villaggio, si ammala mortalmente, spetta a lui e a sua sorella Magda entrare nella foresta, scoprire i suoi misteri nascosti e ottenere una cura da Baba Yaga. Ogni decisione dello spettatore determina qualcosa di importante... persino se l'umanità e la natura possano vivere in equilibrio.

Commento dei registi Abbiamo cercato di realizzare la nostra opera più ambiziosa esplorando l'idea di coraggio: che non significa mancanza di paura, ma capacità di prendere decisioni nonostante la paura. Invitiamo gli spettatori a entrare in questa fiaba costruita meticolosamente.

Biografie

Eric Darnell è un regista con un carriera di oltre venticinque anni alle spalle e ha diretto film d'animazione di successo come *Antz* e tutta la serie di *Madagascar*. Ha co-fondato, insieme a Maureen Fan e Larry Cutler, i pluripremiati studi di animazione Baobab Studios e da allora ne ha diretto quattro film. **Mathias Chelebourg** si è affermato come inventivo pioniere della realtà virtuale. Ha creato *Alice: The VR Play*, adattamento del capolavoro di Lewis Carroll, presentato alla Mostra del Cinema di Venezia. Successivamente, ha diretto *Jack: Part One*, presentato al Festival del Cinema di Tribeca e *Doctor Who: The Runaway*.



VR, films and other works
Eric Darnell

1992 *Gas Planet* cm

1998 *Antz* con with Tim

Johnson (*Z la formica*) 2005

Madagascar con with Tom

McGrath 2008 *Madagascar:*

Escape 2 Africa con with

Tom McGrath (*Madagascar*

2) 2014 *Madagascar 3:*

Europe's Most Wanted con

with Tom McGrath, Conrad

Vernon (*Madagascar 3 –*

Ricercati in Europa); *Penguins*

of Madagascar con with

Simon J. Smith (*I pinguini di*

Madagascar) 2016 *Invasion!*

cm vr 2017 *Asteroids!* vr 2018

Crow: The Legend vr 2020

The Magic School Bus.

Mathias Chelebourg

2017 *Alice, the Virtual Reality*

Play cm vr 2018 *The Real*

Thing VR doc vr; *Jack: Part*

One cm vr 2019 *Doctor Who:*

The Runaway cm vr.

screenplay

Eric Darnell

animation supervisor

Ken Fountain

editor

Vanessa Rojas

production designers

Mathieu Saghezchi

Glenn Hernandez

art director

Kal Athannassov

animation

Ryan Gong, Artur Marcol,

Jeff Croke, Kim Leow,

Allison Myers, Robert Somers,

Michael Wilson

music

Rex Darnell

sound

Pollen Music Group

VFX

Nathaniel Dirksen

main cast

Daisy Ridley

production

Baobab Studios (Kane Lee)

USA

2020

VR, col

22'

language

English

Fan Fan Sha Si Da Ming Xing



Synopsis Lisa, un'attrice, è stata recentemente coinvolta in uno scandalo e ha persino ricevuto minacce di morte da parte di fan squilibrati. Bin, l'impresario di Lisa, invita il famoso conduttore Shan nella villa dell'attrice perché realizzi un'intervista in diretta. Prima dell'inizio del programma, alcuni segnali intimidatori accrescono il turbamento di Lisa. Shan, tuttavia, insiste perché il programma non venga interrotto con l'obiettivo di scatenare un caso mediatico. Inaspettatamente, qualcuno muore sulla scena all'inizio del programma. Nessuno, eccetto i colleghi di Lisa e lo staff televisivo, era presente all'interno della villa. Si tratta di un incidente o di un omicidio? Tocca a voi scoprire la verità.

Commento del regista Il film trae ispirazione dalla folle cultura dei fan e della cyber-violenza dei nostri giorni. Mirando a mettere in luce alcune caratteristiche reali dei fan, dei media e della vita delle star, il film allestisce una scena estrema nella quale avviene un omicidio. In ultima istanza, il film suggerisce al pubblico che dovremmo conservare la razionalità nella nostra caccia alle star.

Biography Nato nel 1991 nella provincia cinese di Shanxi, si è laureato presso il dipartimento di Regia della Communication University of China e ha conseguito una laurea magistrale in Lettere. Dal 2017 lavora come regista e produttore presso iQIYI, creando e producendo film e giochi in VR. Tra questi, il progetto immersivo *The Last One Standing*, candidato a un premio alla 75. Mostra del Cinema di Venezia.



Synopsis Lisa, an actress, has recently been caught in a scandal and even received death threats from some crazy fans. Lisa's agent Bin invited the well-known host Shan to her villa for a live interview. Before the live show started, various threatening signals appeared, causing Lisa to become more uneasy, but Shan insisted on continuing the show, aiming to take the chance of news hype. Unexpectedly, someone died at the scene at the beginning of the show. However, nobody else but Lisa's colleagues and the show staff stayed in the villa. Was it an accident or a murder? Now it's up to you to find out the truth.

Director's Statement The film is inspired by the thought of today's crazy fans culture and cyber violence. It aims to reveal some real aspects of the fans, media and stars' life by providing an extreme scene in which a murder is carried out. Ultimately the film suggests to the public that we should keep rational when we act as a starchaser.

Biography Born in 1991 in the Shanxi province of China, he graduated from the directing department of Communication University of China and got the master's degree of arts. He has worked as a director and a producer in iQIYI since 2017 and focuses on the creation and production of VR films and games. Among those, the immersive project *The Last One Standing* has been shortlisted for an award in the VR category at the 75th Venice International Film Festival.



VR, films and other works
2018 *Si Hai Jing Qi* vr; *The Last One Standing* vr.

screenplay

Fan Fan

cinematographers

Haiyue Mang

Yifu Lin

Wen Shi

production designer

Junshi Zhou

editors

Yiheng Deng

Jie Zhang

costume designer

Ge Li

sound

Wei Kong

VFX

Yuting Guo

main cast

Luyao Zhang

Ziqiao Song

Zi Dou

Ding Yue

Haorong Deng

Songming Chen

production

Beijing Iqiyi Science

Technology

(Haipei Wang,

Xiaomei Zhou,

Shanshan Wang,

Weijia Shi, Renjun Pei)

China

2020

VR, col

20'

language

Chinese

Jon Favreau Jake Rowell Gnomes and Goblins

[Gnomi e Goblin]



Sinossi Imbarcatevi in questa onorica avventura fantasy in VR. Incontrate i goblin, unitevi alla loro società e salvateli dal nemico. Girovagare nella foresta incantata per scoprire strati più profondi dei loro modi di vita misteriosi e raccogliete le ricompense di questo mondo magico.

Commento dei registi *Gnomes and Goblins* è costruito sull'immersione e su *theBlu*, un notevole progresso nello sviluppo della realtà virtuale, le interazioni con gli abitanti, basate sull'intelligenza artificiale, modellano lo sviluppo della storia come fosse un sogno lucido. La forma ibrida di narrazione mescola racconto e azione, creando un senso di cittadinanza, interrelazione e amicizia.

Biografie

Jon Favreau è un attore, regista, produttore e sceneggiatore americano. È una presenza importante nella Marvel Cinematic Universe (*Iron Man*, *The Avengers* e *Spider-Man*). È autore e produttore esecutivo di *The Mandalorian*. È noto per aver diretto *Elf*, *Zathura: A Space Adventure*, *Cowboys & Aliens*, *Chef*, *The Jungle Book* e *The Lion King*.

Jake Rowell è un regista e direttore artistico indipendente che ha lavorato per Activision/Infinity Ward, Sony Pictures Imageworks e Dreamworks Animation. È famoso per il lavoro in *Call of Duty*, *Final Fantasy*, *Superman Returns* e *The Animatrix*. Per Wevr, ha recentemente diretto *theBlu*.



VR, films and other works
Jon Favreau selected works
2003 *Elf* 2005 *Zathura: A Space Adventure* 2008 *Iron Man* 2010 *Iron Man 2* 2011 *Cowboys & Aliens* 2012 *Revolution* tv series 2013 *The Office* tv series 2014 *Chef*; *About a Boy* tv series 2016 *The Jungle Book* 2017 *Young Sheldon* tv series; *The Orville* tv series 2019 *The Lion King*; *Gnomes and Goblins*; *The Chef Show* tv series 2020 *Disney Gallery: The Mandalorian* doc.
Jake Rowell
2015 *theBlu Whale Encounter* 2016 *theBlu* season 1; *Gnomes and Goblins Preview* 2018 *theBlu Deep Rescue*.

technical director

Scott Reeser

lead engineer

Chris Christensen

lead designer

Skyler Clark

lead animator

Mauricio Hoffman

lead artist

Eric Foos

lead lighting artist

David Flamburis

audio lead

Roy Salguero, Brad Fotsch

QA lead

Kris Gruchalla

gameplay engineer

Elisa Young

senior designer

Don Poole

senior gameplay engineer

Shane Costello

senior animator

Nate Smith

senior technical artist

Norbert Nacu

senior artists

Gennady Babichenko

Jon Finch

senior character artist

Kevin Manning

senior visual effects artist

Danielle Romero

senior concept artists

Trent Kanuga, Jason Smith

production

Wevr; MWMi; Golem Creations

USA

2020

VR

120'

language

English

Pietro Gagliano Agence



Sinossi Vuoi provare a essere il dio di una vita intelligente? *Agence* è un'esperienza interattiva che mette nelle tue mani il destino di creature artificiali intelligenti. Nel loro universo simulato, hai il potere di osservare e di interferire. Puoi conservare l'equilibrio della loro pacifica esistenza o gettarli nel caos muovendoti da un pianeta all'altro. Osservandoli attentamente, vedrai come reagiscono e come si sviluppa il loro mondo. Una volta che incontri gli Agenti, la loro storia cambierà per sempre.

Biografia L'attivo e innovativo imprenditore creativo Pietro Gagliano ha fondato nel 2008, a Londra, l'agenzia e studio digitale Secret Location. Ha ricoperto vari ruoli, tra cui Chief Creative Officer, Head of Innovation, Executive Creative Director e Head of Content. Le sue produzioni spaziano dal branding di grandi aziende al social media marketing, allo sviluppo di app e giochi, alla realizzazione di film interattivi e immersivi. Gagliano e il suo team hanno fatto storia vincendo nel 2015 un Emmy Award, per la prima volta assegnato a un progetto di realtà virtuale. Ha lavorato molto nel campo della televisione e dello spettacolo con NBCUniversal, PBS Frontline e New York Times. È stato anche lead designer e direttore creativo in varie campagne di marketing per brand, prodotti e cineasti di grande rilievo.



Synopsis *Would you play god to intelligent life? Agence is an interactive experience that places the fate of artificially intelligent creatures in your hands. In their simulated universe, you have the power to observe, and to interfere. Maintain the balance of their peaceful existence or throw them into a state of chaos as you move from planet to planet. Watch closely and you'll see them react to each other and their emerging world. Once you meet the Agents, their story will never be the same.*

Biography *Spirited and innovative creative entrepreneur Pietro Gagliano co-founded digital agency and studio Secret Location in 2008. While there, he wore many hats, including Chief Creative Officer, Head of Innovation, Executive Creative Director, and Head of Content. His production background ranges from large-scale corporate branding and social media marketing to app and game development and interactive/immersive films. Gagliano and his team made history in 2015 by winning the first-ever Emmy Award for a virtual reality project. He has worked extensively across the broadcast and entertainment space with the likes of NBCUniversal, PBS Frontline, and the New York Times. He has also been involved as a lead designer and creative director for various marketing campaigns for major brands, products and filmmakers.*



VR, films and other works
2015 *Ebola Outbreak* vr; *LA Phil: Orchestra* vr; *Sleepy Hollow* vr
2018 *The Great C* vr.

technical director

Dante Camarena
creative director
Nicholas Counter
lead developer
Anuj Patel
ML engineer
Alexander Bakegeorge
music
Robby Duguay
sound
Matthew Miller

production

Transitional Forms (Casey Blustein)
National Film Board of Canada (David Oppenheim)
international distribution
National Film Board of Canada

Canada
2020
VR, col
up to 10'

language

English
also available in Mandarin, French, Spanish, German, Korean

Francis Gélinas Au pays du cancre mou



Sinossi Un bambino chiede alla sorella maggiore come è riuscita a non avere più paura del buio. Lei lo conduce attraverso una serie di onirici *tableaux* in cui tutto prende vita e grazie ai quali il bambino impara ad affrontare le proprie paure. *Au pays du cancre mou* è un film meditativo il cui spettatore scopre un luogo magico attraverso gli occhi dei protagonisti.

Commento del regista Il cenno al mostro che salta fuori alla fine ci fa capire che la paura è stata in qualche modo superata, ma forse non completamente. Da bambino, non sopportavo quando un film che mi aveva fatto vivere un'avventura magica, terminava con "era solo un sogno". Volevo credere che la magia fosse vera, anche se solo nel mondo del film...

Biografia Francis Gélinas è nato nel 1979. Si è laureato alla School of Digital Arts, Animation and Design (NAD - UQAC) e al programma di Belle Arti della Concordia University, con una specializzazione in animazione cinematografica. Ha lavorato con ogni tipo di animazione per più di quindici anni, come animatore, direttore artistico e regista. Ha fondato couleur.tv nel 2006.



Synopsis *A little brother asks his big sister how she managed to stop being afraid of the dark. She draws him into a succession of dreamlike tableaux where everything comes alive and through which the little brother learns to confront his own fears. Au pays du cancre mou is a contemplative film in which the viewer discovers a magical place through the eyes of the protagonists.*

Director's Statement *The nod to the bush monsters who come back at the very end lets us know fear has been somewhat conquered, but perhaps not entirely. As a child, I hated when a film that had taken us on a magical adventure ended with: "it was all just a dream", I wanted to believe the magic was indeed real, if only in the world of the film...*

Biography *Francis Gélinas was born in 1979. He is a graduate of the School of Digital Arts, Animation and Design (NAD - UQAC) and Concordia University's Fine Arts program, with a major in Film animation. He has worked with all animation media for over 15 years, as an animator, artistic director and director. He founded couleur.tv in 2006.*



VR, films and other works
Debut vr.

illustrated and directed by

Francis Gélinas

text

Francis Monty

music

Denis Chartrand

extra music and arrangement

Tim Rideout

sound design

Jean-François Bertrand

animation

Michèle Paquin

Natasha Vallée-Martin

Olivier Rousseau

Maude Paré

Anne-Marie Robert

Christina Robinson

Gabrielle Leblanc

Marc-André Paquin

Mathieu Dufresne

Éric Guérin

coordination

Michèle Paquin

Lou Sauvageon

Francis Gélinas

2D Rigging

Marc-André Paquin

Anne-Marie Robert

Nancy Choquette

compositing

Francis Gélinas, Martin Jean

3D Rigging

Jean-François Gauthier

character design

Marc-André Paquin

Benoît Godbout

Francis Gélinas

main cast

Cahterine Cyr

Saule Gélinas

Francis Gélinas

Lileina Joy

Monique Thomas

Daniel Judson

production

couleur.tv (Francis Gélinas)

Canada

2020

VR, col

6'

language

English

French

Fabienne Giezendanner Dreamin' Zone



Sinossi Yuri, una donna coreana di sessantasette anni, ricorda quel primo giorno di primavera in cui, giunta al suo ottavo compleanno, decise di lasciare la casa della madre in Corea del Sud per scoprire se suo padre, violinista e soldato prigioniero al Nord, fosse ancora vivo. Troverà una fantastica avventura ad attenderla nella zona demilitarizzata, allo stesso tempo paradisiaca e terrificante. Qui si imbatte in strani uccelli, spiriti misteriosi ma anche nelle tracce della guerra... Si ricongiungerà al padre?

Commento della regista *Dreamin' Zone* offre svariate esperienze legate all'idea di attraversamento dei confini: tra ubbidienza e disubbidienza, paura e superamento della paura, sogno e realtà, trasformazione animale e umana, infanzia ed età adulta. E infine, al culmine conclusivo della storia e sotteso a queste molteplici dimensioni, il passaggio dalla Corea del Nord alla Corea del Sud. Perché a volte trasgredire fa parte della vita...

Biografia Fabienne Giezendanner è nata nel 1967 a Besançon (Francia). A partire dal 1989 si è occupata della sceneggiatura e della regia di diversi cortometraggi d'animazione. Nel 2002 ha iniziato a lavorare a una serie di progetti interattivi e ha iniziato a sviluppare progetti dedicati all'interculturalismo. A partire dal 2016, ha finalmente coniugato la sfera del gioco interattivo e il linguaggio cinematografico realizzando esperienze immersive e interattive.



Synopsis *Yuri*, a 67-year-old Korean woman, remembers the first day of spring when she had just turned 8. She had decided to go away from her mother's home in South Korea to know if her father is still alive, a violinist soldier, held up in the North. A formidable adventure awaits her in the demilitarised zone at once heavenly and terrifying, where she will meet strange birds, mysterious spirits, but also traces of the war... Will she join her father?

Director's Statement *Dreamin' Zone* offers different experiences of "crossing border(s)": obey versus disobey, fear versus exceeded one's fear, dream versus reality, animal versus human transformation, childhood versus adulthood and finally, underlying all those parts, the transition from North to South Korea at its apogee at the end. Because sometimes, transgressing is part of life...

Biography Fabienne Giezendanner was born in 1967 in Besançon (France). Since 1989, she has screen-written and directed several short films in animation. In 2002 she started to make interactive projects and embarked on projects dedicated to interculturalism. Since 2016, she has finally assembled the interactive game and cinematographic language by directing immersive and interactive experiences.



photo Gilles Croyenynck

VR, films and other works
1988 *Nomades* cm **1991**
Les enfers font salle comble
 cm **2014** *Nain géant* cm
2017 *Les gratte-ciel*
 (Skyscrapers) cm; *Find me*
 in *Kakuma* con with Lieven
 Corthouts doc cm.

screenplay
 Suaëna Airault
 Fabienne Giezendanner
sound
 Thomas Rouvillain
 Antoine Boucherikha
music
 Jean-Christophe Cheneval
graphism
 Angélique O
 Minji Kang
animation
 Maxime Hibon
main cast
 Yolanda Creighton
 Béatrice Bastiani
 Amy Bull
 Kim In Sun

production
 Zéro de Conduite
 Productions
 (Fabienne Giezendanner,
 Guillaume Grelardon)
 Ciné-Litté Productions
 (Lilia Schneider)
 Fauvea Studio
 (Pascal Conicella)
 Studio Yog (Younggeun Kim,
 Yeyoung Kim)
with the support of the
 CNC and Pictanovo, Film
 und Medienstiftung NRW
and co-produced by
 refutura
international distribution
 Diversion cinema
italian distribution
 Diversion cinema

France
Switzerland
Germany
Republic of Korea
2020
VR, col
18'

language
 English

Jonathan Hagar Penggantian

Replacements



Sinossi *Penggantian* ritrae una famiglia giavanese che vive in un quartiere immaginario della città di Giacarta, la capitale dell'Indonesia. Ispirato a luoghi e persone esistenti, i personaggi assistono alle trasformazioni urbane, ambientali, politiche e culturali che hanno investito questa congestionata metropoli negli anni tra il 1980 e il 2020. Un inno alla gratificazione generata da ciò che è transitorio, l'opera narra dell'accidentata e al contempo pacifica trasformazione di un antico villaggio tradizionale in una megalopoli senza radici, nell'arco di tre generazioni. Questa esperienza intende valutare e analizzare la recente storia di Giacarta attraverso gli occhi di una famiglia comune con la quale la maggior parte del popolo indonesiano potrà identificarsi.

Commento del regista Fondato su ricordi personali e tredici anni di ricerche, questa storia descrive le trasformazioni urbane, ambientali e culturali vissute da Giacarta. Mirando ad esaminare la recente storia della città, ci fa percepire le sue radici e ci spinge a meditare su come sia stato possibile arrivare alla situazione odierna così da aiutarci a comprendere meglio le sfide future.

Biografia Nato nel 1986 a Creteil (Francia) Jonathan Hagar è un regista, animatore e illustratore franco-indonesiano che vive a Kyoto, Giappone. Esplorando città tentacolari come Tokyo e Giacarta, racconta le sue storie con l'ausilio dell'animazione tradizionale e dei nuovi media.



photo © Masako Murali

VR, films and other works
 Debut vr.

animator and sound designer

Jonathan Hagar
 Kaori Kida
 Dewi Hagar

music

Efek Rumah Kaca

main cast

John Navid
 Tri Yuliantini
 Rido Purwanto
 Hartini Sarimo
 Galih Budi Oetomo
 Septatiana Effendi
 Adrian Mulya
 Erina Yamakoshi
 Mikel Junius
 Kandra Purwanto
 Yu Akiyama

production

Kampung Ayu
 (Jonathan Hagar)
 Ossa Film
 (Andreas Hartmann)
 Suwe Ora Jamu
 (Nova Dewi Setiabudi)

Japan

Germany
Indonesia
2020
VR, col
12'

language

No dialogues



Synopsis *Penggantian* depicts a Javanese family living in a fictional neighborhood in Jakarta, the capital city of Indonesia. Inspired by people and places that truly exist, they are witnesses of this congested metropolis's urban, environmental, political, and cultural transformations from about 1980 to 2020. A praise of the satisfaction of impermanent things, it tells about the dented yet peaceful transition of an old traditional village to an uprooted megapolis through three generations. This experience aims to appreciate and introspect Jakarta's recent history through the eyes of an ordinary family that most of Indonesians can identify with.

Director's Statement Based on personal memories and 13 years of researches, this piece depicts Jakarta's urban, environmental and cultural transformations. It aims to introspect this city's recent history, feel its roots and meditate on how we came to the situation we are today so we may better understand the coming challenges.

Biography Jonathan Hagar, born in 1986 in Creteil (France), is a half French Indonesian director, animator and illustrator based in Kyoto, Japan. Between documentary and animated fiction, based on his experiences and researches in sprawling cities such Tokyo and Jakarta, he tells stories through traditional animation and new medias.

German Heller
Federico Carlini
Paper Birds



VR, films and other works
Debut vr.

music
Cyrille Marchesseau
sound
Soundsource
narrator
Archie Yates

production
3Dar (German Heller,
Federico Carlini)

Argentina
2020
VR, col
19'

language
English



Sinossi *Paper Birds* narra la storia di un bambino miope dotato di uno straordinario talento per la musica che deve trovare la strada in un mondo di tenebre e riportare indietro la sorella rapita dalle ombre. Avvalendosi della musica per aprire le porte che conducono in un mondo invisibile, si misurerà con le ombre e queste ultime gli riveleranno il loro scopo. Questo viaggio sollecita i sensi al fine di evocare le nostre tenebre interiori e il mistero che le attraversa, l'ignoto che spesso temiamo di vedere. Una storia che ruota attorno a qualità come ispirazione, intuizione, emozione e del modo in cui la musica riesca a evocarle.

Commento dei registi Concepito come un progetto interattivo sperimentale, non si tratta di un gioco e nemmeno di mera narrazione. Avvalendoci della funzionalità hand-tracking, l'utente ha la garanzia di un'interazione fluida con l'ambiente e quindi la possibilità di esplorare un diverso grado di azione. La storia narra della delusione che scaturisce dall'idealizzazione dei propri mentori e delle figure di riferimento, di verità personale e self-empowerment. La musica viene presentata come il mezzo che ci permette di buttarci a capofitto nelle emozioni e di raggiungere un più profondo livello di connessione con noi stessi, le nostre intuizioni e i nostri desideri.

Synopsis *Paper Birds is the story of a short-sighted child with an exceptional talent for music. He must find his way through the world of darkness to bring back his sister, taken away by the shadows. He'll use the depth of music to open portals to the invisible world. He'll confront the shadows, and they'll reveal their purpose. This journey uses the senses to evoke our inner darkness, and the mystery that lies within it. The unknown that we're often afraid to see. A story about inspiration, intuition, emotion and how these qualities are invoked by the music.*

Directors' Statement *This is an experimental interactive project. It's not a game and also not entirely narrative. We're making use of the hand tracking feature to enable a free flow interaction with the environment and therefore exploring a different degree of agency for the user. The story is about the disappointment with idealized mentors and role models, about the personal truth and self-empowerment. Music is presented as the vehicle to dive through emotions reaching a deeper level of connection to ourselves, our intuition and desires.*

John Hsu
Marco Lococo
Great Hoax: The Moon Landing



VR, films and other works
John Hsu

2008 *Ni ming you xi (Intoxicant)* cm **2011** *Hei an zhi hou (After Dark)* cm **2013** *Hsiao ching hsin da bao cha (The Great Escape From Café City)* cm **2017** *Your Spiritual Temple Sucks* vr **2019** *Fanxiao (Detention)*.

Marco Lococo
2017 *Water Bear* vr **2018** *Dessert Island* vr.

screenplay
John Hsu
editor
3dar
music
Owen Wang
sound
Across Studio
main cast
Paul Batt

production
Serendipity
(Adam Cullen Young,
Estela Valdivieso Chen)
3dar (German Heller)

Taiwan
2020
VR, col
17'

language
English



Sinossi Nel 1969, l'Apollo 11 atterrò sulla luna. Nonostante le teorie del complotto sorte intorno a quest'evento, gli USA dimostrarono al mondo quali traguardi poteva raggiungere una nazione potente. Cinquant'anni dopo, gli abitanti di Taiwan arrancano tra fluttuazioni economiche e crisi d'identità, sperando che arrivi qualcosa o qualcuno a salvare la situazione. Questa speranza è il motivo per cui lo spettatore viene assunto per diventare un eroe nazionale: il primo taiwanese ad atterrare sulla luna. Tuttavia, viaggiare nello spazio è estremamente costoso, quindi, poiché non ci sono fondi per l'esplorazione spaziale, è necessario girare un falso allunaggio, proprio come nella famosa teoria del complotto lunare di Kubrik.

Commento dei registi Volevo girare una satira politica interattiva sul governo taiwanese che simula il nostro allunaggio, mostrando al mondo che anche noi possiamo essere "grandi". Voi, il pubblico, diventerete "il primo astronauta taiwanese ad atterrare sulla luna". Se non siamo in grado di risolvere i problemi concreti sulla terra, possiamo sempre stupire tutti con uno show spettacolare.

Biografie

John Hsu (1981, Taipei Taiwan) è interessato alla cultura digitale, alle commedie e ai film di fantascienza. Inoltre, ha esplorato lo storytelling transmediale, costruendo il suo gruppo di produzione machinima AFK PI@yers. **Marco Lococo** ha diretto due serie VR di grande successo: *Water Bear* e *Dessert Island*. Ha fatto parte del gruppo che ha realizzato i cortometraggi della 3Dar, *Shave it* e *Uncanny Valley*, vincitori di vari premi. Ha lavorato inoltre nel gruppo che ha realizzato il videoclip *Earth* di Lil Dicky.



Synopsis *In 1969, Apollo 11 landed on the moon. Despite all the conspiracy that popped up around it, The USA successfully showed the world what a powerful a country could accomplish. 50 years later, people in Taiwan are struggling between an identity crisis and economic fluctuations, hoping for something or someone that would show up and save the day. This desire is why you are hired as to be a national hero, the very first Taiwanese who lands on the moon. However, space travel is extremely expensive, so lacking the actual budget for space exploration, a fake moon-landing video will need to be made, just like in the famous Kubrick conspiracy.*

Directors' Statement *I wanted to make an interactive political satire about the Taiwanese government faking our own moon landing and show the world that we can be "great" too. You, the audience, are going to become "the first Taiwanese astronaut landing on the moon." If we cannot solve actual problems on Earth, we can always stun everyone with a spectacular show.*

Biographies

John Hsu (1981, Taipei Taiwan) is interested in digital culture, comedy and sci-fi films. He has also been exploring trans-media storytelling, by building his machinima production group AFK PI@yers. **Marco Lococo** directed two VR series titles of major reach called *Water Bear*, and *Dessert Island*. He was part of the team behind multi-award winner *Shave it* and *Uncanny Valley*, 3Dar's original short films. He was part of the team that created Lil Dicky's *Earth* video clip.

Itoh Keisuke Beat



Sinossi *Beat* è una storia elaborata a partire dal vostro "Cuore". Gli spettatori la possono vivere con il cuore nelle proprie mani. Il cuore vibra con il loro battito. Gli spettatori incontrano un robot arrugginito che non dà segni di movimento. Il robot non ha un cuore che gli permetta di muoversi. Quando lo spettatore avvicina il suo cuore al robot, il robot ottiene un cuore nuovo. Dopodiché si alza e comincia a muoversi, esprimendo con tutta la sua forza la gioia di vivere. Tuttavia, quando incontra qualcuno che potrebbe essere un suo prezioso amico, non sa come comunicare. "Cuore = Battito" diventa l'elemento chiave per far procedere la storia. È una storia che punta a destare la consapevolezza del "Cuore" attraverso la crescita del robot.

Commento del regista Nel mondo di *Beat* il vostro battito cardiaco è la chiave di tutto. La potenza del battito cardiaco diventa qualcosa di indispensabile, trasformandosi nella luce che illumina i robot o nella loro potenza. Sentite il vostro cuore attraverso l'esperienza di *Beat*. Aprite la porta del vostro cuore e provate a connettervi al robot.

Biografia Nato nel 1986 in Giappone, Keisuke è un artista freelance VR e 3DCG. Si è laureato alla Tama Art University in grafica. È un esperto di animazione in computer grafica, realtà virtuale, character design, grafica e illustrazione. Cerca di dare calore e vitalità al suo lavoro: cosa che, a suo parere, manca nella maggior parte dei film convenzionali in computer grafica.



Synopsis *Beat* is a story elaborated from your "Heart". It can be experienced with their own heart in their hands. The heart vibrates with their heartbeat. Then, viewers encounter a rusted robot showing no signs to move. The robot doesn't have the heart to initiate any movements. When the viewer holds his or her own heart on the robot, the robot acquires a new heart. After that, it stands up and starts to move to express joy to live out all its strength. However, when it meets someone who could be its precious friend, it doesn't know how to communicate. "Heart = Beat" becomes the key to move the story forward. It is a story aiming to arouse consciousness of "Heart" via the growth of the robot.

Director's Statement In the world of *Beat*, your heartbeat is the key for everything. The power of the heartbeat will become an indispensable existence as the light that illuminates the robots or as the power of the robots. Through the experience of *Beat*, please feel your own heart. Please open the door of your heart and try to connect with the robot.

Biography Born in 1986 in Japan, Keisuke is a freelance VR and 3DCG artist. He graduated from Tama Art University, with a degree in Graphic Design. He is a master at CG animation, VR, Character Design, Graphic Design, and Illustration. He strives to bring warmth and vitality to his work; something he feels is lacking in most conventional CG.



VR, films and other works
2017 *Photon* 2018
AbysDiver; *Push* 2019
Tsukumo; *Feather*.

screenplay

Itoh Keisuke

music

Yui Morishita

technical support

Yutaka Hashimoto

haptics supervisors

Hideyuki Ando, Osaka University of Arts
Junji Watanabe, NTT Communication Science Laboratories
Kazuya Ohara, Loftwork

production

Wowow (Hiroko Fujioka)
Katsutoshi Machiba
CinemaLeap (Tetsuya Ohashi)
international distribution
CinemaLeap

Japan

2020

VR

12'

language

English

Gilles Jobin La Comédie Virtuelle



Sinossi Gilles Jobin e la sua compagnia di ballo digitale hanno creato *La Comédie Virtuelle*, il modello digitale di La Comédie, un teatro vero e proprio in fase di realizzazione a Ginevra. *La Comédie Virtuelle* è un'esperienza sociale multiutente accessibile in VR e su desktop. Il pubblico, rappresentato da avatar, può visitare l'edificio, interagire e assistere alle performance in tempo reale. Dopo la sua inaugurazione, *La Comédie Virtuelle* sarà un hub XR destinato alla ricerca e alla produzione per il programma digitale ufficiale di La Comédie di Ginevra. A Venezia, Jobin e la sua compagnia di ballo digitale presenteranno ogni giorno una performance dal vivo e in tempo reale, per tutta la durata della Mostra.

Commento del regista In tempi di emergenza sanitaria e di restrizioni di movimento, il futuro della socialità appare tutt'altro che roseo. Per di mantenere vivi i rapporti umani, artisti e pubblico hanno bisogno di esplorare i nuovi territori digitali. Affascinata dalla "nuova dimensione immersiva", la nostra compagnia si è buttata a capofitto negli spazi digitali. Per *La Comédie Virtuelle* volevamo creare uno spazio inclusivo e accogliente che desse la possibilità al pubblico digitale di riunirsi ed essere strabiliato.

Biografia Dal 1995 Gilles Jobin ha realizzato una ventina di coreografie per il palcoscenico. Nel 2015 è stato insignito del Swiss Grand Award for Dance. Dal 2016 con il film in 3D *Womb*, Jobin ha proseguito la sua esplorazione dei territori digitali. *VR_I*, presentata alla 75. Mostra di Venezia è l'installazione itinerante in VR numero uno al mondo. Grazie ai suoi progetti pionieristici, è all'avanguardia nell'ambito dell'innovazione artistica XR.



Synopsis Gilles Jobin and his digital dance company created *La Comédie Virtuelle*, the digital model of *La Comédie*, a real theatre being built in Geneva. *La Comédie Virtuelle* is a multi user social experience accessible in VR and with desktops computers. Just like a real theatre, audience, represented as avatars, can gather together to visit the building, interact and assist to performances in real time. After its inauguration *La Comédie Virtuelle* will function as an active XR hub for research and production for the regular digital program of *La Comédie* in Geneva. In Venice, Jobin and his digital dance company present a live performance in real time everyday of the festival.

Director's Statement In a time of sanitary crisis and travel restrictions the future of social encounter is bleak. To keep the connections, artists and audience need to explore the new digital territories. Fascinated by the "new immersive" our digital dance company has dived into the digital spaces. Our aim is to be creative and build a stream of collaboration across the world. For *La Comédie Virtuelle* we wanted to create an inclusive and welcoming space for digital audience to gather, meet, interact and be amazed.

Biography Gilles Jobin has created some 20 dance stage pieces since 1995. In 2015 he received the Swiss Grand Award for Dance. Since 2016 with the 3D film *Womb*, Jobin has followed his exploration of the new digital territories. His creation *VR_I*, presented at the 75th Venice Film Festival is the most touring VR installation in the world. His groundbreaking projects put him at the forefront of artistic innovation in XR.



VR, films and other works
2016 *Womb* 2017 *VR_I*
2018 *Magic Window* ar
2020 *Dance Trail* ar.

artistic director

Gilles Jobin

dancers

Susana Panadés Diaz
Victoria Chiu
Diya Naidu
Tidiane N'Diaye
Maëlle Déral
Gilles Jobin

music

Franz Treichler

creative director

Camilo De Martino

lead 3D artist

Tristan Siodlak

3D artists

Mickael Krebs
Nicolas Renard

production

La Comédie de Genève
(Natacha Koutchoumov,
Denis Maillefer)
Compagnie Gille Jobin
(Gilles Jobin)

with the support of

the Loterie Romande
international distribution
La Comédie de Genève

Switzerland

2020

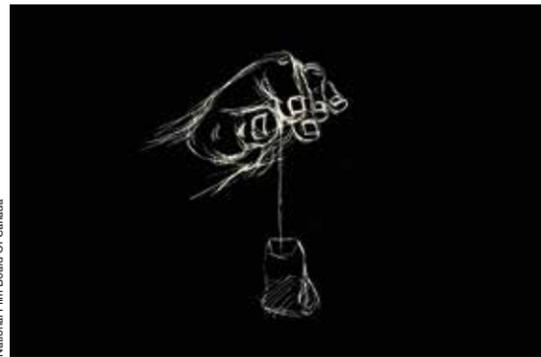
VR

30'

language

No dialogues

Michelle and Uri Kranot The Hangman at Home - An immersive single user experience



Sinossi A cosa pensa il boia quando torna a casa la sera dal lavoro? *The Hangman at Home* è un'esperienza interattiva animata, che esplora temi riguardanti la gratitudine e l'imbarazzata intimità tra gli esseri umani. Cinque racconti intrecciati tra loro, ciascuno dei quali presenta una persona, o più persone, colte in un momento particolare: fragili, scherzose, terrorizzate, pensierose, confuse, curiose. Siamo tutti molto simili in questi momenti – e ciò spinge a mettere in discussione la propria responsabilità e le reazioni personali. Basato su *Smoke & Steel*, raccolta poetica dell'iconico Carl Sandburg (1922).

Commento dei registi *The Hangman at home* è un affascinante territorio poetico, che mette in dubbio le conseguenze delle nostre azioni e della nostra inerzia. Ha a che fare con l'essere presenti e osservare, e si spinge fino a indagare il concetto di coinvolgimento e responsabilità. È un invito, contemporaneo e delicato, alla partecipazione.

Biografie

Michelle e Uri Kranot (Israele, 1977, 1975) fondono animazione e nuove tecnologie per creare esperienze contemporanee. Premiati per opere come *Hollow Land*, *How Long Not Long* e *Nothing Happens*, hanno ottenuto vari riconoscimenti, tra cui il Premio Fipresci, una nomination all'Oscar e il Danish Statens Kunstfond Award. Sono entrambi membri della Academy of Motion Picture Arts and Sciences e vivono in Danimarca.

Synopsis *What does the hangman think about when he goes home at night from work? The Hangman at Home is an interactive animated experience exploring themes surrounding acknowledgement and the awkward intimacy of humanness. Told in five interwoven stories; each situation presents a person, or persons in a delicate moment: fragile, playful, terrified, contemplated, confused, curious. We are all very much alike in these moments, alerting us to question our own responsibility and responses. Based on the poem by the iconic Carl Sandburg from Smoke & Steel (1922).*

Directors' Statement *The Hangman at home is an engaging poetic habitat: questioning the consequences of our actions and our inactions. It deals with witnessing and observation, then goes further to ask about implication and responsibility. It is a beautifully delicate and contemporary call for participation.*

Biographies

The Kranots' (Israel 1977, 1975) fuse animation and new technologies to create contemporary experiences. Awarded for works such as Hollow Land, How Long Not Long, and Nothing Happens; including the Fipresci Prize, Oscar Academy Award Shortlist and Danish Statens Kunstfond award. Both are members of The Academy of Motion Picture Arts and Sciences and live in Denmark.



VR, films and other works
Uri Kranot, Michelle Kranot
2010 *White Tape* cm **2013** *Hollow Land* cm **2014** *Black Tape* doc cm **2016** *How Long, Not Long* cm **2017** *Nothing Happens* cm vr **2019** *Suggestion of Least Resistance* cm.

cinematographers

Michelle and Uri Kranot
editors
Michelle and Uri Kranot
sound
Pierre-Yves Drapeau
voice over
Michelle Kranot

production

Floréal Films
(Katayoun Dibamehr, Avi Amar)
Late Love Production
(Lana Tankosa Nikolic)
Miyu Productions
(Emmanuel-Alain Raynal, Pierre Baussaron)
National Film Board of Canada (Marc Bertrand, Julie Roy)

Denmark

France

Canada

2020

VR

25'

language

English

Adi Lavy Once Upon a Sea



Sinossi *Once Upon a Sea* è un poetico documentario interattivo in XR che narra la tragica storia del leggendario Mar Morto. Dall'esplorazione fisica dei proibiti, lunari paesaggi del mare fino all'incontro ravvicinato con i personaggi locali, lo spettatore ha la possibilità, più unica che rara, di osservare una delle più pericolose meraviglie del mondo, che presto scomparirà. Secoli di interventi umani, unitamente a una cattiva gestione, hanno trasformato il Mar Morto in un luogo precario. I livelli delle acque si sono drammaticamente abbassati lasciando dietro di sé doline marine e spiagge devastate. L'esperienza offre una visione approfondita della complessità e dell'impatto umano su questa crisi ecologica e geopolitica. *Once Upon a Sea* è il nostro invito ad agire.

Commento della regista Le rive del Mar Morto sono state il paesaggio della mia infanzia, il rifugio di mia madre e mio. Il caldo torrido, l'acqua salata e il deserto ci hanno silenziosamente avvicinato. Anche quando il corpo di mia madre era ormai affaticato e debole, lei non smetteva di tornarci e il mare continuava a offrirle tutto quello che poteva. Tuttavia, non vi era rimasto molto da dare, perché anche il mare stava morendo.

Biografia Adi Lavy è una fotografa documentarista e regista. Negli ultimi anni ha spostato la sua attenzione sui media virtuali e immersivi. Cura programmi in XR per festival come AniNation IAF e Steamer Salon. Adi Lavy vive nella regione meridionale di Israele e insegna l'uso del documentario come strumento di attivismo alle donne e ai bambini che vivono nei villaggi beduini non riconosciuti del Negev.

Synopsis *Once Upon a Sea is a poetic, interactive XR documentary telling the tragic tale of the legendary Dead Sea. Through a physical exploration of the sea's forbidden, moonlike landscapes, to intimate encounters with local characters, the user gets a rare glimpse into one of the world's most dangerous, soon to be extinct, wonders. Centuries of human intervention and political neglect have turned the Dead Sea into a precarious place. Its water levels have dropped dramatically, leaving behind sinkholes and collapsing beaches. The experience offers a deep insight into the complexity and very human impact of this ecological and geopolitical crisis. Once Upon a Sea is our call to action.*

Director's Statement *The shores of the Dead Sea are my childhood landscape, my mother's and my private refuge. The scorching heat, the salty water and the wild desert brought us closer in silence. Even when my mother's body grew tired and faint, she continued going and the sea continued offering her all that it could. Though there was little left to give, for it was dying too.*

Biography *Adi Lavy is a documentary photographer and filmmaker. In recent years her focus has shifted to Virtual & Immersive media. She curates XR programs for festivals including AniNation IAF and Steamer Salon. Adi Lavy resides in the south of Israel and teaches docu-activism to women and children living in unrecognised Bedouin villages in the Negev.*



VR, films and other works
2012 *Sun Kissed* doc **2015** *Steamer Salon* vr.

screenplay

Heidi Miller

Tzila Levy

creative director

Oury Atlan

technical director

Nimrod Shanit

lead unity directors

Jumana Saad

Yelena Grigorian

photogrammetry and 3D

animation

Ariel Shtern

cinematographers

Sebastian Gros

Barak Brinker

editors

Sigi Golan

Mia Stark

Mickey Cohen

production designer

Ariel Shtern

sound

Signal Space Lab

music

Mehat Hanbali

VFX

Jason Levy

as themselves

Catherine Kidd

Eli Raz

Ronit Hillel

Shimon Shukrun

production

Blimey (Nimrod Shanit)

Intuitive Pictures

(Ina Fichman)

Israel

Canada

2020

VR

22'

language

English

Hebrew

Jason Moore The MetaMovie Presents: Alien Rescue



Sinossi In *Alien Rescue* il pubblico svolge il ruolo di un personaggio ingaggiato da un gruppo di attivisti per i diritti degli alieni affinché aiuti a salvare una rara e pericolosa creatura dalla cattività. Lungo il percorso il pubblico visiterà un laboratorio immenso, userà la propria sagacia per vincere con astuzia il sistema di sicurezza basato sull'intelligenza artificiale e avrà l'opportunità di decidere il seguito e l'epilogo della storia. Inoltre *Alien Rescue* chiederà al pubblico di confrontarsi con il dibattito che ruota attorno alla vivisezione e ai diritti degli animali.

Commento del regista *Alien Rescue* è un MetaFilm: un'esperienza di realtà virtuale dal vivo in cui il pubblico svolge il ruolo primario in un film interattivo. Un MetaFilm trasmette l'emozione e l'entusiasmo di una performance dal vivo, la sensazione immersiva di un film dal punto di vista sensoriale, unita all'esperienza emotiva, profonda e personale, di una narrazione collettiva.

Biografia Jason Moore (1968, USA) è uno sceneggiatore, produttore e regista cross-platform. I suoi cortometraggi *Paradise*, *Nebraska*, *American Seoul* e *Animals* sono stati trasmessi in occasione di oltre quaranta rassegne cinematografiche. *Paradise*, *Nebraska* è stato distribuito attraverso Showtime/The Sundance Channel. Moore è il creatore di The MetaMovie Project, un'esperienza di realtà virtuale dal vivo nella quale il pubblico svolge il ruolo di protagonista all'interno di un film interattivo.

Synopsis In *Alien Rescue*, audience members play a character hired by a team of alien-rights activists to help them rescue a rare and dangerous creature from captivity. Along the way they will explore a massive lab, use their wits to outsmart the Artificial Intelligence security system, and have the chance to determine where the story goes and how it ends. Additionally, *Alien Rescue* will ask audiences to confront the challenging ideological debate around vivisection and animal rights.

Director's Statement *Alien Rescue* is a MetaMovie: a live virtual reality experience where audiences play the lead role in an interactive movie. A MetaMovie delivers the thrill and excitement of a live performance, the visually immersive and cinematic feel of a film, and the personal and deeply emotional experience of collaborative storytelling.

Biography Jason Moore (1968, USA) is a cross-platform writer, producer and director. His short films *Paradise*, *Nebraska*, *American Seoul* and *Animals* have screened in over forty film festivals and *Paradise*, *Nebraska* was distributed to Showtime/The Sundance Channel. Moore is the creator of The MetaMovie Project, a live virtual reality experience where audiences play the lead role in an interactive movie.



VR, films and other works
1997 *Don't Eat the Chili at the Detour Diner* cm
1998 *Paradise, Nebraska* cm
2003 *American Seoul* cm
2005 *Who Gets the Dog?* tv series
2018 *Animals* cm.

screenplay

Chris Insana
Jason Moore

original avatar design

Chris McBride

art direction

Michael Biszko

lead programmer

Rue Shejn

production designer

Zach Harris

costume designer

Chris McBride

sound

Justin June

music

Moritz Sebastien

main cast

Nicole Rigo
Kenneth Rougeau
Craig Woodward
Marinda Botha

production

The Pack (Jason Moore)
WeMakeVR
(Avinash Changa, Diede Bron)

international distribution

WeMakeVR

USA

2020

VR

40'

language

English

María Belén Poncio Rosario Perazolo Masjoan 4 Feet High



Sinossi Juana, una ragazza di diciassette anni costretta in sedia a rotelle, vorrebbe esplorare la propria sessualità, ma si vergogna del suo corpo. Nel tentativo di adattarsi alla nuova scuola, dovrà affrontare fallimenti, amicizie, paure e politica fino a quando non costruirà il proprio orgoglio.

Commento delle registe

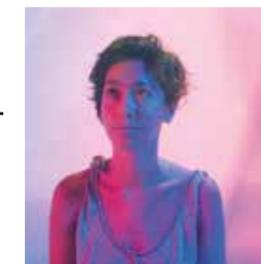
María Belén Poncio Un'esperienza intima che gioca con i pregiudizi e potrebbe provocare disagio. Un invito a vedere corpi nuovi sullo schermi, a sentire e godere la bellezza della diversità.

Rosario Perazolo Masjoan Essendo una donna con disabilità, mi è stata sempre negata la sessualità. Credo nell'importanza dei processi e degli spazi artistici che ci rivendicano, generano identità e fanno nascere un orgoglio collettivo.

Biografie

María Belén Poncio (1992) si è laureata in Comunicazione audiovisiva e in Documentario, all'università di Cordoba. Ha seguito anche un corso di regia alla New York Film Academy. Ha realizzato nel 2018 *Metro Veinte: Cita Ciega* presentato a Venezia e poi in altri festival, vincendo premi per la Migliore narrazione VR.

Rosario Perazolo Masjoan (1996) è una studentessa in comunicazioni sociali (UNC) e un'attivista per i diritti delle persone con disabilità. Nel 2015 ha partecipato alla conferenza dell'UNICEF in Brasile e nel 2016 al vertice ONU sui diritti umani in Turchia. È stata anche uno degli oratori principali del TEDx Córdoba. Ha avuto riconoscimenti nazionali e internazionali.



VR, films and other works
María Belén Poncio
2018 *Metro Veinte: Cita Ciega* vr.

screenplay

Elisa Gagliano
Rosario Perazolo Masjoan
María Belén Poncio
Greta Molas

Javier Correa Caceres

Delphine Agut

Ivana Galdeano

Gabriela Vidal

cinematographer

Marco Rostagno

editor

Damian Turkieh

production designer

Eugenia Foguel

costume designer

Anita Chacon

sound

Amaury La Burthe

music

Lucia Caruso

Pedro Henriques da Silva

Antoine Wert, Novelab

VFX

Martin Lopez Funes

main cast

Marisol Agostina Irigoyen

Florencia Licera

Marcio Ramsés

Natalia Di Cienzo

Francisca Spinotti

Camila Rodriguez

production

Detona Cultura

(Ezequiel Lenardon)

Red Corner

(Marie Blondiaux)

ARTE France (Marianne

Levy-Leblond)

Realidad 360 Argentina

(Damian Turkieh)

Malditomaus Animation and

VFX Mena Studio

Argentina

France

2020

VR

18'

language

Spanish

Synopsis Juana, a 17 year-old wheelchair user, aims to explore her sexuality but is ashamed of her body. Trying to find her place in a new high school, she will go through failure, friendship, fear and politics until she builds her own pride.

Directors' Statement

María Belén Poncio An intimate experience that plays with our prejudices and might be uncomfortable. An invitation to see new bodies on screens, to feel, and enjoy the beauty of diversity.

Rosario Perazolo Masjoan As a woman with disability my sexuality was denied all my life. I believe in the importance of artistic processes and spaces that revendicates us, generate identity and build a collective pride.

Biographies

María Belén Poncio (1992) earned a degree in Audiovisual Communication and a Postgraduate studies in Documentaries, at the University of Córdoba. She also took filmmaking course in the New York Film Academy. In 2018 she directed *Metro Veinte: Cita Ciega* which had its world premiere in Venice, and other major festivals, obtaining several prizes for best VR narrative.

Rosario Perazolo Masjoan (1996) is an undergraduate student in Social Communications (UNC) and a disability-rights activist. In 2015 she participated in the UNICEF conference in Brazil and in 2016 in the Summit of the UN on Human Rights in Turkey. She was also a main speaker of the TEDx Córdoba. She has received extended national and international recognition for her view and life experience with disability.

Ethan Shaftel

Ajax All Powerful



Sinossi Ajax è un genio sboccato e imbroglione, ossessionato dalle anime umane che colleziona in cambio dei desideri che esaudisce alle persone credulone. Tuttavia, c'è qualcosa di diverso nella giovane e ingenua ragazza che ha strofinato la lampada questa volta: ha assunto un austero avvocato per negoziare i suoi desideri, e i due potrebbero avere qualche asso nella manica...

Ajax All Powerful è un'innovativa commedia VR che utilizza dei congegni interattivi nascosti dietro le quinte per creare un mondo fluido in cui le dimensioni e le prospettive cambiano man mano che la storia procede dalla lampada al mondo reale e oltre.

Commento del regista In questo film lo spazio diventa la tela per dimostrare come cambia il potere quando sia lo spettatore sia i personaggi cambiano di dimensioni, mentre l'interattività nascosta dà allo spettatore poteri di intervento di cui non è consapevole. La mia speranza è che ogni tecnica impiegata sia efficace nel generare risate e sorprese, ma contribuisca anche ad ampliare le potenzialità del linguaggio narrativo della realtà virtuale.

Biografia Ethan Shaftel dirige film e progetti immersivi e interattivi. Le sue opere in realtà virtuale comprendono le commedie *Kaiju Confidential* (Sundance 2019) e *Space Buddies* (Tribeca 2019), oltre a installazioni interattive per marchi e musicisti. Il suo background comprende film tradizionali, media per spazi immersivi, performance e teatro. È nato nel 1981 negli Stati Uniti.



VR, films and other works
2017 *Extravaganza* 2019
Kaiju Confidential; *Space Buddies*.

screenplay

Ethan Shaftel

lead animator

Frank Stringini

lead developer

Andy Runyon

lead designer

Scott Wetterschneider

music

McKenzie Stubbert

additional animation

Gwendolyn Gettelfinger

Derrick Stringini

modeling

Chance Kubesh

Ada King

Nguyen Xuan Truong

main cast

Henry Winkler

Chris Parnell

Suzie Rai

Monique Coppola

production

VeeR (Jingshu Chen, Jane Huang, Rosie Huang)
easyAction (Ethan Shaftel)

USA

China

2020

VR

15'

language

English



Synopsis *Ajax is a foul-mouthed, double-crossing genie addicted to the human souls he collects in exchange for granting wishes to gullible humans. However, something is different about the naive young girl who rubbed the lamp this time: she's hired a strait-laced lawyer to negotiate her wishes, and they might have a trick or two up their sleeves...*

Ajax All Powerful is an innovative VR comedy utilising behind-the-scenes interactive triggers to create a fluid world of changing sizes and perspectives as the story progresses from the lamp to the real world, and beyond.

Director's Statement *In this film, space becomes the canvas for demonstrating shifts in power as both the visitor and characters shift in size, and hidden interactivity gives the visitor agency of which they are unaware. My hope is that each technique effectively delivers laughter and surprise, but also contributes to the larger conversation of VR narrative language.*

Biography *Ethan Shaftel directs film, immersive, and interactive projects. His VR work includes the comedies Kaiju Confidential (Sundance 2019) and Space Buddies (Tribeca 2019) plus interactive installations for brands and musicians. His background is in traditional film, as well as media for immersive spaces, performances, and theatre. He was born in 1981 in the USA.*

Raqi Syed

Areito Echevarria

Minimum Mass



VR, films and other works
Debut vr.

cinematographer

Raqi Syed

sound

Jimi Wilson

music

Brendan Angelides

VFX

Sunny Teich

main cast

Frankie Adams

Allan Henry

Carrie Thiel

production

Floréal Films
(Katayoun Dibamehr, Avi Amar)
Like Amber (Raqi Syed)

New Zealand

France

USA

2020

VR

20'

language

English

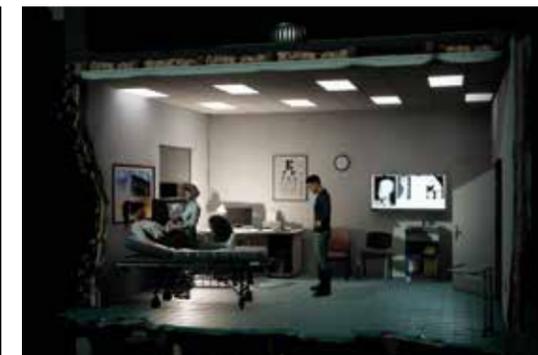


Sinossi Amore, perdita e buchi neri: *Minimum Mass* è la storia di una coppia che, costretta ad affrontare una serie di aborti, finisce per credere che i loro figli nascano in un'altra dimensione. Ambientato ai giorni nostri a Rotorua, in Nuova Zelanda, e nell'ipotetico mondo dei buchi neri, è una narrazione interattiva in realtà virtuale della durata di venti minuti. *Minimum Mass* si svolge in un mondo generato al computer, fotorealistico e in tempo reale, ed è stato creato per un'esperienza con headset.

Commento dei registi In *Minimum Mass*, il partecipante interagisce con la storia soltanto in modo guidato: il progetto alla base dell'esperienza non è infatti compatibile con un suo intervento diretto. Questa è la tensione primaria della realtà virtuale ed è ciò che troviamo incredibilmente stimolante ed eccitante, perché incentrata proprio sulla nostra esperienza del tempo.

Biografie

Raqi Syed e **Areito Echevarria** sono artisti di effetti visivi e ricercatori, le cui opere uniscono narrazione visiva a nuove tecnologie. Hanno collaborato a film come *Avatar* e *The Hobbit*. Raqi è nata a Milwaukee, Wisconsin (USA) nel 1976, mentre Areito è originario di Auckland, Nuova Zelanda, dove è nato nel 1977. Entrambi si dedicano alla realtà immersiva e insegnano alla Victoria University di Wellington, in Nuova Zelanda.



Synopsis *Love, loss, and black holes. Minimum Mass is the story of couple who experience a series of miscarriages and come to believe their children are being born in another dimension. Set in contemporary Rotorua, New Zealand and the speculative world of black holes, it is a 20 minute interactive narrative virtual reality. Minimum Mass takes place in a real-time, photorealistic computer generated story world and has been developed as an in-headset experience.*

Directors' Statement *In Minimum Mass, how the participant interacts with the story can only be guided, not controlled. The design of the experience is inherently at odds with the agency of the participant. This is the core tension of virtual reality, and one which we find incredibly challenging and exciting because our experience of time is at the very centre of it.*

Biographies

Raqi Syed and **Areito Echevarria** are visual effects artists and researchers whose work combines visual storytelling and new technologies. They have contributed to film such as *Avatar* and *The Hobbit* films. Raqi was born in Milwaukee, Wisconsin USA in 1976 and Areito was born in Auckland, New Zealand in 1977. They are both practitioners in immersive reality and currently teach at Victoria University of Wellington in New Zealand.

The Nrb Bus collective African Space Makers



Sinossi Il nostro viaggio inizia a Nairobi, una delle metropoli più vivaci dell’Africa. La missione consiste nel trovare cinque spazi creativi attraverso gli occhi di altrettanti impareggiabili collettivi. Si può scegliere il genere e l’ordine in cui visitare gli spazi e, in ognuno di essi, si può scegliere cosa fare e dove andare successivamente. Si terminerà nella più grande discarica dell’Africa in cerca di oggetti umani, nella savana addomesticata in cerca di ossa di animali, in fuga da droni, dai database della polizia o da fanatici religiosi, pattinando, bevendo succo Jaba in un bar su una terrazza, e, se ce la farete, volando su una piantagione di khat. Pronti? Si parte!

Commento dei registi Promuovere questi autentici racconti africani e questi eroi urbani significa molto più che divertirsi esplorando l’Africa di oggi. È Afro-Punk all’opera! Afro-Punk promuove la filosofia del fai-da-te che è anticapitalista e anti-imperialista, un’arma potente contro il neocolonialismo.

Biografia Il collettivo Nrb Bus è nato a Nairobi, Kenia, nel 2013 quando la produttrice Silvia Gioiello e il regista Vincenzo Cavallo (Dr. Faras) hanno restaurato un autobus londinese a due piani, trasformandolo in uno spazio creativo dove si sviluppano e si producono storie grazie a una strategia partecipativa.



Synopsis *Our journey starts in Nairobi, one of the most vibrant metropolises of Africa. Your mission is to discover five creative spaces through the eyes of five unique collectives. You will choose your gender and the order in which you will be able to visit these spaces, and in each one of them, you will have to choose what to do and where to go next. You will end up in the biggest dumping site in Africa in search of human objects, in the gentrified Savannah in search of wildlife bones, escaping drones, running away from the data police or the religious fanatics, skating, drinking Jaba juice on top of a roof terrace, and if you make it, fly over a khat plantation, are you ready? Let’s go!*

Directors’ Statement *Promoting these authentic Afro-narratives and these urban heroes means more than just having fun by exploring contemporary Africa, it’s Afro-Punk in action! AfroPunk promotes the doing it yourself philosophy, which is an anti-capitalist and anti imperialist, a powerful weapon against neo-colonialism.*

Biography *The Nrb Bus collective was born in Nairobi, Kenya in 2013 when producer Silvia Gioiello and director Vincenzo Cavallo (Dr. Faras) restored a London double-decker bus and converted it into a creative space where stories are developed and produced by using a participatory approach.*



VR, films and other works
Debut vr.

screenplay

Vincenzo Cavallo Faras

cinematographers

Isa Mohamed
Philipp Wenning

editor

Jessica Zippel

production designers

Neha Shah, Seventh Ivory
Production

costume designer

Lucy Robi

sound

Bilal Hamisi

music

EA-WAVE

main cast

Samantha Mugatsia
Kevin Maina
Raymond Ofula
Edward Burugu
Patricia Kihoro
Mugambi Nthiga

production

The Brb Bus Collective,
Cultural Video (Vincenzo Cavallo Faras)
INVR.SPACE

(Sönke Kirchhof)

BlackRhino VR

(Brian Afande)

with the support of

Culture at Work

Hivos

Goethe Institut Nairobi

supported by 360camrent
and Venice Gap – Financing Market - 76th Venice International Film Festival 2019.

Kenya

Germany

2020

VR

50’

language

English

Swahili

Rose Troche We Live Here



Sinossi *We Live Here* ci presenta Rockey, una donna di 59 anni che da quasi tre vive in un parco in una tenda. In questa esperienza interattiva vi verrà chiesto di interagire con gli oggetti personali, conoscere la sua vita. Vi renderete conto di non essere molto diversi da lei. Capirete che, perfino voi, in seguito a una serie di sventure, potreste ritrovarvi nella stessa situazione di Rockey: un senzatetto.

Commento della regista In *We Live Here* farete la conoscenza di Rockey e ascolterete le sue storie. Spero che riuscirete a percepire la sua casa e a sentirvi a vostro agio al suo interno e che vivrete l’esperienza della perdita quando le sarà portata via. Spero che il messaggio raccontato da questa storia possa rimanere impresso nella vostra testa – e che possa suscitare una domanda – potrei essere io al suo posto? Sono così diverso da coloro ai quali passo accanto per strada, nelle cui mani non depongo nulla e ai quali non rivolgo una sola parola quando chiedono aiuto?

Biografia Rose Troche è una pluri-premiata sceneggiatrice, regista e produttrice. Tra le sue opere *Six Feet Under*, *Ugly Betty*, *Black Lightning*, *Vida*, *Sorry For Your Loss*, *How To Be A God In Central Florida*, *South of Nowhere*, *The L Word* e *Star*. Ha anche scritto e diretto *Elliot King Is Third* e *Sugar*. È stata produttrice esecutiva della serie web, *Hunting Season* e ha scritto e diretto *Sundays at 6*. Troche ha insegnato alla The New School e alla Columbia University ed è stata consulente dei Sundance Institute International Screenwriting Labs, Latino Screenwriters Lab e New Frontier Story Lab.



Synopsis *We Live Here* introduces us to Rockey, a 59 year-old woman who has been living in a tent, in a park for almost three years. In this interactive VR experience you will be asked to interact with Rockey’s objects and through them learn of her life, her stories. You will come to understand you are not so different than Rockey. You will understand that even you, through a series of misfortunes, could find yourself like Rockey - homeless.

Director’s Statement *In We Live Here you will meet Rockey, hear her stories. I hope you will feel her home, make yourself comfortable in it - then feel the loss when it is stripped away. I hope this piece leaves a message in your brain - posits a question - could this be me? Am I so different than the ones I pass on the street - leaving nothing in a hand and not saying a word when asked to help?*

Biography *Rose Troche is an award winning writer, director and producer of film, television and new media. She started her career as an experimental filmmaker. Her work includes: Six Feet Under, Ugly Betty, Black Lightning, Vida, Sorry For Your Loss, How To Be A God In Central Florida, South of Nowhere, The L Word and Star. She also, wrote, directed Elliot King Is Third as well as, creating, producing and directing Sugar. She served as executive producer on the popular web series, Hunting Season and wrote and directed, Sundays at 6. Troche has taught at The New School and Columbia University and has served as an advisor for The Sundance Institute International Screenwriting Labs, Latino Screenwriters Lab and has been an advisor at the New Frontier Story Lab.*



Selected VR, films and other works

1994 *Go Fish* **2001** *The Safety of Objects*; *Six Feet Under* tv series ep. *The Plan* **2004** *The L Word* tv series **2005** *South of Nowhere* tv series **2006** *Ugly Betty* tv series episodio segment *Kissed Off* **2014** *Finding Carter* tv series **2015** *Sugar* tv series; *Perspective Chapter 1: The Party* **2016** *Perspective Chapter 2: The Misdemeanor* **2017** *Star* tv series ep. *Code of Silence*; *If Not Love* cm **2018** *Black Lightning* tv series; *Vida* tv series; *Sorry for Your Loss* tv series **2019** *On Becoming a God in Central Florida* tv series ep. *A Positive Spin* **2020** *FBI: Most Wanted* tv series ep. *Ghosts*; *Zoey’s Extraordinary Playlist* tv series ep. *Zoey’s Extraordinary Night Out*.

screenplay

Rose Troche

cinematographer

Kate Wurzbacher

editor

Derin Turner

production designer

Philip Dorling

costume designer

Hannah Runkle

sound

Benedict Green, Ecco VR

Joel Douek

music

Joel Douek

VFX

VR Playhouse

Flight School

main cast

Jayne Atkinson narrator

Rockey - as herself

Paul - as himself

Micheal Hagar

Philly Wenderoth

production

Afobel (Emily Cooper,

Rose Troche)

Oculus / VR for Good

(Amy Siederman)

VR Playhouse (Ian Forester)

USA

2019

VR

12’

language

English

Hanna Västinsalo Siltojen Alta Tulevaisuuden Ihmiselle



Sinossi Johan Knut Harju (1910-1976) fu uno scrittore e storico autodidatta, ma anche un senzatetto alcolista. Harju aveva uno straordinario talento nel raccontare la propria vita e quella dei suoi simili attraverso una voce personalissima: ha raccolto una serie di storie per noi, persone del futuro, affinché coloro che vivono sotto i ponti non venissero dimenticati. L'esperienza VR combina l'archivio iconografico dell'Helsinki City Museum, le registrazioni vocali di Harju, il video a 360° su un tram storico con un'animazione ispirata allo stile di Harju, per culminare in un'esperienza che consente di condividere un momento con Harju nella Helsinki anni sessanta.

Commento della regista Cosa ne è delle storie delle persone che vivono all'ombra della storia? Harju è riuscito a custodire e trasmettere una visione diversa della storia della mia città natale. Quest'esperienza restituisce spazio a Harju affinché racconti la sua storia e dia al pubblico la possibilità di condividere parte dei suoi ricordi: un punto di vista soggettivo che si spera possa mettere in discussione cosa sia degno degli annali storici.

Biografia Titolare di un Ph.D. in genetica molecolare, la regista Hanna Västinsalo (Helsinki, 1978) ha studiato regia all'American Film Institute Conservatory. Nel 2018 ha tenuto una conferenza sul rapporto tra scienza e cinema alla TEDxHelsinkiUniversity. Il suo primo progetto di VR, *Kohtulaulu*, verteva su una gravidanza raccontata dalla prospettiva della madre e del nascituro.



Synopsis Johan Knut Harju (1910-1976) was a self-taught writer and historian, but also a homeless alcoholic. Harju had a unique talent to document his and his peers' lives with a personal voice that invites the person in and see the world from his point of view. Harju collected his stories for you, a future person, so that the people living under the bridges would not be forgotten. The virtual reality experience combines the Helsinki City Museum photo archives, recordings of Harju's voice, 360 degrees footage inside a historical tram with animation that is inspired by Harju's drawing style, into an experience that allows the audience to have a moment with Harju in 1960's Helsinki.

Director's Statement What happens to the stories of people living in the shadows of history? Harju preserved a different perspective to the history of my own hometown. This virtual reality experience gives Harju a space to tell his story and lets the audience have a moment inside his memories. We are given access to a subjective viewpoint, which hopes to question what is considered worthy of historical annals.

Biography A Ph.D. in molecular genetics, director Hanna Västinsalo (born in 1978 in Helsinki, Finland) received the Alfred P. Sloan Foundation fellowship to study film directing at the American Film Institute Conservatory and spoke about the relationship between science and film at TEDxHelsinkiUniversity 2018. Her first virtual reality project *Kohtulaulu* was about a pregnancy told from the perspectives of the mother and the unborn baby.



VR, films and other works
2007 *A Fistful of Grants* cm
2011 *Will o'the Wisp* cm
2012 *Nobody's Victim* cm;
Jälki cm **2013** *EXISTend*
cm; *Touch* cm **2015** *Father*
cm **2018** *Kohtulaulu*
(Wombsong) cm vr; *Juhani's*
Minimani doc.

from the notebooks and interviewers

Johan Knut Harju
Erkki Lyytikäinen
Urpo Vento
Pekka Laaksonen
screenplay
Hanna Västinsalo
**visual design and
animation**
Juulia Kääriä
cinematographer
Toni Pasanen
sound
Jani Hietanen
**tram scene 360
cinematography**
Toni Pasanen
technical support
Pyry Kääriä

production
Thinkseed
(Hanna Västinsalo,
Cyril Abraham)

Finland
2019
VR
7'

language
Finnish

François Vautier Recoding Entropia



Sinossi Un tetraedro metallico fluttua in un abisso lattiginoso. Tutto è tranquillo fino a che la forma geometrica si smonta, atomizzandosi in miliardi di frammenti. Ciò che era uno spazio negativo, ora è denso di caos. Tutto ciò che era razionale e comprensibile si disfa. È l'inizio di un viaggio: un viaggio di distruzione creativa in cui tutto ciò che è solido si scioglie nell'aria e quindi si ricondensa. È l'allegoria ipnotica dell'eterno ritorno, un viaggio spirituale in cui vita e morte sono infinitamente intercambiabili. Attraverso forme e movimento puramente astratti, *Recoding Entropia* mette in discussione il posto dello spettatore nell'universo, offrendo un viaggio immersivo nei misteri dell'estinzione e della rinascita.

Commento del regista Il film è un incentivo al viaggio. Un viaggio sensibile e visivo, sia fisico sia intellettuale. Una riflessione sull'immaginario e sulla vita umana. Oltre alle tecniche immersive e agli aspetti cinematografici, tutto è stato realizzato perché lo spettatore viva un viaggio incredibile in cui potrà farsi delle domande sul suo intimo rapporto con lo spazio e il tempo, sul suo posto nell'universo, sia reale sia immaginato.

Biografia Come pioniera della virtualità in 3D, Vautier è un esperto di lunga data in design audiovisivo. Oltre ad aver realizzato le scenografie di numerosi spettacoli televisivi, ha diretto diversi lungometraggi, cortometraggi sperimentali, pubblicità e clip. Ora si è dato alla VR con film pluripremiati come *I Saw The Future* e *Odyssey 149*.



Synopsis A metallic tetrahedron floats through a milky abyss. All is calm—until this geometric form suddenly deconstructs, atomizing into billions of fragments. What was once a negative space is now dense with chaos. All that was rational and understood has come undone. This is the beginning of a journey: one of creative destruction where everything solid melts into air, then condenses once more. It's the hypnotic allegory of the eternal return, a spiritual journey where life and death are infinitely interchangeable. Through purely abstract forms and movement, *Recoding Entropia* questions the spectator's place in the universe, offering an immersive journey into the mysteries of extinction and rebirth.

Director's Statement The film is an incentive to travel. A sensitive and visual journey, both physical and cerebral. A reflection on the imaginary and human life. Beyond the immersive techniques and film-making features, everything is done to make the spectator live an incredible journey in which he will be able to question his intimate relationship to space and time, and his place in the universe, both real and fantasized.

Biography As one of the pioneer creatives in 3D virtuality, Vautier has a long-term expertise in audiovisual design. While directing scenography for numerous tv shows, he also directed several long features, experimental short films, commercials, clips. He currently focuses on VR with multi awarded features such as *I Saw The Future* and *Odyssey 149*.



VR, films and other works
2000 *Le p'tit bleu* tv **2007**
Déjà vu tv **2009** *Twenty*
Show: Le film con with
Godefroy Fouray doc tv **2017**
I Saw the Future vr **2019**
Odyssey 149 vr.

**screenplay and
cinematography**
François Vautier
consulting writer
Franck Richard
music and sound design
Pascal Bantz
**post-production
supervisor**
Fred Bellaiche
line producer
Cyril Gautier
FX studio
Small Creative by MacGuff

production
Da Prod (Jeremy Sahel)
international distribution
Atlas V
italian distribution
La distributrice de Films

France
2020
VR
8'

language
No dialogues

Marc-Henri Wajnberg Kinshasa Now



Sinossi 35.000 bambini accusati di stregoneria e rifiutati dalle loro famiglie tentano di sopravvivere nelle strade di Kinshasa, nella Repubblica Democratica del Congo. Il quattordicenne Mika si trova improvvisamente in questa terribile situazione. Per affrontare questa transizione, deve imparare la legge della strada, trovare un modo per mangiare e dormire, ma anche per proteggersi, unendosi a una gang di strada. Come se la caverà in questa nuova vita? Man mano che la storia si sviluppa, allo spettatore vengono presentate delle scelte. Quale strada prenderà?

Commento del regista Girare un film a Kinshasa è un'esperienza che ti cambia la vita. È impossibile rimanere indifferenti a questa megalopoli di energia, musica, sorrisi e violenza. Ho girato questo film con attori che interpretavano sé stessi, perché volevo mostrare davvero la loro resilienza e la loro capacità di salvarsi. Oggi, questi bambini hanno un tetto e vanno a scuola.

Biografia Marc-Henri Wajnberg è nato a Bruxelles nel 1953. I suoi film hanno vinto settanta premi internazionali. Per dieci anni ha lavorato con i bambini di strada di Kinshasa, aiutandoli nel loro percorso di recupero. I bambini nel suo lungometraggio *Kinshasa Kids* (selezionato a Venezia e Toronto), così come quelli di *Kinshasa Now*, ora non vivono più in strada.



Synopsis 35.000 children accused of witchcraft and rejected by their families are trying to survive in the streets of Kinshasa, DRC. Mika, 14 years old, finds himself in this terrifying predicament overnight. To face this transition, he has to learn the street codes, find a way to eat and sleep, but also to protect himself by joining a street gang. How will he cope with this new life? As the story unfolds, choices are presented to you. Which path would you choose?

Director's Statement Making a film in Kinshasa is a life-changing experience. It's impossible to remain indifferent to this megalopolis of energy, music, smiles and violence. I made this film with actors playing their own role because I really wanted to show their resilience and self-saving potential. Today, these children have a roof and go to school.

Biography Marc-Henri Wajnberg was born in Brussels in 1953. His films have been awarded 70 international prizes. For 10 years, he has been working with street kids in Kinshasa and has supported their rehabilitation. The children in his feature film *Kinshasa Kids* (selected in Venice, Toronto) as well as those in *Kinshasa Now* are no longer living in the streets.



VR, films and other works
1993 *Just Friends* 1996 *Le réveil* cm 1997 Yevgeny Khaldei, photographer under Stalin doc tv 2000 Oscar Niemeyer, un architecte engagé dans le siècle doc 2002 *Kaleidoscope*, looking at life frames doc tv 2012 *Kinshasa Kids*.

screenplay
Marc-Henri Wajnberg
cinematographer
Wim Forceville
editor
Lucas Doppelt
sound
Demute Studio
music
Fabrice Kayumba - Stromboli
main cast
Mika Bangala
Vainqueur Kanga
Chancelvie Kapoke
David Lemba
Patrick Makambo

production
Wajnbrose Productions (Catherine Boes, Marc-Henri Wajnberg)
RG Créatifs Associés (Théophile Djwa Mbane)
Wim Forceville
with the support of
Wallimage Creative
Canada Media Fund
Le Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel de la Fédération Wallonie-Bruxelles
Creative Europe Media
Vlaams Audiovisueel Fonds
Belga Productions
UNICEF
REEJER
Tax Shelter du Gouvernement Fédéral Belge

Belgium Democratic Republic of Congo
2020
VR
25'

language
Lingala

Daming Wan Wo Sheng Ming Zhong De 60 Miao



Sinossi *Wo Sheng Ming Zhong De 60 Miao* è un documentario VR su quello che è accaduto a singole persone e a famiglie in Cina durante la pandemia di Covid. È stato realizzato da più di un centinaio di persone, sia professionisti sia persone che avevano appena imparato a filmare in VR. Prodotto da VeeR e MeDoc, il documentario raccoglie i fatti accaduti esattamente alle 10:00 del mattino del 20 febbraio 2020 in diverse città cinesi, testimoniando il tempo, lo spazio e le emozioni di tante vite nello stesso momento. Con questo film collettivo, vogliamo lanciare il messaggio che in questa situazione siamo insieme anche se fisicamente distanti.

Commento del regista Il documentario in VR analizza il tema dell'amore e della speranza osservando un gruppo di persone in uno specifico momento della pandemia di Covid in Cina. È stato possibile produrlo grazie ai social media e agli spazi di lavoro online ed è diventato un evento al quale tutti i cinesi potevano partecipare. Poiché il distanziamento sociale è diventata la norma, *Wo Sheng Ming Zhong De 60 Miao* collega le vite in uno spazio virtuale e conserva la memoria collettiva della nostra umanità.

Biografia Il regista Daming Wan è nato nel 1976 nella prefettura di Daxing'anling, provincia di Heilongjiang, in Cina.



Synopsis *Wo Sheng Ming Zhong De 60 Miao* is a VR documentary about the stories that happened to individuals and families during Covid pandemic period across China. It is filmed by over 100 individuals, including professional VR creators and people who just learnt about VR filming. Produced by VeeR and MeDoc, the documentary collects different stories that happened exactly at 10:00 a.m. on February 20th, 2020 in multiple Chinese cities, documents the time, the space and the emotion at that moment of various lives. Through this piece collectively filmed by different people, we want to spread out the message that we are in this situation together even though we are physically apart.

Director's Statement This VR documentary explores the theme of love and hope by observing a group of people at one specific minute during Covid pandemic in China. The production was made possible by social media and online workspaces, and became a social event that all Chinese people can participate in. As social distancing becomes a norm, *Wo Sheng Ming Zhong De 60 Miao* links our lives in a virtual space and preserves the shared memory of our humanity.

Biography Director Daming Wan was born in 1976 in Daxing'anling Prefecture, Heilongjiang Province, China.



VR, films and other works
Debut vr.

cinematographer
VeeR Studio
editor
Qiyuan Hong
sound and music
Yao Wang
Sherry Li

production
VeeR (Jingshu Chen, Ayden Ye, Pinqing Li, Ruogu Huang)
MeDoc (Felix Wu, Brain Cai)
Migu Video
Esurfing VR
Shanghai Fengyuzhu Culture Technology

China
2020
VR
26'

language
Chinese
English

Pierre Zandrowicz Mirror: The Signal



Sinossi La giovane astrobiologa Claris è sola a bordo della sua navicella, quando deve effettuare un atterraggio di fortuna su un pianeta sconosciuto. Mentre cerca di contattare gli altri membri del suo team, riceve il primo “segnale” generato dal pianeta stesso. *Mirror* è un viaggio in un pianeta sconosciuto. È anche un viaggio nel paesaggio sentimentale di una donna che ha sperimentato la tragedia. Attraverso i ricordi della protagonista, infatti, ripercorriamo la sua storia per capire che cosa stia cercando, e comprendere la sua solitudine.

Commento del regista *Mirror* racconta la storia di un dolore, in cui il pianeta diventa la metafora della nostalgia: è freddo, umido, e a volte mostra cose belle. È così che io considero la nostalgia: un dolore sottile come una leggera pioggia d'autunno, con schiarite. *Mirror* è anche un pianeta che reagisce al contatto umano. Durante l'atterraggio di fortuna Claris scopre che la terra si è quasi appiattita; *Mirror* vive, respira a contatto con gli esseri che lo percorrono. Gli scienziati lo hanno considerato un mondo vivibile per gli umani, eppure esso si nutre delle cose più preziose che abbiamo: sentimenti, emozioni, ricordi. A prima vista un pianeta arido, diventerà sempre più umano mentre Claris avanza nella sua esplorazione.

Biografia Pierre Zandrowicz è un regista con una passione: lavorare trovando punti di incontro tra videogiochi, teatro, arte e cinema. Ogni nuovo avanzamento tecnologico è esaminato, provato e, se fattibile, adottato e utilizzato. Tra le sue ultime opere, *Ex Anima*, girato con realtà virtuale stereoscopica a 360°, mentre un'altra opera in VR è dedicata alla Grotta Chauvet, uno dei siti patrimonio dell'Unesco.



Synopsis *Sent to an unknown planet young exo-biologist Claris is alone aboard her pod when she violently crash lands. While trying as best she can to find the other members of her team, she receives the first 'signal' generated by the planet itself. Mirror is a journey to another planet. It is also, above all, the journey through the sentimental landscape of a woman who has experienced a tragedy. We retrace the main protagonist's history through her memories to understand her quest. Her loneliness.*

Director's Statement *Mirror tells the story of grief and this planet is a metaphor for the feeling of nostalgia. It is humid, cold, and at times reveals beautiful things. That's exactly how I see nostalgia, a pain as fine as a small autumn rain with clearings. Mirror is also a planet that reacts to human or animal contact. During the crash, Claris discovers that the earth has almost spread out in its path, which is what we will discover as the story progresses. Mirror lives, it breathes in contact with the beings who travel through it. Scientists have seen it as a liveable world for human beings, but it feeds on the most precious things we have, our feelings, our emotions, our memories. An arid planet at first glance, it will become more and more human as the Claris progresses.*

Biografia *Pierre Zandrowicz is a film director with a passion. He works at the crossroads of videogames, theatre, art, and film. Every new technological step is considered, examined, tested and, if viable, adopted and used. His recent works include Ex Anima, shot in stereoscopic 360. Another VR film is made about the Grotte Chauvet, to celebrate its inclusion in the UNESCO World Heritage list of protected sites.*



VR, films and other works
2008 *Transfert* cm
2009 *The Ferryman* cm
2010 *Caron* cm
2016 *I, Philip* vr
cm
2019 *Ex Anima* vr.

screenplay

Nicolas Peaufaillit

sound

Christopher Knight

music

Christopher Knight

main cast

Zita Harnst

Mark Cresswell voice over

Elizabeth Peyrot Wautlet

voice over

production

Atlas V (Arnaud Colinart,

Antoine Cayrol, Corentin

Lambot)

Versus Production

(Jacques-Henri Bronckart,

Sybille Henry de Frahan)

Albyon Studio

(Emmanuel Bernard)

France

2020

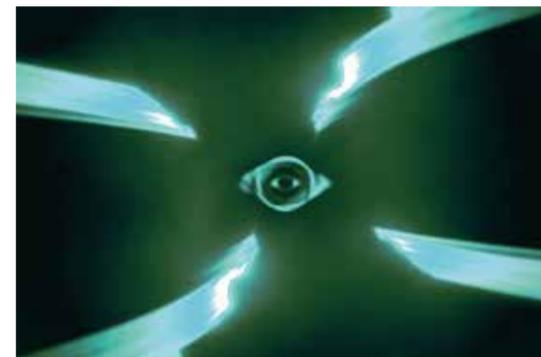
VR

9'

language

English

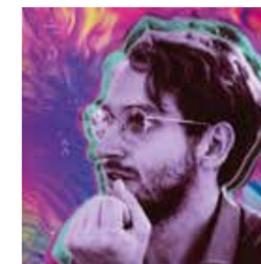
Robin Arnott SoundSelf: A Technodelic



Sinossi I giocatori cominciano alla base di un albero. Una voce suadente li guida in un esercizio di tono vocale. I giocatori ispirando riempiono i polmoni al massimo per produrre, espirando, toni lunghi ed estesi. A ogni tono prodotto, il giocatore sale un po' di più sul tronco dell'albero, per emergere infine nello spazio aperto. Continuando a produrre toni, lo spazio si spiega in geometrie frattali e l'audio si armonizza con i suoni del giocatore. Il loop generato dalla voce del giocatore e *SoundSelf* induce un profondo stato meditativo. I giocatori hanno detto di aver provato una gamma diversa di effetti, tra i quali il placarsi del brusio mentale, la dilatazione del tempo, l'unità della coscienza ed esperienze “mistiche”.

Commento del regista L'esperienza è migliore se si sta reclinati o sdraiati. È controindicato stare in equilibrio in piedi. A causa della natura degli effetti mentali, si raccomanda di non guidare o manovrare macchinari pesanti per trenta minuti dopo aver terminato di giocare. Chi soffre di epilessia o di emicrania potrebbe avere problemi con *SoundSelf*.

Biografia Robin Arnott è un progettista di giochi e un conferenziere di lunga data nell'industria della tecnologia della coscienza. Era presente in *Screenland* di Netflix e nel documentario *Game Loading: Rise of the Indies*. Ha scritto *The Technodelic Manifesto* sul nuovo genere di giochi che promuovono l'autorealizzazione del giocatore.



VR, films and other works
2012 *Deep Sea*.

chief engineer

Evan Balster

design and programming

Aequitas Luck

porting and engineering

Colby Klein

art director

Topher Sipes

animation and graphics

Perry Kroll

shader design

Cale Bradbury

music

Siddhartha Barnhoorn

audio engineering

Henry Wakeman

Michael Lee Jackson

ux design

Crystal Beasley

production

Andromeda Entertainment

(Robin Arnott, Heather Ray)

international distribution

Andromeda Entertainmen

USA

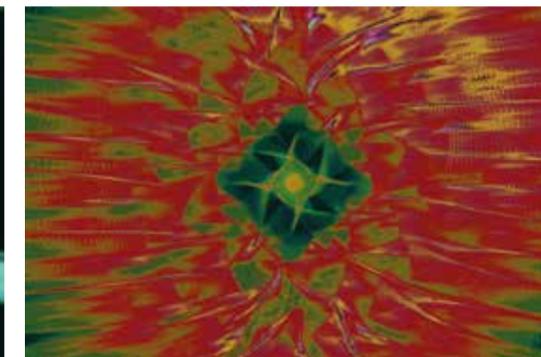
2020

VR, col

20'

language

English



Synopsis *Players begin at the base of a tree. A gentle voice guides them in a vocal toning exercise. Players fill their lungs to capacity when inhaling, and make long, extended tones when exhaling. With each long tone made by the player, they ascend further up the trunk of the tree, eventually emerging into a clear view of outer space. As toning continues, space unfolds in fractal geometries and audio harmonises with player's sounds. The feedback loop generated between the player's voice and SoundSelf induces a deep meditative state. Players have reported a range of effects including but not limited to quieting of mental chatter, time dilation, unity consciousness, and “mystical” experience.*

Director's Statement *The experience is best reclining or lying down. Maintaining standing balance is contraindicated. Due to the nature of the mental effects, we recommend players do not drive or operate heavy machinery for 30 minutes after playing. Players who suffer from seizure or migraine may also have problems with SoundSelf.*

Biografia *Robin Arnott is a game designer and longstanding public speaker in the industry of consciousness technology. He was featured in Netflix's Screenland and the documentary Game Loading: Rise of the Indies. He has written The Technodelic Manifesto on the new genre of games that support the self-actualisation of the player.*

Ryan Bednar Down the Rabbit Hole



Sinossi *Down the Rabbit Hole* è una stupefacente avventura in VR che funge da prequel al classico *Alice in Wonderland* di Lewis Carroll. Il giocatore scopre una ragazza in cerca del suo animaletto Patches che si è perso a Wonderland. I giocatori devono guidarla nel mondo misterioso alla ricerca dell'animale perduto. Ma da che parte andare? I giocatori controllano il suo destino tracciandone il percorso all'interno di un diorama immersivo che li avvolge. Tra vari colpi di scena, i giocatori si ritrovano a esplorare i meravigliosi luoghi di Wonderland, risolvendo enigmi, scoprendo segreti e facendo delle scelte per la ragazza e per gli altri personaggi.

Biografia Ryan Bednar è il direttore creativo di *Down The Rabbit Hole* agli studi Cortopia. Ex giocatore di rugby, dopo la laurea alla University of Syracuse nel 2003, a ventitré anni ha cominciato un tirocinio alla Warner Brothers Games di Boston come progettista di arredi per giochi. Dopo il primo anno, gli è stato offerto un posto a tempo pieno come "creatore di mondi" (cioè progettista di livelli). Ora ha quindici anni di esperienza nello sviluppo di giochi, con competenze in progettazione, UX, user interface, VR / AR development. Ad oggi ha realizzato quattro titoli di successo e ha lavorato con studi famosi come EA, DICE, Turbine e Warner Brothers.



Synopsis *Down the Rabbit Hole is an amazing VR adventure that serves as a prequel story to Lewis Carroll's classic Alice in Wonderland tale. In the game, the player discovers a girl in search of her lost pet Patches that has wandered into Wonderland. Players must guide her as she moves through the mysterious world looking for her missing pet. But which way? Players control her fate by plotting her journey through an immersive diorama that wraps around them. Through the game's many twists and turns, players find themselves exploring the wondrous corners of Wonderland, solving puzzles, uncovering secrets and making choices, for the girl and other characters, along the way.*

Biography *Ryan Bednar was the Creative Director of Down The Rabbit Hole at Cortopia Studios. Having graduated from the University of Syracuse in 2003 the 23-year-old former rugby player managed to land an internship at Warner Brothers Games in Boston as a game decor designer. After his first year, he was finally offered a fulltime position as "World Builder (aka level designer)". Today he has over 15 years of game development experience with expertise in design, UX, user interface, VR / AR development. To date, he's shipped four successful titles and has worked with well-known studios such as EA, DICE, Turbine, and Warner Brothers.*



VR, films and other works
Debut vr.

creative director

Ryan Bednar

lead programmer

Hannes Lidbeck

programmers

Erik Johansson,
Jonathan Gutman,
Alfred Jonsson

lead technical artist

Petter Bergman

game artists

Alexander Bengtsson,
Max Huusko,
Therése Pierrau

VFX

Patrik Skog

animation

Michael Nordström
Christian Christiansen

story and writing

Ryan Bednar
Ola Björling
Lisa Garner

game design

Ryan Bednar

Leo von Ahn

sound design

Alex May

Kristofer Dahl

additional audio

Pär Nymark

music

Michael Gordon Shapiro

main cast

Katie Gaskin
Sean Chiplock
Jean-Michel George
Michael Edwards
Bob Feeser
Jill Rolls
Alaina Wis

production

Cortopia Studios
(Ryan Bednar)

Sweden

2020

VR, col

5'

language

English

Jörg and Maria Courtial 1st Step – From Earth to the Moon



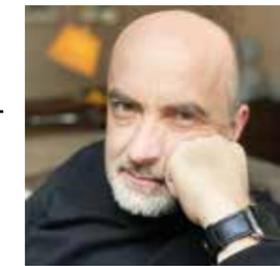
Sinossi *1st Step* è un documentario in VR e una favola che racconta la magica storia di un sogno che si è avverato: le missioni dell'Apollo. Vivi l'esperienza della corsa in ascensore a fianco del razzo incandescente e osserva l'interno della minuscola capsula del modulo di comando. Atterati sulla Luna, gli spettatori si trovano a scrutare il panorama in 3D, ricreato con l'aiuto di immagini di archivio della missione dell'Apollo 17. Una storia raccontata dalla prospettiva di un narratore incredulo di fronte alla natura miracolosa di questa impresa. Osserva le missioni, dallo straordinario lancio fino al loro rientro, da un nuovo punto di vista: gli occhi degli astronauti.

Commento dei registi Desideravamo celebrare il 50. anniversario delle missioni dell'Apollo in un modo straordinario. Con *1st Step* volevamo che le missioni venissero vissute sia per come sono state viste e percepite dagli occhi degli astronauti a bordo dell'Apollo, sia come la favola delle conquiste dell'uomo: la storia del coronamento di un sogno.

Biografie

Jörg Courtial (Biedenkopf, 1966) è co-fondatore e direttore creativo di Faber Courtial. Dopo la laurea in Industrial Design, nel 1998 fonda Faber Courtial insieme alla moglie Maria. Nel 2014-2015 ha inizio il viaggio della società nel mondo della realtà virtuale.

Maria Courtial (Würzburg, 1965) è co-fondatrice di Faber Courtial, uno dei più importanti studi tedeschi di VR & VFX. Laureata in Industrial Design, dal 1998 gestisce la società insieme al marito Jörg. A partire dal 2014 Maria ha principalmente assunto il ruolo di produttore e co-regista.



VR, films and other works

Jörg Courtial

2015 *Volcanos* **2016**

Gladiators in the Colosseum

2017 *Time Travel Cologne*

Cathedral **2018** *2nd Step*

2019 *Follow Me – Rome*

(trilogy) con *with* Maria

Courtial; *Audience in the*

Castle con *with* Maria Courtial.

Maria Courtial

2019 *Follow Me – Rome*

(trilogy) con *with* Jörg Courtial;

Audience in the Castle con

with Jörg Courtial.

screenplay

Gunar Hochheiden

cinematographers

Jörg Courtial

Sean Lovelace

senior 3D artists

Philipp Clermont

Jennie Cox

Daniel Hirschnitz

Nils Rosenow

Michael Schlesinger

Timm Schwehm

Dmitry Yarkov

editor

Jörg Courtial

costume designer

Carl Sandberg

sound

Stefan Lupp

music

Peter John Nickalls

Christopher Whiter

Luc Johansson

Koichi C Sanchez-Imahashi

Matthew Cracknell

Tom Gire

John Sponsler

Robert J. Etoll

on-set VFX supervisor

Michael Schlesinger

main cast

Christian Jacob

Alexander Waigel

Holger Winter

production

Faber Courtial (Maria Courtial)

in cooperation with

Telekom Magenta VR

international distribution

WIDE

Germany

2019

VR

14'

language

German

English

Darkfield Double

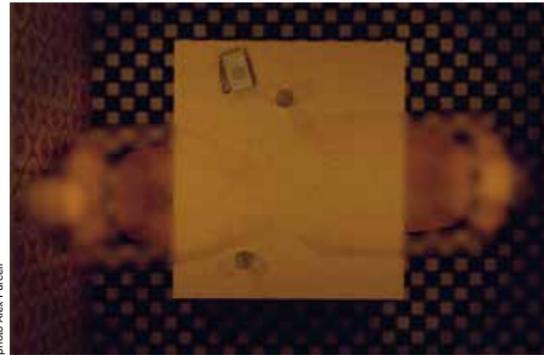


photo Alex Purcell

Sinossi *Double* è uno sconcertante esercizio di intimità per due persone sedute a un tavolo di cucina una di fronte all'altra, replicato in centinaia di stanze in tutto il mondo nell'arco di venti minuti. L'esperienza è disponibile tramite una app: bastano un paio di cuffiette e un compagno.

Commento dei registi Siamo onoratissimi di partecipare alla Mostra del Cinema di Venezia di quest'anno, in special modo perché la nostra è la prima esperienza esclusivamente sonora a essere stata selezionata. Speriamo che tutti coloro che sperimenteranno *Double* vivano una fuga emozionante in un altro mondo, ponendosi domande sul loro ambiente e sul loro compagno.

Biografia Darkfield crea opere innovative, all'avanguardia della tecnologia e del teatro: esperienze immersive che ricorrono al sonoro binaurale, all'oscurità e a effetti sensoriali che posizionano lo spettatore al centro di narrazioni in continua evoluzione. Le esperienze di Darkfield realizzate in alcuni container hanno fatto il giro del mondo, raggiungendo finora un pubblico di 170.000 persone. Darkfield Radio porta ora nelle case le nostre singolari esperienze sonore immersive.



Synopsis *Double* is a troubling exercise in familiarity for two people sitting opposite each other on either side of a kitchen table, replicated in hundreds of rooms all across the world over 20 minutes. The experience is available through a phone app—all you need is headphones and a partner.

Directors' Statement We are extremely honoured to be part of this year's Venice International Film Festival, especially as the first ever audio only experience to be selected. We hope all that come to *Double* experience a thrilling escape into another world, leaving you questioning your surroundings and your partner.

Biography Darkfield creates innovative work at the forefront of technology and theatre: immersive experiences using binaural sound, darkness and sensory effects to situate audience members at the center of evolving narratives. Darkfield's location based experiences built in shipping containers have toured the world, reaching 170,000 audience members so far. Darkfield Radio now brings our signature immersive audio experiences to audiences at home.



photo Mhaela Bedovic

VR, films and other works
2016 *Seance* 2018 *Flight*
2019 *Coma*.

screenplay
Glen Neath
sound
David Rosenberg
main cast
Chris Brett Bailey

production
Darkfield
(David Rosenberg,
Glen Neath,
Andrea Salazar,
Victoria Eyton,
Sara Codrington,
Mike Salmon)

UK
2020
VR, col
20'

language
English

Fireproof Games The Room VR: A Dark Matter



Sinossi British Institute of Archaeology, Londra, 1908: la scomparsa di uno stimato egittologo dà inizio a un'indagine di polizia verso l'ignoto. Esplorate luoghi misteriosi, ispezionate fantastici attrezzi e addentratevi in uno spazio ultraterreno dove i confini tra realtà e illusione sono indistinti. Ideato da cima a fondo per esplorare le straordinarie potenzialità della realtà virtuale, gli utenti hanno la possibilità di sperimentare il mondo agghiacciante di *The Room* e interagire con i suoi strani marchingegni in un nuovo avvincente capitolo.

Commento dei registi In un arco di tempo di otto anni la serie di giochi *The Room* ha venduto 18 milioni di copie per cellulare, PC e console, il che significa che ad ogni nuova uscita, Fireproof ha una moltitudine di fan da accontentare. Alla luce di ciò, ci siamo avventurati nella creazione di una versione del gioco *Room* unicamente in Realtà Virtuale con una certa dose di nervosismo. Ora che è disponibile, siamo molto felici di avere avuto il benedetto dei fan e siamo certi di avere preso la decisione giusta. Con la creazione di *The Room VR* miravamo a mostrare che, se ben fatta, la Realtà Virtuale può rasentare la magia.

Biografia Fireproof Games è un piccolo team indipendente che opera a Guildford, Regno Unito. Dopo avere auto-finanziato il nostro primo gioco per iPad, *The Room*, che è uscito nel settembre 2012, ci hanno stupito sia il successo di critica che la nuova base di fan, per non parlare dei molteplici riconoscimenti a livello internazionale. Nel 2020 Fireproof continua ad auto-finanziare e pubblicare i propri giochi e lo stesso vale per *The Room VR*.



Synopsis The British Institute of Archaeology, London, 1908: The disappearance of an esteemed Egyptologist prompts a Police investigation into the unknown. Explore cryptic locations, examine fantastic gadgets and enter an otherworldly space which blurs the line between reality and illusion. Designed from the ground up for the unique capabilities of virtual reality, players can inhabit the spine-tingling world of *The Room* and interact with its strange contraptions in this compelling new chapter.

Directors' Statement Over eight years *The Room* series of games has sold 18m copies across mobile, PC and console and this means with any new release, Fireproof have a lot of fans to please. So we approached making a VR-only *Room* game with some nervousness. Now that it's out we're very happy to have received the blessing of those fans, we're sure we made the right decision. Our intention in making *The Room VR* was to show that, if you make it well, VR can be next to magic.

Biography Fireproof Games are a small independent team working in Guildford in the UK. We self-published our first game *The Room* on iPad in September 2012 and were stunned with both the critical success and our new-found fan-base, not to mention multiple international awards. In 2020 Fireproof continue to self-fund and self-publish all our games and *The Room VR* is no different.

developed by
Fireproof Games
(Chris Cannon,
Tony Cartwright,
Luke Coombes,
Rob Dodd,
Simon Fawcett,
Derek Germain,
Mark Hamilton,
Jeremy Linares,
Barry Meade,
Lyndon Munt,
Dave Rack,
Damien Rayfield,
Roger Schembri,
Tom Seed,
Dave Smeathers,
Daisy Williams,
Tom Woodbridge)

art contractors
Anthea Kennedy
Will Milton
QA Contractor
Luke Frampton
music and sound design
Soundcuts Ltd
writing
Oliver Reid-Smith
additional art
Vasileios Tsagkaropoulos

production
Fireproof Studios

UK
2020
VR, col
180'

language
English

Chih Yen Hsu Jiou Jia



Sinossi In un pomeriggio estivo, la famiglia si raduna nella vecchia casa, raccogliendosi intorno alla nonna per dimostrarle il suo amore, anche ora che non è più in grado di muoversi, reagire o sentire bene. Mentre la gente viene e va, la televisione continua a trasmettere e il ventilatore continua a girare nella vecchia, tranquilla casa in cui la nonna vive con la sua domestica.

Commento del regista "Infine, per piacere, non preoccupatevi della vostra performance. Immaginate semplicemente i sentimenti che provate quando tornate a casa e salutate la nonna. Questa è la cosa migliore". Mi pare di aver mandato questo messaggio ai membri della mia famiglia per rallegrarli prima delle ultime riprese. Grazie nonna, per aver usato i tuoi occhi per registrare la nostra famiglia. Grazie, famiglia Hsu.

Biografia Nato nel 1985, Chih-Yen Hsu è un regista di film, video musicali e spot pubblicitari, dotato di un buon senso del ritmo cinematografico e interessato a raccontare emozioni realistiche. *Dear EX*, il suo primo lungometraggio, co-diretto con la rinomata sceneggiatrice Mag Hsu e distribuito su Netflix, è stato candidato e premiato ai festival di Taiwan. *Jiou Jia* è la sua prima opera immersiva.



Synopsis *In a summer afternoon, the family gathers to the old house. They surround beside grandma to show their love, even if she's no longer able to move, react or hear clearly. As people come and go, the television keep replaying and the fan is still running in the peaceful old house, where the grandma and her maid live.*

Director's Statement "At last, please don't worry about your performance. Just imagine the feelings when you come back home again, and say hi to grandma. That will be the best." I have the impression that I sent this message to my family members before the last few takes to cheer them up. Thank you, grandma, for using your eyes to record our family. Thank you, Hsu family.

Biography *Born in 1985 Chih-Yen Hsu is a film, music video and commercials director with a good sense on the rhythm of his film and narrating realistic emotions. Dear EX, his first feature co-directed with renowned writer Mag Hsu, has been nominated and awarded by festivals in Taiwan and is released on Netflix. Jiou Jia is his first immersive work.*



VR, films and other works
2018 *Dear Ex*.

screenplay
Chih Yen Hsu
cinematographer
William Chou
editor
Ping-Ying Yen
production designer
Chih Hsien / Chou
costume designer
Eggrollboys
sound
Forgood Sound
VFX
Funique VR
main cast
Chia-Lin Hsu
Tsui-You Hung
Jia-Dong Shea
Ruey-Huey Kuo
Kun-Chuan Chen
Ying-Ting Li

production
Kaohsiung Film Archive
Hsu Chih Yen Director
Studios
Funique VR Studio

Taiwan
2020
VR, col
18'

language
Mandarin
Taiwanese

Hu Zhangyang Blind Spot



Sinossi *Blind Spot* è un gioco di avventure guidato in VR. Risolvi vari enigmi in ogni stanza per andare avanti ed esplora ogni particolare dell'ambiente circostante per scoprire cosa è realmente accaduto.

Commento del regista Immergiti in una storia che parla di un disturbo psicologico, segui il tuo cuore e decidi alla fine qual è la verità.

Biografia Laureato in Informatica presso l'Università di Bath, Zhangyang Hu, sebbene questo sia il suo primo progetto VR come regista, ha già preso parte alla famosa serie di giochi indie cinesi *Dark Blade*.



VR, films and other works
Debut vr.

supervisor
Cheng Huang
programmer
Alex Yang
lead gameplay designer
Colin Zhang
script designer
Yiyi Zhang
art director
Da Kang
concept designer
Jian Wang
technical artist
Yimei Guo
environment artist
Ledan Zhang
3D artist
Jiaqi Lian
UI designer
Saichao Han
sound designer
Wenkai Mo
music

Pantawit Kiangsiri
Zizhu Zhao
Zun-Hin-Woo
Milton Gutierrez
PMP Chamber Orchestra
VFX
Jingjing Hu

production
Unlimited Fly (Ruonan Zhao)

China
2019
VR
up to 360'

language
Chinese



Synopsis *Blind Spot is a story-driven VR adventure game. Solve various puzzles all over the room to proceed, and explore every detail of surroundings to find what really happened.*

Director's Statement *Immerse yourself in a story about psychological disorder, follow your heart and decide what is the truth in the end.*

Biography *Graduated at the University of Bath as a Master of Computer Science. Although this is his first VR project as director, Zhangyang Hu already took part in well-known Chinese indie game series Dark Blade.*

Randall Okita The Book of Distance



Sinossi Nel 1935, Yonezo Okita lascia Hiroshima per cominciare una nuova vita in Canada. Tutto cambia, però, con la guerra e il razzismo, sancito dallo Stato. Lui diventa il nemico. Dopo tre generazioni, il nipote, l'artista Randall Okita, ci conduce in un pellegrinaggio virtuale interattivo attraverso una commovente geografia della migrazione e della famiglia per recuperare ciò che è andato perduto.

Commento del regista Quello che sappiamo dei nonni e della storia familiare spesso ci arriva a pezzi e bocconi. *The Book of Distance* è il mio tentativo di recuperare le cose che il nonno non mi ha detto, compresi quei momenti che per lui erano troppo dolorosi da ricordare. Volevo immaginare quello che lui aveva passato per ricreare un'esperienza che permettesse ad altri di partecipare e di esserne testimoni.

Biografia Randall Okita è un artista e cineasta canadese i cui lavori utilizzano scultura, tecnologia, performance fisicamente ardue e fotografia. Le sue opere sono state esposte in mostre personali e collettive, hanno ricevuto premi internazionali e sono state proiettate in festival di tutto il mondo. Nato e cresciuto a Calgary, nell'Alberta, Okita vive e lavora tra Toronto e il Giappone.



Synopsis *In 1935, Yonezo Okita left his home in Hiroshima, Japan, and began a new life in Canada. Then war and state-sanctioned racism changed everything—he became the enemy. Three generations later, his grandson, artist Randall Okita, leads us on an interactive virtual pilgrimage through an emotional geography of immigration and family to recover what was lost.*

Director's Statement *What we know about our grandparents and family history often comes in bits and pieces. The Book of Distance is my attempt to recover those things my grandfather didn't say—including moments that may have been too painful for him to remember. I wanted to reimagine what he lived through, to recreate an experience that allows others to participate and to bear witness.*

Biography *Randall Okita is a Canadian artist and filmmaker whose work employs sculpture, technology, physically challenging performances, and rich cinematography. His work has been shown in both group and solo exhibition, awarded internationally, and screened at festivals around the world. Born and raised in Calgary, Alberta, Okita lives and works in Toronto and Japan.*



VR, films and other works

2008 *Machine with Wishbone* cm **2009** *Fish in Barrel* cm **2010** *Transmission* cm; *The View in Passing* doc cm **2011** *No Contract* doc cm **2013** *Portrait as a Random Act of Violence* cm **2014** *The Weatherman and the Shadowboxer* cm **2016** *Ben Heppner: Moving Through Music* doc cm; *The Lockpicker*; *The Choir* cm **2017** *Brand Canada* doc tv.

screenplay

Randall Okita

project managers

Olivia Amu
Jessica Parsons

art director

Sam Javanrouh

lead artist

Emma Burkeitt

lead programmer

Luke Ruminski

programmers

Michael Sebele
Jord Farrell

3D artists

Jeremy Canton
Paul Constance

concept artist

Mohammed Karam

music and sound design

Menalon

production

National Film Board of Canada (David Oppenheim)

international distribution

National Film Board of Canada

Canada

2020

VR

25'

language

English

Fabito Rychter Amir Admoni Gravidade VR



Sinossi *Gravidade VR* è un viaggio scatenato in un mondo caotico. In questa esperienza, si seguono gli ultimi attimi della vita di due fratelli che cadono nel vuoto per quindici minuti. Un tragitto commovente ed eccitante in un universo surreale senza terreno sotto i piedi. Una parabola, una favola, un'esperienza interattiva.

Commento dei registi Frequentemente si sogna di cadere, ed è un incubo. È stato interessante pensare, girando *Gravidade*, che cadere non fosse spaventoso, ma normale. *Gravidade* inizialmente doveva essere un cortometraggio, ma più la produzione andava avanti, più ci siamo resi conto che l'universo del racconto sarebbe stato ideale per un'esperienza VR.

Biografie

Amir Admoni e **Fabito Rychter** lavorano insieme da dieci anni. Insieme hanno realizzato film, spettacoli televisivi e opere teatrali che hanno in comune il loro stile distintivo: effetti visivi forti e storie singolari. I loro lavori hanno raccolto settantuno premi internazionali viaggiando per oltre centoventi festival. *Gravidade VR* è il primo progetto di realtà virtuale che realizzano insieme.



VR, films and other works

Amir Admoni

2008 *Monkey Joe* doc cm

2010 *Timing* cm **2013**

Linear cm **2018** *Gravity* cm.

screenplay

Fabito Rychter
Amir Admoni

technical lead

Owen Svelmoe

art direction

Amir Admoni

motion capture

Fabito Rychter

rigging

Adeel Afzal

voices over (English and Portuguese)

Peter Baker

Mauro Rychter

production

Delirium XR

(Fabio Rychter, Amir Admoni)

Brazil

Peru

2020

VR

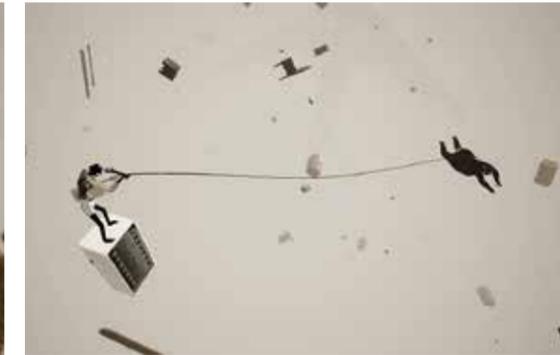
15'

language

Portuguese

English

Spanish



Synopsis *Gravidade VR is a wild ride through a chaotic world. In this experience you follow the last moments of two old brothers while free falling for 15 minutes. An emotional and thrilling journey in a surreal universe with no ground beneath your feet. A parable, a fable, an interactive experience.*

Directors' Statement *Falling is usually a common nightmare people have. One of the things that were interesting while making Gravidade was thinking about it not as something scary but something ordinary. Gravidade was first released as a short but when we started producing it we realised that the universe of this story would make it a perfect match for a VR experience.*

Biographies

Amir Admoni and **Fabito Rychter** have been working together for the last 10 years. The partnership yielded movies, TV shows and plays that share their signature style: strong visuals and peculiar stories. Their work has collected 71 international awards and travelled to more than 120 festivals. *Gravidade VR* is their first virtual reality project together.

Joséphine Derobe Meet Mortaza VR



Sinossi All'età di ventiquattro anni, Mortaza è dovuto fuggire dal suo paese, l'Afghanistan, perché era stato condannato a morte dalle autorità religiose. Costretto all'esilio, attraverso un percorso tortuoso e difficile arriverà in Europa, e raggiungerà il paese in cui voleva chiedere asilo politico: la Francia. *Meet Mortaza VR* narra i dodici anni di viaggio di un giovane che voleva vivere libero. L'esperienza immerge il pubblico nei suoi ricordi, e ne condivide l'intimità, i sogni, i dubbi e le lotte per la libertà.

Commento della regista *Meet Mortaza VR* è una forma poetica di documentario che affronta, con delicatezza e speranza, i temi dell'esilio e dell'asilo politico. Ripercorrendo il viaggio da Kabul a Parigi, l'esperienza a poco a poco porta il pubblico a scoprire anche lo stesso Mortaza. L'opera, in realtà virtuale, è parte di un'installazione più grande che comprende una walkthrough in realtà aumentata, e che sarà completata nel 2021.

Biografia Joséphine Derobe esplora la narrazione immersiva nei campi del cinema, del teatro e delle arti digitali. Ha scritto e diretto due cortometraggi, entrambi premiati. Nel 2018 ha codiretto e progettato la scenografia di *The Wedding at Cana*, tre esperienze in realtà virtuale basate su un'opera d'arte. Attualmente sta scrivendo la sceneggiatura di un lungometraggio e un'opera teatrale, di cui curerà il project design.



Synopsis *At the age of 24, Mortaza had to flee his own country, Afghanistan, because he was sentenced to death by the religious authorities. Forced into exile, through a dangerous and clandestine road, Mortaza will reach Europe to join the country he wished to ask for asylum: France. Meet Mortaza VR tells the twelve-year-journey of a young man who wanted to live free. The experience plunges the audience into Mortaza's recollections, sharing his intimacy, dreams, doubts and fights for freedom.*

Director's Statement *Meet Mortaza VR is a poetic form of documentary that tackles the themes of exile and asylum in an intimate and positive way. Following the traces of his journey from Kabul to Paris, the experience gradually prepares the audience to discover Mortaza himself. This VR film is part of a wider installation, including an AR walkthrough, coming in 2021.*

Biography *Joséphine Derobe explores immersive storytelling in the fields of cinema, theater and digital arts. She wrote and directed two award-winning short films. In 2018, she designed the scenography of 3 painting-based VR experiences and codirected The Wedding at Cana. She currently writes a fiction feature film and a theater play with projection design.*



VR, films and other works
2011 *Diary of a Fridge*
 cm **2013** *Forget me now*
 cm **2014** *Triple Effet vr*;
Beautiful Night Birds vr
2015 *Another Window vr*
2016 *Living Paris* con with
 Michel Réihac, Pierre Cattan
 vr **2017** *Les Noces de Cana*
 con with Carlos Franklin vr;
Portrait (é)Mouvant vr.

from the novel
Je savais qu'en Europe on ne tire pas sur les gens
by
 Mortaza Jami
screenplay
 Joséphine Derobe
in collaboration with
 Mortaza Jami
cinematographer
 Sergio Ochoa
editors
 Cyril Curchod
 Joséphine Derobe
music
 Interzone
sound
 Côme Jalibert
 CoSounders Studio
voice over
 Mortaza Jami

production
 Les Produits Frais
 (Oriane Hurard)
 Dancing Dog Productions
 (Quentin Noirfalisce)
 Le Cube
in partnership with
 Satore Technology France,
 Sergio Ochoa Studio,
 La Fabrique 3D
with the participation of
 Fonds Images de la
 Diversité - Commissariat
 général à l'égalité des
 territoires - Centre national
 du cinéma et de l'image
 animée, Wallimage
 (La Wallonie), TV5 Monde

France
Belgium
2020
VR, col
13'

language
 English

Jolanda Di Bonaventura Vajont



Sinossi *Vajont* è un'esperienza VR interattiva, in prima persona, ambientata nell'omonima valle italiana. La vicenda si colloca qualche ora prima del disastro – una delle più grandi tragedie italiane dalla fine della Seconda Guerra Mondiale – avvenuto il 9 ottobre 1963: una frana scivolò nel lago artificiale che sovrastava la valle e generò un'onda devastante che distrusse quasi completamente i paesi limitrofi. L'esperienza è incentrata su un dialogo fra marito e moglie: la donna avverte il rischio e vuole allontanarsi; il marito respinge qualsiasi idea di pericolo. Cosa ci impedisce di lasciare i luoghi a cui sentiamo di appartenere? Saranno le scelte del partecipante ad influenzare il futuro della coppia.

Commento della regista Che cosa ci impedisce di abbandonare un luogo non sicuro? Il legame uomo-territorio è una questione universale: nel caso di molti disastri, più forte di qualsiasi istinto di sopravvivenza. Ritengo che queste domande ci conducano a un livello di coscienza più profondo: di che cosa siamo fatti noi esseri umani, all'infuori di ciò che ci appartiene?

Biografia Jolanda Di Bonaventura è nata a L'Aquila nel 1993. Artista visiva e regista, la sua ricerca è incentrata sul ruolo dell'ambiente come parte costitutiva dell'identità personale, e sull'individuazione di nuovi linguaggi tecnici e creativi, che possano supportare l'espressione e la comunicazione artistica.



Synopsis *Vajont is an interactive first-person VR experience set in the Italian valley of the same name. The story takes place a few hours before a disaster - one of the greatest Italian tragedies since the end of the Second World War. On October 9th, 1963, a landslide slipped into an artificial lake above the valley and generated a devastating wave, almost completely destroying the nearby villages. The experience focuses on a dialogue between a husband and his wife. The woman senses the risk and wants to leave, the husband who refuses any idea of danger. What is preventing us from leaving the places that we feel we belong to? The participant's choices will influence the couple's future.*

Director's Statement
What is preventing us from leaving an unsafe place? The link between people and territory is a universal question; in the case of many disasters, it is stronger than any survival instinct. I believe that these questions lead us to a deeper level of consciousness: what are we human beings made of, besides our belongings?

Biography *Jolanda Di Bonaventura was born in L'Aquila (Italy) in 1993. She is a visual artist and director. Her research focuses on the role of the environment as a constituent part of human identity and the identification of new technical and creative languages that can support her artistic expression and communication.*



VR, films and other works
2018 *Il peso di tutto quello che non c'è vr.*

screenplay
 Jolanda Di Bonaventura
creative technologist, 3D generalist, technical artist, unity developer
 Saverio Trapasso
technical designer
 Marco Montini
character artist, 3D modeler
 Yuri Giordani
3D lighting artist
 Jolanda Di Bonaventura
texture artists
 Irene Zappone, Jolanda Di Bonaventura
3D animators
 Luca Chiari, Stefano Danieli
concept artist, UI designer
 Thomas Iuliano
creative assistant
 Alessio Di Lorito

music
 Giuseppe Tassoni
sound
 Massimiliano Borghesi
voices
 Valentina Beotti
 Jacopo Giacomoni
 Arianna Moro

production
 Artheria (Saverio Trapasso)

Italy
2020
VR, col
25'

language
 English

Matteo Lonardi Il Dubbio, episodio 1



Sinossi Avete mai messo in discussione quanto valete? Vi siete mai messi alla prova rispetto a una forza invisibile? I più grandi maestri di tutti i tempi mancavano di convinzione e dubitavano di se stessi. E se il dubbio fosse stata la *chiave* della loro genialità? *Il Dubbio* è un'esperienza interattiva di Realtà Virtuale che esplora il dubbio all'interno del processo creativo. Si tratta di un viaggio nella mente e nella bottega di Leonardo e di tre artisti contemporanei che esercitano il dubbio nella loro pratica creativa. L'esperienza porta alla luce la nota sensazione di cui non si parla ma che spesso definisce alcuni dei segreti della creatività.

Commento del regista Realizzando documentari dedicati ad artisti di diversi angoli del mondo, mi sono reso conto che il dubbio ha avuto un ruolo importante nel loro percorso. Anche Leonardo da Vinci, forse l'artista più famoso, mise in discussione e dubitò di concetti presunti veri. Le sue invenzioni più ragguardevoli furono il risultato di un'insaziabile curiosità. Spesso il dubbio viene considerato alla stregua di una debolezza. Si preferisce mostrare successo e sicurezza. Per contro, *Il Dubbio*, un documentario interattivo di Realtà Virtuale, lo esplora come forza motrice del processo creativo.

Biografia Matteo Lonardi (Milano, 1989) ha dedicato gli ultimi 12 anni a documentare alcuni artisti contemporanei avvalendosi di svariati mezzi quali fotografia, video e Realtà Virtuale. Al suo lavoro hanno dedicato attenzione The Guardian, BBC, Rai, Aljazeera.



Synopsis *Have you ever questioned your worth? Have you ever tried to prove yourself to an invisible force? The greatest masters of all time have lacked conviction and doubted themselves. But what if doubt was the key to their genius? Il Dubbio is a VR interactive experience that explores doubt in the creative process and how it shapes ideas into form. It is a journey into the minds and studios of Leonardo da Vinci and three contemporary artists who use doubt in their practice. The experience brings to light that infamous feeling we don't speak of but which often defines some of the secrets of creativity.*

Director's Statement *As I made documentaries about artists from around the world, I found that doubt was an important part of their process. Leonardo da Vinci, arguably the most famous artist, also questioned and doubted concepts that were assumed true. His most notable inventions were the fruit of restless curiosity. Doubt is often seen as a weakness. We prefer to show success and confidence. In contrast, Il Dubbio, an interactive VR documentary, explores doubt as a driving force in creation.*

Biography *Matteo Lonardi (Milan, 1989) has been documenting contemporary artists for the last 12 years in various mediums such as photography, video and VR. His work has been featured on The Guardian, BBC, Rai, Aljazeera and many others.*



VR, films and other works
2016 *Reframe Iran* vr doc cm; *A prayer for Mecca* cm; *Crossing the Line* cm; *Khaled's Laddar* con with João Inada 2018 *Reframe Saudi* vr doc cm.

screenplay

Matteo Lonardi

music

Vittorio Giampietro

sound

Jose Luis Lara

main cast

Diego Ribon

Ignazio Oliva

Ayako Bertolli

Velasco Vitali

production

ReframeVR

(Francesco Lonardi)

Italy

2020

VR, col
7'

language

English

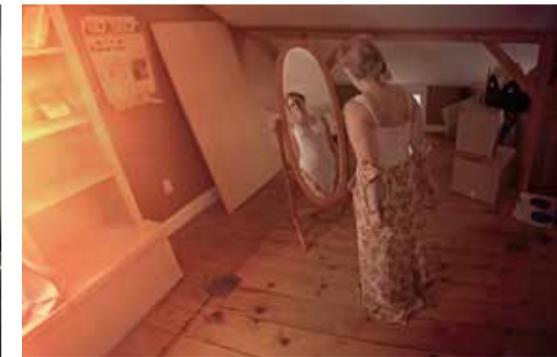
Illya Szilak & Cyril Tsiboulski Queerskins: ARK



Leggendo il diario del figlio morto di AIDS, una madre cattolica che abita nelle campagne del Missouri trova il modo per superare se stessa e il dolore che prova, immaginandolo vivo e innamorato. Con performance strazianti in video volumetrico e con il potenziale narrativo del suono spaziale, *Ark* apre una porta sulla sua immaginazione e aiuta a creare l'intima danza degli amanti attraverso la posizione e i movimenti del vostro corpo.

Biografie

Nato dall'esperienza di medico praticante, l'arte di **Illya Szilak** esplora l'identità, la mortalità e la fede in un mondo sempre più virtuale. Il suo partner artistico è **Cyril Tsiboulski**, cofondatore e direttore creativo di Cloudred, uno studio di progettazione interattiva di Brooklyn che ha vinto diversi premi. Il loro lavoro, che si oppone ai generi, include *Queerskins: a love story* (2018) premiato con il Peabody Futures of Media Award in transmedia. Hanno ricevuto fondi da Tribeca Film Institute/ MacArthur Foundation, Sundance Institute, e Peter S. Reed Foundation.



Reading a diary left by the estranged son she has lost to AIDS, a Catholic mother living in rural Missouri finds a way to transcend her self and her grief by imagining him alive and in love. With heart-wrenching performances in volumetric video and the storytelling potential of spatial sound, Ark allows you to enter her imagination and co-create the lovers' intimate dance through your body position and movements.

Biographies

Shaped by her experience as a practicing physician, Illya Szilak's art explores identity, mortality, and belief in an increasingly virtual world. Her artistic partner is Cyril Tsiboulski co-founder and creative director at Cloudred, an award-winning interactive design studio in Brooklyn, NY. Their genre-defying work includes Queerskins: a love story (2018) which was awarded a Peabody Futures of Media Award in transmedia. They are recipients of grants from The Tribeca Film Institute/MacArthur Foundation, The Sundance Institute, and the Peter S. Reed Foundation.



VR, films and other works
Illya Szilak & Cyril Tsiboulski
2008 *Reconstructing Mayakovsky* cm 2018 *Queerskins: a love story* cm.

screenplay

Illya Szilak

creative and technical

director

Cyril Tsiboulski

cinematographer

Cory Allen

choreographer

Brandon Powers

music

Wilbert Roget, Il

sound

Andrew Martin

VFX

Daniel Rivas Perpen

Dave Smiddy

Mohit Deopujari

Dmitry Lavrov

immersive development

Elliott Mitchell

Jason Booth

main cast

Hadley Boyd

Michael DeBartolo

Christopher Vo

Drew Moore (voice)

production

IntelStudios

(Sarah Vick, Diego Prilusky)

Cloudred Illya

Szilak, Kathleen Fox,

Allen Yee

USA

2020

VR, col
17'

language

English (Italian and Spanish subtitles available)