

VR TO GO, Virtual Reality at home by Bozar

Programme



Gloomy Eyes – Episode 1, 2 & 3

[FR]

« Quand le soleil s'est lassé de la bêtise humaine, il a décidé de disparaître pour ne plus jamais se lever. » Les ténèbres ont réveillé les morts. Zombies et humains se livrent un combat acharné.

Avec la voix de Tahar Rahim, la trilogie animée en VR Gloomy Eyes nous plonge dans un monde mystérieux où la nuit est devenue éternelle. Au milieu de ce chaos, un garçon zombie, Gloomy, et une fille mortelle, Nena, osent jouer avec l'amour. Alors que tout semble les opposer, leurs sentiments réciproques pourraient représenter la dernière lueur d'espoir.

L'œuvre se déploie sur plusieurs tableaux, à travers des dioramas qui apparaissent et disparaissent au fur et à mesure du récit. L'univers évoque l'esthétique des films en stop motion de Tim Burton, comme *L'étrange Noël de monsieur Jack*, à la fois inquiétant et magique.

Présenté en avant-première au festival du film Sundance (2019), Gloomy Eyes a été récompensé par le prix de la meilleure expérience VR au festival international du film d'animation d'Annecy (2019) et a remporté le prix du jury pour la narration à SXSW (2019).

[EN]

When the sun got tired of humans and decided to hide and never rise again, darkness awoke the dead from their graves. Since then, the clash between man and zombie sets the pace of daily life.

Narrated by Colin Farrell, “Gloomy Eyes” is an animated trilogy and emotional tale where fantastical animated dioramas twist and rotate around you.

Chase the nostalgic and heartwarming story of a zombie boy, Gloomy, and a human girl, Nena, that dare to play with love. Their star-crossed love might just be the last seed of hope.

Premiered at Sundance Film Festival (2019), was awarded ‘Best VR experience’ at the Annecy International Animation Film Festival (2019) and winner of the ‘Jury Award for Storytelling’ SXSW (2019).

[NL]

Toen de zon genoeg kreeg van mensen en besloot zich te verstoppen en nooit meer op te komen, wekte de duisternis de doden uit hun graven. Sindsdien bepaalt de botsing tussen mens en zombie het tempo van het dagelijkse leven.

Verteld door Colin Farrell, is *Gloomy Eyes* een geanimeerde trilogie en een emotioneel verhaal waarin fantastische geganimeerde diorama's om je heen draaien en kronkelen.

Achtervolg het nostalgische en hartverwarmende verhaal van een zombiejongen, Gloomy, en een menselijk meisje, Nena, die durven te spelen met de liefde. Hun gekruiste liefde zou wel eens het laatste zaadje hoop kunnen zijn.

Ging in première op het Sundance Film Festival (2019), werd bekroond met ‘Best VR experience’ op het Annecy International Animation Film Festival (2019) en winnaar van de ‘Jury Award for Storytelling’ SXSW (2019).



Battlescar – Episode 1, 2 & 3

[FR]

1978, New York City. Lupe, une jeune Portoricaine américaine, rencontre Debbie dans un centre de détention pour mineurs. Debbie présente Lupe à la scène punk rock de Lower East Side et aux mondes secrets d'Alphabet City. BattleScar est une exploration de l'identité à travers un récit immersif en VR.

[EN]

New York City, 1978: When Lupe, a Puerto Rican-American teen, meets fellow runaway Debbie, the Bowery's punk scene and the Lower East Side are their playground. This coming-of-age narrative explores identity through animation and immersive environments as Lupe's handwritten journals guide users through her year.

[NL]

New York City, 1978. Wanneer Lupe, een Puertoricaans-Amerikaanse tiener, haar medevluchteling Debbie ontmoet, zijn de punkscene van de Bowery en de Lower East Side hun speelterrein. Dit coming-of-age-verhaal verkent identiteit door middel van animatie en meeslepende omgevingen terwijl Luples handgeschreven dagboeken gebruikers door haar jaar leiden.



Ayahuasca

[FR]

Élargissez vos horizons spirituels et technologiques grâce à la pratique virtuelle des sagesses chamaniques et latino-américaines. Grâce à Ayahuasca, vous partagerez les traditions séculaires de bien-être de la tribu amazonienne des Shipibos-Conibos. Un voyage ponctué de chants, d'images et d'animation pour mieux comprendre et ressentir un patrimoine insoupçonné visant à la paix et à l'harmonie cosmique.

[EN]

Broaden your spiritual and technological horizons through the virtual practice of shamanic and Latin American wisdom. Ayahuasca lets you experience the centuries-old well-being traditions of the Shipibos-Conibos Amazonian tribe. The journey is created through chanting, images and animations to better feel and understand this mysterious tradition that strives for peace and cosmic harmony.

[NL]

Verruim je geest en verleg de grenzen van de technologie met de virtuele toepassing van sjamaanwijseden en Latijns-Amerikaanse gebruiken. Ayahuasca je kennismaken met de eeuwenoude en heilzame tradities van de Shipibos-Conibos. Deze Amazonestam neemt je mee op een bijzondere reis naar vrede en kosmisch evenwicht. Laat je leiden door gezangen, beelden en animaties die je laten proeven van een onverhooppt rijk erfgoed.



21-22 ALPHA

[FR]

Premier film d'une série en réalité virtuelle, 21-22 ALPHA explore la planète à l'ère de l'anthropocène, la nouvelle époque terrestre façonnée par la civilisation humaine. Tel un esprit volant et sans frontières, nous embarquons dans un voyage planétaire et méditatif pour être témoins de divers environnements humains et naturels évocateurs.

[EN]

First film of a VR series, 21-22 ALPHA is an exploration of the planet in this human-led Earth epoch known as the Anthropocene. Like a flying spirit without boundaries, we embark on a meditative planetary journey to discover various evocative human and natural environments.

[NL]

21-22 ALPHA is de eerste film van een VR-serie en een verkenning van de planeet in dit door de mens geleide tijdperk van de aarde dat bekend staat als het Antropoceen. Als een vliegende geest zonder grenzen, beginnen we aan een meditatieve planetaire reis om verschillende evocatieve menselijke en natuurlijke omgevingen te ontdekken.



-22.7°C

*Created by Jan Kounen, Molécule, Amaury La Burthe
Original idea by Molécule*

[EN]

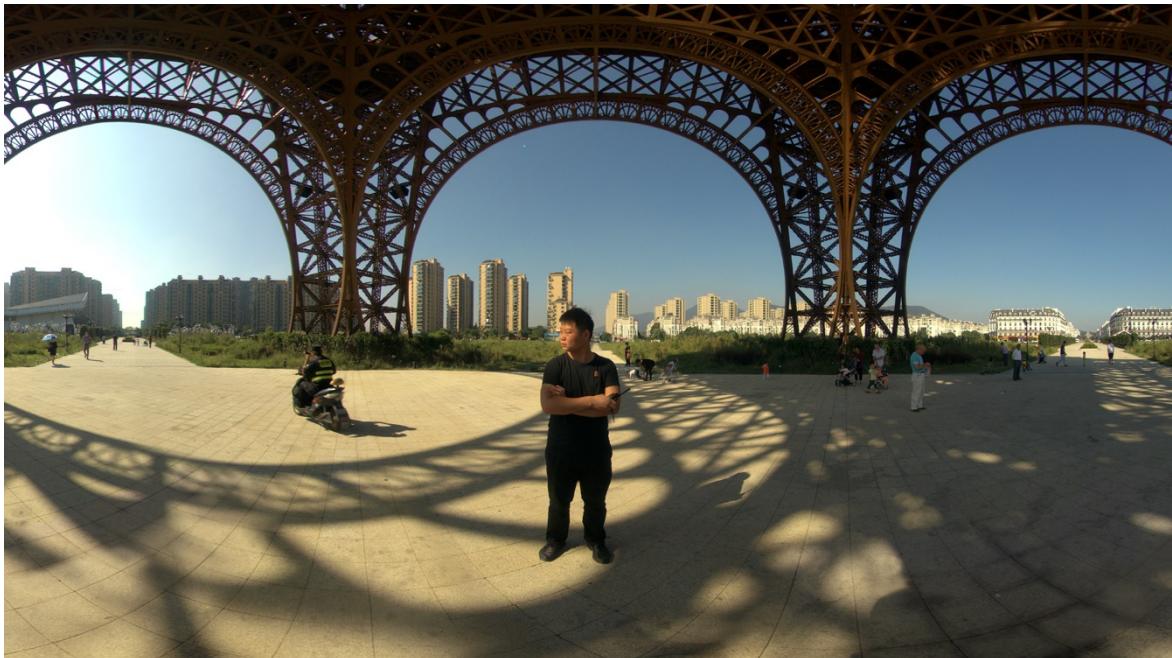
Alone in Greenland, electronic music producer Molécule captures the sounds of Arctic to compose his next piece. Inspired by this adventure, the -22.7°C VR experience takes you on an initiatory journey, at the very origin of musical creation.

[FR]

Seul au Groenland, le producteur de musique électronique Molécule a capturé les sons de l'Arctique pour composer sa dernière oeuvre. Inspirée de cette aventure, l'expérience VR -22.7°C vous embarque dans un voyage initiatique aux sources de la création musicale.

[NL]

Op z'n eentje in Groenland vangt elektronische muziekproducent Molécule de geluiden van Arctica op om zijn volgende stuk te componeren. Geïnspireerd door dit avontuur neemt de VR-ervaring -22.7°C je mee op een inwijdende reis, aan de oorsprong van muzikale creatie.



The Real Thing / Archi-Vrai

Director(s): Benoit Felici

Co-director: Mathias Chelebourg

Writer(s): Benoit Felici

Cinematographer(s): Julien Malichier

Production Company: Artline Films, DVgroup, ARTE France

International distribution Company: Diversion cinema

[EN]

The Real Thing is a VR journey into a copy of our world. Around China's largest cities, entire neighbourhoods have been inspired by foreign models. The film explores the most stunning of these "fake cities". It travels from Paris to London and Venice – without leaving China. The inhabitants guide us in the parallel world where they have chosen to live. As VR leads the way to virtual tourism, copycat cities compete to offer a real experience of static travel. Walking the thin line between reality and virtuality, this documentary combines both to enhance a whole new feeling of ubiquity.

[NL]

The Real Thing is een VR-reis naar een kopie van onze wereld. Rond de grootste steden van China zijn hele wijken geïnspireerd op buitenlandse modellen. De film verkent de mooiste van deze "nepsteden". Hij reist van Parijs naar Londen en Venetië – zonder China te verlaten. De inwoners nemen ons mee in de parallelle wereld waar zij voor gekozen hebben in te leven. Terwijl VR de weg wijst naar virtueel toerisme, concurreren copycat steden om een echte ervaring van statisch reizen

aan te bieden. Op de dunne lijn tussen realiteit en virtualiteit, combineert deze documentaire beide om een geheel nieuw gevoel van alomtegenwoordigheid te versterken.

[FR]

The Real Thing est un voyage en Réalité Virtuelle dans une copie de notre monde. Autour des plus grandes villes de Chine, des quartiers entiers ont été inspirés par des modèles étrangers. Le film explore les plus étonnantes de ces « fausses villes ». Il voyage de Paris, à Londres et à Venise, sans quitter la Chine. Les habitants nous guident dans le monde parallèle où ils ont choisi de vivre. Alors que la Réalité Virtuelle ouvre la voie au tourisme virtuel, les villes copiées offrent une véritable expérience de voyage statique. Situé à la frontière ténue de la réalité et du virtuel, ce documentaire combine les deux pour renforcer un tout nouveau sentiment d'ubiquité.



Das Totale Tanz Theater 360

[EN]

The whole theatre should be a stage! *Das Totale Tanz Theater* makes the Bauhaus dream of "total theatre" a reality in this anniversary year, lets body and space blend together and brings Walter Gropius' and Oskar Schlemmer's stage experiment into the digital age using virtual reality.

[FR]

Tout le théâtre devrait être une scène ! En cette année anniversaire, *Das Totale Tanz Theater* fait

du rêve du Bauhaus d'un théâtre total, une réalité, et laisse le corps et l'espace se mêler, inscrivant l'expérience scénique de Walter Gropius et d'Oskar Schlemmer dans l'ère numérique grâce à la réalité virtuelle.

[NL]

Het hele theater moet een podium zijn! *Das Totale Tanz Theater* maakt in dit jubileumjaar de Bauhaus-droom van het 'totaaltheater' waar, laat lichaam en ruimte in elkaar overvloeien en brengt het podiumexperiment van Walter Gropius en Oskar Schlemmer met behulp van virtual reality in het digitale tijdperk.

*Based on the extensive Virtual Reality Experience Das Totale Tanz Theater, created by the Interactive Media Foundation & Artificial Rome
Choreography Richard Siegal
Music "Si Takka Lumi" by Einstürzende Neubauten
Director Maya Puig
Executive Producer Diana Schniedermeier
Artificial Rome VR leads Patrik de Jong, Dirk Hoffmann, Torsten Sperling, Sebastian Hein, Nico Alexander Taniyama
Editing INVR.SPACE Philipp Wenning, Jessica Zippel
Commissioning Editors ZDF/ARTE Kathrin Brinkmann, Sabine Bubeck-Paaz, Annina Zwettler*

Das Totale Tanz Theater 360 is an Interactive Media Foundation and Filmtank project, in cooperation with ZDF in collaboration with ARTE, and was created within the scope of the Bauhaus Spirit project.

The Das Totale Tanz Theater VR experience on which the video is based was funded by the Bauhaus heute Fund of the German Federal Cultural Foundation and Medienboard Berlin Brandenburg