

# VR PAVILION

CONFÉRENCE DE PRESSE — 13/02/2020 — 10H



  [vrpavilionlux](#)  [vrpavilion](#)

# R

5-15.03 2020

neimënster

# 4.03 – 18:30 – neimënster OPENING RECEPTION / RÉCEPTION D'INAUGURATION

## SPEAKERS / INTERVENANTS

AINHOA ACHUTEGUI, DIRECTOR, NEIMËNSTER

COLETTE FLESCHE, PRESIDENT, LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL

GUY DALEIDEN, CEO, FILM FUND LUXEMBOURG

MYRIAM ACHARD, CHIEF, NEW MEDIA PARTNERSHIPS & PR, PHI MONTRÉAL

FRED VOLHUER, CO-FOUNDER & CEO, ATLAS V

## IN THE PRESENCE OF / EN PRÉSENCE DE

SAM TANSON, MINISTER FOR CULTURE

Join us to celebrate the official opening of the Virtual Reality Pavilion and find out more about this year's programme, immersive content pioneers Atlas V and Luxembourg's VR initiatives.

Rejoignez-nous pour l'inauguration officielle du Pavillon Réalité Virtuelle pour découvrir la programmation 2020, le focus sur Atlas V ainsi que les initiatives de VR au Luxembourg.

FREE ENTRY  
ENTRÉE GRATUITE

4

VR DAY

6

JURY

8

VIRTUAL REALITY  
EXPERIENCES

20

FOCUS ATLAS V

26

VR CINEMA

30

PARTNERS

32

PRACTICAL INFORMATION

Après un succès inédit et un public record en 2019, le Pavillon Réalité Virtuelle du Luxembourg City Film Festival changera de quartiers en 2020 et fera halte à **neimënster**. Plus d'une douzaine de contenus XR investiront différents espaces de ce lieu historique et iconique de la ville de Luxembourg. Ils permettront aux festivaliers de découvrir une sélection d'œuvres immersives qui comptent parmi les plus primées et les plus audacieuses du moment. L'offre du Pavillon comptera des expériences interactives dont plusieurs coproduites avec le Luxembourg, une sélection de films, une installation à base d'AI ainsi qu'un focus sur **Atlas V**, maison de production française pionnière en création VR. La troisième édition du **VR Day** le 6 mars, journée professionnelle d'études de cas et d'échanges autour des nouvelles réalités, réunira des experts internationaux et se penchera sur les défis et les nouveaux développements auxquels fait face l'industrie de la XR actuellement.

Following record visitor numbers in 2019, this year's Virtual Reality Pavilion will move to a new location. In the iconic setting of **neimënster**, festivalgoers will find more than a dozen VR and innovative works that count among the most groundbreaking and acclaimed the international scene currently has to offer; from impressive films – some of them Luxembourg co-productions – to stunning XR- and AI-based installations. One of the Pavilion's exhibition spaces will be dedicated to a focus on French immersive content pioneers **Atlas V**. The third edition of the Pavilion's industry event **VR Day** on the 6<sup>th</sup> March will once again bring together international experts for case studies and conversations about the latest trends and developments faced by XR and immersive media professionals today.

# VR DAY

6.03.2020

As virtual reality content and interactive experiences are becoming more accessible for the general public thanks to affordable headsets and due to an increasing number of festivals embracing them in their programming, international experts from a range of backgrounds will take stock of where we are and debate the future of immersive art and Entertainment. From festival strategies to licensing issues, from immersive theatre to AI-based installations entering the festival sphere, the third edition of the Pavilion's VR Day will shine a light on current trends and provide opportunities for exchanges and networking between attending professionals.

Les œuvres en VR et interactives devenant plus accessibles pour le grand public grâce au prix décroissant des casques et grâce aux nombreux festivals qui intègrent désormais la XR dans leur programmation, il y a lieu de revisiter les projections de marché des nouvelles réalités. Les experts internationaux réunis au Luxembourg pour la 3<sup>e</sup> édition du VR Day se pencheront sur les questions et tendances actuelles, du théâtre immersif aux opportunités des licences d'exploitation et de l'intelligence artificielle pour la création.

## 9:30 Coffee

## 10:00 Opening

Guy Daleiden  
CEO, Film Fund Luxembourg

Myriam Achard  
Chief, New Media Partnerships  
and PR, PHI Montréal

## Confirmed speakers and guests:

Jimmy Cheng  
Director of Content / Business  
Operations, Iconic Engine

Arnaud Colinart  
Producer & Creative Director,  
Atlas V

Toby Coffey  
Head of Digital Development,  
National Theatre, London

Emmanuel Cuénod  
Executive & Artistic Director,  
Geneva International  
Film Festival

Frederik Duerinck  
Director *Algorithmic Perfumery*  
& Founder, Scentronix

Nicolas Girard Deltruc  
Director, Festival du nouveau  
Cinema, Montréal

Lili Hinstin  
Artistic Director,  
Locarno Film Festival

Annick Jakobowicz  
Commissioning editor  
for storytelling research,  
France Télévisions

Astrid Kahmke  
Medien.Bayern GmbH,  
Virtual Worlds Festival, Munich

Thibaud Latour  
Head of "Human Dynamics  
In Cognitive Environments"  
Research Unit, Luxembourg  
Institute of Science and  
Technology

Blanca Li  
Choreographer, dancer,  
film director

Tupac Martir  
Director *Cosmos Within Us*  
& Founder, Satore Studio

Eleanor Whitley  
Executive Producer,  
Marshmallow Laser Feast

## 16:00 Q&A & Closing

Admission is free of charge but registration  
is required / Accès gratuit, inscription obligatoire:  
[events@filmfund.etat.lu](mailto:events@filmfund.etat.lu)

Simultaneous interpretation in French  
and English will be available / Une interprétation  
simultanée en français et en anglais sera disponible

Speaker lineup may be subject to unforeseen changes. / Conférenciers sous réserve de modifications.

# JURY

2020 sees the festival honour VR creators with a dedicated competitive section and jury for the first time, thus showing its commitment to cinema in all its forms and putting immersive works on an equal footing with linear films. A jury made up of three international experts will award a 4000€ prize to the best film or experience.

En 2020, le festival propose pour la première fois une compétition dédiée aux créations immersives ; une preuve de l'engagement que porte l'événement envers le cinéma dans toutes ces formes. Un jury international constitué de trois experts en la matière décernera un prix de 4000€ à la meilleure œuvre de la sélection.



## TOBY COFFEY

Head of Digital Development, National Theatre  
– Royaume Uni / United Kingdom

Toby is Head of Digital Development for the National Theatre (UK). In 2016 he established their *Immersive Storytelling Studio* to examine how VR, 360° film, AR and other new technologies enhance the NT's remit to be a pioneer of dramatic storytelling and to enable an audience to stand in the shoes of another. Its work has premiered at international film festivals including Sundance, Tribeca and Venice. Toby has over 20 years expertise in the digital arena from creative, technical, production and social perspectives.

Toby Coffey est responsable du développement numérique au National Theatre (UK). En 2016, il y crée le *Studio de narration immersive* pour explorer comment la VR, les films 360°, la réalité augmentée et les nouvelles technologies peuvent contribuer à la mission du NT d'innover dans la narration dramatique et permettre aux spectateurs de se mettre à la place de quelqu'un d'autre. Les créations du Studio sont sélectionnées aux plus grands festivals internationaux. Toby a plus de 20 ans d'expérience en matière numérique, en production et dans des rôles techniques, sociaux et créatifs.

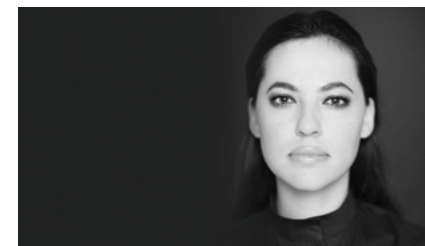


## PAOLA GAZZANI MARINELLI

Head of Professional and Digital Programs, GIFF –  
Switzerland / Suisse

Italian-born Paola Gazzani Marinelli has been Head of Professional and Digital Programs at the Geneva International Film Festival // GIFF for six years. Fascinated by digital creation and new digital narrative methods, she focuses on the future of the audiovisual industry, the ties between cinema, television and digital media, as well as on the way new technology impacts the creation, distribution and reception of images.

Née en Italie, Paola Gazzani Marinelli est responsable, depuis six ans, des programmes professionnel et digital au Geneva International Film Festival – GIFF. Passionnée par la création digitale et l'expérimentation des nouveaux modes de narration numériques, elle s'intéresse à l'avenir de l'audiovisuel, aux liens entre cinéma, télévision et numérique et à la manière dont les nouvelles technologies transforment aujourd'hui la création, la diffusion et la réception des images.



## CAROLINE MONNET

Cinéaste et artiste multidisciplinaire/  
Filmmaker and multidisciplinary artist – Canada

Caroline is a Montréal-based multidisciplinary artist from Quebec. She studied Sociology and Communication at the Universities of Ottawa and Granada before pursuing a career in visual arts and film. Her work has been programmed internationally at Palais de Tokyo, Haus der Kulturen der Welt, TIFF, Sundance, Aesthetica and the Cannes Film Festival. In 2016, she was selected for the prestigious Cinéfondation Residency. Her work is part of many museum and gallery collections. Recent exhibitions include the Whitney Biennial and the Toronto Biennale of Art 2019.

Caroline Monnet est une artiste multidisciplinaire québécoise basée à Montréal. Après des études en sociologie et en communication aux Universités d'Ottawa et de Grenade, elle poursuit une carrière en arts visuels et cinéma. Ses œuvres ont été présentées au Palais de Tokyo, au Haus der Kulturen der Welt, au TIFF, à Sundance, Aesthetica et au festival de Cannes. En 2016, elle est sélectionnée pour la prestigieuse résidence de la Cinéfondation. Son travail fait partie de nombreuses collections muséales. En 2019, elle a exposé aux Biennales d'art du Whitney et de Toronto.



# 7 LIVES

BY/DE JAN KOUNEN

VR EXPERIENCE

25 JAP

FR & EN SUBT.

WRITING BY / ÉCRIT PAR  
CHARLES AVATS & SABRINA CALVO  
MUSIC / MUSIQUE FRANCK WEBER

COPRODUCTION RED CORNER,  
FRANCE TÉLÉVISIONS, A. BAHN (LUXEMBOURG)  
& FRAKAS PRODUCTIONS

Tokyo. A teenage girl jumps in front of a subway train. Her soul rises from the tracks. On the platform, the witnesses to the scene are in a state of shock. It has awoken a traumatic memory in each of them. A painful memory, that plays out again and again. To end its wandering, the soul must pass into each of their minds, delve into their memories, and help them find peace.

Tokyo. Une adolescente se jette devant le métro. Son âme s'élève des rails. Sur le quai, les témoins de la scène sont en état de choc. L'événement a ravivé un souvenir traumatisant qui sommeillait en chacun d'eux. Ce souvenir douloureux défile encore et encore. Pour mettre fin à son errance, l'âme doit traverser leurs pensées, plonger dans leurs souvenirs, et les aider à retrouver une paix intérieure.

FILM FUND  
LUXEMBOURG  
Luxembourg Co-Production

Fictions Prize 2019  
VR Arles Festival

Special Mention 2019  
New Images Festival Paris

Official Selection  
Tribeca Film Festival 2019





# ALGORITHMIC PERFUMERY

BY FREDERIK DUERINCK

IN COLLABORATION WITH  
MARK MEEUWENOORD & VINCENT SOFFERS

INTERACTIVE OLAFACTORY INSTALLATION

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

22' EN FR

PRODUCTION  
SCENTRONIX

A unique scent is created based upon data entered by visitors. In doing so, they contribute to the ongoing research to improve the system and reinvent the future of perfumery.

Un parfum unique est créé sur la base de données saisies par les visiteurs. Ce faisant, ils contribuent aux recherches en cours afin d'améliorer le système et réinventer l'avenir de la parfumerie.



Meet FREDERIK DUERINCK, Director → VR Day 6/03

Future  
of StoryTelling  
2019

Audience Award  
Sheffield Doc/Fest  
2019





## COSMOS WITHIN US

VR EXPERIENCE LIVE PERFORMANCE  
45' EN

BY TUPAC MARTIR

PRODUCTION SATORE STUDIO, A\_BAHN, SATORE TECH  
CAST JANINE HORSBURGH, NATHAN GROSNICKEL,  
RHYS GANNON, ROSY LEVINE

SCRIPT BENJAMIN FARRY  
D.O.P. SERGIO OCHOA  
COSTUMES CARMEN DI PINTO

The story draws us inside the mind of Aiken, a 60-year-old man suffering from Alzheimer's. As we wander through the spaces of his past, they shape-shift, as if in a state of constant re-construction inside his fragmented brain. However, the precious moments from childhood that Aiken manages to keep hold of, feel tainted. Alzheimer's does not discriminate. The piece seeks to deliver a sense of hope and understanding to anyone affected by this very common and devastating disease. With advancements in VR, we strive to remember the forgotten. After all, Memory is all We Are.

At neimënster, audiences will be able to either experience the film in the headset or participate in the performance from behind the scenes, to grasp it in all its complexity with a unique perspective on the choreographed dance and live music sequences.





# A LINHA

BY RICARDO LAGANARO

IMMERSIVE EXPERIENCE  
12' EN | PT

**PRODUCED BY** ARVORE IMMERSIVE EXPERIENCES  
(RICARDO JUSTUS, EDOUARD DE MONTMORT,  
RODRIGO TERRA)  
**SCREENPLAY** CARLOS REICHEL, MARIANA BRECHT,  
RICARDO LAGANARO

**MUSIC** RUBEN FEFFER  
**SOUND** RUBEN FEFFER, DANIEL SASSO  
**ANIMATORS** GUILHERME ALVERNAZ  
**LEAD ARTIST** MARCUS PENNA, FERNANDO  
RICCIOPO, PEDRO LOVISOTO, EDUARDO NICOLAU

*A Linha* is a full-body VR interactive narrative experience about love and the fear of change. Set upon a scale-model of 1940s São Paulo, the experience transforms the user into a child who unlocks this enchanted world. Through this world, they experience the story of Pedro and Rosa, two miniature dolls who are perfect for each other, but reluctant to break boundaries and overcome their limitations to live out their love story.

Best VR Immersive  
Experience  
for interactive content  
Biennale cinema 2019  
Venice VR



# GYMNASIA

BY CHRIS LAVIS & MACIEK SZCZERBOWSKI

ANIMATED VR FILM  
7' NO DIALOGUE  
SANS PAROLES

**PRODUCTION** NATIONAL FILM BOARD  
OF CANADA, FELIX & PAUL STUDIOS

**PRODUCERS** DANA DANSEREAU,  
FÉLIX LAJEUNESSE & PAUL RAPHAËL  
**IMMERSIVE SOUND** HEADSPACE STUDIO

PHI presents *Gymnasia*, a place where the ephemera of a lost childhood awaits you. Recall the particular sights and sounds of a child's world through the echoes of ball games, school lessons and choir recitals. *Gymnasia* revives the memories of those days and pushes the art of puppet animation by forcing the viewer to be present, in scale, with an actual live puppet.

Dans un gymnase délabré, des souvenirs d'enfance refont surface. Par le biais de la VR et de l'animation en volume, *Gymnasia* nous plonge dans un rêve où nous attendent les fantômes éphémères d'une enfance perdue. *Gymnasia* réinvente l'art de l'animation de marionnettes en plaçant le spectateur en présence d'une marionnette vivante de taille humaine.

Official Selection  
Tribeca Film  
Festival 2019



StoryScapes Award  
Tribeca Film Festival  
2019

Grand Jury Prize  
for Best VR Immersive Work  
Biennale Cinema 2019  
Venice VR

# THE KEY

BY CÉLINE TRICART

INTERACTIVE VR EXPERIENCE

20' EN

NO SUBTITLES

PRODUCED BY GLORIA BRADBURY  
& CÉLINE TRICART  
NARRATED BY ALIA SHAWKAT  
MUSIC BY JULIE ROUÉ

PRODUCTION LUCID DREAMS  
IN COLLABORATION WITH OCULUS VR  
FOR GOOD & FRIENDS OF REFUGEES

*The Key* is an interactive virtual reality experience with a strong narrative structure punctuated by moments of choice. The participant goes on a journey exploring dreams, facing challenges and difficult decisions throughout. Through this journey, a hidden truth is uncovered and a new beauty revealed. *The Key* won the Tribeca Film Festival "Storyscapes Award" and the Grand Jury Prize for "Best Immersive Work" at the Venice Film Festival. *The Key* is an interactive VR experience taking you on a journey through dreams. Will you be able to unlock the mystery behind the Key without sacrificing too much?

The Key est une oeuvre de réalité virtuelle avec une narration puissante ponctuée de moments forts. Le visiteur est guidé vers un voyage céleste où il explorera les rêves, fera face à des défis et devra prendre des décisions difficiles. À travers ce périple, une vérité cachée sera révélée qui fera émerger une nouvelle réalité. *The Key* a gagné le prix « StoryScapes » du Festival de Film Tribeca ainsi que le Grand Prix du Jury pour le « Best Immersive Work » au Venice Film Festival. *The Key* est une expérience immersive qui vous emmène dans un voyage à travers les rêves. Serez-vous en mesure de déceler les mystères derrière cette clé sans trop en sacrifier ?



## SUBLIMATION

BY KAROLINA MARKIEWICZ & PASCAL PIRON

INTERACTIVE VR EXPERIENCE  
15' NO DIALOGUE

Made with Luxembourg

PRODUCTION INVA SPACE

(ASTRID KAHMKE, SÖNKE KIRCHHOF)

MAIN CAST YUKO KOMINAMI, KEVIN MUHLEN,  
ELISABET JOHANNESDOTTIR

MUSIC KEVIN MUHLEN

SOUND STEFAN BOCK, STEFAN ZARADIC

LEAD ARTIST YUKO KOMINAMI

Interactive VR experience about the metaphor of creation. In a safe environment, an avatar teaches the visitor movements of Butoh - Japanese contemporary dance. Based on the personal performance, the visitor creates unique fractals. *Sublimation* is a location-based three act installation directed by Luxembourg artist duo Karolina Markiewicz & Pascal Piron.

Expérience VR interactive sur la métaphore de la création. Dans un environnement sûr, un avatar enseigne au visiteur des mouvements de Butoh - danse contemporaine japonaise. Sur base de la performance personnelle, le visiteur crée d'unique fractales. *Sublimation* est une installation en trois actes réalisée par le duo d'artistes luxembourgeois Karolina Markiewicz & Pascal Piron.



## FOREST LOUNGE

BY BENIGNO PEREZ

VR EXPERIENCE  
6' NO DIALOGUE

Made with Luxembourg

PRODUCTION CGLUX / MINISTÈRE  
DE L'ENVIRONNEMENT, DU CLIMAT ET DU  
DÉVELOPPEMENT DURABLE

COLLABORATION CROPMARK

A VR headset will plunge you into a breathtaking 360°-version of Luxembourg's mesmerizing Mullerthal area and its enchanted forests. Lose yourself in a lush, animated environment filled with sounds, light, colours and music. Gaze at the forest animals as they come and go with the four seasons. Back in the real world, your only wish will be to find your nearest forest for an even more immersive experience.

Muni d'un casque VR, vous êtes transportés dans un monde interactif à 360° où se mêlent sons, lumières, couleurs et musiques. Les forêts enchantées du Mullerthal avec leurs animaux se dévoilent devant vos yeux au rythme des quatre saisons. Vous n'aurez par la suite qu'une seule envie : retourner dans la forêt, la vraie !



In 2020, the Pavilion will pay tribute to one of the most prolific and acclaimed production houses in the immersive film industry. **Atlas V** was set up in 2017 by founders Antoine Cayrol, Arnaud Colinart, Fred Volhuer and Pierre Zandrowicz and quickly made a name for itself by championing bold, beautiful works that, without fail, win over international critics and audiences alike. Their approach to work in close cooperation with the creative VR community and to respond and adapt quickly to changing trends has firmly established them as trailblazers and reliable tastemakers in this burgeoning industry.

En 2020, le Pavillon rendra honneur à l'un des studios les plus novateurs de l'industrie des contenus immersifs. **Atlas V** a été fondé en 2017 par Antoine Cayrol, Arnaud Colinart, Fred Volhuer et Pierre Zandrowicz. Depuis sa création, Atlas V a su développer et produire des œuvres sans égal : courageuses, touchantes et à même d'enthousiasmer la critique internationale et le grand public. Toujours à l'écoute de la communauté de la VR créative et des nouveaux développements technologiques, Atlas V fait désormais partie des pionniers et des partenaires incontournables dans cette industrie en plein essor.



Meet FRED VOLHUER → Opening/Inauguration, 4/03  
Meet ARNAUD COLINART → VR Day, 6/03



## BATTLESCAR PART I-III

ANIMATED VR SERIES

3 × 10' EN

BY NICO CASAVECCHIA & MARTIN ALLAIS

NARRATED BY ROSARIO DAWSON

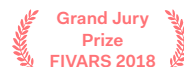
PRODUCED BY ATLAS V, ISTAVEMACHINE & FAUNS

IN COLLABORATION WITH

ARTE FRANCE & KALEIDOSCOPE

A story of initiation that takes us to the heart of New York's punk scene in the 1970s, in the footsteps of Lupe and Debbie, two young women wanting to set up a rock band.

Un récit initiatique qui nous transporte au cœur de la scène punk new-yorkaise des années 1970 sur les pas de Lupe et Debbie, deux jeunes femmes voulant monter un groupe de rock.







## THÉÂTRE ÉQUESTRE ZINGARO EX ANIMA EXPERIENCE

BY BARTABAS & PIERRE ZANDROWICZ

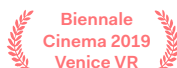
PRODUCED BY ANTOINE CAYROL & THÉÂTRE  
ÉQUESTRE ZINGARO, ARTE FRANCE, MK2 FILMS  
LINE PRODUCER JULIEN BERCY  
1ST AD MAUD MATHERY  
D.O.P. JEAN-BAPTISTE VILLECHAIZE

VFX & VR SUPERVISORS JAMES SENADE  
& GEOFFREY PONS  
MUSIC VERONIQUE PIRON, FRANÇOIS MARILLIER,  
JEAN-LUC THOMAS & WANG LI  
SOUND ENGINEER YVES BAGOT

VR CINEMA  
12' NO DIALOGUE  
SANS PAROLES

Within an empty void, horses start to appear. They emerge from darkness, blowing, exhaling. Their mighty bodies oving slowly. Each pace on the sand brings back immemorial times, as the horses start to dance. Together, we move through space and time, as the viewer increasingly becomes one with the animal.

Le grand vide... soudainement, des chevaux apparaissent. Ils émergent du noir ; ils soufflent ; ils exhalent, leurs corps majestueux en mouvement. Une danse singulière – chaque pas dans le sable un retour aux temps immémoriaux. Ensemble avec les chevaux, nous traversons le temps et l'espace... au point de devenir un avec l'animal.



## GLOOMY EYES CHAPTERS I-III

BY FERNANDO MALDONADO, JORGE TERESO

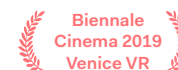
ANIMATED VR EXPERIENCE  
3 X 8' FR EN ES

WITH THE VOICE OF COLIN FARRELL  
AVEC LA VOIX DE TAHAR RAHIM  
COWRITING BY SANTIAGO AMIGORENA  
PRODUCED BY GERMAN HELLER, FEDERICO  
HELLER (3DAR) & ANTOINE CAYROL, ARNAUD

COLINART, PIERRE ZANDROWICZ (ATLAS V)  
IN COLLABORATION WITH MARIANNE  
LEVY-LEBLOND, GILLES FREISSINIER  
MUSIC BY AHRE STUDIO, DIEGO PASSARINI

When the sun got tired of the humans, it decided to hide and never rise again. The darkness awoke the dead from their graves. A zombie kid called Gloomy and a mortal girl called Nina fall in love and immerse in a deep connection that not even the most powerful man in town can destroy.

Quand le soleil en a eu assez de l'humanité, il a décidé de se cacher et de ne plus jamais se lever. L'obscurité a réveillé les morts. Un jeune zombie appelé Gloomy et son amie vivante Nina tombent amoureux au point de créer une connexion profonde et indestructible.



# SPHERES CHAPTER I-III

VIRTUAL REALITY SERIES

13' / 15' / 13' EN

BY ELIZA MCNITT

EXECUTIVE PRODUCER: DARREN ARONOFSKY

PRODUCED BY JESS ENGEL, ARNAUD COLINART &amp; DYLAN GOLDEN

## CHAPTER I: CHORUS OF THE COSMOS

NARRATED BY

MILLIE BOBBY BROWN

Planet Earth sings. In this interactive virtual reality experience, we discover the universe through sound. Our solar system becomes an instrument and we listen to its music.

La planète Terre chante. Dans cette expérience de réalité virtuelle interactive, nous découvrons l'univers à travers ses sonorités. Notre système solaire devient un instrument et nous écoutons sa musique.

## CHAPTER II: SONGS OF SPACETIME

NARRATED BY

JESSICA CHASTAIN

Dive into the heart of a black hole to uncover the breakthrough discovery of gravitational waves. Fall into the darkness and you will find the light.

Plongez au cœur d'un trou noir et démystifier la percée scientifique de la découverte des ondes gravitationnelles. Tombez dans la noirceur et vous y trouverez la lumière.

## CHAPTER III: PALE BLUE DOT

NARRATED BY

PATTI SMITH

The Big Bang was silent. Then came sound. Journey from the edge of the cosmos to uncover the strangest song of all.

Le Big Bang fut silencieux. Ensuite vint le son. Voyagez dans le cosmos pour découvrir la plus mystérieuse des mélodies.

Grand Jury Prize  
Biennale Cinema 2018  
Venice VR





# VR CINEMA

The seats of the Pavilion's VR CINEMA await festivalgoers with two film programmes: one focusing on documentaries exploring pressing geopolitical issues, and another exploring the sublime in nature, performance and the human body.

Le CINÉMA VR du Pavillon proposera deux programmes différents aux festivaliers qui s'installent dans ses fauteuils : une première sélection de films documentaires explorant des réalités géopolitiques, et une deuxième axée sur le sublime de la nature, du spectacle et du corps humain.

**PROGRAMME 1** (40')

**TRAVELING WHILE BLACK**  
**DAUGHTERS OF CHIBOK**  
**SUN LADIES**

**PROGRAMME 2** (30')

**EVEREST**  
**EX ANIMA** (→ p.14)  
**DREAMS OF 'O**



## DAUGHTERS OF CHIBOK

VR CINEMA  
12' EN

BY **JOEL 'KACHI BENSON**

PRODUCED BY **JOEL 'KACHI BENSON**

On April 14, 2014, the sleepy agrarian town of Chibok, in North East Nigeria, was thrust into the global spotlight when the dreaded terrorist group Boko Haram, stormed the town at night and abducted 276 teenage schoolgirls from their dormitories. *Daughters of Chibok* deals with the aftermath of the kidnappings, and explores important topical global issues of gender rights and the right to education.

Best VR Immersive  
Story for Linear Content  
Biennale Cinema 2019  
Venice VR



## TRAVELING WHILE BLACK

VR CINEMA  
21' EN

BY **ROGER ROSS WILLIAMS**  
& **AYESHA NADARAJAH**

IN COLLABORATION WITH **FELIX & PAUL STUDIOS**

PRODUCED BY **AYESHA NADARAJAH & JIHAN ROBINSON**

*Traveling While Black* is a cinematic VR experience that immerses the viewer in the long history of restriction of movement for black Americans and the creation of safe spaces in our communities. Visit historic Ben's Chili Bowl and join patrons as they share and reflect on their experiences. Confronting the way we understand and talk about race in America, *Traveling While Black* highlights the urgent need to facilitate a dialogue about the challenges minority travelers still face today.

New Frontier Section  
Sundance Film  
Festival 2019



## SUN LADIES

VR CINEMA  
7' EN

BY **CHRISTIAN STEPHEN**  
& **CÉLINE TRICART**

PRODUCED BY **MARIA BELLO & CÉLINE TRICART**

An in-depth look at the personal journey of the captain of the Sun Ladies, Xate Shingali, from her roots as a famous singer in Kurdistan to her new life as a soldier on the front lines, risking everything to stop the violence against her people. In 2014, ISIS fighters invaded Iraq and targeted the Yazidi community of Sinjar. The men were killed, and the women and girls taken as sex slaves. Some of the women who escaped started a female-only fighting unit called the Sun Ladies to bring back their sisters and defend the honour and dignity of their people. The audience is faced with the question: "Who would you be and what would you do faced with extreme inhumane violence against the people you love?"

Official Selection  
Sundance Film  
Festival 2018

Official Selection  
SXSW  
Film festival



## EVEREST VR

VR CINEMA  
10' EN

BY JONATHAN GRIFFITH

PRODUCED BY JONATHAN GRIFFITH PRODUCTIONS

On 30 April 2017, climber Ueli Steck died on Mt Nuptse whilst acclimatising for one of his biggest climbs yet – ascending both Mt Everest and Mt Lhotse without the use of bottled oxygen. A year later, Ueli's friends Jon Griffith and Sherpa Tenji attempted to finish off his project. Tenji would try the climb whilst internationally award-winning cameraman Griffith shot the story in 8K 3D Ambisonic Audio VR.

Join them for one of the most immersive adventure experiences ever captured. Witness what it's like to be engulfed in a Himalayan avalanche, cross a crevasse and stare into its depths, be caught out in a storm, and take in the view from the top of the world.



## CIRQUE DU SOLEIL DREAMS OF "O"

VR CINEMA  
12' NO DIALOGUE  
SANS PAROLES

BY / PAR FELIX & PAUL STUDIOS

PRODUCTION HTC VIVE (SZU-MING LIU, CHRISTINE CHIANG)

Dive into the hypnotic world of *DREAMS OF "O"*. Submerge yourself into a virtual reality universe comprised of aerial acrobatics, daring dives, fire and the surreal amphibious characters of the breathtaking aquatic masterpiece *O* by Cirque du Soleil.

Plongez dans le monde de *DREAMS OF "O"*: une expérience de réalité virtuelle hautement sensorielle, où les acrobaties de haute voltige et les plongeurs impossibles côtoient le feu, l'air et l'eau, dans un univers habité par les créatures amphibies magnifiques du chef d'œuvre *O* du Cirque du Soleil.

Best VR Immersive  
Story for Linear Content  
Biennale Cinema 2019  
Venice VR

Special Jury Award  
for Technical Excellence  
SXSW 2017



## THÉÂTRE ÉQUESTRE ZINGARO EX ANIMA EXPERIENCE

VR CINEMA  
12' NO DIALOGUE  
SANS PAROLES

BY BARTABAS  
& PIERRE ZANDROWICZ

PRODUCED BY ANTOINE CAYROL & THÉÂTRE ÉQUESTRE  
ZINGARO, ARTE FRANCE, MK2 FILMS

→ p.16 → FOCUS — ATLAS V





## PARTNERS

### ORGANISATION & COORDINATION

FILM FUND LUXEMBOURG

### IN COOPERATION WITH

PHI (MONTRÉAL)

### IN PARTNERSHIP WITH

DIGITAL LUXEMBOURG  
CARGOLUX

### HOSTED BY

NEIMËNSTER  
&  
LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL

## PRACTICAL INFORMATION

### AGE RESTRICTIONS & HEALTH WARNINGS

The use of VR headsets is not recommended for children under the age of 13. This age restriction is imposed by VR headset manufacturers.

Some VR content on display at the Pavilion is suitable for viewers aged 16 or over, and is marked as such in the description.

It is recommended that pregnant women, seniors, and individuals

suffering from mental illnesses, epilepsy, binocular vision anomalies, heart disease, or other serious illnesses consult a doctor before using a VR headset. The use of VR headsets may cause motion sickness in some viewers.

### RESTRICTIONS D'ÂGE & PRÉCAUTIONS DE SANTÉ

L'utilisation des casques VR est déconseillée aux personnes de moins de 13 ans. Cette restriction est imposée par les fabricants de casques VR.

Certains des contenus du Pavillon sont classés dans la catégorie « admis à partir de 16 ans » et sont signalés comme tel dans le descriptif.

Il est recommandé aux femmes enceintes, aux personnes âgées et aux personnes atteintes de troubles psychiatriques, d'épilepsie, d'anomalies de la vision binoculaire, de maladies cardiaques ou d'autres maladies graves de consulter un médecin avant d'utiliser un casque VR. L'utilisation des casques VR peut provoquer le mal des transports chez certains utilisateurs.

### VENUE / LIEU

**neimënster**  
28, rue Münster  
L-2160 Luxembourg

Free entry,  
subject to availability. / Entree  
libre, dans la limite des places  
disponibles.

### Opening Hours

5.3.-15.3.2020  
Daily from 10 am-6pm

### CONTACT

[events@filmfund.etat.lu](mailto:events@filmfund.etat.lu)

### FULL PROGRAMME / PROGRAMMATION DÉTAILLÉE

[f](#) [@](#) [vrvpavilionlux](#)  
[vrvpavilion](#)

Programme may be subject  
to unforeseen changes. /  
Programmation sous réserve  
de modifications.

### TICKETS / BILLETTERIE

Walk-in system  
no bookings /  
sans réservations

### LANGUAGES / LANGUES

A number of films and  
experiences are available  
in English and French,  
others only in English. Please  
refer to the relevant section  
for further information. /

Plusieurs films sont  
disponibles en français et  
en anglais, d'autres  
uniquement en anglais.  
Veuillez vous reporter  
à la rubrique correspondante  
pour de plus amples  
informations.

### COLOPHON

Éditeur responsable: Film Fund Luxembourg - Conception graphique: Studio Michel Welfringer  
Imprimé à 3500 exemplaires par l'imprimerie Reka Luxembourg, février 2020 © D.R. sauf mention contraire

Film Fund Luxembourg  
had the pleasure  
and privilege again to rely  
on the creative input,  
the production skills and  
the VR exhibition  
expertise of PHI (Montréal)  
for this year's edition  
of the VR Pavilion. The ties built  
with PHI and the international  
VR community have resulted  
in ambitious projects  
and tangible results for  
Luxembourg film professionals.  
We look forward to continuing  
our cooperation and following  
new paths to shape our  
audiovisual industry of tomorrow.