

Le festival qui explore l'immersion
Dossier de presse

Les Ailleurs

1^{re} édition

06.04 – 11.07.2021
À la Gaîté Lyrique,
3, bis rue Papin
75003 Paris

fisheye

ARLES —
LES RENCONTRES
DE LA PHOTOGRAPHIE


BNP PARIBAS

@ Gaîté Lyrique

Les Ailleurs, le festival qui explore l'immersion

Réalité virtuelle, augmentée, spatialisation sonore, écrans interactifs... Que racontent ces nouvelles technologies du virtuel sur notre époque ?

En compagnie des artistes qui défrichent ces nouveaux médiums, **Fisheye** s'associe à la **Gaîté Lyrique** pour proposer un nouveau rendez-vous dédié aux expériences immersives. Augmenter ses perceptions, s'immerger dans des paysages sonores, faire corps avec des nouveaux récits : **du 6 avril au 11 juillet 2021**, le public de la **Gaîté Lyrique** découvrira une sélection des meilleures expériences immersives et multisensorielles mondiales, dans un nouvel espace dédié aux écritures immersives. La programmation, réalisée en partenariat avec **Fabbula**, articule une exposition avec trois parcours d'œuvres numériques, des ateliers de découverte et des animations à destination de tous les publics, explorant l'immersion sous toutes ses formes.

Embarquez avec **Les Ailleurs** pour des contrées neuves, des perceptions altérées, des expériences corporelles inédites, à la rencontre de cultures revigorantes.

Un festival imaginé par **Fisheye**, coorganisé par **Fisheye** et la **Gaîté Lyrique**, cofondé par **Fisheye**, **Les Rencontres d'Arles** et **BNP Paribas**.

Avec le soutien d'**Intel**, **HTC Vive**, **Le Point**, **Libération**, **mk2**, **Arte**, **Radio France**, **News Tank**, **Trax**, **L'ADN**, **Toute La Culture**.

Le fondateur et organisateur

Fisheye

Un magazine qui décrypte le monde à travers la photographie contemporaine, des galeries dédiées aux talents émergents de la photographie, un producteur de contenus, un incubateur de start-up dans la culture : Fisheye défriche les nouvelles écritures photographiques et leur culture. Depuis 2016, Fisheye produit des œuvres et événements qui explorent le virtuel et le sensible en s'associant aux plus grands artistes pionniers des technologies virtuelles.

Le coorganisateur

La Gaîté Lyrique

La Gaîté Lyrique est un établissement culturel de la ville de Paris qui met en lumière les cultures post-Internet. Ces pratiques artistiques, nées et transformées par Internet, sont ici exposées, mais aussi imaginées, fabriquées, expérimentées et transmises. Espace de découverte pour comprendre notre époque virtualisée, c'est aussi un lieu de fête, de créativité et de partage. Poursuivant ses explorations des imaginaires audiovisuels et des nouvelles formes de récit. Avec Les Ailleurs, la Gaîté Lyrique inaugure un nouvel espace centré sur les écritures immersives dans les domaines de la création sonore, des expériences de réalités mixtes, du spectacle vivant, du design ou encore de l'expanded cinema.

Les cofondateurs

Les Rencontres d'Arles

Partenaire historique et cofondateur du VR Arles Festival, les Rencontres d'Arles sont un véritable tremplin pour la création virtuelle et présenteront avec Fisheye en 2021 une exposition immersive innovante qui mettra en lumière les liens entre technologies numériques et photographie.

BNP Paribas

En 2016, BNP Paribas - banque européenne du cinéma - s'associe à Fisheye et aux Rencontres d'Arles pour cofonder le VR Arles Festival. Fort de son succès, le festival évolue pour devenir, en 2021, Les Ailleurs et mettre en scène plusieurs technologies immersives. En accompagnant cette évolution, BNP Paribas contribue à l'émergence des nouvelles technologies et de leurs usages pour ouvrir un nouveau chapitre qui permettra au public de découvrir des expériences culturelles inédites mêlant arts et films.

Intentions éditoriales

“On croit qu'on va faire un voyage, mais bientôt c'est le voyage qui vous fait, ou vous défait.”

Nicolas Bouvier, *L'Usage du monde*.

Si, confinement oblige, nous avons appris à voyager avec le virtuel sous toutes ses formes, la nouvelle économie de l'attention brouille souvent les pistes et nous fait oublier la question de la destination : Où aller ? Ou peut-être « où atterrir ? », comme se demande Bruno Latour. Quels sont les voyages virtuels lointains ou proches qui nous feront, ou nous déferont ?

Avec les médias immersifs, le choix de la destination importe bien plus qu'un *scroll* infini sur les réseaux sociaux. Et c'est ainsi que les programmeurs des Ailleurs ont écumé la carte de leurs sens pour en revenir avec une

sélection de voyages initiatiques, dépaysants, possibles dérives au pays d'un nouvel entendement. La poétique du « long, immense et raisonné dérèglement de tous les sens » de Rimbaud y ferraille avec les visions exprimées par les nouvelles technologies du voyage à l'ère de l'empreinte carbone maîtrisée : réalité virtuelle, augmentée, mixte, spatialisation sonore, écrans interactifs, mondes virtuels interactifs...

Embarquez avec Les Ailleurs pour des contrées neuves, des perceptions altérées, des expériences corporelles inédites, à la rencontre de cultures revigorantes.

Une exposition, trois parcours

Les Ailleurs articule une sélection d'œuvres en réalité virtuelle, de projections interactives et d'œuvres sonores spatialisées autour de trois parcours.

Le premier, **Voyages sauvages**, est une invitation aux périple symbiotiques dans les mondes non humains. Le public part à la rencontre des méduses synesthésiques de Mélodie Mousset et Edo Fouilloux (*The Jellyfish*), qui leur apprendront les champs vibratoires des profondeurs avant de se lier avec les attachantes créatures d'Éric Chahi lors d'une balade contemplative dans un monde terraformé (*Paper Beast*), puis s'initier au langage de la *Polyrythmie des cachalots*, et de découvrir le monde tout en décélération et fleurs hybrides de l'artiste Lauren Moffatt (*Of Hybrids & Strings*). Un voyage pour les grands et les petits, afin de s'émerveiller des mondes vus depuis des regards non humains.

Le deuxième parcours, **Transports intimes**, emmène le public dans les multiples territoires de soi-même. On y plongera dans un immense réseau reliant les recoins les plus intimes de nos lieux d'habitations (*The Smallest of*

Worlds), on fera l'expérience de solastalgie dans la projection interactive de Pierre Zandrowicz et Ferdinand Dervieux (*What is left of reality*), avant de revivre l'odyssée familiale de Randall Okita, dans une des expériences de réalité virtuelle les plus réussies de ces dernières années (*The Book of Distance*).

Enfin, dans le parcours **Dimensions parallèles**, on ira carrément se perdre dans le virtuel pour mieux se retrouver au retour. Avec les artistes Laurie Anderson et Hsin-Chien Huang, on voyagera sur la Lune pour y prendre de la hauteur sur notre vision du monde (*To the Moon*), on y tentera une expérience psychédélique libératrice (*Soundself*) avant de se laisser sidérer par la performance de transfiguration du performeur Olivier de Sagazan filmé par Qiu Yang (O).

Des performances, ateliers de création pour les jeunes publics, conférences intégrées à la semaine d'ouverture et master class viendront compléter les parcours, et mettront au jour la richesse et la fascinante diversité des pratiques créatives autour des médiums immersifs.

Grand prix

Les œuvres numériques exposées dans le cadre du festival font se croiser dispositifs multisensoriels et technologies immersives : **réalité virtuelle** ou **augmentée, spatialisation sonore** ou **écrans interactifs**. Un jury pluridisciplinaire décernera à l'une d'entre elles lors de la semaine d'ouverture le **Grand prix du festival**, doté de 5 000 euros. La **programmation** a été dévoilée lors de la conférence de presse du festival le **11 mars 2021** à la **Gaîté Lyrique**.

Jury

Myriam Achard
Directrice des relations publiques
au Centre Phi

Bertrand Cizeau
Directeur de la Communication
et Directeur adjoint de l'Engagement
d'entreprise de BNP Paribas

Agnès Alfandari
Directrice du service numérique
de l'Institut français

Christoph Wiesner
Directeur des Rencontres d'Arles

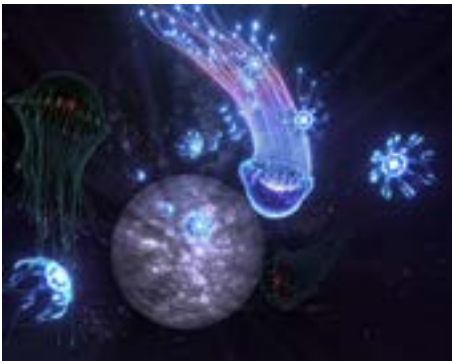
Cédric Klapisch
Réalisateur, Président du jury

Programme
officiel

Sélection

Voyages Sauvages

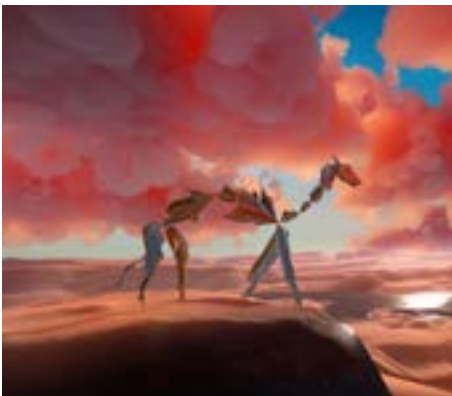
Voyages symbiotiques avec le non-humain



The Jellyfish

AUTEURS : MÉLODIE MOUSSET ET EDO FOUILLOUX | **PRODUCTION :** PATCHXR
FORMAT : RÉALITÉ VIRTUELLE | 2020 / SUISSE, FRANCE / 15 MINUTES / [TEASER](#)

The Jellyfish est la nouvelle œuvre collaborative en réalité virtuelle de Mélodie Mousset (*HanaHana*) et Edo Fouilloux. Sous l'eau, on y rencontre des créatures marines fantomatiques, qui bientôt s'animent quand on s'adresse à elles. Une invitation à chanter à travers elles et entrer en symbiose vibratoire avec les méduses, qui répondent en harmonie à la hauteur, la vibration et l'intensité de la voix du/de la participant.e.



Paper Beast

AUTEUR : ÉRIC CHAHI | **PRODUCTION :** PIXEL REEF | **FORMAT :** RÉALITÉ VIRTUELLE
2020 / FRANCE / 20 MINUTES / [TEASER](#)

Première œuvre en réalité virtuelle du concepteur légendaire Éric Chahi (*Another World*), *Paper Beast* est un voyage contemplatif dans une nature sauvage née des profondeurs abyssales d'Internet. Une force inconnue semble peser sur son équilibre, et c'est en se liant avec les créatures qui peuplent ce monde qu'on en percera tous les mystères. Odyssée onirique, ode au génie du vivant... *Paper Beast* nous fait porter un regard nouveau sur notre monde et nos liens avec notre environnement.



Of Hybrids and Strings

AUTEUR : LAUREN MOFFATT | **PRODUCTION :** FABBULA | **FORMAT :** RÉALITÉ VIRTUELLE
2020 / AUSTRALIE, ESPAGNE, FRANCE / 15 MINUTES / ANGLAIS / [TEASER](#)

Une forêt au clair de lune, des fleurs et des créatures étranges, une forme spectrale qui reproduit chacun de nos mouvements... Bientôt, des fils se tissent autour de nous, se connectant aux autres et à soi-même. Avec *Of Hybrids and Strings*, l'artiste Lauren Moffatt nous emmène dans une fiction spéculative où game design et réalité virtuelle nous font ressentir de nouvelles formes de relation avec la faune et la flore.



La Polyrythmie des cachalots

AUTEUR : ANTOINE BERTIN | **PRODUCTION :** SOUND ANYTHING | **FORMAT :** AUDIO
2021 / FRANCE / 15 MINUTES

L'installation sonore binaurale *La Polyrythmie des cachalots* nous immerge dans la possibilité d'un langage sophistiqué des cachalots. Les sons de cliquetis qu'ils émettent ne seraient que les parties perceptibles de polyrythmies complexes échangées et construites à plusieurs, dont l'orchestration cachée révèle une architecture sonore particulièrement complexe. À la croisée de la biologie sous-marine, la bio-acoustique et l'art sonore, une proposition de conversation animale de l'artiste Antoine Bertin.

Transports intimes

Expériences aux frontières de soi-même



The Smallest of Worlds

AUTEURS : BETTINA KATJA, UWE BRUNNER, JOAN SOLER-ADILLON
PRODUCTION : COLLECTIF THE SMALLEST OF WORLDS | **FORMAT :** RÉALITÉ VIRTUELLE
2021 / ESPAGNE, AUTRICHE, ALLEMAGNE / 15 MINUTES / TEASER

Nos espaces de vie ne sont pas seulement des lieux de refuge et de confort, ils servent également d'archives, archives de nos histoires et nos souvenirs les plus précieux. *The Smallest of Worlds* est une archive immersive en réalité virtuelle ; une capsule temporelle à l'échelle mondiale, dans le but de créer une mémoire collective composée des lieux et des moments les plus personnels et intimes qui nous ont aidés à faire face à la période de quarantaine et d'isolement.



What Is Left of Reality?

AUTEUR : PIERRE ZANDROWICZ, FERDINAND DERVIEUX
PRODUCTION : ATLAS V | **FORMAT :** ÉCRANS INTERACTIFS
2021 / FRANCE / 12 MINUTES / ANGLAIS, FRANÇAIS

What Is Left of Reality? explore cette forme nouvelle de détresse existentielle de celles et ceux qui ressentent intensément les bouleversements climatiques du monde. Expérience documentaire présentée sous forme de projection interactive et envoûtants scans volumétriques... on y entre en empathie avec les témoins de cette éco-anxiété (ou solastalgie).



The Book of Distance

AUTEUR : RANDALL OKITA **PRODUCTION :** NFB CANADA | **FORMAT :** RÉALITÉ VIRTUELLE
2020 / CANADA / 27 MINUTES / ANGLAIS, FRANÇAIS, CORÉEN, JAPONAIS, MANDARIN / TEASER

Un voyage dans le temps interactif dans l'émouvante histoire d'immigration de la famille Okita. En 1935, Yonezo Okita quitte sa maison d'Hiroshima, au Japon, et commence une nouvelle vie au Canada. Puis, la guerre et le racisme cautionné par l'État viennent tout changer : il devient l'ennemi. Une œuvre en réalité virtuelle à la mise en scène maîtrisée, qui met en évidence la puissance d'évocation des médiums immersifs.

Dimensions Parallèles

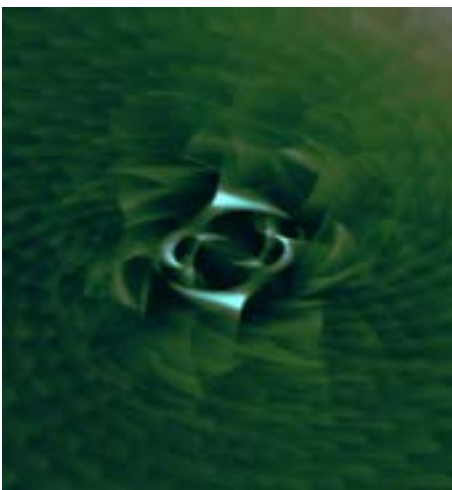
Se perdre loin dans le virtuel
pour mieux se retrouver au retour



To the Moon

AUTEURS : LAURIE ANDERSON ET HSIN-CHIEN HUANG
PRODUCTION : CANAL STREET COMMUNICATIONS INC, STORYNEST STUDIOS
FORMAT : RÉALITÉ VIRTUELLE | 2019 / USA, TAÏWAN / 15 MINUTES / ANGLAIS / TEASER

To the Moon utilise des images et figures de la mythologie grecque, de la littérature, des sciences, des films de science-fiction d'espace et de politique, pour nous transporter vers une lune sombre et imaginaire, dont on comprend bientôt qu'elle est une part de nous-même. Dans *To The Moon*, on est propulsé depuis la Terre, on marche sur la surface de la Lune, se glisse parmi des débris spatiaux, vole entre des vestiges d'ADN, avant d'être soulevé sur la face d'une montagne lunaire puis éjecté dans l'espace. Peut-être le plus beau poème en réalité virtuelle écrit à ce jour.



Soundself

AUTEUR : ROBIN ARNOTT | **PRODUCTION :** ANDROMEDA ENTERTAINMENT
FORMAT : RÉALITÉ VIRTUELLE | 2020 / USA / 20 MINUTES / ANGLAIS, FRANÇAIS, ESPAGNOL, ALLEMAND / TEASER

Les joueurs commencent à la base d'un arbre. Une voix douce les guide dans un exercice de tonification vocale. Les joueurs remplissent leurs poumons à pleine capacité lorsqu'ils inhalent et émettent des sons longs et prolongés lorsqu'ils expirent. Avec chaque tonalité longue, ils montent plus haut dans le tronc de l'arbre, émergent finalement dans une vue dégagée de l'espace. Au fur et à mesure que la tonification se poursuit, l'espace se déploie en géométries fractales et l'audio s'harmonise avec les sons du joueur. La boucle de rétroaction générée entre la voix du joueur et *SoundSelf* induit un état méditatif profond.



O

AUTEUR : QIU YANG | **PRODUCTION :** HTC VIVE ORIGINALS
FORMAT : RÉALITÉ VIRTUELLE, 360 | 2018 / TAÏWAN / 23 MINUTES / TEASER

Un feu brûle dans la nuit noire. Des pas résonnent au loin et un homme épuisé en costume entre. L'homme parle au téléphone en marchant, il semble vaincu. Nous ne comprenons pas le langage de l'homme mais nous pouvons presque ressentir sa tristesse. Qui est-il ? D'où vient-il ? L'homme s'assoit sur un rocher noir géant pour se reposer. Que prépare-t-il ?

Présentation spéciale

Hors compétition



10 millions de points

AUTEURS : FERDINAND DERVIEUX ET DIMITRI DANILOFF
PRODUCTION : EDF | **FORMAT :** RÉALITÉ VIRTUELLE
2021 / FRANCE / 10 MINUTES

10 millions de points est une expérience en photogrammétrie, technique d'origine photographique qui a la particularité d'utiliser un nuage de points pour créer des volumes tridimensionnels. Le concept du projet repose sur le principe physique de la conservation de l'énergie. Dans cette expérience, le même nombre de points est utilisé pour constituer des états physiques très différents : la matière d'un téléphone, d'un flux électrique, le bâtiment d'une centrale, une cascade d'eau. La précision et l'animation de ce nuage de points interactif suscite un émerveillement immédiat et font comprendre, par les sens, une notion scientifique invisible sur la production d'énergie électrique.

Programmation associée

En plus de l'**exposition**, Les Ailleurs propose des **performances artistiques** et **concerts** associant médias immersifs et spectacle vivant, retransmis en ligne ; un **cycle de conférences** sur la création immersive ; et des **master class** où les pionniers de l'art immersif partagent leur travail, dans le respect des conditions sanitaires actuelles.

Ateliers jeune public

Pour ouvrir le champ de l'immersion aux jeunes publics, Les Ailleurs invite Capitaine futur, le programme de la Gaîté Lyrique pour les 5-12 ans, qui explore les relations entre arts et technologies, et propose régulièrement des ateliers pratiques en écho à la programmation du festival, adaptés à chaque âge. La résidence de création d'ateliers Capitaine futur accueille un artiste de l'immersif pour une durée de 5 mois. Les Ailleurs imagine trois ateliers autour de la création numérique, proposés sur six week-ends entre avril et juillet.

→ *Réalité Augmentée :*
créer des objets virtuels pour le monde réel
avec **Les Ailleurs**

→ *Peindre dans l'espace*
avec **Pauline Dufour**

→ *Explorations photogrammétriques*
avec le collectif **The Smallest of Worlds**

Résidence d'écriture

La quatrième édition de la résidence d'écriture de créations immersives, organisée avec l'Institut français et le soutien de la Région Sud, se tiendra à nouveau pendant les Rencontres d'Arles fin août 2021. Les artistes, invités à développer un projet, continueront à explorer la création XR (XR pour Extended Reality, sigle qui rassemble les technologies immersives : réalité virtuelle, augmentée ou mixte) et formuler des propositions d'un genre nouveau.

Partenaires et équipes

Partenaires fondateurs



BNP PARIBAS

Partenaire coorganisateur



Partenaire institutionnel



Partenaires techniques



Partenaires média



L'équipe des Ailleurs

Benoît Baume

Président

benoit@becontents.com

Elisa Klein

Chargée de production

elisa@fabbula.com

Victoire Thevenin

Directrice artistique

victoire@fabbula.com

Valentin Ducros

Chargé de programmation

valentin@fabbula.com

Fabien Siouffi

Curateur

fabien@fabbula.com

Louis Sybille

Responsable technique

louissybille@aol.fr

Henry Conseil

Relations Presse

agence@henryconseil.com

**Interviews, visuels et vidéos des Ailleurs
sur demande : agence@henryconseil.com**

L'équipe de la Gaîté Lyrique

Benoît Rousseau

Codirecteur artistique

Baptiste Vadon

Directeur de la communication

baptiste.vadon@gaité-lyrique.net

06 61 85 46 33

Anna Tardivel

Chargée de programmation,
référente artistique

Manon Guerra

Responsable presse / média

manon.guerra@gaité-lyrique.net

06 86 85 88 95