

Communiqué de presse

Paris, le 3 juillet 2017

Palmarès du Paris Virtual Film Festival - 2^e édition

30 juin – 2 juillet 2017

Pour sa 2^e édition, le **Paris Virtual Film Festival** a remporté un succès public et professionnel à la hauteur de ses ambitions : une ouverture manifeste à l'international, avec la présence d'invités prestigieux, l'essor des rendez-vous professionnels et l'immersion au cœur des dernières prouesses technologiques.

Placé sous l'angle du cinéma et de la création artistique, le festival a accueilli pendant 3 jours, plus de **2 700 visiteurs** - soit une augmentation de 69% de la fréquentation par rapport à la première édition.

Avec un dispositif d'une centaine de masques (Oculus, HTC Vive et Samsung Gear) et en organisant **252 séances**, la manifestation créée par le Forum des images a permis de découvrir une sélection de **22 films** et **d'une dizaine d'expériences immersives.**

De la Birmanie aux États-Unis, de l'Iran aux Pays-Bas, en passant par le France, un véritable tour du monde de la production des films en réalité virtuelle (VR)!

La soirée d'ouverture du festival à l'église Saint-Eustache a constitué un événement, avec la création en première mondiale d'hologrammes à partir d'extraits de *Metropolis* et de *2001, l'odyssée de l'espace*, notamment.

Parmi les autres temps forts, la journée professionnelle a réuni plus de 300 producteurs, diffuseurs et auteurs.

Les keynotes et tables rondes en présence de professionnels internationaux ont été particulièrement suivies. Parmi les invités, **Jessica Brillhart** (Creative Lab, Google),**Tom Burton** (BBC Studios Digital), ou encore la pionnière du journalisme immersif **Nonny de la Peña** (CEO Emblematic Group).

Des auteurs et réalisateurs, tels que **Vincent Ravalec**, **Jan Kounen** et **Alain Damasio**, ont évoqué le processus créatif de leurs films, dans le cadre de séances de « work in progress » quasi complètes.

■ LE GRAND PRIX : Le Masque d'Or

15 films en compétition soumis à l'appréciation du jury formé par Josza Anjembe (réalisatrice, scénariste), Olivier Bibas (producteur, Atlantique Productions) Cédric Bonin (producteur, co-gérant de Seppia Film), Davy Chou (réalisateur, producteur) et Rachel Lang (réalisatrice, scénariste).

Le « Masque d'Or » est attribué à

❖ MIYUBI de Félix Lajeunesse et Paul Raphaël

Canada fict. vo 2016 40min

Production : Mathieu Dumont, Stéphane Rituit, Ryan Horrigan & Chris Bruss (Felix & Paul Studios), Christian Heuer & Sean Dacanay (Funny or Die)

Exceptionnellement, les membres du jury ont souhaité distinguer un second film en attribuant un nouveau prix :

LE PRIX SPECIAL DU JURY est attribué à

ALTÉRATION de Jérôme Blanquet

France fict. vf 2017 17min / Production : Antoine Cayrol (Okio Studio)

LE PRIX FRANCOPHONE de la Réalité Virtuelle – TV5 MONDE

7 films en compétition soumis à l'appréciation du jury formé par Marina Borriello (responsable VR, Prisma Média), Cécile Quéniart (Responsable éditorial, TV5MONDE) et Gilles Rousseau (Directeur adjoint des programmes, Forum des images).

Le prix est attribué à

* KINOSCOPE de Philippe A. Collin et Clément Léotard

France anim. vf 2016 9min / Production : Ex Nihilo / Novelab en association avec La Cinémathèque Française.

LE PRIX CHALLENGE VR-INA

Le Challenge VR est co-produit par l'INA et le Forum des images, et en partenariat avec UNI-VR

4 films réalisés par 22 créateurs, réunis en 4 équipes, en 48h, à partir d'une archive culte de l'INA.

Ils ont été soumis au jury composé d'**Agnès Chauveau** (INA-directrice déléguée de la diffusion et innovation), **Gilles Freissinier** (Directeur du développement numérique, ARTE France), **Fabien Gaffez** (Directeur des programmes, Forum des images) et **Frédéric Josué** (Président UNI-VR).

❖ 1^{er} prix :

Slava de l'équipe « Rostropovitch »

Dotation: 3000 €

❖ 2^e Prix ex-aequo

Au revoir de l'équipe « VGE »

Reset de l'équipe « Char Montmirail »

B.O.C.A.L. de l'équipe « Champignon atomique »

Les 22 participants au Challenge VR – INA vont bénéficier d'une formation de 5 jours à l'INA, dédiée à la VR.

Les partenaires

