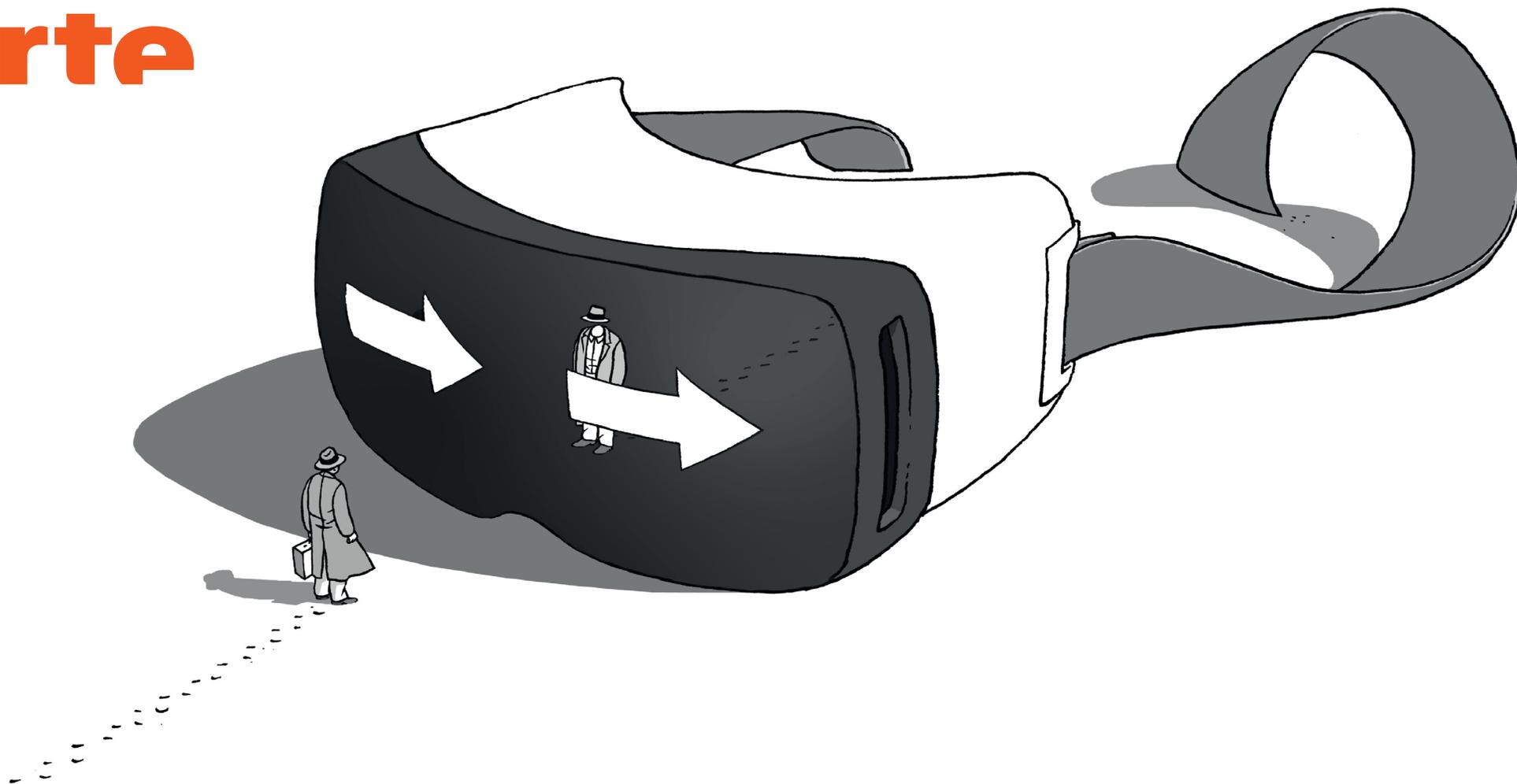


arte



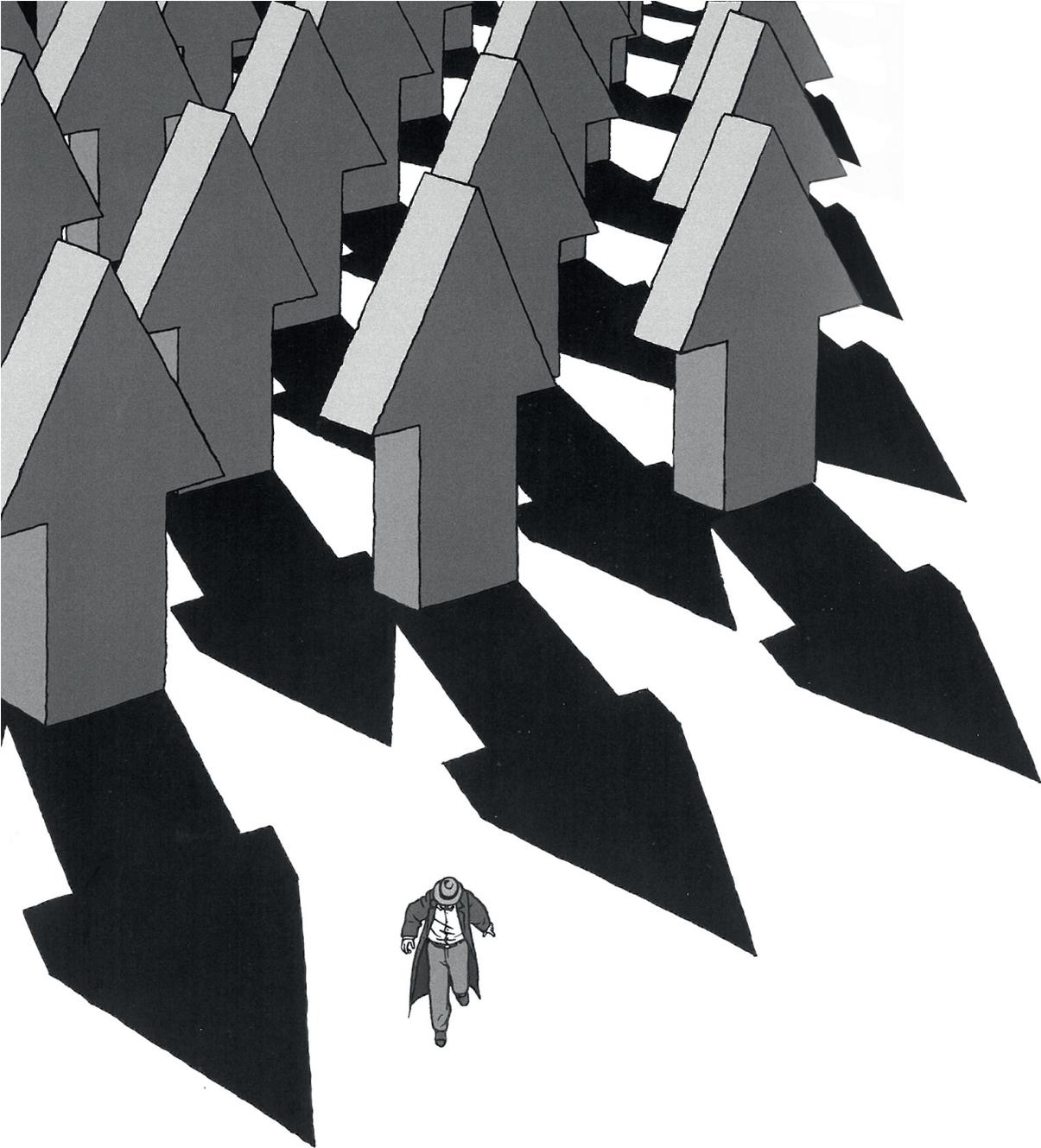
VR

S • E • N • S

UN JEU VIDÉO D'EXPLORATION EN VR
EN LIGNE MERCREDI 5 OCTOBRE 2016

UN LABYRINTHE EN RÉALITÉ VIRTUELLE INSPIRÉ D'UNE
BANDE DESSINÉE. UN VOYAGE INITIATIQUE AU CŒUR
D'UN UNIVERS AUX LOIS ÉTRANGES.

arte.tv/sens



SENS^{VR}

UN JEU VIDÉO D'EXPLORATION EN VR

D'APRÈS LA BANDE-DESSINÉE DE MARC-ANTOINE MATHIEU (EDITIONS DELCOURT)

AUTEURS : CHARLES AYATS, ARMAND LEMARCHAND ET MARC-ANTOINE MATHIEU

COPRODUCTION : ARTE FRANCE, RED CORNER (FRANCE, 2016, 30MN)

SENS^{VR} est le premier jeu en réalité virtuelle inspiré d'une bande dessinée. Perdu dans un labyrinthe graphique, seules des flèches viendront vous guider. Où vont-elles vous conduire ?

Plongez dans un labyrinthe, avec pour seul repère des flèches qui prennent mille formes sur votre chemin. Adaptée de l'oeuvre de Marc-Antoine Mathieu, l'écriture joue avec les codes de la bande dessinée et, par les moyens de la réalité virtuelle, ouvre plus grand le champ de l'exploration, pour devenir une expérience narrative et sensorielle inédite. Dans SENS^{VR}, vous devrez suivre toutes les indications qui vous seront proposées. Elles seront, la plupart du temps, masquées sous des volumes difficiles à comprendre, cachées sous le sable ou dans le recoin d'une illusion graphique. Vous animerez par le simple regard des objets qui, à leur tour, vous répondront en vous indiquant le chemin. Vous vous verrez parfois apparaître aux confins d'une mer de glace qui craquèle sous vos pas. Vous vous précipiterez pour voler au-dessus de villes infinies. Pour aller où ? À vrai dire, personne ne le sait vraiment, chacun doit trouver son chemin...

› Best Emotional VR Game - Emotional Games Awards 2016

› Sélection - Tribeca Film Festival - Storyscapes 2016

› Finaliste - Unity Vision Summit 2016 / MAGIC 2016

EN LIGNE MERCREDI 5 OCTOBRE 2016

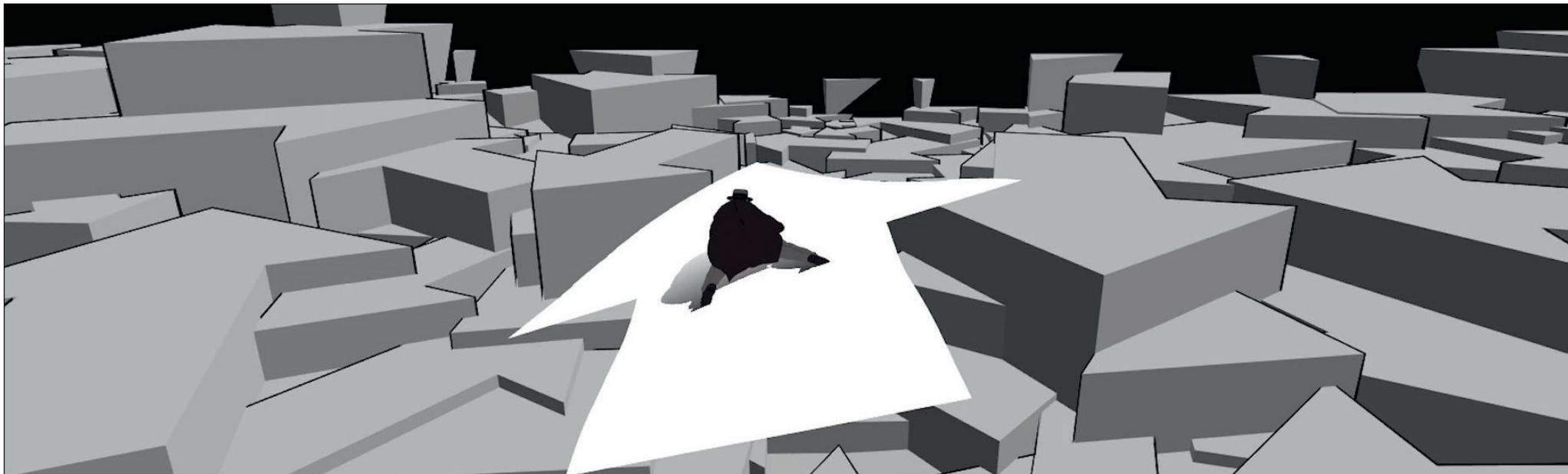
SUR **arte** CREATIVE

AVEC LES CASQUES VR Samsung Gear^{VR} ET **oculus**



SUR ÉCRAN TACTILE ET CARDBOARD

ET SUR arte.tv/sens



S·E·N·S^{VR}

LA GENÈSE

SENS^{VR} est tiré d'un roman graphique de Marc-Antoine Mathieu. Le dessinateur explore depuis longtemps les limites du genre dans chacun de ses livres. Les game designers Charles Ayats et Armand Lemarchand y ont vu un univers rêvé pour une exploration en réalité virtuelle.

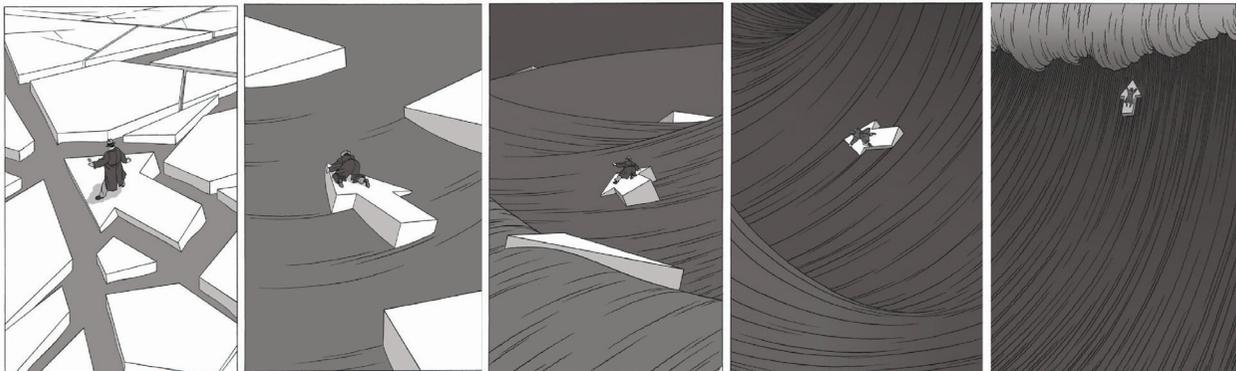
SENS^{VR} déploie l'esprit et l'univers graphique du livre en 3D (personnage, décors, lignes tracées à la main, jeux d'ombres ...), repense son scénario et le lien étrange qui unit le lecteur au personnage. Le jeu prend des libertés avec tous les codes des genres qu'il croise : ceux de la BD, du jeu vidéo et de la réalité virtuelle. Les dédoublements du personnage (en vue intérieure et extérieure), l'espace épuré et l'histoire – aux limites du conte philosophique – en font une œuvre unique et pourtant facilement appréhendable par un large public.





MARC-ANTOINE MATHIEU

Marc-Antoine Mathieu a fait ses études à l'école des Beaux Arts d'Angers avant de travailler au sein d'une agence spécialisée dans la création d'expositions en tant que graphiste-scénographe. En 1990, il publie son premier album, *L'Origine*, qui lui permet de se faire remarquer en remportant de nombreux prix, dont le prix *Alpha-Art coup de cœur* au festival d'Angoulême en 1991. Avec plus d'une douzaine d'albums publiés, et de nombreuses récompenses à son actif, Marc-Antoine Mathieu est désormais un auteur incontournable de la BD française.



MERCREDI 19 OCTOBRE 2016



OTTO L'HOMME RÉÉCRIT

DE MARC-ANTOINE MATHIEU

ÉDITIONS DELCOURT
ALBUM CARTONNÉ
72 PAGES
305 X 196
EAN : 978-2-7560-8019-2
PRIX : 19,50 €

CONTACT PRESSE ÉDITIONS DELCOURT :
MAUD BEAUMONT - 01 56 03 92 36
MBEAUMONT@EDITIONS-DELCOURT.FR

Otto Spiegel, artiste performeur reconnu, glisse peu à peu dans des questionnements existentiels qui creusent son être et finissent par l'envahir tout entier. Il n'a encore jamais vécu pareil vertige, pareil abîme intérieur. Marc-Antoine Mathieu livre des éléments de réponse inattendus dans une fable moderne, récit d'un homme à la découverte de lui-même.