

NFB INTERACTIVE ONF INTERACTIF

**VIRTUAL REALITY/
RÉALITÉ VIRTUELLE**

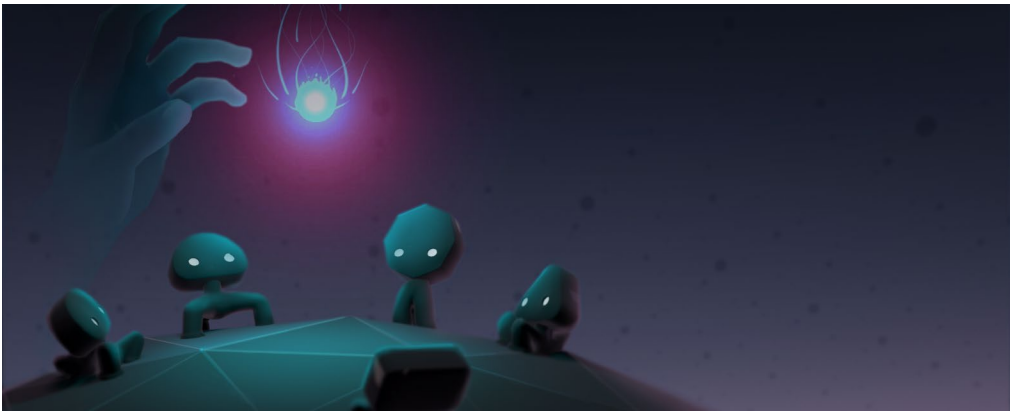


THE BOOK OF DISTANCE | LE LIVRE DE LA DISTANCE

25 MIN | 2020 | RANDALL OKITA | VALVE INDEX, HTC VIVE, OCULUS RIFT, WINDOWS MIXED REALITY | NFB/ONF ENGLISH, FRENCH, JAPANESE / FRANÇAIS, ANGLAIS, JAPONAIS

In 1935, Yonezo Okita left his home in Hiroshima, Japan, and began a new life in Canada. Then war and state-sanctioned racism changed everything—he became the enemy. Three generations later, his grandson, artist Randall Okita, leads us on an interactive virtual pilgrimage through an emotional geography of immigration and family to recover what was lost.

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. Trois générations plus tard, son petit-fils, l'artiste Randall Okita, nous convie à un pèlerinage interactif virtuel dans une émouvante histoire d'immigration et de famille, à la recherche d'un passé perdu.



AGENCE

5-10 MIN | 2020 | PIETRO GAGLIANO | VALVE INDEX, HTC VIVE, OCULUS RIFT, WINDOWS MIXED REALITY | NFB/ONF ENGLISH WITH FRENCH, SPANISH, GERMAN, KOREAN, JAPANESE AND SIMPLIFIED CHINESE SUBTITLES / ANGLAIS AVEC SOUS-TITRES EN FRANÇAIS, ESPAGNOL, CORÉEN, JAPONAIS ET CHINOIS SIMPLIFIÉ

Agence places the fate of artificially intelligent creatures in your hands. Will you help to maintain their peaceful existence, or throw them into a state of chaos? A dynamic film that merges cinematic storytelling, artificial intelligence, and user interactivity, *Agence* is never the same twice.

Agence remet entre vos mains le destin de créatures dotées d'une intelligence artificielle. Les aiderez-vous à poursuivre leur paisible existence, ou les plongerez-vous au contraire en plein chaos? Ce film dynamique qui allie le récit cinématographique et l'intelligence artificielle à l'interactivité avec l'utilisateur n'est jamais le même.



PARLIAMENT: THE VIRTUAL EXPERIENCE | PARLEMENT : L'EXPÉRIENCE VIRTUELLE

**15 MIN | 2020 | VALVE INDEX, HTC VIVE, OCULUS RIFT, OCULUS RIFT DK2, WINDOWS MIXED REALITY |
LIBRARY OF PARLIAMENT, NFB / BIBLIOTHÈQUE DU PARLEMENT, ONF
ENGLISH, FRENCH / FRANÇAIS, ANGLAIS**

This immersive journey takes you deep into the heart of Parliament, where historic spaces spring to life with magic realism. This groundbreaking VR experience combines photorealism with vivid sound, colour and light.

Ce voyage au cœur du Parlement vous plonge dans un univers immersif où des lieux historiques prennent vie avec un réalisme magique saisissant. Cette expérience de réalité virtuelle innovatrice conjugue photoréalisme, couleurs vives et effets de lumière.



BLIND VAYSHA VR | VAYSHA L'AVEUGLE RV

8 MIN | 2017 | SAMSUNG GEAR | THEODORE USHEV | ENGLISH/FRENCH, ANGLAIS/FRANÇAIS

Vaysha is not like other girls: her left eye sees only the past, and her right eye only the future. "Blind Vaysha"—that's what everyone calls her. Experience the immersive VR version of this visually stunning Oscar®-nominated short. Produced by the NFB. Based on the film nominated for Best Animated Short Film 89th Academy Awards®.

Vaysha n'est pas une fille comme les autres. Elle ne voit que le passé de l'œil gauche et le futur de l'œil droit. Vaysha l'aveugle... c'est ainsi que tout le monde l'appelle. À expérimenter en réalité virtuelle. Produit par l'ONF. Basé sur le film en nomination dans la catégorie meilleur court métrage d'animation 89^e cérémonie des OSCARS®.



INSIDE INSITE

**8 MIN | 2017 | SAMSUNG GEAR
ENGLISH, FRENCH SUBTITLES/
ANGLAIS, SOUS-TITRES FRANÇAIS**

To combat Canada's increasing number of drug overdoses, the federal government introduced legislation that makes it easier to open supervised drug-injection sites. Produced by the NFB.

Afin de contrer le nombre grandissant de surdoses, le gouvernement canadien a adopté de nouvelles lois visant à faciliter l'ouverture de centres d'injection supervisée à travers le pays.
Produit par l'ONF.



TIDAL TRACES | EFFET MER

4 MIN | 2018 | SAMSUNG GEAR | NANCY LEE, EMMALENA FREDRIKSSON | WORDLESS/SANS MOTS

Tidal Traces is a 360-video VR dance piece that places viewers in the centre of the performance. In it, three characters explore a new and uncertain world—moving between tranquility and ominousness, beauty and peril. Entangled in this tension, the viewer becomes the fourth character, directly composing the dance through their gaze. Produced by the NFB.

La vidéo de réalité virtuelle à 360° *Effet mer* entraîne le spectateur au cœur d'une prestation de danse. Trois protagonistes y explorent un univers nouveau et improbable oscillant entre tranquillité et inquiétude, entre beauté et péril. Pris dans cette tension, le spectateur devient le quatrième protagoniste, celui qui crée la chorégraphie à travers son regard. Produit par l'ONF.



DREAM | RÊVE

10 MIN | 2018 | OCULUS RIFT, WEB VR | PHILIPPE LAMBERT | ENGLISH/FRENCH, ANGLAIS/FRANÇAIS

Dream is an experience-generating system based on the unique mechanisms of dreams, which seem to draw on personal, collective and genetic memories. A creation by Philippe Lambert, with Édouard Lancôt-Benoit, Vincent Lambert and Caroline Robert. Produced by the NFB.

Rêve est un générateur d'expériences inspiré des mécanismes uniques des rêves qui demande que nous reconsidérons notre relation avec le monde du rêve et le monde éveillé. Une création de Philippe Lambert, avec Édouard Lancôt-Benoit, Vincent Lambert et Caroline Robert. Produit par l'ONF.



CARDBOARD CRASH

6 MIN | 2016 | VR - APP | VINCENT MCCURLEY
ENGLISH/ANGLAIS

In a world of AI and self-driving cars, who determines the algorithm to handle emergency situations? In this VR vignette, the user becomes the computer and is forced to take a hard decision.

Dans un monde d'IA et de voitures automatisées, qui détermine l'algorithme pour gérer les situations d'urgence? Dans *Cardboard Crash*, l'utilisateur devient l'ordinateur et doit prendre une décision difficile.



BEAR 71 VR

20 MIN | 2017 | DAYDREAM - WEB VR | LEANNE ALLISON, JEREMY MENDES | ENGLISH/ANGLAIS

Originally launched in 2012, *Bear 71* is an acclaimed interactive multi-user online experience told from the point of view of an omniscient female grizzly bear-dubbed “Bear 71” by the park rangers who track her. Created by Jeremy Mendes, Leanne Allison and the NFB, *Bear 71* explores how we coexist with wildlife in the age of networks, surveillance, and digital information. Produced by the National Film Board of Canada in collaboration with Google, IDFA Doclab, and Sound and Vision.

Initialement lancé en 2012, *Bear 71* est une expérience multiutilisateur en ligne exposant le point de vue d'une ourse grizzly baptisée « Bear 71 » par les conservateurs du parc national Banff qui suivent ses déplacements. Créé par Jeremy Mendes, Leanne Allison et l'ONF, *Bear 71* explore notre manière de coexister avec la faune à l'ère des réseaux sociaux, de la surveillance numérique et de l'information électronique de masse. Produit par l'ONF en collaboration avec Google, le DocLab IDFA et Sound and Vision.



THE 3RD WHEEL | LA 3^E ROUE

8 MIN | 2017 | SAMSUNG GEAR - WEB VR | ANDRÉ ROY | ENGLISH/FRENCH, ANGLAIS/FRANÇAIS

A school gym becomes the site of an experiment in reverse inclusion when non-disabled students ask for wheelchairs so that they can play basketball with their classmates, two sisters who have muscular dystrophy. Produced by the NFB.

Un gymnase devient le théâtre d'un mouvement d'inclusion inversée : des jeunes sans handicap demandent à jouer au basketball en fauteuils roulants avec leurs collègues, deux sœurs atteintes de dystrophie musculaire. Produit par l'ONF.



THE UNKNOWN PHOTOGRAPHER LE PHOTOGRAPHE INCONNU

20 MIN | 2015 | OCULUS RIFT
ENGLISH/FRENCH, ANGLAIS/FRANÇAIS

A virtual reality journey into the fragmented memories of a First World War photographer. Produced by the NFB and Turbulent.

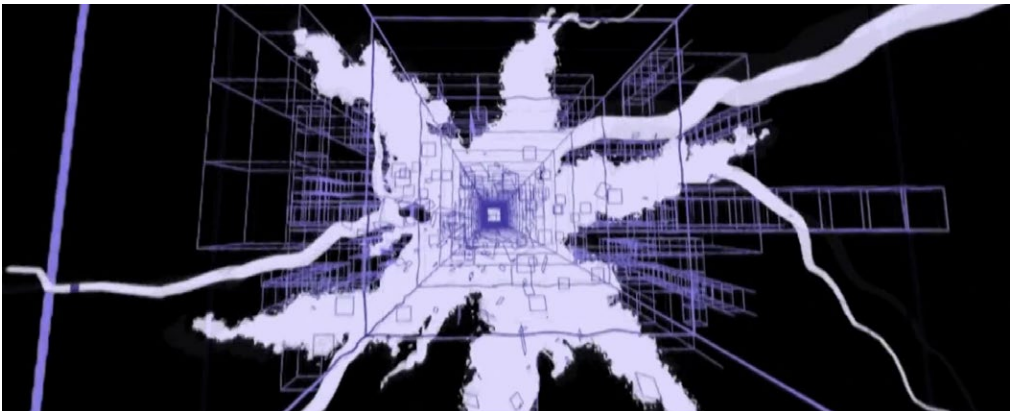
Une plongée en réalité virtuelle dans les souvenirs fragmentés d'un photographe de la Première Guerre mondiale. Produit par l'ONF et Turbulent.

WAY TO GO | JUSQU'ICI

8 MIN | 2015 | OCULUS RIFT, WEB VR | AATOOA
ENGLISH/FRENCH, ANGLAIS/FRANÇAIS

Way to Go is a walk in the woods. It's an astonishing interactive experience, a restless panorama, a mixture of hand-made animation, 360-degree video capture, music, dreaming and code; but mostly, it's just a walk in the woods... so c'mon! Produced by the NFB and AATOOA.

Jusqu'ici est une marche en forêt. C'est une expérience interactive stupéfiante, un panorama mouvant, un mélange d'animation artisanale, de vidéo 360°, de musique, de rêve et de code; mais bon, ça reste avant tout une marche en forêt... Produit par l'ONF et AATOOA.



MINOTAUR

8 MIN | 2016 | SAMSUNG VR | MUNRO FERGUSON | WORDLESS/SANS MOTS

The *Minotaur* project was created in three different versions. First conceived as a 3D stereoscopic film, it's now also available in the 2D dome format (shown at the Société des Arts Technologiques in Montreal) and in 360-degree VR. Produced by the NFB.

Le projet *Minotaur* a été décliné en trois versions : d'abord un film 3D stéréoscopique, une version dôme (2D) présentée à la Société des arts technologiques à Montréal, puis une version en réalité virtuelle (RV) à 360°. Produit par l'ONF.



BIIDAABAN: FIRST LIGHT | BIIDAABAN : PREMIÈRE LUEUR

7 MIN | 2018 | OCULUS RIFT | LISA JACKSON, MATHEW BORRETT | ENGLISH/FRENCH, ANGLAIS/FRANÇAIS

The town square has flooded, buildings and subways have merged with local flora, and Indigenous languages and knowledge are thriving in a radically different future Toronto. Here, in the future, people have found a connection to the past. As a work of Indigenous futurism, *Biidaaban* explores how the languages of Native peoples can provide a framework for understanding our place in the world and open up a space for new imaginings of the future. By Lisa Jackson, Mathew Borrett, Jam3 and the National Film Board of Canada. Produced by the NFB.

La place publique de la ville est inondée et son infrastructure, noyée dans la flore locale. Les gens se déplacent en canot. Dans ce futur radicalement différent, la vie urbaine s'épanouit. *Biidaaban : Première lueur* met en lumière le cadre que peuvent constituer les langues autochtones pour nous aider à comprendre la place qui serait la nôtre dans une version harmonieuse du plus vaste milieu urbain du Canada. Par Lisa Jackson, Mathew Borrett, Jam3 et l'ONF. Produit par l'ONF.



MUSEUM OF SYMMETRY | MUSÉE DE LA SYMÉTRIE

80 MIN | 2018 | HTC VIVE, HMD ODYSSEY | PALOMA DAWKINS | ENGLISH/FRENCH, ANGLAIS/FRANÇAIS

An absurdist mind-and-body romp through the highest clouds to the ocean deep, *Museum of Symmetry* is the explosive feel-good alter-universe of cartoonist and animator Paloma Dawkins—a room-scale VR experience with 2D animation in a 3D playground. Produced by the NFB.

Invraisemblable papillonnage du corps et de l'esprit propulsés tour à tour aux confins des nuages et jusqu'aux profondeurs de l'océan, *Musée de la symétrie* illustre l'univers parallèle pétillant et joyeux de la bédéiste et animatrice Paloma Dawkins. Une expérience de réalité virtuelle où l'animation en 2D se déploie dans un terrain de jeu en 3D à l'échelle d'une pièce. Produit par l'ONF.

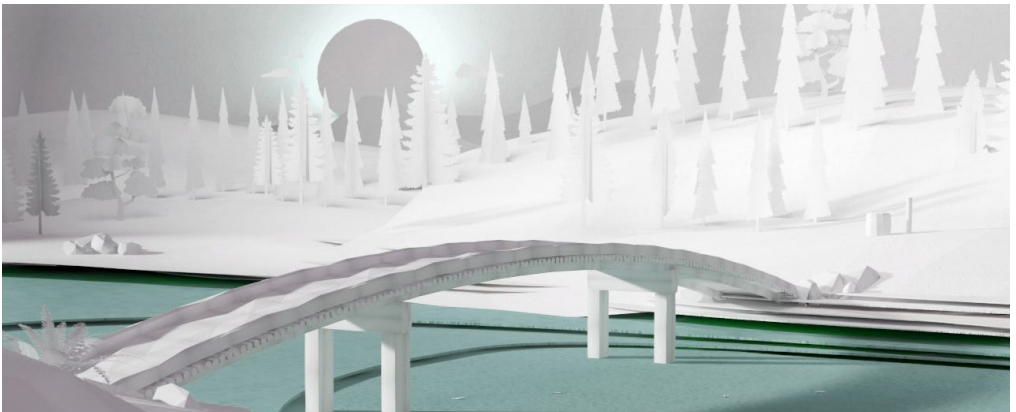


ROXHAM

15 MIN | 2018 | OCULUS RIFT, WEB VR | MICHEL HUNEULT | ENGLISH/FRENCH, ANGLAIS/FRANÇAIS

This immersive story centres on Roxham Road, a small section of the border where people are arrested and welcomed at the same time. Photographer Michel Huneault documented border interceptions of asylum seekers moving from the United States to Canada and their confusing quest for a safe place. Created by Michel Huneault, with Maude Thibodeau and Chantal Dumas, produced by the NFB, in collaboration with Le Devoir, Phi and Dpt. Produced by the NFB.

Un récit immersif sur le chemin Roxham, fragment de frontière où l'on arrête et où l'on accueille à la fois. Le photographe Michel Huneault documente l'interception de demandeurs d'asile passant des États-Unis vers le Canada et leur quête confuse d'un lieu sûr. Une création de Michel Huneault, avec Maude Thibodeau et Chantal Dumas, produite par l'ONF, en collaboration avec Le Devoir, Phi et Dpt. Produit par l'ONF.



HOMESTAY | L'ÉCHANGE

20 MIN | 2018 | HTC VIVE | PAISLEY SMITH, JAM3, NFB DIGITAL STUDIO
ENGLISH/FRENCH, ANGLAIS/FRANÇAIS

Homestay is one family's story of life with international students—a look at how complete immersion in another culture can create a clash of expectations and change our understanding of family, hospitality, nationality and love. Produced by the NFB.

L'échange relate la vie d'une famille qui accueille des étudiants étrangers et montre comment l'immersion totale dans une autre culture peut causer un décalage entre les attentes et la réalité, et bousculer notre conception de la famille, de l'hospitalité, de la nationalité et de l'amour. Produit par l'ONF.

CONTACTS

NATHALIE BOURDON

DIRECTOR, DISTRIBUTION
& MARKET DEVELOPMENT /
DIRECTRICE, DISTRIBUTION &
DÉVELOPPEMENT DE MARCHÉ

+1-514-995-0095
N.BOURDON@NFB.CA

LOUIS-CHARLES MIGNOT-GRENIER

AGENT, SALES & MARKET
DEVELOPMENT / AGENT,
VENTES & DÉVELOPPEMENT
DE MARCHÉ

+1-514-242-6264
L.GRENIER@NFB.CA

TAMMY PEDDLE

MARKETING MANAGER
NFB INTERACTIVE /
AGENTE DE MISE EN MARCHÉ
ONF INTERACTIF

+1-514-996-7776
T.PEDDLE@NFB.CA