VIRTUAL REALITY PAVILION

01.03 - 19.03

PROGRAMME

neimënster

01.03 – 18:30 – neimënster
OPENING RECEPTION / RÉCEPTION D'INAUGURATION

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

Rejoignez-nous pour célébrer l'ouverture officielle du Pavillon de Réalité Virtuelle et découvrez le programme de cette année ainsi que les initiatives du Luxembourg en matière de VR.

FREE ENTRY / ENTRÉE GRATUITE

Monday to Wednesday 10 am - 7 pm, Thursday 10 am - 8 pm, Friday 10 am - 8 pm, Saturday 11 am - 8 pm, Sunday 11 am - 7 pm

4

VR DAY

8

VIRTUAL REALITY EXPERIENCES

30

VR CINEMA

31

VR TO GO

32

GAME JAM

34

PRACTICAL INFORMATION

BACK COVER

PARTNERS

La 6e édition du Pavillon VR rassemblera une nouvelle fois des films en réalité virtuelle primés dans le monde entier et des œuvres d'art utilisant des technologies immersives comme la réalité augmentée et le son binaural pour créer des expériences émotionnelles, hypnotiques et engageantes. La sélection d'œuvres du Pavillon présente des films qui documentent les réalités humaines les plus crues et d'autres qui explorent les frontières entre fiction et réalité. Notre programmation repousse les limites de la narration immersive pour nous transporter du passé au présent, de la découverte des détails architecturaux complexes de Notre-Dame de Paris, à la toute première expérience VR capturée à l'extérieur de la Station spatiale internationale. C'est aussi dans le cadre du Pavillon qu'auront lieu la 5e journée professionnelle VR Day ainsi qu'une Game Jam étudiante. **Curateur du Pavillon VR : PHI Montréal**

The 6th edition of the VR Pavilion will bring together award-winning virtual reality films from around the world and artworks using other immersive technologies like augmented reality and binaural sound to create emotional, mesmerizing and engaging experiences. The Pavilion's selection showcases films that document the rawest human realities and others that explore the boundaries between fiction and reality. Our programme pushes the limits of immersive storytelling and takes us from the past to the present, from discovering the intricate architectural details of the Notre-Dame Cathedral to participating in the first-ever VR experience captured outside the International Space Station. The VR Pavilion will also host the 5th edition of the VR Day industry event and a student Game Jam.

Curator VR Pavilion: PHI Montreal

VR Virtual reality / Réalité virtuelle

TRNJ Transmedia

Immersive Audio

AR Augmented Reality / Réalité Augmentée

VR DAY

02.03.2023

creative europe | desk luxembourg
MEDIA

The 5th edition of the Pavilion's VR Day will bring together national and international experts to discuss current distribution models, the growing importance of XR and immersive technology for social impact, and the rise of collective location-based experiences.
A special works-in-progress panel will focus on Luxembourg's efforts to grow the industry by exploring its role as a co-producer.

This industry event is a unique opportunity for XR and audiovisual professionals to exchange, learn from case studies and discuss current virtual, mixed, and augmented reality industry trends and opportunities. VR Day attendees will also hear from some of the artists and creators of the works exhibited at the VR Pavilion.

La 5e édition du VR Day réunira des experts nationaux et internationaux pour échanger sur les modèles de distribution, l'essor des expériences « location-based » collectives et les œuvres XR à vocation d'impact social. Un panel spécial « projets en cours » sera dédié aux efforts du Luxembourg pour promouvoir et faire évoluer le marché par le biais des coproductions internationales.

Cette rencontre sera une opportunité unique pour les professionnel.le.s de se former et de discuter des tendances et défis actuels du marché des réalités virtuelles, mixtes et augmentées. Les participants au VR Day auront également l'occasion d'écouter certains des artistes et créateurs des oeuvres exposées au Pavillon VR.

ADMISSION is free of charge but registration is required / Accès gratuit, inscription obligatoire : **events@filmfund.etat.lu**

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

VR Day is organised in cooperation with Creative Europe MEDIA Desk Luxembourg. / VR Day est organisé en collaboration avec le Desk Europe Créative MEDIA Luxembourg. **Speaker lineup may be subject to unforeseen changes.** / Conférenciers sous réserve de modifications.

9:30 Registration and Networking Coffee

10:00 Opening

Guy Daleiden
CEO, Film Fund Luxembourg

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

Confirmed speakers and guests

Anna Abrahams
Programmer, EYE on Art Amsterdam

Julien Becker
Producer, Director, Skill Lab

Gwen François
Director, Producer, Skill Lab

Charlotte Bruneau
Multimedia and Documentary Filmmaker

Hélène Walland
Producer, Wild Fang Films

An Oost
Producer, Cassette for Timescapes

Fernand de Amorin
Executive Producer, Tarantula Luxembourg

Bertrand Mandico
Filmmaker, Experimental Artist

Gilles Chanial
Producer, Les Films Fauves

Katayoun Dibamehr
Producer, Floréal Films

Mathieu Pradat
Director, The Roaming, Producer, La Prairie Productions

Glen Neath
Artistic Director Darkfield, Eternal

Craig Quintero
Director, All that Remains

Oriane Hurard
Producer, Atlas V, Missing Pictures

Joanna Rieussec
Distributor, Adrien M & Claire B, Acqua Alta

Pedro Harres
Director, From the Main Square

Fabien Barati
Co-Founder and CEO of Emissive, Éternelle Notre-Dame

Blanca Li
Choreographer, Dancer, Film Director

Dan Tucker
Digital Curator and Producer

Nicolas Blies
Stéphane Hueber-Blies
Filmmakers, Blies Brothers

Bettina Steinbrügge
Director, Mudam Luxembourg

Anna Loporcaro
Artistic Director, KANAL-Centre Pompidou Bruxelles

Louis Cacciottolo
CEO, VRROOM

Ulrich Schrauth
Creative Director, VR HAM

Boyd van Hoeij
Programmer, Cinémathèque de la Ville de Luxembourg

Masa Spaan
Manager, Head of Programming, de Doelen

Antoine Cayrol
CEO, Atlas V,
On the Morning you Wake

François le Gall
Executive Producer, a_BAHN
Co-Founder and Associate, Velvet Flare Studio

Chloé Jarry
CEO and Producer, Lucid Realities

Liz Rosenthal
Programmer Venice Immersive, Venice International Film Festival, Executive Producer, CreativeXR

Toby Coffey
Head of Digital Development, National Theatre London

Marion Guth
Co-Founder and Executive Producer, a_BAHN

17:00 Q&A & Closing

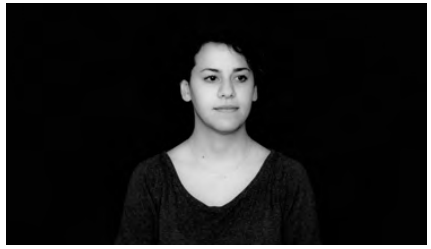
JURY

The 2023 VR competition jury brings together three international industry experts who will assess the Pavilion's works in competition and award a prize worth 4,000 euros to the best immersive experience.

This competition underlines Film Fund Luxembourg's commitment to promote new media and immersive filmmaking.

Pour l'édition 2023, le jury international composé de trois experts en œuvres immersives sera chargé d'analyser les œuvres et de décerner un prix de 4.000 euros à la meilleure expérience immersive.

Cette compétition renforce l'engagement du Film Fund Luxembourg à promouvoir et à encourager les œuvres immersives



KATAYOUN DIBAMEHR

Award-winning producer at Floréal Films and expert in creative and cultural industries

Katayoun is an Iranian, French Canadian producer and an XR industry veteran. In 2014, she was appointed Head of the New Media Program FNC Explore at the Montreal Festival du nouveau Cinéma. In 2018, she joined the Paris-based production company Floréal Films. She is behind the award-winning productions *The Hangman at Home – VR*, (Grand Jury Prize at Venice Film Festival 2020, Cristal for Best VR at Annecy International Animation Film Festival 2021), and *Goliath: Playing with Reality* (Grand Jury Prize at Venice Film Festival 2021).

Productrice d'origine iranienne, canadienne-française, Katayoun est une vétérane de l'industrie XR. En 2014, elle a été nommée responsable du programme des nouveaux médias FNC Explore au Festival du Nouveau Cinéma de Montréal. En 2018, elle a rejoint la société de production Floréal Films. Elle est à l'origine des productions primées *The Hangman at Home - VR (Grand Prix du Jury au Festial du Film de Venise 2020, Cristal de la meilleure oeuvre VR au Festival International du Film d'Animation d'Annecy 2021) et Goliath : Playing with Reality (Grand Prix du Jury au Festival du Film de Venise 2021).*

BETTINA STEINBRÜGGE

Director of MUDAM Luxembourg

Bettina is director of MUDAM Luxembourg - Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean. From 2014 – 2022, she was the director of Kunstverein in Hamburg. She has directed Halle für Kunst Lüneburg, was curator at La Kunsthalle Mulhouse and senior curator and collection director at the Belvedere in Vienna. She has taught at Leuphana University Lüneburg and HEAD in Geneva. From 2014 – 2022 she was Professor of Art Theory at the Hochschule für Bildende Künste (HfbK) in Hamburg. From 2007 - 2017 she was a member of the program team of the Forum Expanded at the Berlin International Film Festival.

Bettina est directrice du MUDAM Luxembourg - Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean. De 2014 à 2022, elle a été directrice du Kunstverein de Hambourg. Elle a dirigé la Halle für Kunst Lüneburg, a été conservatrice à La Kunsthalle Mulhouse et conservatrice senior et responsable des collections au Belvédère à Vienne. Elle a enseigné à la Leuphana Universität Lüneburg et à la HEAD à Genève. De 2014 à 2022, elle a été professeur de théorie de l'art à la Hochschule für Bildende Künste (HfbK) de Hambourg. De 2007 à 2017, elle a fait partie de l'équipe de programmation du Forum Expanded du Festival International du Film de Berlin.

DAN TUCKER

Executive Producer, Immersive Exhibitions & Touring

Dan is an award winning digital producer and curator who has worked with broadcasters, digital agencies, startups and international artists. Passionate about interaction and story, Dan works in the intersection between multiple screen industries, from television documentary to virtual reality. As Curator of Alternate Realities for Sheffield International Documentary festival, Dan created a touring exhibition of digital art and documentary. More recently, Dan has been a Commissioning Exec for BBC Arts and Arts Council England's New Creatives, Head of Partnerships for York Mediale, Researcher for the BFI and Producer of the CreativeXR project Dazzle 2021.

Dan est un producteur et curateur numérique primé qui a travaillé avec des diffuseurs, des agences numériques, des startups et des artistes internationaux. Passionné par l'interaction et les histoires, Dan travaille à l'intersection de plusieurs industries de l'écran, allant du documentaire télévisé à la réalité virtuelle. En tant que curateur d'Alternate Realities pour le Sheffield International Documentary Festival, Dan a créé une exposition itinérante d'art numérique et de documentaire. Plus récemment, Dan a été responsable des commandes pour BBC Arts and Arts Council England's New Creatives, Head of Partnerships pour York Mediale, chercheur pour le BFI et producteur du projet CreativeXR Dazzle 2021.

VR

ALL THAT REMAINS

12' EN

BY **CRAIG QUINTERO**

PRODUCER LYNN YEH
ACTORS YU-HSIN YU, OLLIE HUANG, HSU-FANG TUNG, CHIH-HEN HSU, CARL JOHNSON

We are comforted by "facts." The sun rises in the east. There are twenty-four hours in a day. I exist. These truisms simplify our lives, and enable us to get through the process of living. *All That Remains* is a meditation on the fluid boundary between dream and reality.

Nous trouvons un confort dans les « faits ». Le soleil se lève à l'est. Il y a vingt-quatre heures dans une journée. J'existe. Ces truismes nous simplifient la vie, nous permettent de passer à travers le processus de notre existence. *All That Remains* est une méditation sur la frontière fluide entre rêve et réalité.

Official Selection - Venise Immersive, 79th Venise International Film Festival, 2022

Official Selection, Thessaloniki International Film Festival, 2022

VR

CONTAINER

17' EN MACUA

BY MEGHNA SINGH & SIMON WOOD

PRODUCTION COMPANY SALTPETER
CINEMATOGRAPHER MICHAEL CARTER
MUSIC SHANE COOPER
SOUND JAMES OLIVER

Container makes visible the "invisibilised" bodies enabling our consumer society. Confronting slavery through an ever-transforming shipping container, the past becomes the present, the invisible become visible.

Container rend visible les corps « invisibilisés » qui permettent notre société de consommation. En confrontant l'esclavage à un conteneur maritime en constante évolution, le passé devient le présent, l'invisible devient visible.

World Premiere at the 78th Venice International Film Festival, 2021

Special Screening, Nobel Week Dialogue, 2021

VR

ÉTERNELLE NOTRE-DAME

5' EN FR

BY **EMISSIVE & BRUNO SEILLIER**

PRESENTED BY **ORANGE**

WRITTEN BY BRUNO SEILLIER

ANIMATION BY EMISSIVE

Éternelle Notre-Dame is a technological challenge that allows the audience to immerse themselves in the history of Notre-Dame Cathedral and its treasures, from its construction in the Middle Ages to the current restoration project.

Éternelle Notre-Dame est un défi technologique qui permet au public de s'immerger au cœur de l'histoire de la cathédrale Notre-Dame de Paris et de ses trésors, depuis sa construction au Moyen Âge jusqu'au chantier de restauration actuel.

VR Location-Based Entertainment of the Year, AIXR VR Awards, 2022

VR

FROM THE MAIN SQUARE

19 – 22' NONE

BY **PEDRO HARRES**

PRODUCER LORENA JUNGHANS
ART DIRECTION DANIEL EIZIRIK & PAULO LANGE
ANIMATION SAMUEL PATTHEY & SOFIA SCHÖNBON

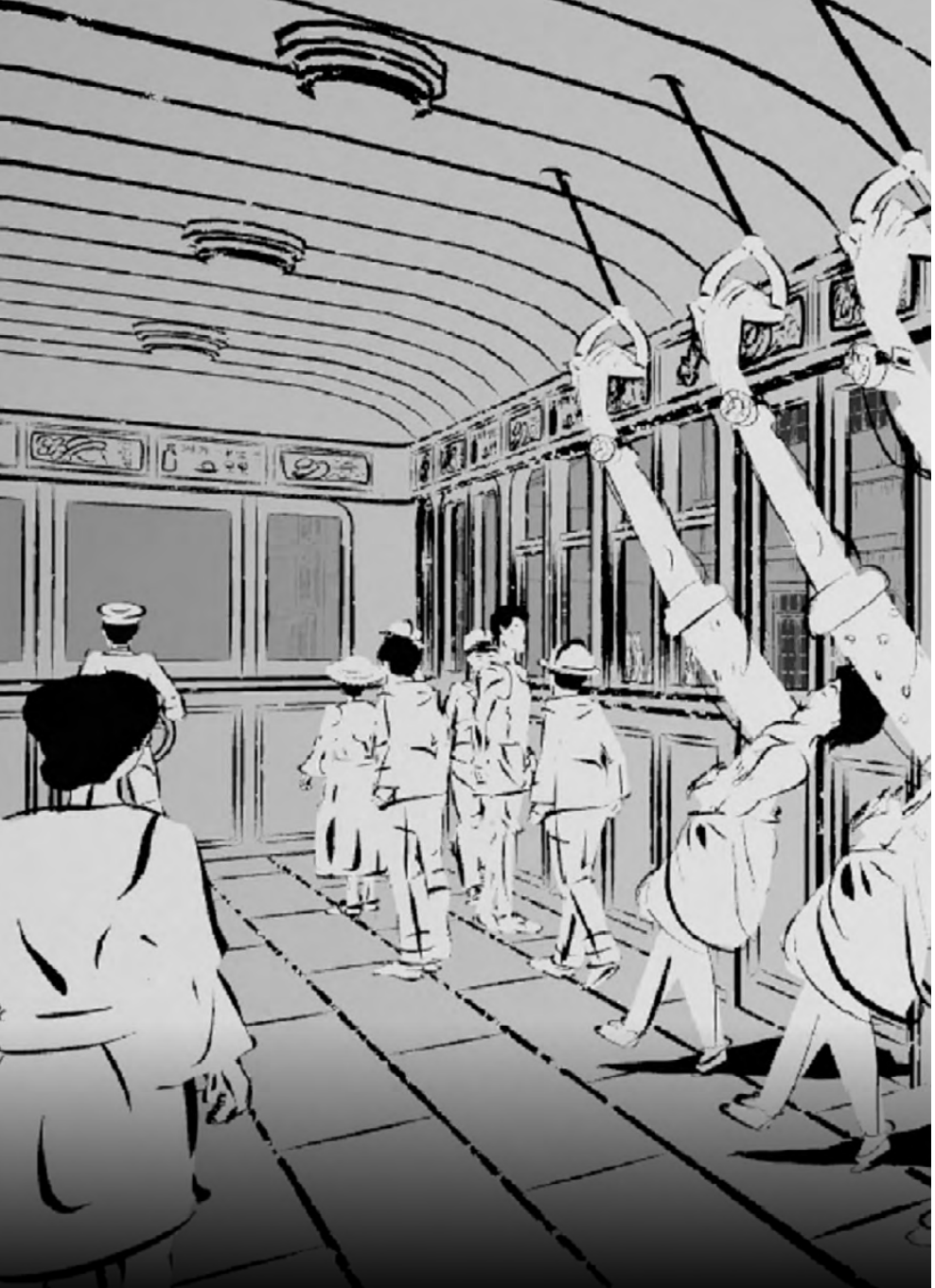
A compact illustration of social disruption. A civilisation blossoms, with all its contradictions, only to become a danger to itself.

Une illustration compacte d'une rupture sociale. Une civilisation qui s'épanouit, avec toutes ses contradictions, pour enfin devenir un danger pour elle-même.

Gran Jury Prize - Venise Immersive, 79th Venise International Film Festival, 2022

Horizon Prize - Montréal Festival du Nouveau Cinéma, 2022

Best Immersive Film - Thessaloniki International Film Festival, 2022



VR

KUBO WALKS THE CITY

20' EN FR KO

BY HAYOUN KWON

GRAPHIC DESIGN ADRIEN CACHINHO

PRODUCTION RICHARD TURCO

Like an "ethno-detective," follow the footsteps of Kubo, a Korean writer in his urban flanerie in Seoul in 1934, when Korea was under Japanese occupation.

Tel un « ethno-détective », vous suivez les traces de Kubo, un écrivain coréen dans sa flânerie urbaine à Séoul en 1934, alors que la Corée est sous occupation japonaise.

Storyscape Award, Tribeca Festival, 2022

Special Jury Prize, New Images Festival, 2022

Nominee, XR Must Awards, 2022

VR

MISSING PICTURES

57' FR EN DE KO ZH

Made in/With Luxembourg

BY CLÉMENT DENEUX

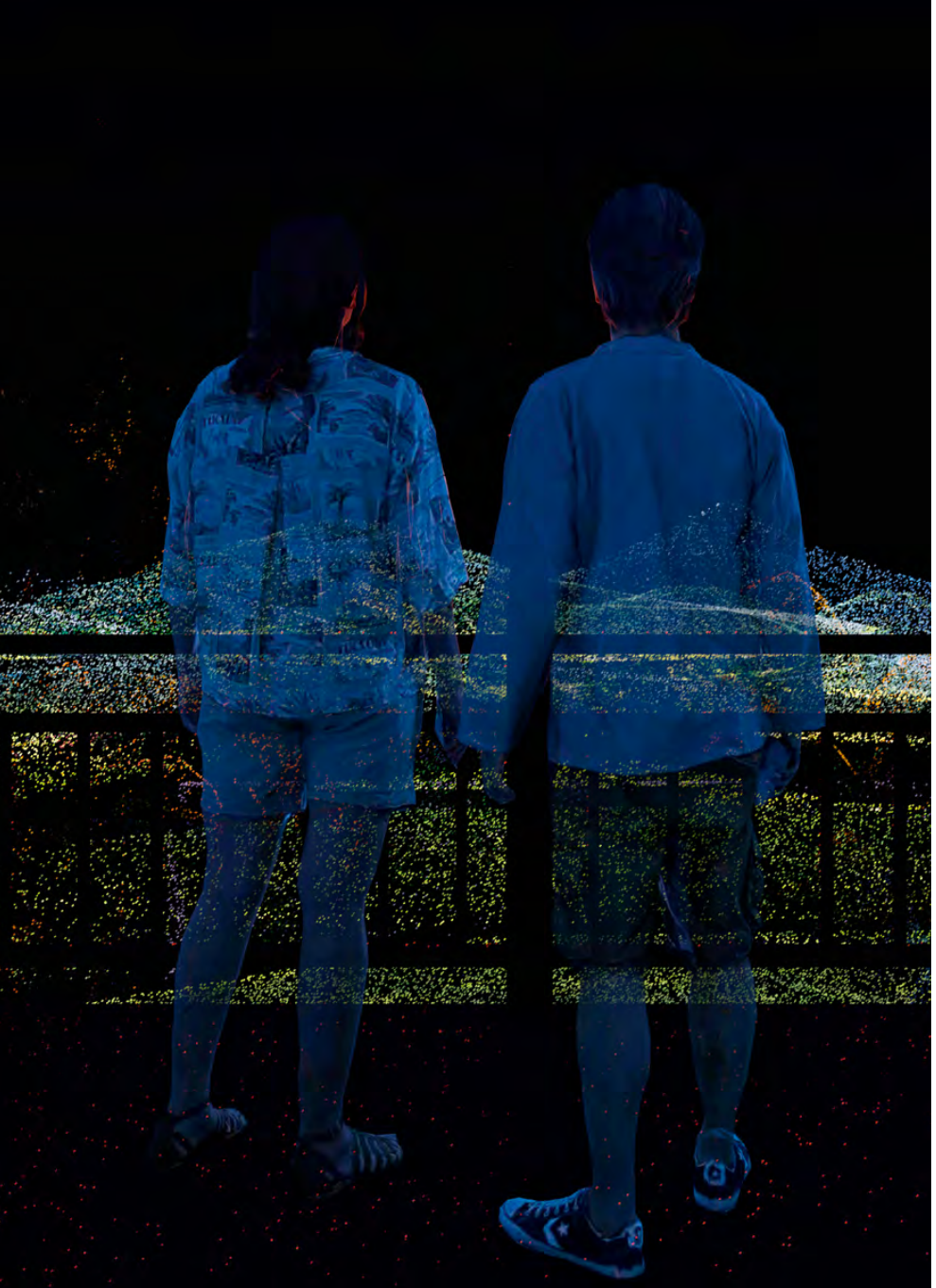
ORIGINAL IDEA JOSEPH BEAUREGARD

PRODUCTION ATLAS V, ARTE FRANCE, BBC, SERENDIPITY, PTS TAIWAN, WILD FANG FILMS, GIIOII

MISSING PICTURES is a series in VR that brings to life unmade films by Abel Ferrara, Tsai Ming-Liang, Catherine Hardwicke, Lee Myung-Se, and Naomi Kawase. Each episode invites them to narrate why the movie is important for them and why it was never made.

MISSING PICTURES donne vie à des films non réalisés d'Abel Ferrara, Tsai Ming-Liang, Catherine Hardwicke, Lee Myung-Se et Naomi Kawase. Chacun des 5 épisodes raconte pourquoi le film est important pour le cinéaste et pourquoi il n'a jamais été réalisé.

Official Selection, BIFAN, 2022



VR

ON THE MORNING YOU WAKE (TO THE END OF THE WORLD)

42' EN FR SUB .DE

BY MIKE BRETT, STEVE JAMISON, PIERRE ZANDROWICZ, ARNAUD COLINART

WITH DR. HEOLIMELEIKALANI OSORIO

PRODUCTION ATLAS V AND ARCHER'S MARK

On January 13th, 2018, all of Hawai'i received an SMS that read: **BALLISTIC MISSILE THREAT INBOUND TO HAWAI'I. SEEK IMMEDIATE SHELTER. THIS IS NOT A DRILL.** For 38 minutes every citizen of Hawai'i experienced a world where nuclear weapons exist.

13 janvier 2018, Hawaï. Partout le même message : **« MENACE DE MISSILE BALISTIQUE AU-DESSUS DE HAWAÏ. ABRITEZ-VOUS IMMÉDIATEMENT. CECI N'EST PAS UN EXERCICE. »** 38 minutes avant le démenti, pendant lesquelles les habitants ont subi une alerte nucléaire.

World Premiere, Winner - XR Experience, SXSW, 2022

Special Jury Award, New Images Festival, 2022

VR

SPACE EXPLORERS – SPACEWALKERS

19' EN

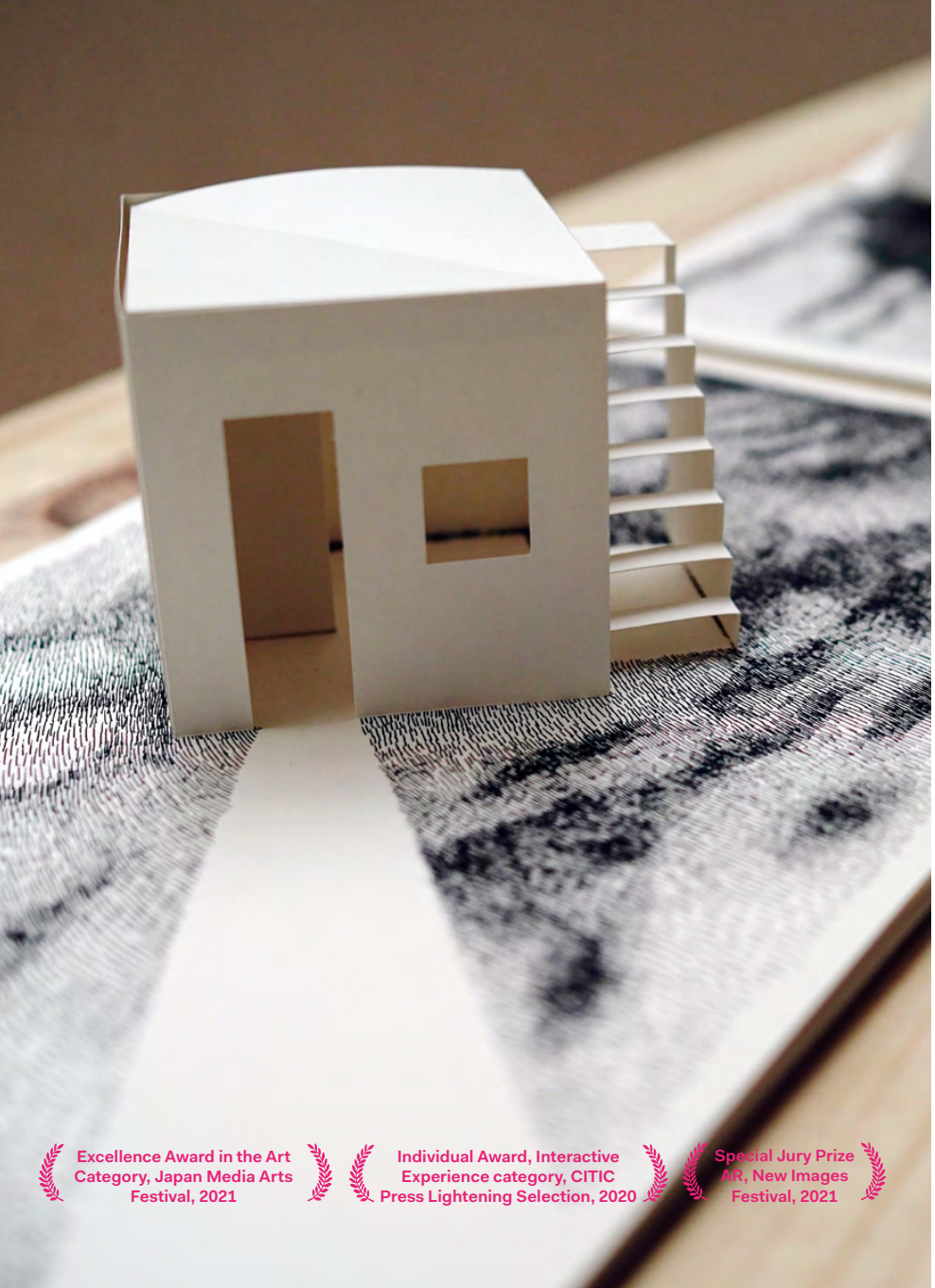
BY FÉLIX AND PAUL STUDIO

DIRECTORS FÉLIX LAJEUNESSE, PAUL RAPHAËL
EXECUTIVE PRODUCERS STÉPHANE RITUIT, JONATHAN WOODS, MIA TRAMZ, IAN OREFICE, CLÀUDIA PRAT, RYAN HORRIGAN

PRODUCER KATARINA SOUKUP

Experience history as you immerse yourself in the world's first-ever spacewalk outside the International Space Station captured in cinematic VR as if you were actually there. Take in a view of our world like never before.

Entrez dans l'histoire en vous immergeant dans la toute première sortie dans l'espace à l'extérieur de la Station spatiale internationale, filmée en réalité virtuelle comme si vous y étiez. Profitez d'une vue de notre monde comme jamais auparavant.



Excellence Award in the Art Category, Japan Media Arts Festival, 2021

Individual Award, Interactive Experience category, CITIC Press Lightening Selection, 2020

Special Jury Prize AR, New Images Festival, 2021

AR

ACQUA ALTA – LA TRAVERSÉE DU MIROIR

15' NONE

BY **ADRIEN M & CLAIRE B**

CHOREOGRAPHY DIMITRI HATTON AND SATCHIE NORO
SOUND DESIGN OLIVIER MELLANO

COMPUTER DEVELOPMENT RÉMI ENGEL
CONCEPT AND ARTISTIC DIRECTION CLAIRE BARDAINNE AND ADRIEN MONDOT

Acqua Alta is a story. That of a woman, a man, a house. A daily routine, absurd and filled with discrepancies. But one wet rainy day, their life is turned upside down: the rising waters drown their home in an ink-coloured sea. The woman slips and disappears.

Acqua Alta raconte une histoire. Une femme, un homme, une maison. Un quotidien absurde et cousu de discorde. Mais un jour de pluie, la vie chavire : la montée des eaux engloutit la maison dans une mer d'encre. La femme glisse et disparaît.

ETERNAL

20′ EN FR

BY **DARKFIELD RADIO**

PERFORMERS LLOYD HUTCHINSON (EN), RAUL FERNANDES (FR)
ARTISTIC DIRECTORS DAVID ROSENBERG & GLEN NEATH
ASSOCIATE DIRECTOR MATTHEW BLAKE
CREATIVE PRODUCER VICTORIA EYTON
PRODUCTION COORDINATOR MARIO RUIZ
LANGUAGE CONSULTANT—MONTREAL BRIGITTE POUPART
LANGUAGE CONSULTANT—UK LIAM REES
ORIGINAL COMMISSIONER BRAM STOKER FESTIVAL

ETERNAL is a 20-minute immersive audio experience for one person, alone in their bed. It explores the quandary of eternal life and wonders what price you would settle for to achieve it. *ETERNAL* is suitable for those 14+.

ÉTERNELLE est une expérience audio immersive pour une personne, seule dans un lit. D'une durée de 20 minutes, l'œuvre explore le dilemme d'une vie éternelle et vous interroge sur le prix à payer pour l'obtenir. *ÉTERNELLE* convient aux 14+.

Digital Dozen: Breakthroughs in Storytelling Awards, 2021, for DARKFIELD Radio Season One

A COLÔNIA LUXEMBURGUESA

20' – 5H30 EN FR LUX PT DE
SUB EN SUB FR SUB PT SUB DE

Made in/With Luxembourg

GENRE TRANSMEDIA DOCUMENTARY
DIRECTOR DOMINIQUE SANTANA
RESEARCH DOMINIQUE SANTANA
PRODUCER BERNARD MICHAUX, SAMSA FILM

CO-PRODUCERS C2DH – LUXEMBOURG CENTRE FOR CONTEMPORARY AND DIGITAL HISTORY, CNA – CENTRE NATIONAL DE L'AUDIOVISUEL

A Colônia Luxemburguesa unveils a century of steel-framed migration between Luxembourg and Brazil. This transmedia documentary delves into intersecting stories from different angles and across different platforms – an interactive and participatory experience to draw a multifaceted portrait of a curious Colônia forged by steel.

OUT OF COMPETITION

A Colônia Luxemburguesa dévoile un siècle d'histoires croisées entre le Bassin Minier et Minas Gerais au Brésil – une expérience interactive et participative à travers différentes perspectives et plateformes traçant un portrait de cette curieuse colonie forgée par l'acier.

VR Pavilion

The VR Pavilion is also on Facebook and Instagram! Follow us to keep up to date with the programme, upcoming events and news.

Suivez-nous sur nos réseaux sociaux et restez informés du programme, des événements et des dernières actualités.

VR CINEMA

A dedicated VR cinema space, located in neimënster's reception area, will screen a selection of award-winning 360° films. Take a seat in one of the VR cinema's revolving chairs and let yourself be carried away to worlds both faraway and near!

Un cinéma VR, situé dans l'espace accueil de neimënster, proposera une sélection de films 360° primés et inédits. Prenez place dans une des chaises pivotantes et laissez-vous emporter vers des horizons captivants et inattendus !

VR TO GO

The VR Pavilion lives on!

Starting on 19 March, take the Pavilion home with you with VR to Go!

After a successful launch in 2021, the Pavilion's "VR to Go" solution offers rental VR headsets to allow visitors to extend the festival experience. Based on the model developed by PHI, the Pavilion's trusted partner in Montréal, the headsets available "To Go" will screen award-winning films from the Pavilion's VR cinema, which audiences can enjoy in their own time, from the comfort of their own home.

Le Pavillon VR s'invite chez vous !

À partir du 19 mars, profitez de l'offre « VR to Go ».

Après son succès en 2021 et 2022, la formule « To Go » avec ses casques VR en location fera son retour à partir du 19 mars. Cette solution développée à Montréal par le centre PHI, partenaire de confiance du Pavillon, proposera une sélection des films issus du Cinéma VR et permettra ainsi aux spectateurs de prolonger l'expérience festivalière depuis le confort de leur maison.

A rigorous health and cleaning protocol applies.
Un protocole sanitaire et de nettoyage rigoureux est appliqué.

GAME JAM

The Virtual Reality Pavilion will host its first Game Jam from 10 to 12 March 2023

The *Game Jam* will challenge students in programming, game design and game development-related fields to create a video game using 3D assets provided by Luxembourg animation studios.

Participants will dive into an intensive and exciting 48-hour competition, empowering them to build their own video game. As a part of the event, students will split into groups, combining their knowledge, skills and passion for technology to demonstrate how much a capable and creative team can achieve even in a very short time when given the correct tools. Meanwhile, professionals and developers from the Luxembourg film and animation industry will set the competition rules and observe, evaluate and share their expertise with the teams.

Le Pavillon de Réalité Virtuelle accueillera la 1re édition de sa *Game Jam* du 10 au 12 mars 2023.

La *Game Jam* fera appel à des étudiants en programmation, en conception et en développement de jeux en leur permettant de créer un jeu vidéo avec des assets 3D fournis par les studios d'animation du Luxembourg.

Les participants se plongeront dans une compétition intensive et passionnante de 48 heures, leur permettant de créer leur propre jeu vidéo. Dans le cadre de l'événement, les étudiants seront répartis en équipes, combinant leurs connaissances, leurs compétences et leur passion pour la technologie afin de montrer tout ce qu'une équipe peut réaliser, même en très peu de temps, lorsqu'elle dispose des bons outils. En même temps, des professionnels et développeurs de l'industrie luxembourgeoise du film et de l'animation établiront les règles du jeu et observeront, évalueront et partageront leur expertise avec les équipes.

JURY

FRED NEUEN
CEO and Producer at Radar

MATTHIEU BRACCHETTI
Founder and CEO of Virtual Rangers

SÉBASTIEN TASCH
Project Manager at Film Fund Luxembourg

MARION GUTH
Co-Founder of a_BAHN

La *Game Jam* est une initiative de l'association ALPA/XR avec le soutien du Film Fund Luxembourg et en collaboration avec le Digital Learning Hub, École 42 et Virtual Rangers / The Game Jam is an initiative of the ALPA/XR association with the support of Film Fund Luxembourg and in collaboration with Digital Learning Hub, École 42 and Virtual Rangers.

PRACTICAL INFORMATION

AGE RESTRICTIONS & HEALTH WARNINGS

The use of VR headsets is not recommended for children under the aged of 13. Some VR content on display is limited to viewers aged 16 or over and is marked as such in the VR Pavilion leaflet.

RESTRICTIONS D'ÂGE & PRÉCAUTIONS DE SANTÉ

L'utilisation de casques de réalité virtuelle est déconseillée aux personnes de moins de 13 ans. Certains contenus sont classés dans la catégorie « admis à partir de 16 ans » et sont signalés comme tel sur la brochure détaillée du Pavillon VR

MAIN VENUE / LIEU

neimënster
28, rue Münster
L-2160 Luxembourg

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

OPENING HOURS / HEURES D'OUVERTURE

Monday to Wednesday:
10 AM - 7 PM
Thursday and Friday:
10 AM - 8 PM
Saturday: 11AM - 8PM
Sunday: 11AM - 7PM

Lundi à mercredi :
10h00 - 19h00
Jeudi et vendredi :
10h00 - 20h00
Samedi: 11h00 - 20h00
Dimanche: 11h00 - 19h00

CONTACT

events@filmfund.etat.lu

FULL PROGRAMME / PROGRAMMATION DÉTAILLÉE

vrpavilionlux
vrpavilion

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

TICKETS / BILLETERIE

Walk-in system
No booking / sans réservation

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 et expériences 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 2023 © D.R. sauf mention contraire

PARTNERS

ORGANISATION AND COORDINATION
FILM FUND LUXEMBOURG

IN COOPERATION WITH
PHI MONTRÉAL

IN PARTNERSHIP WITH
DIGITAL LUXEMBOURG
INSTITUT FRANÇAIS LUXEMBOURG
DÉLÉGATION GÉNÉRALE DU QUÉBEC À BRUXELLES
CARGOLUX
ORANGE LUXEMBOURG
VIRTUAL RANGERS
WOLF BREWING CO.

HOSTED BY:
NEIMËNSTER
LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL

VR DAY ORGANISED
IN COOPERATION WITH CREATIVE EUROPE MEDIA DESK LUXEMBOURG

GAME JAM ORGANISED
IN COOPERATION WITH
DIGITAL LEARNING HUB
ALPA/XR
42 LUXEMBOURG

As in previous years,
Film Fund Luxembourg
had the pleasure and
privilege to rely on
the creative input,
the production skills and
the VR exhibition expertise
of PHI (Montréal) for
this 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.

FILM FUND LUXEMBOURG PHI FILMFEST neimenster digital luxembourg INSTITUT FRANÇAIS LUXEMBOURG