

IN COMPETITION

1. **Genesis** by Joerg Courtial (Germany, German/English language, 13') **Immersive experience +16**

Genesis embarks on an emotionally intense 24-h journey to experience the dramatic milestones in the evolution of earth and mankind from an unknown perspective.

Genesis intraprende un viaggio emotivamente intenso di 24 ore per vivere le drammatiche pietre miliari nell'evoluzione della terra e dell'umanità da una prospettiva sconosciuta.

2. **The Last Worker** by Jörg Tittel (UK, English language, 30') **Interactive Experience +16**

Set in a lonely, oppressive but strangely beautiful environment, The Last Worker is a unique blend of first-person narrative, work simulation and stealth strategy game play.

Ambientato in un luogo solitario, opprimente ma bello, The Last Worker è una miscela unica di narrativa in prima persona, simulazione di lavoro e gioco di strategia furtiva .

3. **MYRIAD. Where we connect. | VR Experience** by Lena Thiele (Germany, English language, 31') **Interactive Experience +16**

MYRIAD takes the scientific foundation to create an artistic world based on the carbon cycle. Our audience can choose between three different migratory stories of our protagonists: The Bald Ibis, the Green Sea Turtle and the Artic Fox.

MYRIAD prende le basi scientifiche per creare un mondo artistico basato sul ciclo del carbonio. Il nostro pubblico può scegliere tra tre diverse storie migratorie dei nostri protagonisti: l'ibis calvo, la tartaruga marina verde e la volpe artica.

4. **Anandala** by Kevin Mack (Usa, 15') **Interactive Experience +14**

Anandala is a vast labyrinth of evolving shapes and colors that visitors explore with the freedom of personal flight, like flying in a dream.

Anandala è un vasto labirinto di forme e colori in evoluzione che i visitatori esplorano con la libertà del volo personale, come volare in un sogno.

5. **Clap** by Keisuke Itoh (Japan, English language, 13') **Interactive Experience +14**

Clapping is a way of expressing emotions by using one's own body to create sound. When people want to express their admiration, they channel their emotions into their hands and clap, with energy and feeling, even if it means withstanding physical discomfort.

Battere le mani è un modo di esprimere le emozioni usando il proprio corpo per creare il suono. Quando le persone vogliono esprimere la loro ammirazione, incanalano le loro emozioni nelle loro mani e applaudono, con energia e sentimento, anche se ciò significa sopportare il disagio fisico.

6. **The Final Wish** by Haipei and Shanshan Wang (China, Chinese with English subtitles, 20') **Interactive Experience +16**

This film brings you both interactive and immersive experience through VR. The storyline will unfold simultaneously in several different spaces at the crime scene. While experiencing the story through the panoramic screen, you can switch between different scenes through the map system

Questo film offre un'esperienza sia interattiva che immersiva attraverso la realtà virtuale. La trama si svolge contemporaneamente in diversi spazi sulla scena del crimine. Mentre vivi la tua storia sullo schermo panoramico, puoi passare da una scena all'altra attraverso il sistema di mappe.

7. **Tearless** by Gin Kim (Usa/Republic of Korea, English/Korean language with English subtitles, 12') **Immersive Experience +18**

TEARLESS does not tell a story; instead, it brings the viewer into the experience of a place called Monkey House. Following the Korean War, roughly 25,000 US soldiers per year have resided in the US military bases in South Korea, occupying nearly one fifth of the nation's habitable land.

TEARLESS non racconta una storia; invece, porta lo spettatore nell'esperienza di un luogo chiamato Monkey House. Dopo la guerra di Corea, circa 25.000 soldati statunitensi all'anno hanno risieduto nelle basi militari statunitensi in Corea del Sud, occupando quasi un quinto della terra abitabile della nazione.

8. **Le bal de Paris de Blanca Li** by Blanca Li (France, English/French/Spanish from menu, 35') **Interactive Experience +16**

Adele celebrates her coming home to Paris with a great ball organized by her parents in her honor. Pierre, one of the guests, will change the course of the party. Each group of spectators will participate together, after choosing their CHANEL costume, to a love story unfolding in three acts. They will be guided physically by the principal characters played by the dancers.

Adele celebra il suo ritorno a casa a Parigi con un grande ballo organizzato dai suoi genitori in suo onore. Pierre, uno degli invitati, cambierà il corso della festa. Ogni gruppo di spettatori parteciperà insieme, dopo aver scelto il proprio costume CHANEL, a una storia d'amore che si snoda in tre atti. Saranno guidati dai personaggi principali interpretati dai danzatori.

9. **Caves** by Carlos Isabel García (Switzerland, Swiss German/English language, 19') **Immersive Experience +14**

Mankind has landed on the moon and flies around in space. But under our feet there are about a million kilometers of cave systems – only one per cent of which has been explored. The 19 minute film accompanies experienced cave explorer and mountaineer Lea Odermatt on her tours beneath the surface of the earth.

L'umanità è sbarcata sulla luna e vola nello spazio. Ma sotto i nostri piedi ci sono circa un milione di chilometri di sistemi di grotte, di cui solo l'1% è stato esplorato. Il film di 19 minuti accompagna l'esperta esploratrice di grotte e alpinista Lea Odermatt nei suoi tour sotto la superficie della terra.

10. **Il Dubbio Episode II** by Matteo Leonardi (Spain/Italy, English language, 7') **Interactive Experience/Standing +14**

Have you ever questioned your worth? Have you ever tried to prove yourself to an invisible force? The greatest artists of all time have lacked conviction and doubted themselves. But what if doubt was key to their process? In the second episode of Il Dubbio contemporary Kenyan artist Beatrice Wanjiku reflects on the premature loss of her mother and how it triggered a sense of doubt in herself and her work.

Hai mai messo in dubbio il tuo valore? Hai mai provato a metterti alla prova con una forza invisibile? I più grandi artisti di tutti i tempi hanno mancato di convinzione e hanno dubitato di sé stessi. Ma cosa accadrebbe se il dubbio fosse la chiave del loro processo? Nel secondo episodio de Il Dubbio l'artista contemporanea kenota Beatrice Wanjiku riflette sulla perdita prematura della madre e su come abbia innescato un senso di dubbio in sé stessa.

11. **Montegelato** by Davide Rapp (Italy/Italian with English subtitles, 28') **Immersive Experience +16**

The Montegelato waterfalls are located 50 Km from Rome: more than 180 movies have been shot there since the 50s. The waterfalls have served as a backdrop for the most diverse productions: a cinematic landscape that is in every time and every place. MONTEGELATO is a VR video montage, the first of its kind.

Le cascate di Montegelato si trovano a 50 Km da Roma: dagli anni '50 vi sono stati girati più di 180 film. Le cascate hanno fatto da sfondo alle produzioni più diverse: un paesaggio cinematografico che troviamo in ogni tempo e in ogni luogo. MONTEGELATO è un montaggio video VR, il primo del suo genere.

12. **Container** by Meghna Singh (South Africa, English language, 16')

Immersive Experience +16

Container makes visible the 'invisibilized' bodies enabling our consumer society. Confronting slavery through an ever transforming shipping container, the past becomes the present, the invisible become visible. We witness the shards of society: the ghosts of the past and living spectres of the modern world.

Container rende visibili i corpi "invisibili" che consentono la nostra società dei consumi. Affrontando la schiavitù attraverso un container in continua trasformazione, il passato diventa presente, l'invisibile diventa visibile. Assistiamo ai frammenti della società: i fantasmi del passato e gli spettri viventi del mondo moderno.

13. **Goliath : Playing with Reality** by Barry Gene Murphy and May Abdalla (UK/France, English language, 25')

Interactive Experience +16

Following ten years of isolation in psychiatric institutions, Joe finds a lifeline in online multiplayer gaming. From his psychotic episodes caused by schizophrenia, to the online friendships and camaraderie experienced in the gaming communities, GOLIATH: PLAYING WITH REALITY is a poignant VR experience that transports viewers inside Joe's many realities.

Dopo dieci anni di isolamento in istituti psichiatrici, Joe trova un'ancora di salvezza nei giochi multiplayer online. Dai suoi episodi psicotici causati dalla schizofrenia, alle amicizie online e al cameratismo vissuti nelle comunità di gioco, GOLIATH: PLAYING WITH REALITY è un'esperienza VR commovente che trasporta gli spettatori all'interno delle molte realtà di Joe.

14. **Samsara** by Hsin-Chien Huang (Taipei, English language, 21') **Interactive Experience +16**

In the near future, the Earth's environment is completely destroyed by the human race. We have to abandon it and find a new home in space. After hundred years of space travel, we have re-engineered our DNA and artificially evolved into a new form. We jumped through the space singularity and found a new planet to settle down

Nel prossimo futuro, l'ambiente terrestre sarà completamente distrutto dalla razza umana. Dobbiamo abbandonarlo e trovare una nuova casa nello spazio. Dopo cento anni di viaggi nello spazio, abbiamo riprogettato il nostro DNA e ci siamo evoluti artificialmente in una nuova forma. Abbiamo attraversato la singolarità spaziale e abbiamo trovato un nuovo pianeta .

15. **The Starry Sand Beach** by Nina Barbier and Hsin Huang (France, English language, 15')

Interactive Experience +14

THE STARRY SAND BEACH is a scientific fairy tale about the starry grains of sand found on multiple beaches across the East China Sea... This starry sand is called Baculogypsina sphaerulata, a particular species of Foraminifera, and is the protagonist of a local legend about the North Star, the Southern Cross and a mythical sea serpent...

THE STARRY SAND BEACH è una favola scientifica sui granelli di sabbia stellata che si trovano su più spiagge del Mar Cinese Orientale... Questa sabbia stellata si chiama Baculogypsina sphaerulata, una particolare specie di Foraminiferi, ed è protagonista di una leggenda locale sulla Stella Polare, la Croce del Sud e un mitico serpente marino...

16. **Angels of Amsterdam** by Anna Abrahams and Avinash Changa (Netherlands, English language, 30')

Interactive Experience/Standing +18

"Angels of Amsterdam" brings you to a truthful recreation of a 17th century café; in Amsterdam, where you meet four young women who left behind all they knew to try their luck in booming 17th century Amsterdam.

"Angels of Amsterdam" ti porta in una ricostruzione fedele di un caffè del XVII secolo; ad Amsterdam, dove incontri quattro giovani donne che hanno lasciato tutto ciò che sapevano per tentare la fortuna nella fiorente Amsterdam del XVII secolo.

17. **The Sick Rose** by Zhi-Zhon Tang and Yun Huang (Taipei, Chinese/English language, 17')

Immersive Experience +14

This is a story taking place in a time of raging pandemics, and all beings are in crisis. With a magical rose, a little girl is going to travel through a city filled with viruses and indifference, just to dedicate this rose to her mother who is guarding lives in the front-line hospital. During the process, she encounters cursed demonic creatures and receives help from the tribe of discriminated rats.

Questa storia si svolge in un periodo di violente pandemie e tutti gli esseri viventi sono in crisi. Una bambina viaggerà attraverso una città piena di virus e indifferenza, solo per dedicare una rosa a sua madre che sta proteggendo vite in un ospedale in prima linea. Durante il processo, incontra creature demoniache maledette e riceve aiuto dalla tribù dei ratti discriminati.

SPECIAL EVENT - OUT OF COMPETITION (Adult content)

18. **In the Mist** by Tung-Yan Chou (Taipei, 15') **Immersive Experience +18**

In a dim-lighted room filled with mist, blurred figures of men are sipping the desire and loneliness from each other. You seem to have entered a forbidden zone and fallen into a state between dreaming and being awake, gazing at someone and also being gazed at by them.

In una stanza scarsamente illuminata piena di nebbia, figure sfocate di uomini stanno sorseggiando il desiderio e la solitudine l'uno dall'altro. Sembra che tu sia entrato in una zona proibita e sia caduto in uno stato tra il sogno e la veglia, guardare qualcuno e anche essere guardato.

BIENNALE COLLEGE CINEMA VR – OUT OF COMPETITION

19. **Lavrynthos** by Fabio Rychter and Amir Admoni (Brazil/Perù, English language, 16')

Interactive Experience +16

Lavrynthos places you at the heart of the labyrinth of Crete to tell you the story of the unlikely relationship between the Minotaur and his next meal: a girl named Cora. A contemporary greek tragedy paying homage to the cradle of modern dramatic theory while challenging it at the same time.

Lavrynthos pone lo spettatore nel cuore del labirinto di Creta per raccontare la storia dell'improbabile relazione tra il Minotauro e il suo prossimo pasto: una ragazza di nome Cora. Una tragedia greca contemporanea che rende omaggio alla culla della moderna teoria drammatica sfidandola allo stesso tempo.

BEST OF VR EXPANDED – OUT OF COMPETITION

20. **Reeducated** by Sam Wolson, Ben Mauk, Nicholas Rubin, Matt Huynh (Usa/Kazakhstan, English language) **Immersive Experience +16**

REEDUCATED takes viewers inside one of Xinjiang’s “reeducation” camps, guided by the recollections of three men—Erbaqyt Otarbai, Orynbeq Koksebek, and Amanzhan Seituly—who were imprisoned together at a facility in Tacheng. Over the past several years, government authorities have turned Xinjiang, the largest region in China, into one of the most advanced police states in the world.

REEDUCATED porta gli spettatori all'interno di uno dei campi di "rieducazione" dello Xinjiang, guidati dai ricordi di tre uomini che sono stati imprigionati insieme in una struttura a Tacheng. Negli ultimi anni, le autorità governative hanno trasformato lo Xinjiang, la più grande regione della Cina, in uno degli stati di polizia più avanzati al mondo.

21. **Micro Monsters with David Attenborough** by Elliot Graves (UK/Usa, English language, 5') **Immersive Experience +14**

Discover a secret world hidden beneath your feet; the world of the amazing Micro Monsters. Find yourself shrunk down to the size of an insect to be thrown into the thrilling but dangerous world of bugs, narrated by David Attenborough. Over five episodes, experience the conflicts, courtships, and communities of this micro world.

Scopri un mondo segreto nascosto sotto i tuoi piedi; il mondo dei fantastici Micro Monsters. Ti ritroverai ridotto a dimensioni microscopiche per essere gettato nell'emozionante ma pericoloso mondo degli insetti, narrato da David Attenborough. In cinque episodi, vivi i conflitti, i corteggiamenti e le comunità di questo micro mondo.

22. **Mind VR Exploration** by Zuyun Deng (China, Chinese/English language, 15') **Interactive Experience +14**

The most cutting-edge VR digital technologies are adopted to bring an immersive experience with various elements, such as, Chinese classical architectures, implements, poems, and extraordinary imagination, to users, very impressive. It is the first time that Chinese ancient poems and Chinese classical gardens are integrated into one scene, and the unknown are revealed one by one in the form of answering.

Le tecnologie digitali VR più all'avanguardia sono adottate per offrire agli utenti un'esperienza coinvolgente con vari elementi, come architetture classiche cinesi, strumenti, poesie. È la prima volta che le poesie antiche cinesi e i giardini classici si fondono in un'opera di questo tipo e l'ignoto viene rivelato.

23. **Kusunda** by Felix Gaedtke and Gayatri Parameswara (Germany, Nepali/Kusunda language with English sub., 23') **Interactive Experience +16**

KUSUNDA is a voice-driven virtual reality experience that explores what makes a language fall asleep and what it takes to awaken one. Kusunda shaman Lil Bahadur has forgotten his indigenous mother tongue. His granddaughter, Hima, wants to revive it. Every two weeks a language falls asleep. Most languages at threat belong to indigenous communities such as Kusunda in Nepal.

KUSUNDA è un'esperienza di realtà virtuale guidata da un voce che si chiede cosa faccia morire una lingua e cosa serve per risvegliarla. Lo sciamano Kusunda Lil Bahadur ha dimenticato la sua lingua madre indigena. Sua nipote, Hima, vuole farla rivivere. Ogni due settimane una lingua muore. La maggior parte delle lingue minacciate appartiene a comunità indigene come i Kusunda in Nepal.