

DOSSIER DE PRESSE



# MUSÉE DE LA SYMÉTRIE

---

Paloma Dawkins

2018 | 20 min

---

Réalité virtuelle

---

# Sélections et prix



---

## Description courte

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.

---

## Description longue

« Ici, aucune règle ! Profitez-en, c'est tout ! »

Invitation ? Défi ? Une animatrice de jeu espiègle vous accueille à l'intérieur d'une bulle de plaisirs délicieusement déstabilisante, inspirée par la géométrie et la nature — et branchée sur des rythmes de danse contagieux.

Une fois entrés, vous avez l'impression de baigner dans une douce euphorie provoquée par la fantaisie poétique.

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. Produite par l'Office national du film du Canada, l'œuvre est créée par l'innovant studio de réalité virtuelle Casa Rara. Cette métaphore de la vie à l'échelle d'une pièce entraîne le joueur au cœur de paysages de terre, de feu, de vent et d'eau où des personnages en 2D pleins de vivacité évoluent dans un terrain de jeu en 3D. Chamboulant la narration conventionnelle propre aux jeux vidéo, **Musée de la symétrie** propose une incursion impromptue, divertissante et des plus singulières dans la réalité virtuelle.

---

# Au jeu !

Mettez votre casque Vive et offrez-vous une virée interactive kaléidoscopique !

Le jeu démarre à l'intérieur d'un musée virtuel. Alors que vous explorez le décor, un « psst » discret attire votre attention. Vous cherchez un peu, puis apercevez les yeux d'une créature sauvage, mais non moins amicale, qui vous observent dans l'obscurité. La créature vous invite à la suivre... et à laisser vos craintes derrière vous.

Chamboulant la narration conventionnelle propre aux jeux vidéo, cet élan rafraîchissant et réconfortant d'expression artistique qu'est **Musée de la symétrie** entraîne le joueur au cœur de paysages de terre, de feu, de vent et d'eau. Celui-ci est invité à faire une incursion impromptue et ludique dans la nature, mais aussi à l'intérieur de lui-même.

Cet espace ne comporte ni limite de temps ni chemin sans issue, mais se prête au contraire à tous les possibles et à la réflexion. Chacun explore à son rythme et reçoit au fil du parcours quelques encouragements.

Ajoutons toutefois que la principale surprise ne vient peut-être pas du jeu lui-même, mais de ce que l'on ressent en revenant au monde réel.

---

# À propos de la technologie

**Musée de la symétrie** est le fruit d'une visite exploratoire du Studio d'animation de l'ONF dans la réalité virtuelle interactive. Le jeu met à profit ce support puissant et innovateur pour permettre à l'utilisateur de vérifier ses hypothèses en se demandant si ce qu'il voit est « réel », ou simplement « vraisemblable ». Pour l'équipe de création, le défi consistait en somme à proposer au joueur un périple fantastique à la fois émotif et physique, et à tester les possibilités de gommer temporairement son scepticisme à l'égard de la réalité virtuelle (RV). La décision de recourir à l'animation en 2D dessinée à la main, une première dans l'univers de la RV, s'inscrivait dans cet objectif : présenter une réalité stylisée issue de l'imaginaire et de la plume d'une artiste de talent. Voici un aperçu des principaux outils technologiques qui ont permis l'incarnation de cette magie.

Le projet a d'abord pris la forme d'un jeu en 2D pour ordinateur dans lequel l'animation dessinée à la main entraînait le joueur dans une aventure ludique inspirée des formes et de la symétrie que l'on trouve dans la nature. À mesure que les environnements et les personnages prenaient forme, il est apparu de plus en plus clairement que pour susciter chez le joueur une expérience cathartique, il fallait l'amener à faire corps avec les environnements simulés. L'ONF s'est donc tourné vers le studio Casa Rara, une jeune entreprise spécialisée en réalité virtuelle ayant de l'expertise en animation, en arts graphiques et en audiovisuel (AAA) ainsi qu'en création de jeux empathiques, et désirant explorer des univers immersifs insolites. L'essentiel du concept a été adapté pour le système HTC Vive, lequel permet au joueur de marcher, de saisir et d'explorer à son rythme. Le langage artistique intuitif de Paloma a tout de suite cadré avec la forme. On a supprimé les mécanismes de jeu inutiles et allégé le récit en retirant les éléments narratifs conventionnels.

La principale difficulté a toutefois consisté à trouver la façon de rendre la réalité virtuelle convaincante au moyen de l'animation en 2D sans relief. La démarche n'avait jamais été tentée et elle comportait des écueils importants en ce qui a trait à la création aussi bien qu'à la technologie. En vue de respecter le choix stylistique atypique de Paloma Dawkins, Casa Rara a opté pour le moteur de jeu Unity, largement utilisé pour la création de jeux en 2D et en 3D. L'équipe s'est servie du module d'extension VRTK (Virtual Reality Toolkit) du moteur de jeu : ses fonctionnalités intégrées presque prêtes à l'emploi ont permis d'éliminer une partie considérable du codage à effectuer pour incorporer des éléments particuliers.

Restait ensuite à trouver un moyen de donner une profondeur aux dessins en 2D de Paloma Dawkins, créés au moyen du logiciel d'animation TVPaint. Cette opération a été exécutée en grande partie à l'intérieur du moteur de jeu Unity, à l'aide de scripts qui transforment les lutins 2D en *billboards* (surfaces 2D simulant un objet 3D et faisant toujours face à la caméra). Ainsi, peu importe la façon dont le joueur se déplace autour d'un objet en 2D dans l'espace 3D, cet objet lui fait toujours face. Le joueur a donc l'impression de se trouver immergé dans le décor en 2D parce qu'il ne voit jamais l'objet de profil, ce qui briserait l'illusion, un peu comme si on lui montrait les bords d'une feuille de papier. Casa Rara a en outre réalisé de nombreuses expériences avec les nuanceurs afin d'adapter le rendu des dessins en 2D à l'environnement 3D. Le résultat obtenu est d'une beauté et d'une uniformité étonnantes.

**Musée de la symétrie** s'adapte au casque de réalité virtuelle HTC Vive. Le jeu a été lancé en avril 2018 à l'occasion du 7<sup>e</sup> festival international A MAZE. de Berlin, consacré aux supports de jeux vidéo et d'amusement.

# Équipe

## Paloma Dawkins

Scénariste, réalisatrice, animatrice



Montréalaise d'adoption, l'animatrice autodidacte et bédéiste Paloma Dawkins étend désormais son univers artistique à la réalité virtuelle et aux jeux vidéo. Reconnue pour ses paysages fantastiques habités par d'étranges et adorables créatures, Paloma s'emploie à créer des jeux surréalistes et magnifiques. Parmi ses œuvres précédentes figurent le roman illustré aux couleurs riches et éclatantes *Summerland*, le jeu au rythme minimaliste et méditatif *ALEA*, ainsi que le jeu d'exploration psychédélique *Gardenarium*. Sa première collaboration avec l'Office national du film du Canada remonte à sa participation au programme de mentorat en animation Hothouse. Elle avait alors créé *Piqniq scientifique*, une aventure animée révélant la beauté et l'étrangeté cosmiques des structures, microscopiques ou surdimensionnées, qui nous unissent à l'univers.

Le tout dernier projet qu'a réalisé Paloma avec l'ONF s'intitule ***Musée de la symétrie***. Ce jeu d'aventures en réalité virtuelle se déroule dans une autre dimension et chamboule la narration conventionnelle, entraînant le joueur dans un invraisemblable papillonnage du corps et de l'esprit propulsés tour à tour aux confins des nuages et jusqu'aux profondeurs de l'océan.

## Casa Rara Studio

Développeur



Situé à Montréal, le studio Casa Rara crée des expériences en réalité virtuelle significatives dont le but est d'attirer un large public tout en ayant une influence positive sur la société. Son équipe chevronnée met aussi son expertise au service d'autres créateurs ou créatrices réalisant leurs propres projets. Au cours des ans, le studio a pris part à des projets éducatifs, à des récits interactifs et au développement de jeux en RV, dont le jeu de simulation sociale à venir *Earth 2*.

Dirigée par les cofondateurs Ruben Farrus et Tali Goldstein, l'équipe de Casa Rara croit que le milieu de la réalité virtuelle changera le monde et la façon dont la société perçoit le jeu vidéo. Leurs jeux donnent aux joueurs la possibilité d'explorer les aspects complexes de l'expérience humaine d'un point de vue divertissant et convivial.

En ce qui concerne ***Musée de la symétrie***, l'équipe de Casa Rara a déployé son savoir-faire collectif en matière de RV pour mener à bien la tâche complexe d'insuffler profondeur et réalisme à un univers animé en 2D dans un environnement 3D remarquablement interactif et immersif.

## Ashley Obscura

Co-auteure

Photo : Tess Roby



Ashley Obscura est une poète, rédactrice et éditrice canado-mexicaine établie à Montréal dont l'œuvre se décline en une large palette, des gazouillis cosmiques à l'art des sons ambiants mettant en lumière ses propres créations parlées en passant par la poésie visuellement stimulante. Elle est l'auteure de deux recueils de poèmes, *I Am Here* et l'imminent *Ambient Technology*, ainsi que la fondatrice et directrice-rédactrice en chef de Metatron Press. Ses poèmes ont été réunis en anthologies au Canada et aux États-Unis, et traduits en espagnol et en roumain. Elle a aussi écrit quatre nouvelles électroniques : *How to Be a Rainbow*, *LIGHGHT*, *Aura Halo* et *Oh, Inverted Universe* (en collaboration avec John Rogers). Son œuvre valorise la positivité et célèbre la vie tout en manifestant un léger penchant pour la métaphysique sexy et le mysticisme pop.

Ashley a écrit **Musée de la symétrie** avec Paloma Dawkins.

## Caila Thompson-Hannant

Compositrice



Caila Thompson-Hannant, alias Mozart's Sister, est une compositrice, musicienne et artiste exécutante qui vit à Montréal. Elle estime que c'est en grande partie grâce à son oncle, qui lui a fait découvrir l'électro-pop, qu'elle a fait le saut en musique. Après avoir fait partie de groupes art-rock originaux, comme Shapes & Sizes, Miracle Fortress et Think About Life, Caila a entrepris une carrière solo sous le nom de Mozart's Sister, un projet indie pop porté par un son synthpop pétillant auquel se joint une voix phénoménale. Au fil des ans, elle a offert des prestations dans divers festivals, dont SXSW et Pop Montréal.

Caila a composé et interprété l'envoûtante musique de **Musée de la symétrie**.

## Maral Mohammadian

Productrice



Photo : ONF

Maral Mohammadian est productrice au Studio d'animation de l'Office national du film du Canada. Les films primés dont elle signe la production sont notamment **Je suis ici**, réalisé par la vedette d'Internet Eoin Duffy, et **Des ondes et des ombres**, mélange novateur d'animation et de scènes réelles, de Randall Okita. Elle a contribué à la formation de certaines des étoiles montantes de l'animation au Canada par l'entremise du réputé programme de stages Hothouse de l'ONF. Outre les films d'animation, elle produit des projets multimédias et interactifs qui se distinguent par leur approche artistique.

Avec **Musée de la symétrie**, Maral s'est associée à Paloma Dawkins pour transposer le style intensément intuitif et visuellement magnifique de l'artiste dans une expérience de RV divertissante et pleinement immersive.

## Michael Fukushima

Producteur exécutif



Photo : ONF

Michael Fukushima fait des films depuis 1984. Il entre à l'ONF en 1990 et y réalise le documentaire animé **Minoru : souvenirs d'un exil** (1992), couronné meilleur court métrage documentaire au festival Hot Docs 1994. En 1997, il devient producteur en animation à l'ONF. En 2002, il fonde avec un collègue le programme vedette Hothouse destiné aux cinéastes de la relève. Michael est nommé producteur exécutif du célèbre Studio d'animation du Programme anglais en 2013.

Les productions les plus remarquées de sa filmographie sont **cNote** (2004) de Chris Hinton, récompensé d'un Génie; **En laçant mes souliers** (2009), le documentaire animé de Shira Avni, qui a remporté la Colombe d'or au Festival international du film documentaire et du film d'animation de Leipzig ainsi que le prestigieux prix Japon de NHK; **Les cordes de Muybridge** (2011) du cinéaste japonais finaliste aux Oscars Koji Yamamura; **Dimanche** (2011) de Patrick Doyon, en nomination aux Oscars; et **Ma Moulton et moi** (2014) de Torill Kove. Plus récemment, il a signé la production de **Si j'étais le bon Dieu...** (2015), de Cordell Barker, et de **La vie en Rosie – L'épopée persane de Rosie Ming** (2016), d'Ann Marie Fleming. Désormais, Michael s'occupe surtout de superviser les producteurs, qu'il fait profiter de sa sagacité. Mais il garde aussi la main en travaillant sur le premier court métrage en vingt ans des cinéastes oscarisés Alison Snowden et David Fine, et sur **Rubans**, le nouveau film de Torill Kove, elle aussi lauréate d'un Oscar.

---

# Images



# Générique

Réalisation et animation  
**Paloma Dawkins**

Scénario  
**Ashley Obscura et Paloma Dawkins**

Productrice  
**Maral Mohammadian**

Producteur exécutif  
**Michael Fukushima**

Développeur  
**Casa Rara Studio**

Codirecteur de création  
**Ruben Farrus**

Productrice  
**Tali Goldstein**

Conceptrice de jeu  
**Charlène Boutin**

Direction technique  
**Clement Linel**

Artiste 3D  
**Eliott Le Calvé**

Artiste 3D stagiaire  
**Roomila Ramtuhol**

Musique originale  
**Caila Thompson-Hannant**

Conception sonore  
**Beatrix Moersch**

Montage sonore  
**Miguel Menchú**

Voix  
Le désert des ténèbres  
**Alice Déry – Pic**

La forêt de nuages  
**Rosalie Daoust – Aube**  
**Tatiana Zinga Botao – Octa**

Le jardin de Gaia  
**Élise Bertrand – Gaia**  
**Paul Ahmarani – Tore**  
**Alice Tougas St. Jak – Rococo**

L'océan de Métatron  
**Sébastien René – Sappho**

Adaptation française  
**Daphné B.**

Direction voix  
**Hugolin Chevette**

Enregistrement voix  
**Geoffrey Mitchell**

Direction technique  
**Eloi Champagne**

Titres  
**Mélanie Bouchard**

Contrôle de la qualité  
**Keywords Studios**

Administration  
**Victoire-Émilie Bessette**  
**Rosalina Di Sario**  
**Dominique Forget**

Mise en marché  
**Gabrielle Harvey**  
**Tammy Peddle**

Remerciements  
**KO\_OP Mode**  
**Technoculture, Art and Games**  
**Research Centre (TAG)**  
**Nicholas Kornek**  
**Osman Zeki**  
**Avalon Duhaime Pyott**  
**Nicolas Barrière-Kucharski**  
**Randall Finnerty**

Merci à tous ceux et celles  
qui ont testé le jeu  
**Nabil Abdellouli**  
**Saunier Alexandre**  
**Louis Choinière**  
**John Christou**  
**Thomas Desrosiers**  
**Leïla Essafi**  
**Louis Fillion**  
**Félix-Antoine Magnan**  
**Raphaëlle Marcotte-Poulin**  
**Jeanne Painchaud**  
**Francis Sheridan Paré**  
**Guillaume Perreault-Roy**  
**Lily Polowin**  
**Vincent Proulx**  
**Avalon Duhaime Pyott**  
**Philippe Roberge**  
**Stefan Roman**  
**Louis Sciannambo**  
**Tanya A. Short**  
**Liron Stasyuk**  
**Thomas Trepanier**  
**Feliz Tupe**

Un merci tout particulier à notre  
famille et à nos amis et amies,  
qui nous ont aidés tout au long du  
projet. Sans vous, nous n'aurions  
pas pu y arriver.



PRODUIT PAR L'OFFICE NATIONAL  
DU FILM DU CANADA © 2018

---

# Relations de presse

**Nadine Viau**

Montréal

514-458-9745

n.viau@onf.ca

---

## L'ONF en bref

L'**Office national du film du Canada** (ONF) produit des animations innovantes dans ses studios de Montréal, dans ses centres situés partout au pays et dans le cadre de coproductions internationales avec les animateurs les plus en vue de la planète. Il est également un chef de file en matière d'approches novatrices en stéréoscopie 3D et en contenu animé pour nouvelles plateformes. L'ONF a réalisé plus de 13 000 productions et remporté au-delà de 7000 récompenses. Ses animations ont récolté 7 de ses 12 Oscars, 6 Grands Prix au Festival international du film d'animation d'Annecy, en France, 4 Palmes d'or au Festival de Cannes et 2 Ours d'or à la Berlinale. Pour accéder aux animations applaudies de l'ONF, allez à **ONF.ca** ou téléchargez ses applications pour appareils mobiles.

---

## Documents électroniques

### **Dossier de presse**

Incluant matériel promotionnel et clip promotionnel

<http://espacemedia.onf.ca/epk/museedelasymetrie/>