

"MADRID NOIR"



SYNOPSIS

« Suite à la mort d'un oncle lointain, une jeune femme désabusée arrive à Madrid pour vider l'appartement qu'il a laissé derrière lui. Très vite, Lola doit se replonger dans ses souvenirs : elle y retrouve la trace obscure de son oncle et essaye de rassembler les pièces du puzzle de son passé. Mis en scène comme une imposante pièce de théâtre, ce charmant mystère se déploie dans une ville qui vit la nuit, un Madrid perdu dans le temps. »

« À la mort de son oncle, une jeune femme désabusée doit plonger dans ses souvenirs pour retrouver sa trace obscure. Résoudre des mystères n'est pas chose facile dans une ville perdue dans les temps »



Durée 46 minutes

Format 2 épisodes de 23 min

VR 6DoF

Classification PEGI 7

Langues Anglais, Espagnol, Français

Plateforme Oculus Quest 1 & 2

Produit par No Ghost & Atlas V en collaboration avec Oculus, Epic Games, Creative XR and CNC

Directed by James A. Castillo

Written by Lawrence Bennett



SITE
madridnoir.com

CONTACT
press@madridnoir.com

DESCRIPTION

« VINGT ANS POUR CRÉER CE MYSTÈRE ! »

« Suite à la mort d'un oncle lointain, une jeune femme désabusée arrive à Madrid pour vider l'appartement qu'il a laissé derrière lui. Très vite, Lola doit se replonger dans ses souvenirs : elle y retrouve la trace obscure de son oncle et essaye de rassembler les pièces du puzzle de son passé. Mis en scène comme une imposante pièce de théâtre, ce charmant mystère se déploie dans une ville qui vit la nuit, un Madrid perdu dans le temps. »

Cette palpitante virée interactive, présentée en deux parties, a lieu dans la capitale espagnole : minutieusement réinventée, réaliste et pleine de détails. Associant la noirceur des polars classiques à la gaieté de l'animation, Madrid Noir propose 46 minutes d'aventures en VR que vous n'oublierez pas de sitôt ! Transporté par le pouvoir d'Unreal Engine et à venir sur Oculus Quest 1&2, Madrid Noir sera disponible à l'été 2021.

Madrid Noir est réalisé par James A. Castillo ; les vedettes Godeliv Van Den Brandt et Fernando Guillen Cuervo donnent vie respectivement à Lola Petit et Manolo Monreal.

Les producteurs délégués sont Antoine Cayrol, Arnaud Colinart et Luke Gibbard.



LE MOT DU RÉALISATEUR

Derrière les choix esthétiques que nous avons faits, la musique, les visuels, les performances et l'animation, il y a une histoire qui sonne juste pour moi et pour laquelle la Réalité Virtuelle prend tout son sens, liant profondément le spectateur avec les personnages et leurs histoires.

En tant qu'artistes, nous avons dû saisir la chance de plonger plus loin dans ce qui fait qu'une histoire nous touche. S'il y a beaucoup d'effets 3D dans Madrid Noir, le cœur de l'histoire est modeste tout en étant universel : une famille disloquée. Nous avons puisé dans nos propres expériences pour développer les personnalités des héros et leurs conflits, créant une jeune héroïne qui lutte pour comprendre la place qu'elle a dans la vie de son oncle, et cherche une chance de faire ses preuves.

Pour insuffler l'émotion, l'humour et le suspense que nous voulions dans le projet, la seule solution a été d'utiliser le pouvoir qu'à l'animation de suspendre l'incrédulité du public. Les films qui captivent quelque soit l'âge, comme Wallace et Gromit ou les films Pixar, ont une grande influence sur nous puisqu'ils parviennent à marier l'aventure et le danger à un esprit charmant et désopilant.

Depuis que j'ai décidé de dédier ma vie à créer de l'animation, je n'ai qu'un objectif en tête : faire vivre des récits de genre grâce à cette forme d'art, et je crois que ce projet en est la preuve.

Étant moi-même un enthousiaste de la VR, je sais qu'elle permet de créer des expériences ludiques, joyeuses et théâtrales dans lesquelles les joueurs peuvent se lier directement aux personnages, à la fois au niveau physique et au niveau émotionnel.

J'espère que Madrid Noir saura charmer l'enfant qui est en vous, et vous insuffler un émerveillement et un ravissement sans limites

- James A. Castillo



TALENT

JAMES A. CASTILLO DIRECTOR

A Madrid native, James A. Castillo is an award winning Director and Designer based in London, UK. After completing his studies in Singapore, he started a career as a designer; working in games, advertising and in film, with clients such as Sony Pictures, Cartoon Network or Paramount Pictures. His first experience with VR came Art directing the award winning Melita (2017) which triggered his interest in merging animation with new technologies.

James' vision and animation sensibilities earned the trust of No Ghost, with whom he developed Madrid Noir: The Prologue which, after a successful festival run, landed the Best Debut VR film at the Raindance film festival (2018)

He currently works in London as an independent Director.

LAWRENCE BENNETT WRITER

Lawrence Bennett is a writer and Co-Founder/ Director of No Ghost, an immersive studio based in London, UK.

With a keen interest in Cinema, Technology and Theatre, he found a crossover for all three in computer animation.

After half a decade working in VFX, and eager to return to his creative roots in 2015 he founded No Ghost with the express aim of exploring storytelling in the immersive landscape. Lawrence has since been focused on developing VR and AR projects that combine his passions for striking visuals and emotionally affecting experiences.



TEASER TRAILER

LIENS PRESSE
VARIETY
ANIMATION MAGAZINE
UPLOAD VR
REALOVIRTUAL

LES STUDIOS

NO GHOST - DÉVELOPPEURS

No Ghost est un studio de développement interactif et expérimental à Londres. Depuis 2015, No Ghost a innové en matière d'industrie XR, créant des expériences originales et interactives ainsi que des installations.

Combinant des visuels marquants, une animation de haute qualité et des narrations captivantes, No Ghost travaille avec un panel varié de clients, depuis des entreprises multinationales jusqu'à des artistes locaux indépendants.

Avec une équipe diverse mêlant cerveaux techniques et sorciers créatifs, No Ghost vise à être le premier médiateur entre le monde de l'art et celui de la technologie.



PRODUCTEURS- ATLAS V

Atlas V a contribué à des films qui comptent parmi les plus primés dans le champ des Nouveaux Médias, avec des projets diffusés dans des festivals de premier plan comme la Mostra de Venise (Lion d'Or en 2018), Sundance (5 sélections), Peabody (prix Future of Media en 2019), Tribeca, SXSW (prix du Storytelling), Sheffield, Telluride, Cannes, Busan, Sitges... En 2020, AtlasV a lancé une entreprise de service complète appelée Albyon, avec une équipe de spécialistes des technologies qui travaillent à la frontière entre les jeux vidéos et la production de films.

Pour finir, une équipe dédiée se concentre désormais sur les stratégies de distribution pour le contenu immersif.



ghost

CREATIVE
XR



PROCIREP ANGOA



ASSETS DE MARKETING