

The Roaming



Logline	1
Synopsis	2
Quotes	2
Project Insights	3
Team Bios	4
Links to Image Assets	7
Links to Video Assets	7
Social Media Tags	7

Logline

[EN] "The Roaming" is experienced as an interactive adventure where your decisions influence the course of the narrative. This story reveals the muted violence of our societies and encourages solidarity.

[FR] “L’Errance” / “The Roaming” se vit comme une aventure interactive où vos décisions influent sur la narration. Dans un monde où chacun peut prendre part à la magie, ce récit révèle la violence sourde de nos sociétés et invite à la solidarité.

TRAILER ([link](#))

Country: France, Luxembourg, Canada

Synopsis

[EN] *The Roaming* is experienced as an interactive adventure where your decisions influence the course of the narrative. This story reveals the muted violence of our societies and invites solidarity. Two kids, Pearl and David, are hiding in the heart of a dark and disquieting nature. Having captured their mother, the terrifying Deputy Sheriff is now on their trail. Equipped with a virtual reality headset and your shoes off, you'll be able to enter this fable and help these children.

Conceived by author and director Mathieu Pradat, this tale unfolds a black-and-white graphical universe, freely inspired by film noir and "The Night of the Hunter" (Charles Laughton, 1955).

[FR] *The Roaming* est une aventure théâtrale immersive en réalité virtuelle, un conte merveilleux et troublant dont l'issue dépend de vos propres choix – et de ceux du groupe auquel vous appartenez. Deux enfants, Pearl et David, se cachent au cœur d'une nature sombre et inquiétante. Après avoir capturé leur mère, le terrifiant shérif adjoint est désormais à leurs trousses. Équipé d'un casque de réalité virtuelle et pieds nus, vous pourrez entrer dans cette fable et aider ces enfants.

Conçu par l'auteur et réalisateur Mathieu Pradat, ce conte déploie un univers graphique en noir et blanc, librement inspiré du film noir et de "La Nuit du chasseur" (Charles Laughton, 1955).

Quotes

To be attributed to Mathieu Pradat:

[EN] *The Roaming* demands courage, intelligence and empathy from the spectator, to save those who are most vulnerable.

[FR] *The Roaming* cherche du côté de l'héroïsme, de l'intelligence et de l'empathie des spectateurs, afin de sauver ceux qui sont les plus menacés.

[EN] With 'The Roaming,' we've pushed the boundaries of immersive storytelling, delivering a gripping narrative inspired by film noir cinematic masterpieces.

[FR] Avec 'The Roaming', nous avons repoussé les limites du récit en réalité virtuelle, offrant une narration captivante inspirée de chefs-d'œuvre cinématographiques.

[EN] This experience draws a fine line between the audience and the script, creating a simple and abstract barrier that elevates the story.

[FR] Cette expérience trace une ligne fine entre le public et le script, créant une barrière simple et abstraite qui élève l'histoire.

[EN] Using interactive tools such as real-time 3D multi-user staging, The Roaming creates an organic dialogue between the audience and the actors.

[FR] En utilisant des outils interactifs tels que la mise en scène multi-utilisateurs 3D en temps réel, The Roaming crée un dialogue organique entre le public et les acteurs.

Project Insights

Select advance interview questions with Mathieu Pradat (Director):

1. What film genre would you assign to your immersive piece?

[EN] The Roaming is rooted in the tradition of 1950s classic Hollywood cinema, and in particular film noir. The experience deals with violence, murder, and omnipotence, all profoundly disturbing events. It employs the language of fairy tales, reinterpreted by this genre, particularly emblematic films like "The Night of the Hunter" by Charles Laughton, to distance these themes and address them head-on.

[FR] The Roaming s'inscrit dans la tradition du grand cinéma hollywoodien des années cinquante, en particulier du film noir. L'expérience traite de la violence, du meurtre, de la toute puissance, autant d'événements proprement insupportables. Elle utilise le langage du conte, revisité par ce genre et notamment de films emblématiques comme "La Nuit du Chasseur" de Charles Laughton pour mettre à distance ces thématiques et pouvoir les aborder frontalement.

2. How is your immersive piece similar to traditional cinema?

[EN] The Roaming draws heavily from the grammar of moving images patiently crafted by cinema to the extent that it now seems self-evident to us. This is true for the visual dimension of the images, as well as for editing and its ability to transport us from one space to another, from one world to another in virtual reality, without physically moving.

[FR] The Roaming s'inspire très largement de la grammaire des images animées patiemment élaborée par le cinéma, à telle point qu'elle nous paraît aujourd'hui aller de soi. C'est vrai pour la dimension plastique des images, mais aussi du montage et à sa capacité de nous faire passer d'un espace à l'autre, d'un monde à l'autre en réalité virtuelle, sans nous déplacer physiquement.

3. Where does your immersive piece depart from traditional cinema?

[EN] The Roaming departs from cinema by being an immersive and interactive experience. Spectators are part of the world and of the story of the piece. The narrative unfolds with and through them.

[FR] The Roaming se distingue du cinéma en étant une expérience immersive et interactive. Les spectateurs font partie du monde et de l'histoire de l'œuvre. Le récit se déploie avec et à travers eux.

4. Anything else? This is your chance to share something fun, challenging, exciting, and thoughtful about your project.

[EN] I laid the groundwork for The Roaming after two attacks, those of Paris and Charlottesville, linked in my mind by having lived in both cities. I wanted to be a hero and stop the violence. What about the cathartic virtues attributed to immersive experiences, to empathy? I imagined a story with a very strong narrative thread, whose goal is neither to destroy nor to kill, but to offer assistance. An experience where, during the final duel, one disarms their enemy without going as far as their destruction, whose cathartic virtues seem dubious to me. So we can be heroes, as David Bowie wrote, one day, to begin.

[FR] J'ai posé les bases de The Roaming, après deux attentats, ceux de Paris et de Charlottesville réunis dans mon esprit par le fait d'avoir vécu dans les deux villes. J'avais envie d'être un héros et d'arrêter la violence. Que penser des vertues cathartiques attribuées aux expériences immersives, à l'empathie ? J'imaginai une histoire avec un fil narratif très fort, dont le but n'est ni de détruire, ni de tuer, mais de se porter assistance. Une expérience, où, lors du duel final, l'on désarme son ennemi sans aller jusqu'à sa destruction, dont les vertus cathartiques me paraissent douteuses. Nous pouvons donc être des héros, comme l'a écrit David Bowie, un jour, pour commencer.

Team Bios

Mathieu Pradat - Auteur/Réalisateur

[EN] Mathieu Pradat is a director and architect who works in the field of virtual reality and cinema. His projects ("Proxima", "The Dog") have been selected in many festivals. He is a 2022 laureate of the Villa Albertine and a member of the MIT Open Documentary Lab since 2022. He created La Prairie Productions in 2010.

[FR] Mathieu Pradat est un réalisateur et architecte qui travaille dans le domaine de la réalité virtuelle et du cinéma. Ses projets ("Proxima", "The Dog") ont été sélectionnés dans de nombreux festivals. Il est lauréat de la Villa Albertine en 2022 et membre du Open Documentary Lab du MIT depuis 2022. Il a créé La prairie productions en 2010.

Pierre Tallaron - Actor/ Comédien

[EN] After studying philosophy, he joined the "Compagnonnage des arts et métiers du théâtre", set up by the Nouveau Théâtre du 8° in Lyon. Since then, he has refined his artistic approach through various encounters in France and Europe for theater, dance, circus and visual arts.

[FR] Suite à des études de philosophie, il intègre le "Compagnonnage des arts et métiers du théâtre", mis en place par le Nouveau Théâtre du 8° à Lyon. Il affine depuis sa démarche artistique au fil de diverses rencontres en France et en Europe pour le théâtre, la danse, le cirque et les arts visuels.

Axel Beaumont - Actor/Comédien

[EN] Axel Beaumont is an actor-author who explores extended reality (XR), and has contributed to several creations that fuse art and technology. In particular, he played in the interactive installations "L'écume des jours XR" and "Entrez dans la Danse" both directed by Julie Desmet Weaver. As a motion capture performer, he took part in "Encounters" by Mathieu Pradat. He is also the author of "E.Motion", an immersive 360° tale.

[FR] Axel Beaumont est un acteur-auteur qui explore la réalité étendue (XR), il a contribué à plusieurs créations qui fusionnent art et technologie. Il a notamment joué dans les installations interactives "L'écume des jours XR" et "Entrez dans la Danse" de Julie Desmet Weaver. En tant que performeur de motion capture, il participe à "Rencontres" de Mathieu Pradat. Il est aussi l'auteur d'"E.Motion", un conte immersif à 360°.

Jean Dellac - Technologue Créatif

[EN] Jean Dellac is a Creative Technologist specializing in immersive digital experiences, with a background in both art and computer science. He started in cinema, developing tools that combine real and virtual shots. As a co-founder of Small Creative, he integrates artistic and technological vision, exploring hybrid immersive works across various fields and media.

[FR] Jean Dellac est un Technologue Créatif spécialisé dans les expériences numériques immersives, avec un parcours artistique et informatique. Il a commencé dans le cinéma, développant des outils combinant prises de vue réelles et virtuelles. Co-fondateur de Small Creative, il articule la vision artistique et technologique, explorant des œuvres immersives hybrides dans divers domaines et médias.

Frédéric Verrières - Compositeur

[EN] Frédéric Verrières composes for concerts, theatre and cinema. He studied at the Paris National Conservatory, then at IRCAM before becoming a resident of the Villa Medici. Through a deliberately ambiguous and paradoxical musical style, he appropriates historical works by

reinventing them in a phantasmagorical way, in multidisciplinary forms which fully belong to the culture of our time.

[FR] Frédéric Verrières compose pour le concert, le théâtre et le cinéma. Il fait ses études au conservatoire national de Paris, puis à l'IRCAM avant d'être pensionnaire de la Villa Medici. A travers un style musical volontairement ambigu et paradoxal, il s'approprie des œuvres historiques en les réinventant de manière fantasmagorique, dans des formes pluridisciplinaires qui appartiennent pleinement à la culture de notre époque.

Romain Bernini - Character Artist (pencil drawings)

[EN] Romain Bernini is a French artist whose painting revolves around ecstasy, color, elsewhere, and the distant. His figurative work is imbued with both ColorField, Primitive Arts, and psychedelic syncretism.

[FR] Romain Bernini est un artiste français dont la peinture se développe autour de l'extase, de la couleur, de l'ailleurs et du lointain. Son œuvre figurative s'imprègne à la fois du ColorField, des Arts Premiers et d'un syncrétisme psychédélique.

Noëlie Delesse - GC/Supervision

[EN] Noëlie Delesse, initially focused on animation studies, produces a variety of digital animated works. With a background in 2D, Stop Motion, and a Master's in Arts and Virtual Image Technologies, she explores immersive XR creations. Transitioning from a general graphic designer at Small Creative, she now supports projects as both an assistant director and project manager, maximizing her diverse skill set for digital experiences.

[FR] Noëlie Delesse, spécialisée initialement dans les études en animation, produit une variété d'œuvres animées numériques. Avec une formation en 2D, en Stop Motion, et un Master en Arts et Technologies de l'Image Virtuelle, elle explore les créations immersives XR. Passant d'un poste de graphiste généraliste chez Small Creative, elle soutient désormais les projets en tant qu'assistante de réalisation et chef de projet, maximisant ainsi son ensemble de compétences diversifié pour les expériences numériques.

Sandra Rodriguez - Dialoguiste

[EN] Sandra Rodriguez (she/her), PhD, is a creative director, producer, and sociologist specializing in new media technology. She founded the Creative Reality Lab, exploring VR's non-fiction futures. Her independent work includes immersive experiences at the forefront of AI and VR, earning multiple awards. She also lectures at MIT, leading HackingXR, focused on VR and immersive media production.

[FR] Sandra Rodriguez (elle), titulaire d'un doctorat, est directrice créative, productrice et sociologue spécialisée dans les nouvelles technologies des médias. Elle a fondé le Creative Reality Lab, explorant les futurs de la réalité virtuelle dans la non-fiction. Son travail indépendant inclut des expériences immersives à la pointe de l'IA et de la RV, remportant de multiples prix. Elle donne également des cours au MIT, dirigeant HackingXR, axé sur la production de médias immersifs et la conception centrée sur l'humain.

Producers/ Production Companies

La Prairie Productions

Mathieu Pradat, producer délégué, executive producer

Anne-Lise Miller, producer

Wild Fang Films

Hélène Walland, coproducer

Christian Neuman, coproducer

Normal Studio

Sébastien Grenier-Cartier, coproducer

Small Creative

Vincent Guttman, associate producer

Voyelle Acker, associate producer

Links to Image Assets

Team Headshots (ZIP)

Project Photos

Project Poster Link (ZIP)

Links to Video Assets

Trailer

Social Media Tags

Mathieu Pradat (website)

Instagram: @mathieupradat

Facebook (Mathieu Pradat)

Instagram: @theroamingexperience

Website: the-roaming.com