



OFFICIAL SELECTION
UN CERTAIN REGARD
FESTIVAL DE CANNES

IDTV Film, VPRO and Les Petites Lumières present a film by David Verbeek

R U THERE

STIJN KOOMEN KE HUAN-RU





FESTIVAL DE CANNES
OFFICIAL SELECTION
UN CERTAIN REGARD

IDTV Film et VPRO en coproduction avec Les Petites Lumières

présentent

R U There

un film de David Verbeek

VENTES / SALES

Films Boutique

Jean-Christophe Simon
Skalitzer str. 54
10997 Berlin – Germany
Tél +49 30 6953 7850
Fax +49 30 6953 7851
info@filmsboutique.com
www.filmsboutique.com

in Cannes

Riviera - Booth E10
Tél + 33 4 92 99 88 21

PRESS

Rendez-Vous

25, fbg Saint Honoré
75008 Paris – France
Tel : +33 1 42 66 36 35

in Cannes

Viviana Andriani : +33 6 80 16 81 39
Aurélié Dard : +33 6 77 04 52 20
viviana@rv-press.com



Synopsis

Jitze, un jeune *gamer* professionnel néerlandais, voyage dans le monde entier pour participer à des tournois de jeux vidéo. Pendant un séjour à Taipei, il est pris de douleurs au bras et est forcé de prendre quelques jours de repos. Un soir, dans son hôtel, Jitze rencontre une jeune fille et il prend alors conscience de ce que signifie être un être humain à l'époque des univers virtuels.



Fiche technique

87 minutes, couleur, CinemaScope Dolby SR

En néerlandais, anglais et taiwanais

Interprètes principaux

Jitze	Stijn Koomen
Min Min	Ke Huan-Ru
Luc, Manager de l'équipe	Tom de Hoog
Hai-Li	Phi Nguyen
Paulo	David Davis
Vlad	Pavio Bilak
John	Eugene Callegari
Le Brésilien	Robert Samudion
Tante Shin	Hong Li Ying
Oncle Xu	Tsai Jie De
Frère Hsi-Sheng	Wang Jheng Wei
Call-girl	Wang Gwan Chi
Fille en Scooter	Chen Jia Chi
Acuponcteur	Chen Jheng Fong

Équipe

Scénariste	Rogier de Blok
Directeur de la Photographie	Lennert Hillege NSC
Direction artistique	Wang Chih Hui Lin Ing Chyang
Styliste	Chen Yao Chung
Régisseur de distribution NL	Marina Wijn
Production sonore	Victor Horstink
Compositeur	Lim Giong
Monteur	Sander Vos
Conception sonore	Peter Warnier
Mixeur réenregistrement	Bruno Tarrière
Effets spéciaux visuels	Shosho
Producteur délégué	Judy Maat
Producteur exécutif	Arnold Heslenfeld
Coproducteurs	Joost de Wolf Natacha Devillers
Producteur	Frans van Gestel

Avec la participation du Fonds Néerlandais pour le Cinéma pour le projet spécial De Oversteek
du Fonds de Stimulation pour les Productions Néerlandaises Médiatique Culturelles
du CoBO-fonds et du Centre National de la Cinématographie

S'ÉVADER DE LA BULLE

Le réalisateur David Verbeek à propos de son film *R U There*

« Ce que nous voulons décrire dans *R U There*, c'est la première génération mondiale de personnes qui a grandi en vivant sa vie en grande partie dans un univers virtuel. Que signifie ce genre de contacts virtuels pour les individus et quel est leur avenir ? C'est un sujet complexe qui n'a pas été largement traité au cinéma – si ce n'est, peut-être, au niveau de l'intrigue. Pourtant, le cinéma est le moyen d'expression idéal pour explorer différentes sortes de réalité et je suis enthousiasmé par la coexistence de la réalité, de l'univers du jeu vidéo et de *Second Life*, qui ne se contentent pas d'exister séparément les uns des autres, mais en fait se complètent et peuvent se fondre au point de toucher le public au plus profond de ses émotions. Cela peut être tellement plus qu'un simple procédé narratif et je voulais que mon film reflète ce paysage contemporain de sentiments.

Le film parle d'un *gamer* professionnel néerlandais qui participe à des tournois de jeux vidéo dans le monde entier. Il aurait pu se dérouler n'importe où, mais j'ai choisi de le tourner à Taipei (Taiwan). L'une des raisons de ce choix est que ces tournois ont souvent lieu en Asie. L'Amérique était exclue, parce qu'elle ressemble trop à l'univers familier du protagoniste, c'est une culture qu'il connaît par cœur. Il faut qu'il s'évade de la bulle du jeu vidéo, un monde où il a la situation bien en main, où il est un héros qui contrôle toutes les règles – des règles qui sont moins complexes que les règles de l'interaction sociale dans le monde réel qu'il est, en revanche, incapable de maîtriser. Le meilleur cadre où le situer, qui pouvait le désarçonner et le laisser perplexe, c'était un endroit où tout est complètement différent, avec une langue et une culture qui lui étaient totalement étrangères. C'est pour ça que j'ai décidé d'aller tourner très loin, dans un lieu exotique, et que j'ai choisi Taipei. Une autre raison de tourner là-bas, c'est l'idée qu'en Asie, la vie est davantage axée sur le monde onirique et imaginaire que la vie en Occident. Quand je suis à Taiwan, je ressens le besoin ambiant d'échapper à la société. Les gens ont une logique plus abstraite quant à la vie, une logique qui paraît moins ordonnée et structurée. Dans un pays tel que les Pays-Bas, les gens sont d'un individualisme forcené, bien plus que n'importe où en Asie, mais d'un autre côté, nos esprits occidentaux fonctionnent selon des idées très arrêtées. Nous sommes libres, et pourtant d'une sobriété surprenante. L'idée de vivre dans un rêve se présente autrement à Taiwan. L'un des symboles puissants est le phénomène de la « belle du bétel ». Dans mon film, on voit un kiosque de bétel moyen. J'aurais aussi pu utiliser le genre de boutiques où les filles sont affublées d'oreilles de lapin et portent des robes en tissu tigré ou des tenues de Manga avec des jupes ultra-courtes. Mais, d'une certaine manière, je trouvais que ce genre d'extérieurs ressemblait trop à un décor d'un film stéréotypé. Le modèle standard de kiosque de bétel était déjà assez onirique pour moi.

Bien que j'ai trouvé à Taiwan les éléments dont j'avais besoin, comme des villes grouillantes d'animation à proximité immédiate de la nature champêtre, le sujet de mon film n'est pas d'arriver à comprendre une société aussi complexe que celle-ci. Il traite de quelque chose de bien plus existentiel.

Sander Vos, mon monteur, avait déjà passé très longtemps sur *Second Life*. Il connaissait bien le sujet et nous avons intégré un grand nombre de ses expériences dans le film. Pour me préparer encore plus, j'ai créé mon propre avatar dans *Second Life* et, pendant la phase du montage, Sander et moi-même avons passé beaucoup de temps dans *Second Life* à explorer les différents mondes et à construire nos propres avatars. Nous avons conçu une grande partie de notre univers *Second Life* nous-mêmes. Par l'intermédiaire de *Second Life*, nous avons aussi engagé quelqu'un pour nous aider à concevoir la scénographie des séquences de *Second Life*, comme l'avatar de Min Min. C'était quelqu'un de Taipei dont le propre avatar avait des tenues superbes et une grande souplesse dans les mouvements. Les graphismes créés pour *Second Life* en Asie sont beaucoup plus sophistiqués que ceux qui viennent d'Occident et cela nous a donc énormément aidé. Sur *Second Life*, les gens choisissent des identités qui sont parfois très éloignées des leurs, mais l'avatar de Jitze est modelé de près sur son personnage de *gamer*, qui est un soldat.

Le passage du monde du jeu vidéo à *Second Life* est une transition intentionnellement brutale. Après ce point, la fusion d'univers différents se produit plus progressivement, d'une manière plus organique. Le dernier plan de

Jitze qui descend de l'avion est le symbole suprême de cette fusion de deux mondes. Dans le monde réel comme dans le monde virtuel, il est libéré de son existence de champion de jeux vidéo et il se sent enfin libre. Pendant la pré-production, nous nous sommes rendus dans de nombreuses conférences de jeux vidéo. Je ne voulais pas représenter les joueurs comme des « nerds » et j'ai été conforté dans ce choix en interviewant quelques joueurs. Ils se sont révélés plus proches des sportifs de haut niveau que des fans de jeux. Les tournois de jeux vidéo sont presque une discipline olympique, avec un fort élément de compétition et des sommes d'argent considérables en jeu.

Le fait que Jitze s'enferme dans des mondes virtuels est lié à l'envie de nouer des contacts, aussi paradoxal que ça puisse paraître au début. Dans *Second Life*, on peut être davantage soi-même que dans la vraie vie. Ce à quoi il renonce à la fin, c'est à son besoin de toujours contrôler son environnement. Il s'ouvre à la vraie vie, même si, au départ, c'est dans un univers virtuel. Dans *Second Life*, il se couche sur la plage et recherche la nature, exactement comme il le faisait dans la réalité lors de son séjour dans le sud de Taiwan. Il est ouvert à de nouvelles expériences et, finalement, aussi aux contacts sociaux et physiques. Étant très différents, Jitze et Min Min ne partageraient jamais le même univers dans la vraie vie, mais dans le monde virtuel, c'est possible. Ce qu'ils ont en commun, c'est le besoin de se sentir libres et de se soustraire aux contraintes de la vie. Dans le monde réel, ça leur est impossible, mais dans *Second Life*, ils le peuvent. La réalité virtuelle enrichit leur expérience, bien que ce soit un monde imaginaire. Je ne me prononce pas sur la valeur de cette expérience. Je ne ressens pas le besoin de la juger. Cependant, le film exprime une distance qui me fait peur. Au début du film, quand une fille a un accident horrible juste sous les yeux de notre protagoniste, il ne fait rien. Alors qu'il est un héros dans l'univers virtuel, dans la réalité il est au-dessous de tout et incapable d'apporter l'assistance même la plus élémentaire. Le film traite de la transition de notre expérience du monde. Toutefois, il est encore seul. Nous vivons tous dans notre bulle d'air personnelle. »

Entretien réalisé par André Waardenburg

Réalisateur – David Verbeek (né en 1980)

De 1999 à 2001, David Verbeek étudie le Cinéma, la Photographie et la Philosophie à la New School University, à New York. Ensuite, il poursuit ses études à l'Académie Néerlandaise du Cinéma et de la Télévision, à Amsterdam.

Il réalise plusieurs courts métrages à New York et à l'Académie Néerlandaise du Cinéma et de la Télévision.

November Always (2004) est sa première collaboration avec le scénariste Rogier de Blok. Leur coopération se poursuit pour leur premier long métrage, **Beat**, qu'ils réalisent la même année. Ce film est sélectionné pour le programme principal du Festival International du Film de Rotterdam ainsi que pour plusieurs autres festivals. Pour la société de télévision néerlandaise VPRO, il réalise son premier téléfilm, **Yu-Lan**, dans la série « Nieuwe Lola ». Vient ensuite, en 2005, son film de fin d'études : **alt.suicideholiday.net**, de nouveau en collaboration avec Rogier de Blok.

Son court métrage **Melody Z**, tourné à Shanghai, était une étude préliminaire pour **Shanghai Trance** (2007). Ce film avait été sélectionné pour la compétition officielle des Tigers Awards lors de l'édition 2008 du Festival International du Film de Rotterdam. Shanghai Trance avait aussi été sélectionné pour plusieurs festivals dans le monde entier, notamment Chicago, Hong Kong et Premiers Plans d'Angers, et il a été largement distribué en Chine.

Son film à petit budget **Club Zeus**, également tourné à Shanghai, est actuellement en phase de postproduction.

Jitze - Stijn Koomen (né en 1987)

Dès l'âge de dix ans, Stijn a commencé à suivre des cours de théâtre à l'École de Théâtre de Jeunes. Il y a développé ses talents de danseur, de chanteur et d'acteur pendant six ans.

À douze ans, Stijn a fait sa première apparition à la télévision dans la série pour la jeunesse **Wat nou!**

Lorsqu'il avait quatorze ans, Stijn a tenu son premier rôle principal dans la série de VPRO intitulée **Ik ben Willem**, réalisée par Mijke de Jong.

Deux ans plus tard, Eddy Terstall a demandé à Stijn de jouer un rôle dans le long métrage néerlandais **Simon**, qui a remporté quatre Veaux d'Or lors du Festival du Film Néerlandais 2004. Un an plus tard, Stijn jouait un rôle vedette dans la série télévisée à succès **Ik ben Willem** réalisée par Mijke de Jong.

En 2005, Stijn a incarné le rôle principal dans le film de long métrage **Diep**, réalisée par Simone van Dusseldorp.

Un an plus tard, il enchaîne avec **Stages**, réalisé par Mijke de Jong dans lequel il tient l'un des rôles principaux.

Min Min - Ke Huan-Ru (né en 1980)

Ke Huan-Ru a joué son premier rôle dans le long métrage **Love at 7-11** (2003), réalisé par Tang Young Shen. Ce film a été sélectionné pour le Festival International du Film de Pusan, en Corée du Sud, et pour le Festival International du Film de Tokyo. En 2007, elle a joué dans deux longs métrages, **Kawaii**, de Sha ShaoYu et **About Fei**, de Jem Chen, qui furent tous deux sélectionnés pour le Golden Harvest Awards Festival à Taiwan. Elle a joué dans **Summer Afternoon** (2008), réalisé par Wi Ding Ho. Ce film avait été sélectionné pour la Quinzaine des Réalisateurs à Cannes et nommé pour le Festival International du Film de Taipei et pour le Festival International du Court Métrage de Palm Springs, ainsi que pour de nombreux autres festivals dans le monde entier. La même année, elle a joué dans deux autres longs métrages : **Summer's Tail**, de Cheng Wen Tang et **Can Not Help It**, de Niu Chen Gze. Ce dernier film a été sélectionné pour le Festival International du Film de Rotterdam et le Festival International du Film de Taipei, à Taiwan. En 2009, elle a joué dans **Ghosted**, de la réalisatrice allemande Monika Treut, qui a été sélectionné pour le Festival International du Film de Berlin. Ke Huan-Ru a joué dans plusieurs séries télévisées telles que **Meteor Garden** (2001), **True Image** (2003), **Dana Sakura** (2004), **Dream By The River** (2005), **Dangerous Mind** (2006), **Hooping Dulcinea** (2008), **About These Three Women** (2009), **All About AH Long** (2009) et **Summer's bubble** (2010).