

# « ITO MEIKYU »

De/by **Boris Labbé**

## FICHE TECHNIQUE

---

---

**GENRE** : Animation

**DATE DE PRODUCTION** : 2024

**DURÉE** : 20 min

**ANIMATION** : 2D traditionnelle

**LANGUES** : N/A

**LIEUX DE TOURNAGE** : France

---

### SYNOPSIS

Intérieur et extérieur, transparence et opacité, exhibitionnisme et voyeurisme, féminin et masculin ; toutes ces notions s'opposent ou s'unissent dans le cycle infini d'un labyrinthe sans issue. L'existence ici est telle un métier à tisser dont la trame vivante est ourdie d'une myriade de fils et sentiers qui bifurquent.

Interior and exterior, transparency and opacity, exhibitionism and voyeurism, feminine and masculine; all these notions oppose or unite in the infinite cycle of a labyrinth with no exit. Life here is like a loom whose living weft is woven from a myriad of branching threads and paths.

---

### CREDITS

Production : Sacrebleu Productions, Les Films Fauves,  
Parangon

Producteurs : Ron Dyens, Gilles Chanial

Réalisateur : Boris Labbé

Auteur Graphique : Boris Labbé

Musique : Daniel Ghisi

---

## **BIOGRAPHIE / BIOGRAPHY**

Formé à l'École supérieure d'art de Tarbes puis à l'École de cinéma d'animation d'Angoulême, les travaux de Boris Labbé (1987, FR) ont rapidement fait le tour du monde, que ce soit dans des expositions d'art contemporain, des festivals de cinéma internationaux, ou lors de concerts audiovisuels. Son dernier court-métrage *La Chute* était en sélection de la séance spéciale à la Semaine de la Critique du festival de Cannes 2018. En 2020 il collabore avec le chorégraphe Angelin Preljocaj et signe la scénographie vidéo du spectacle *Le Lac des Cygnes*. Ses films et installations vidéo lui ont valu une cinquantaine de prix et distinctions de par le monde, dont entre autres, le Golden Nica Animation au Festival Ars Electronica de Linz et le Grand Prix du Japan Media Arts Festival de Tokyo. Entre 2023 et 2024 il développe et réalise deux projets marquants : *Ito Meikyū*, son premier projet de réalité virtuelle (produit par Sacrebleu Productions) et *Glass House*, une scénographie vidéo en collaboration avec le compositeur Lucas Fagin (produit par l'Ensemble Cairn).

Trained at the École supérieure d'art de Tarbes and then at the École de cinéma d'animation d'Angoulême, the work of Boris Labbé (1987, FR) quickly toured the world, whether in contemporary art exhibitions, international film festivals, or at audiovisual concerts. His latest short film *The Fall* was selected for the Special Screening at the Critics' Week of the 2018 Cannes Film Festival. In 2020 he collaborated with the choreographer Angelin Preljocaj and signed the video scenography of the show *Swan Lake*. His films and video installations have earned him some fifty awards and distinctions around the world, including the Golden Nica Animation at the Ars Electronica Festival in Linz and the Grand Prix at the Japan Media Arts Festival in Tokyo. Between 2023 and 2024, he is developing and carrying out two landmark projects: *Ito Meikyū*, his first virtual reality project (produced by Sacrebleu Productions) and *Glass House*, a video scenography in collaboration with composer Lucas Fagin (produced by the Ensemble Cairn).

---

Plus de 350 sélections depuis 2010 incluant : La Semaine de la Critique du Festival de Cannes, Toronto International Film Festival, Festival du court métrage de Clermont-Ferrand, Ars Electronica Festival, Festival international du film d'animation d'Annecy, Ottawa International Animation Festival, Hiroshima International Animation Festival.

More than 350 selections since 2010 such as : Cannes Film Festival Critic's Week, Toronto International Film Festival, Clermont-Ferrand ShortFilm Festival, Ars Electronica Festival, Annecy International Film Festival, Ottawa International Animation Festival, Hiroshima International Animation Festival.

**GLASS HOUSE** – 2024 – Short film & Video-scenography

**SIRKI** – 2019 – Short Film

**LA CHUTE** - 2018 – Short Film

**OROGENESIS** – 2017 – Short Film

**RHIZOME** – 2015 – Short Film

---

## **PRIX / AWARDS**

- **2024 – Grand Prize Venice Immersive** – Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica – LaBiennale di Venezia (Italy)

---

## **SELECTIONS EN FESTIVAL / FESTIVAL SELECTIONS**

- **2024 - Venice Immersive Competition** – Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica – LaBiennale di Venezia (Italy)
- **2024 – ART\*VR** – International Competition (Czech Republic)
- **2024 – Beyond The Frame** – Official Competition (Japan)
- **2024 – Official Competition** – European XR Awards
- **2024 - Church of VR Exhibition - Immersive Tech Week 2024** (Netherland)
- **2024 – MIA Marché International de l'audiovisuel** (Rome)

- **2024** – Stereopsia ( Belgique)
  - **2024** – Cinemania (Canada)
- 

## **EXPOSITIONS**

- **Drawing Lab-Paris** : (October 11,,2024 to January 5, 2025)
- **Arteum Mac – Chateauneuf-Le-Rouge** : (October 12, 2024 to December 6, 2024)
- **Chroniques – Biennale des Imaginaires Numériques – Marseille** : (November 7, 2024 to January 19, 2024)
- **M+ - Hong Kong** : (November / December 2024)