



PRESS START
BIBLIOTHÈQUE
PUBLIQUE
D'INFORMATION
25 - 30 SEPTEMBRE
2019

LES ŒUVRES

LA SÉLECTION PRESS START 2019

Bibliothèque
Centre publique d'information
Pompidou

Introduction

« Jeu vidéo et cinéma », une thématique aussi vaste que passionnante, tant les points communs entre ces deux industries culturelles majeures sont nombreux !

Élevé aux classes du cinéma populaire, le jeu vidéo a puisé dans le 7e art ses techniques, ses codes et ses inspirations. Aujourd'hui, il en est devenu le concurrent le plus sérieux, et désormais, c'est le cinéma qui s'inspire du jeu vidéo. Cinéma et jeu vidéo partagent aujourd'hui les mêmes outils et métiers de la création audiovisuelle numérique, et souvent les mêmes publics !

La programmation de cette 7e édition de Press Start s'est construite autour de cette proximité, pour explorer, au cours des différentes rencontres, conférences, projections, concerts et ateliers proposés les points communs entre les deux arts : on parlera donc également de musique, de littérature, de bande dessinée, de costumes...

Trois volontés fortes guident le festival : initier le public à la pratique des techniques lors des ateliers ; favoriser les rencontres avec les professionnels du secteur ; et bien sûr accorder la plus large place possible aux jeux, aux films et à toutes les œuvres présentées !

La Bpi remercie ses partenaires, et en particulier Alexis Blanchet, dont la collaboration permet aujourd'hui de vous proposer cette riche programmation.

Bon festival à tous !



LES JEUX

LA SÉLECTION PRESS START 2019

Jeu vidéo et cinéma : les enjeux de la sélection

Dans les salles noires des cinémas et derrière le petit écran, les créateurs de jeux vidéo ont sans conteste puisé une grande partie de leur inspiration. Cette influence, parfois manifeste, parfois discrète, court à travers la production vidéoludique : des références, des traces, des idées qui colorent de cinéma les jeux qui les abritent.

Marc Guillemot, spécialiste en titre du jeu vidéo à la Bpi, a concocté pour cette 7^e édition de Press Start un parcours à travers la production vidéoludique à la recherche de ces traces et de ces clins d'oeils. Ce sont parfois des adaptations directes, des appropriations d'objets cinématographiques, à l'instar des Star Wars ou de Tron 2.0. D'autres fois, ce sont des références à des univers visuels ou des styles de représentations, comme dans Cuphead, où les personnages sont inspirés des films d'animation des années 1930. Ce sont parfois aussi la réutilisation d'archétypes de personnages, comme le nettoyeur de Serial Cleaner qui n'est pas sans évoquer cet autre nettoyeur interprété par Jean Reno dans Nikita, ou de déroulés narratifs, comme la boucle temporelle réactivée dans Last Day of June ou la classique épopée sanguinolente du massacre de zombies des films de série B dont s'empare Zombie Night Terror. À travers 10 jeux sur ordinateurs, la sélection Press Start 2019 dresse un panorama des références cinématographiques dont la production vidéoludiques est riche.

Pour parfaire ce voyage au cœur des liens entre jeu vidéo et cinéma, trois films sont associés à chaque jeux : de quoi occuper votre soirée après une belle après-midi de jeux !

LA SÉLECTION PRESS START 2019

Zombie Night Terror

Studio : NoClip (France)
Éditeur : Gambitious Digital Entertainment (Pays-Bas)
Date de sortie : 2016

À la manière d'un Lemmings revu et corrigé par Romero, *Zombie Night Terror* est un jeu de puzzle vous octroyant les capacités d'un savant fou prêt à disséminer les pires virus zombifiant dans la population. L'équipe du studio NoClip vous entraîne à travers ses 40 niveaux, dans une œuvre sans concession tout en pixel art, prêts à vous malaxer les méninges et à vous donner envie d'éradiquer la planète. *BRAIN !!!...*



LES FILMS



Zombie
Le Crépuscule des morts-vivants
(Dawn of the Dead)
George A. Romero
États-Unis - Italie, 1978



Planète Terreur
(Planet Terror)
Robert Rodriguez
États-Unis - Mexique, 2007



La nuit des morts-vivants
(Night of the Living Dead)
George A. Romero
États-Unis, 1968

LA SÉLECTION PRESS START 2019

Last Day of June

Studio Ovosonico (Italie)
Éditeur 505 Games (Italie)
Date de sortie 2017

Last Day of June est un jeu d'aventure présentant l'émouvante histoire de Carl et June. Cette dernière étant victime d'un accident de voiture, Carl, incarné par le joueur, traumatisé par l'accident et la perte de sa compagne, va devoir, comme dans Un jour sans fin revivre ce jour fatal et par là même pouvoir faire des choix susceptibles de sauver la vie de June.



LES FILMS



.....
Un jour sans fin
(Groundhog Day)
Harold Ramis
Etats-Unis, 1993



.....
Frankenweenie
Tim Burton
États-Unis, 2012



.....
Source code
Duncan Jones
France - États-Unis -
Canada, 2011

LA SÉLECTION PRESS START 2019

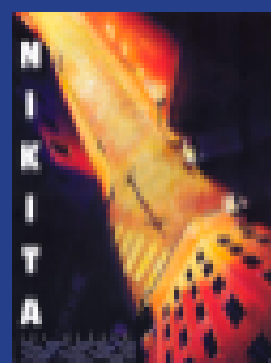
Serial Cleaner

Studio IFun4all (Pologne)
Éditeur Curve Digital (Royaume-Uni)
Date de sortie 2017

Serial Cleaner est jeu d'action et d'infiltration au rythme effréné qui vous transporte dans les années 70. Tel Jean Reno dans le Nikita de Luc Besson, vous voilà dans la peau d'un nettoyeur professionnel qui, ça va de soi doit nettoyer des scènes de crime : tout ceci sous-entend bien sûr de se débarrasser des corps, nettoyer le sang et faire disparaître toute preuve en évitant de se faire soi-même pincé par la police qui, elle, fait son travail.



LES FILMS



.....
Nikita
Luc Besson
France -
Italie, 1990



.....
Spotless
Série télévisée
Corinne Marrinan,
Ed McCardie,
Royaume-Uni -
France, 2015



.....
Cleaner
Renny Harlin,
États-Unis, 2007

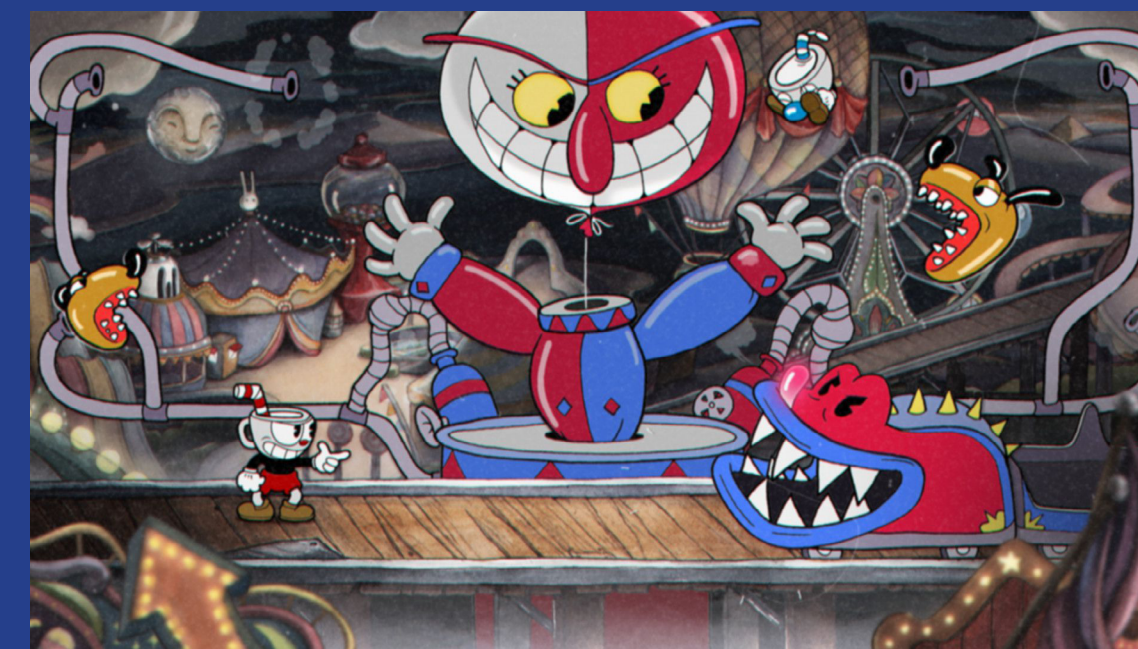
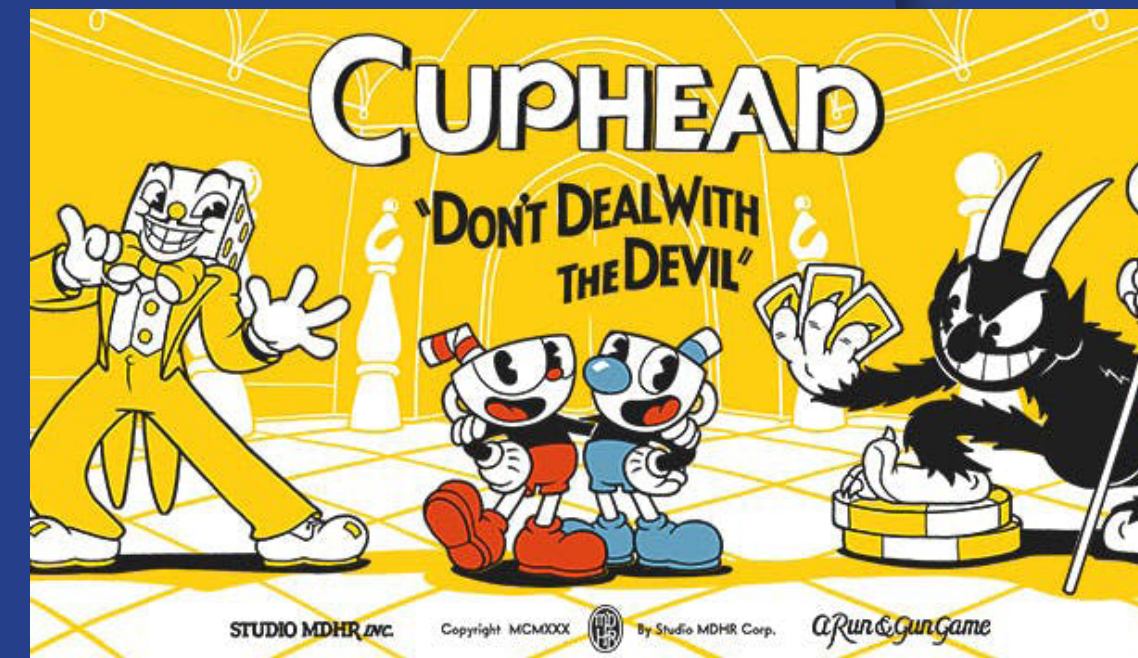
LA SÉLECTION PRESS START 2019

Cuphead

Studio Studio MDHR (Canada)
Éditeur Studio MDHR (Canada)
Date de sortie 2017

Cuphead est un jeu d'action 2D où vous incarnez deux petites tasses sur pattes : Cuphead ou Mugman.

Retrouvez dans ce chef d'œuvre vidéo ludique tout un monde de créatures inspiré par les cartoons des années 1930 à la Max Fleisher (Betty Boop, Felix le Chat) et affrontez des tas de créatures toutes plus viles les unes que les autres, car, dans ce shoot'em up nerveux, l'ennemi ultime que vous avez contrarié n'est autre que le diable lui-même.



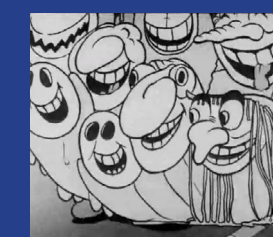
LES FILMS



.....
Betty Boop
Série télévisée
Fleischer Studios
États-Unis,
1930-1939



.....
Silly Symphonies
Série de court-métrages
télévisés
Walt Disney Productions
États-Unis, 1929-1939



.....
Swing Your Sinners!
Court métrage
Fleischer Studios
États-Unis, 1930

LA SÉLECTION PRESS START 2019

Grim Fandango Remastered

Studio Double Fine Productions
(États-Unis)
Éditeur Double Fine Productions
(États-Unis)
Date de sortie 2015

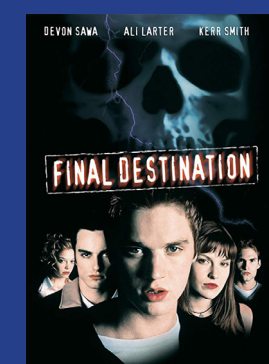
Si vous avez vu Coco, un des derniers grand succès au cinéma des studios Disney, vous savez qu'au Mexique, les morts doivent accomplir un long voyage avant d'atteindre le repos éternel. Manny Cavallera est un Ripper, sa tâche consiste à faucher des âmes et leur faciliter ce voyage. Mais comme tout bon entrepreneur il sent bien que quelque chose ne tourne pas rond puisque tous les bons clients lui filent toujours sous le nez : à la manière d'un film noir il devra faire la lumière sur cette affaire et réaliser lui aussi son propre voyage initiatique.



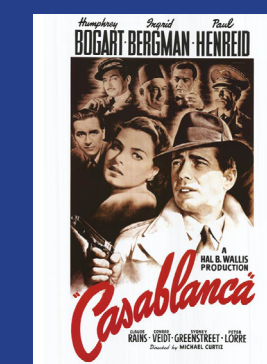
LES FILMS



.....
Coco
Lee Unkrich et
Adrian Molina
États-Unis, 2017



.....
Destination Finale
Final Destination)
James Wong
États-Unis - Canada,
2000



.....
Casablanca
Michael Curtiz
États-Unis, 2007

LA SÉLECTION PRESS START 2019

Another World

Studio Eric Chahi (France),
Martial Hesse-Dréville (Allemagne)
Éditeur The Digital Loundge
(France)
Date de sortie 2014

Another World est un jeu d'action/aventure qui démarre par un accident spectaculaire dans le laboratoire de Lester Chaykin. L'explosion générée projette le jeune scientifique dans un monde parallèle évidemment hostile. Eric Chahi, son concepteur a souhaité dès la sortie du jeu en 1991 donner un aspect extrêmement cinématographique à cette œuvre devenue depuis culte.



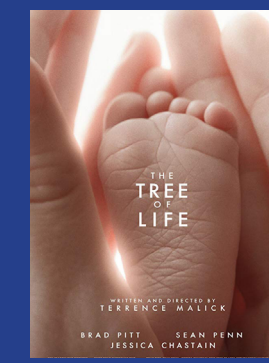
LES FILMS



.....
Star Wars :
L'empire
contre-attaque,
Star Wars :
Episode V -
The Empire
Strikes Back,
Irvin Kershner,
États-Unis, 1980



.....
La planète des singes
(The Planet of Apes),
Franklin J. Schaffner,
États-Unis, 1968



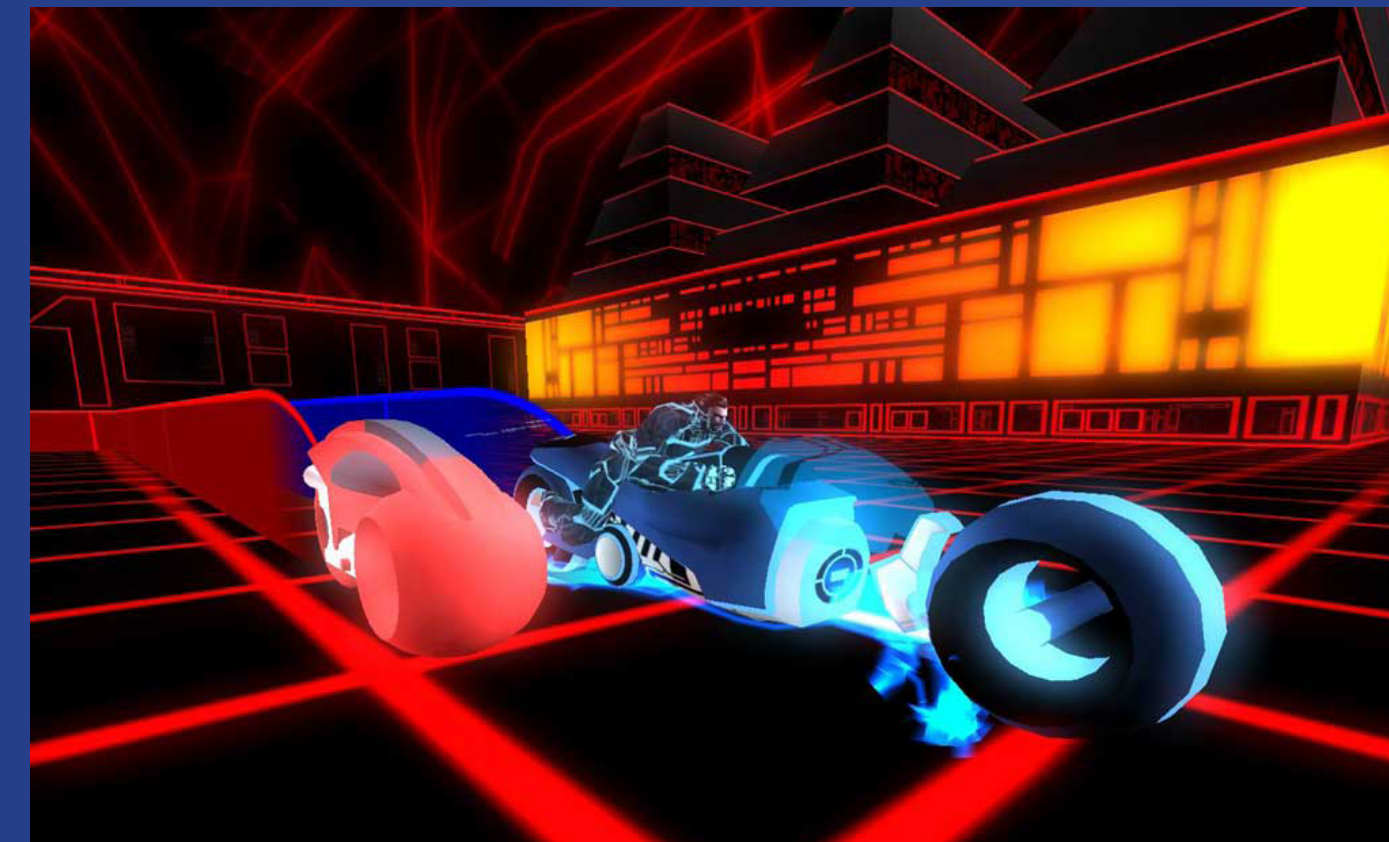
.....
The tree of life,
Terrence Malick,
États-Unis, 2011

LA SÉLECTION PRESS START 2019

Tron 2.0

Studio Monolith Production
(États-Unis)
Éditeur Buena Vista Interactive
(États-Unis)
Date de sortie 2003

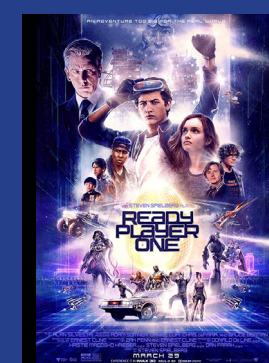
Tron 2.0 sur PC est un jeu de tir à la première personne inspiré par l'univers du film Tron, de Disney. Comme dans le film, le joueur incarner un héros propulsé à l'intérieur même d'un ordinateur, croisant des entités informatiques humanisées. 30 niveaux et 12 armes vous attendent, sans parler des mythiques courses de motos lumineuses qui ont fait la légende du film. Découvrez donc par ce jeu de quel bois se chauffe un bon pc des années 90 !



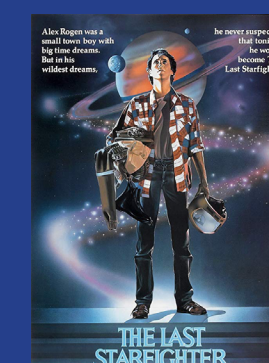
LES FILMS



.....
Tron
Steven Lisberger,
États-Unis, 1982



.....
Ready player one
Steven Spielberg,
États-Unis, 2018



.....
Starfighter
(The Last Starfighter)
Nick Castle, 1984

LA SÉLECTION PRESS START 2019

Dragon's Lair Trilogy

Studio Digital Leisure (Canada)
Éditeur Digital Leisure (Canada)
Date de sortie 2011

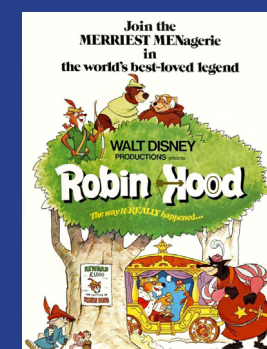
Dragon's Lair Trilogy est une compilation regroupant les mythiques Dragon's Lair, Dragon's Lair 2 : Time Warp et Space Ace. À l'origine ces jeux créés par Don Bluth (qui a participé à la création de joyaux tels que Robin des Bois, Les Aventures de Bernard et Bianca, Peter et Elliott le dragon et Rox et Rouky) utilisaient la technologie du Laserdisc, mettant à l'épreuve vos réflexes, pour passer d'une séquence à l'autre et ainsi permettre au héros de retrouver sa jolie fiancée.



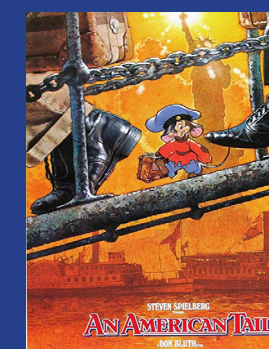
LES FILMS



Brisby et le secret de NIMH
(The Secret of NIMH),
Don Bluth,
États-Unis, 1982



Robin des bois
(Robin Hood),
Wolfgang Reitherman,
États-Unis, 1973



Fiével et le Nouveau Monde
(An American Tail),
Don Bluth,
États-Unis, 1986

LA SÉLECTION PRESS START 2019

198X

Studio Hi-Bit Studio (Suède)
Éditeur Hi-Bit Studio (Suède)
Date de sortie 2019

198X est un jeu de type arcade proposant en forme d'hommage plusieurs types de *gameplay* rétro. Via un magnifique pixel art, les niveaux changent proposant de nouvelles mécaniques de jeu, et donc l'environnement, le personnage, les ennemis et le HUD vont entièrement être modifiés graphiquement via 5 types de jeu classiques à redécouvrir, comme le *beat'em up* ou *shoot'em up*. Vous ne rêvez plus, devenez un champion des jeux d'arcade des années 80.



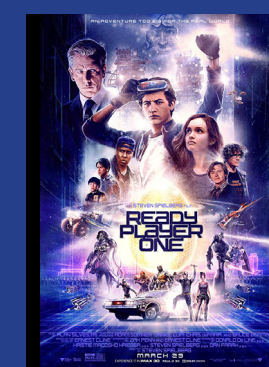
LES FILMS



.....
Blade runner
Ridley Scott,
États-Unis, 1982



.....
Vidéokid :
L'Enfant génial
(The Wizard),
Todd Holland,
États-Unis, 1989



.....
Ready player one
Steven Spielberg,
États-Unis - Inde, 2018

LA SÉLECTION PRESS START 2019

Star Wars : Jedi Knight II : Jedi Outcast

Studio LucasArts (États-Unis)
Éditeur LucasArts (États-Unis)
Date de sortie 2002

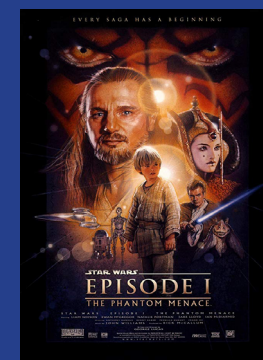
Star Wars : Jedi Knight II : Jedi Outcast est à la fois un jeu de tir à la première personne (FPS) et un jeu à la troisième personne (TPS) où l'on incarne Kyle Katarn renouant avec la Force, qu'il avait abandonnée, dans le but de venger son amie tuée par un Sith. Refaites tout le parcours initiatique d'un vrai Padawan renouant avec la maîtrise du sabre laser et des pouvoirs de la Force auprès de Luke Skywalker, le dernier Jedi, amenant le jeu vers des mécaniques d'action/aventure.



LES FILMS



.....
Star Wars, épisode IV
Un nouvel espoir,
(Star Wars Episode IV:
A New Hope)
George Lucas
États-Unis, 1977



.....
Star Wars, épisode I :
La Menace fantôme
(Star Wars Episode I:
The Phantom Menace),
George Lucas,
États-Unis, 1999



.....
Star Wars, épisode VII :
Le Réveil de la Force
(Star Wars Episode VII:
The Force Awakens),
J. J. Abrams,
États-Unis, 2015



LES JEUX

LA SÉLECTION D'ALEXIS BLANCHET

Introduction

Phénomène en constante progression sur les plateformes de jeux vidéo de la fin des années 1970 aux années 2000, les adaptations de films ont représenté en moyenne 10% des jeux édités par plateforme dans les années 2000 – la ludothèque de la GameBoy Color en comptait même 35%. C'est un objet à la fois mal aimé – leur réception critique est désastreuse depuis la fin des années 1990 – et pourtant important dans la vie des joueurs et des joueuses car chaque génération trouve en général une adaptation dans ses premiers souvenirs de jeu vidéo : les jeux d'aventure LucasArts estampillés Indiana Jones pour les quadragénaires, les adaptations de Star Wars ou Jurassic Park pour les trentenaires, les jeux Harry Potter ou quelques adaptations de films Pixar pour celles et ceux nés à la fin des années 1990. Même les plus gamers feront valoir des souvenirs enthousiastes de GoldenEye 64 ou de Star Wars KOTOR.

Les adaptations de films en jeu vidéo sont des objets intéressants à plusieurs titres pour observer les relations entre cinéma et jeu vidéo. Elles déploient des paradigmes évolutifs – de la promesse de « revivre le film » à celle d'en « explorer l'univers » – qui correspondent aux changements techniques – de la 2D à la modélisation des espaces de jeu en 3D. Elles s'insèrent dans des configurations nouvelles des fictions industrielles sous l'empire de la transmédiaticité : un univers et de multiples moyens d'y accéder. Elles nous interrogent enfin sur les formes expérientielles que représentent les jeux vidéo : sont-elles des redites, des poursuites ou des variations des récits filmiques qu'elles adaptent ? L'adaptation de films de cinéma en jeu vidéo est enfin une espèce en voie de disparition : leur nombre a drastiquement chuté et on les retrouve aujourd'hui en nombre assez faible sur téléphonie mobile...

Nous espérons que cette sélection de cinq adaptations illustrera ce phénomène singulier de la création vidéoludique.

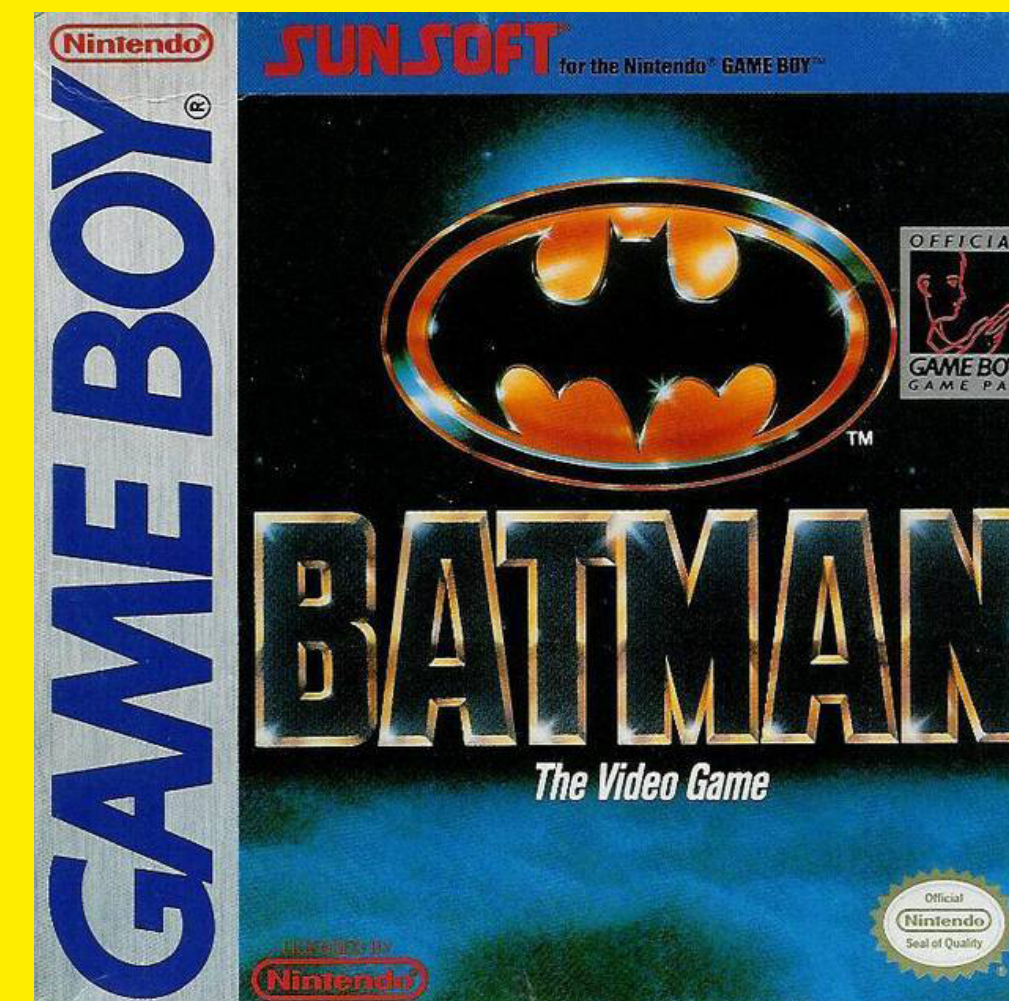
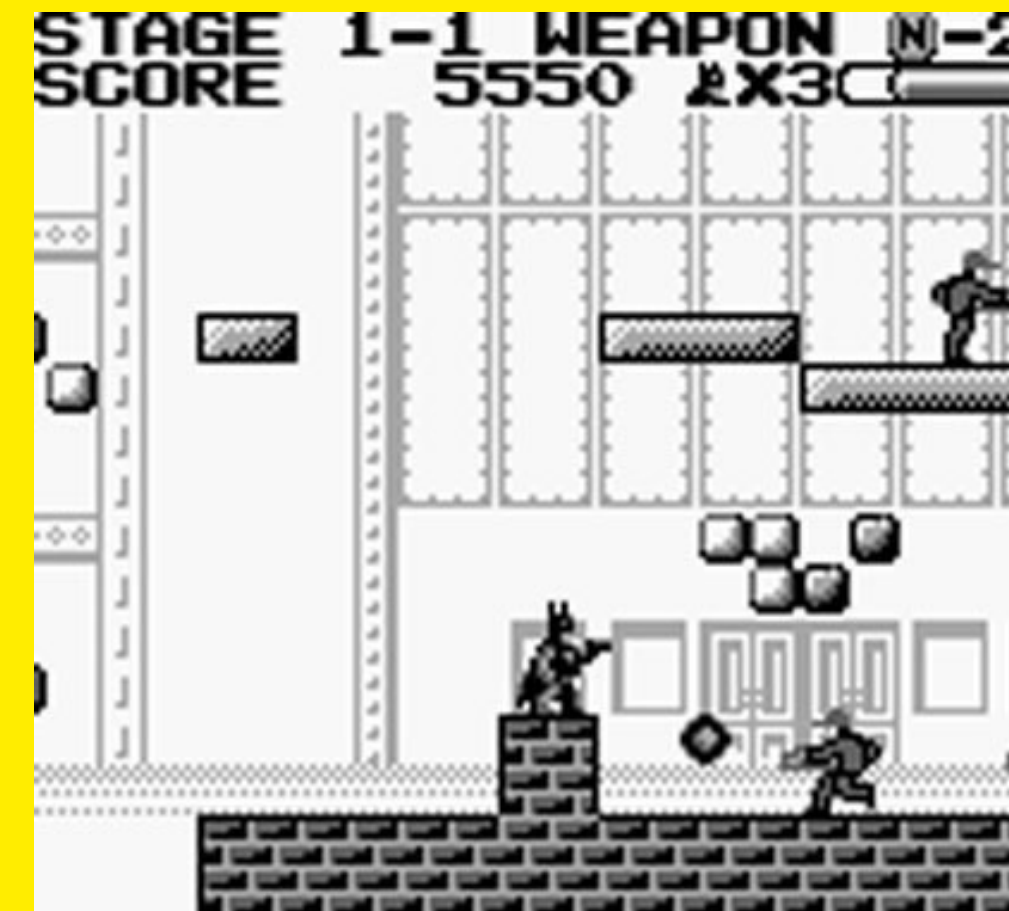
Alexis Blanchet, maître de conférence à la Sorbonne-Nouvelle
auteur notamment de **Les jeux vidéo au cinéma**, Paris, Armand Colin, 2012.

LA SÉLECTION D'ALEXIS BLANCHET

Batman (Game Boy)

Studio : Sunsoft (Japon)
Éditeur : Sunsoft (Japon)
Date de sortie : 1990

Lors de la sortie de Batman (Tim Burton, 1989) dans les salles de cinéma, la Warner Bros., producteur et distributeur du film, offre une place de choix au jeu vidéo dans la masse de produits dérivés générés autour de ce blockbuster puisque ce ne sont pas moins de onze jeux différents qui seront tirés du film entre 1989 et 1990. La version pour Nintendo Game Boy qui sort en 1990 est conçue par l'éditeur japonais Sunsoft et mêle séquences de plate-forme et phases de jeu de tir en véhicule (*shoot'em up*). Alors que le Batman de Burton paraît engoncé dans son costume massif, qui semble avoir le poids d'une véritable armure, la manipulation de l'avatar Batman dans cette version est plutôt marquée par un répondeur et une légèreté virevoltante rappelant le Super Mario de SuperMarioLand (Nintendo, 1989). Cette tonicité du gameplay est renforcée par la musique originale du jeu signée Nobuyuki Hara et Naoki Kodaka.



LA SÉLECTION D'ALEXIS BLANCHET

Star Wars Racer

Studio : LucasArts (États-Unis)
Éditeur : LucasArts (États-Unis)
Date de sortie : 2000

La course de *podracers* qui voit s'affronter Anakin et Sebulba dans Star Wars : La Menace fantôme (George Lucas, 1999) est un des morceaux de bravoure du film dont nombre d'analystes ont souligné la dimension promotionnelle annonciatrice du produit dérivé jeu vidéo de course. Sorti en 2000, Star Wars : Episode I Racer propose au joueur de faire concourir 18 participants pilotant des engins de haute technologie sur 24 circuits répartis dans 7 planètes différentes. Il permet ainsi de se rendre compte de l'immensité et de la variété des paysages du monde dans lequel se déroulent les récits cinématographiques, littéraires ou graphiques de l'univers référence. Mais plus que cela, Star Wars : Episode I Racer fait voler en éclat le récit filmique dans lequel la course de *podracers* est un événement annuel s'inscrivant dans ce qui relève davantage d'un comice agricole – Tatooïne est une planète de fermiers – que d'un championnat intergalactique. Si Anakin n'a jamais quitté sa planète dans le film, il vit dans le jeu une vie de champion parcourant l'univers à la recherche de trophées. Star Wars : Episode I Racer propose de fait un état possible de la fiction Star Wars : La Menace fantôme.



LA SÉLECTION D'ALEXIS BLANCHET

LEGO Star Wars II

Studio : Traveller's Tales (Royaume-Uni)

Éditeur : LucasArts (États-Unis)

Date de sortie : 2006

À la fin des années 2010, le phénomène de l'adaptation simultanée de films en jeux vidéo sur consoles connaît un effondrement : d'une moyenne de 25 films adaptés par an entre 2002 et 2010, l'on passe au début de la décennie suivante sous la barre des 10 adaptations par an. L'adaptation prend de nouvelles formes : le caméo où un personnage de cinéma apparaît dans un jeu vidéo, à l'exemple de Dark Vador dans la version PS3 du jeu de combat *SoulCalibur IV* ; l'univers composé qui rassemble des personnages venus de différents films sous la forme de figurines comme *Disney's Infinity* ; et la franchise-formule. C'est à cette dernière catégorie que se rattache *LEGO Star Wars II* : jeu d'action/exploration et de collection, la formule du studio britannique Traveller's Tale combine l'univers ludique des briques LEGO et les diégèses filmiques de la saga de George Lucas. À travers un traitement parodique, elle offre une porte d'entrée sur l'univers Star Wars pour les plus jeunes en même temps qu'elle revisite par un humour caustique mais bienveillant ce monument des industries culturelles.



LA SÉLECTION D'ALEXIS BLANCHET

Alien Isolation

Studio : The Creative Assembly (Royaume-Uni)

Éditeur : Sega (Japon)

Date de sortie : 2014

Film matriciel des sous-genres horrifiques du *survival horror* et du *space horror*, Alien, le huitième passager, de Ridley Scott est sorti il y a quarante ans sur les écrans de cinéma. L'influence d'Alien se retrouve dès les années 1980 dans la production internationale, sous la forme du pastiche (I.L l'intrus sur T07 dès 1983), à travers des aventures spatiales solitaires (la série japonaise des Metroid chez Nintendo) ou encore des jeux d'aventures claustrophobiques comme Dead Space du studio américain Visceral Games en 2008. La série de film a donné lieu à plus de 25 adaptations particulièrement influencées par le second opus, Aliens, réalisé par James Cameron, soit des jeux d'action plutôt pétaradants.

Développé par le studio britannique The Creative Assembly, Alien Isolation revient à une forme plus proche de la proposition originale construisant son expérience sur l'angoisse de la solitude dans l'espace et la présence menaçante, et parfois surgissante, du xénomorphe. Le jeu invite à incarner Amanda Ripley, la fille d'Ellen Ripley, sur les traces de sa mère disparue dans un environnement dont le traitement visuel rend un bel hommage à l'épisode originel.



LA SÉLECTION D'ALEXIS BLANCHET

King Kong

Studio : Ubisoft (France)
Éditeur : Ubisoft (France)
Date de sortie : 2005

Le cas de l'adaptation du King Kong de Peter Jackson par Ubisoft est intéressant à plusieurs égards. Ce jeu correspond à un tournant dans l'internationalisation de l'éditeur français qui, en adaptant le blockbuster américain de la fin de l'année 2005, fait désormais jeu égal avec des studios comme Electronic Arts ou Activision. D'un point de vue créatif, le titre marque la rencontre entre un réalisateur d'envergure, le Néo-Zélandais Peter Jackson, et un game designer renommé, le Français Michel Ancel. Il en résulte un FPS/TPS (First Person Shooter/Third Person Shooter) alternant phases vues du point de vue « humain » (l'équipe d'aventuriers cinéastes partie sur Skull Island) et « monstrueux » (où l'on incarne le singe géant sur et en dehors de son île). Une adaptation vidéoludique marquante des années 2000.





LES CRÉATIONS NUMÉRIQUES

LES CRÉATIONS NUMÉRIQUES

Accused #2: Walter Sisulu

Réalisation : Nicolas Champeaux, Gilles Porte

Dessin : Oerd

Production : La Générale De Production, Arte France

Date de sortie : 2019

256 heures d'archives sonores des audiences du procès Rivonia (9 mois), récemment exhumées et numérisées par l'INA, nous font revivre le combat politique de Mandela et de 7 co-accusés. Le film s'intéresse à l'un d'entre eux l'accusé numéro 2, héros méconnu de la lutte contre l'apartheid et mentor de Mandela : Walter Sisulu.

Ce film a été le coup de coeur de l'Institut français pour une oeuvre VR, lors de la dernière édition (2019) du Festival national du film d'animation, organisé par l'Association Française du Cinéma d'Animation.



En partenariat avec

afca
association française
du cinéma d'animation

LES CRÉATIONS NUMÉRIQUES

Les courts-métrages des étudiants des Gobelins, l'école de l'image

One Day

Réalisation : Joël Corcia, Bung Nguyen, Thomas Reteuna, Laurent Rossi, Bernard Som

Un homme en mouvance permanente va faire une rencontre bouleversante.



Myosis

Réalisation : Emmanuel Asquier-Brassart, Ricky Cometa, Guillaume Dousse, Adrien Gromelle, Thibaud Petitpas

La myosis est la diminution du diamètre de la pupille par contraction de l'iris. C'est un phénomène inconscient qui peut être provoqué par une lumière vive, par la peur, ou sous l'effet d'une prise de conscience.



Annie

Réalisation : Léa Justum, Chloé Nicolay, Laura Pannetier, Taylor Price, Xavier Sailliol

Robin se fait larguer par sa copine, Annie, parce qu'il n'arrive pas à lui exprimer ses sentiments. Aidé de son chien, il va tout faire pour la récupérer.



Parfum fraise

Réalisation : Alix Arrault, Martin Hurmane, Jules Rigolle, Samuel Klughertz

Makoto met tout en œuvre pour être un père exemplaire avec son fils Kazuki. En dépit de tous ses efforts, la violence de son passé le hante, et il n'a d'autre choix que de s'y confronter, malgré la présence de son fils à qui il avait jusque-là, toujours tout caché.



Meet Meat

Réalisation : Juliaon Roels, Christine Shin, Eve Guastella, David Martins Da Silva, Maël Jaouen

Un chasseur de baleine machiavélique se retrouve embarqué dans une course poursuite. Balloté entre vie et mort, le chasseur se retrouve bientôt chassé



Best Friend

Réalisation : Nicholas Olivieri, Yi Shen, Juliana De Lucca, Varun Nair, David Feliu

Dans un proche avenir, un homme solitaire est accro à un produit appelé «Best Friend» qui lui offre des amis virtuels parfaits.



En partenariat avec



COPIES PARIS LE 05-FRANCE

LES CRÉATIONS NUMÉRIQUES

Les courts-métrages des étudiants d'ISART DIGITAL, l'école du jeu vidéo et de l'animation 3D-VFX

Cochlea

Cinéma d'Animation 3D :

Manon Fleury, Lorraine Jacquot, Maxime Leclerc, Laura Urbin, Rémi Pleut, Baptiste Belot

Music : Kevin Dedou, Valentin Sezeur

Sound Design : Olivier Esman, Briane Vercruysse,

Kevin Mandjee Tahora, Alban Vancalster



À la fin du Moyen Âge, en France, des escargots géants progressent vers une ville fortifiée. Le seigneur envoie ses chevaliers pour protéger la cité. Quand les escargots arrivent enfin, l'armée panique et ne peut pas les vaincre.

À moins que...

Infraction

Cinéma Effets Spéciaux 3D :

Marion Decoste, Raphaël Halle, Jérémie Hannoah, Maiwen Koskas, Florian Morelli, Mickaël Nezreg, Manon Rycelynck,

Aurélie Vanden Borren

Music and Sound Design :

Corentin Langou, Rémy Martin



Amandine, une contractuelle psychorigide, éprouve un malin plaisir à sanctionner la moindre infraction en distribuant des contraventions. Jusqu'au jour où un événement inattendu va venir bouleverser son quotidien.

L3.0

Effets Spéciaux 3D : Alexis Decelle, Cyril Declercq, Vincent Defour, Pierre Jury

Music and Sound Design :

Victor Battaglia, Nicolas De Ferran, Rémi Haentjens, Maxime Ferrieu



Léo, robot de compagnie Hi-Tech, erre seul à Paris suite à la mystérieuse disparition de toute espèce vivante. Il passe ses journées à essayer de se distraire mais en vain. Jusqu'au jour où il fait la rencontre d'un nouvel être vivant...

Mice

3D Animation : Jade Baillargeault,

Nazli Doale, Dimitri James, Quang Daniel La, Morgane Lau, Mélanie Pango, Manon Pringault

Music and Sound Design :

Thomas Tillard, Alexandre Tron, Maxime Vatopoulos



Dans un tunnel de métro, un groupe de souris trouve un anneau de canette doré, qui semble avoir une étrange empreinte sur l'une d'entre elles. Non loin de là, un hibou et ses rats asservis observent la scène. Désireux de récupérer cet anneau, il envoie ses rats le chercher.

Poilus

3D Animation : Guillaume Auberval, Léa Dozoul, Simon Gomez, Timothé Hek, Hugo Lagrange, Antoine Laroye, David Lashcari

Music and Sound Design : Aina Andrian, Paul Barret, Gabriel Dalmasso, Auriane Faton, Elio Germani, Lesly Verderosa



Le calme règne dans les tranchées françaises. Le cœur lourd, les « Poilus » attendent de partir à l'assaut.

Parmi eux, un jeune lapin joue de l'harmonica pour s'évader. Un coup de sifflet et l'assaut est donné... C'est dans ce no man's land qu'il va enfin découvrir l'ennemi, une monstrueuse créature.

En partenariat avec

ISART
DIGITAL
ÉCOLE DU JEU VIDÉO ET DE L'ANIMATION 3D-VFX

PARTENAIRES

numok

VILLE DE
PARIS

SNJV
SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO

afca
association française
du cinéma d'animation

ISART
DIGITAL
VIDEO GAME & 3D-VFX FILM SCHOOL
PARIS - MONTREAL - TOKYO

GOBELINS
L'ÉCOLE DE L'IMAGE
une école de la
CCI PARIS ÎLE-DE-FRANCE

IMAGES
EN
BIBLIOTHÈQUES
ASSOCIATION POUR LE CINÉMA EN MÉDIATHÈQUE

 Bibliothèque
Centre Pompidou
publique d'information

