



---

# Contenus XR et jeux vidéos

---

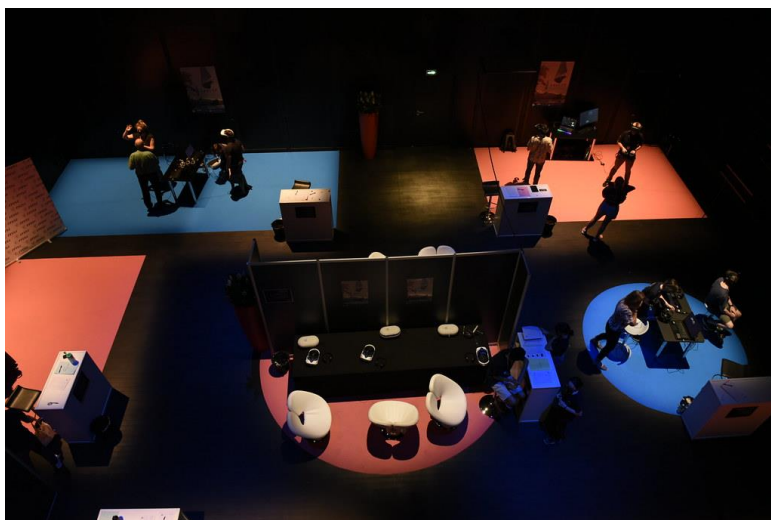
## Côté Festival

### Sélection officielle 2024 - Œuvres VR

La sélection de 10 œuvres immersives en compétition, dont 3 ont été réalisées ou coréalisées par des femmes, a été effectuée par le comité de sélection du Festival international du film d'animation d'Anney. Cette année pas moins de 102 projets ont été reçus provenant de 34 pays différents, un vrai record !

*"L'éclectisme des productions, la force des propos et la diversité des techniques utilisées, éclairent cette nouvelle sélection. De grands sujets traversent le programme, il sera question de filiation, de pardon, de quête d'identité, de poésie, d'enfance, d'écologie, de nouveaux mondes. Vous pourrez découvrir des films foncièrement humanistes, politiques, audacieux, reflets de la diversité de l'animation en réalité virtuelle. 11 nationalités seront représentées parmi les 8 réalisateurs et 3 réalisatrices à l'honneur."*

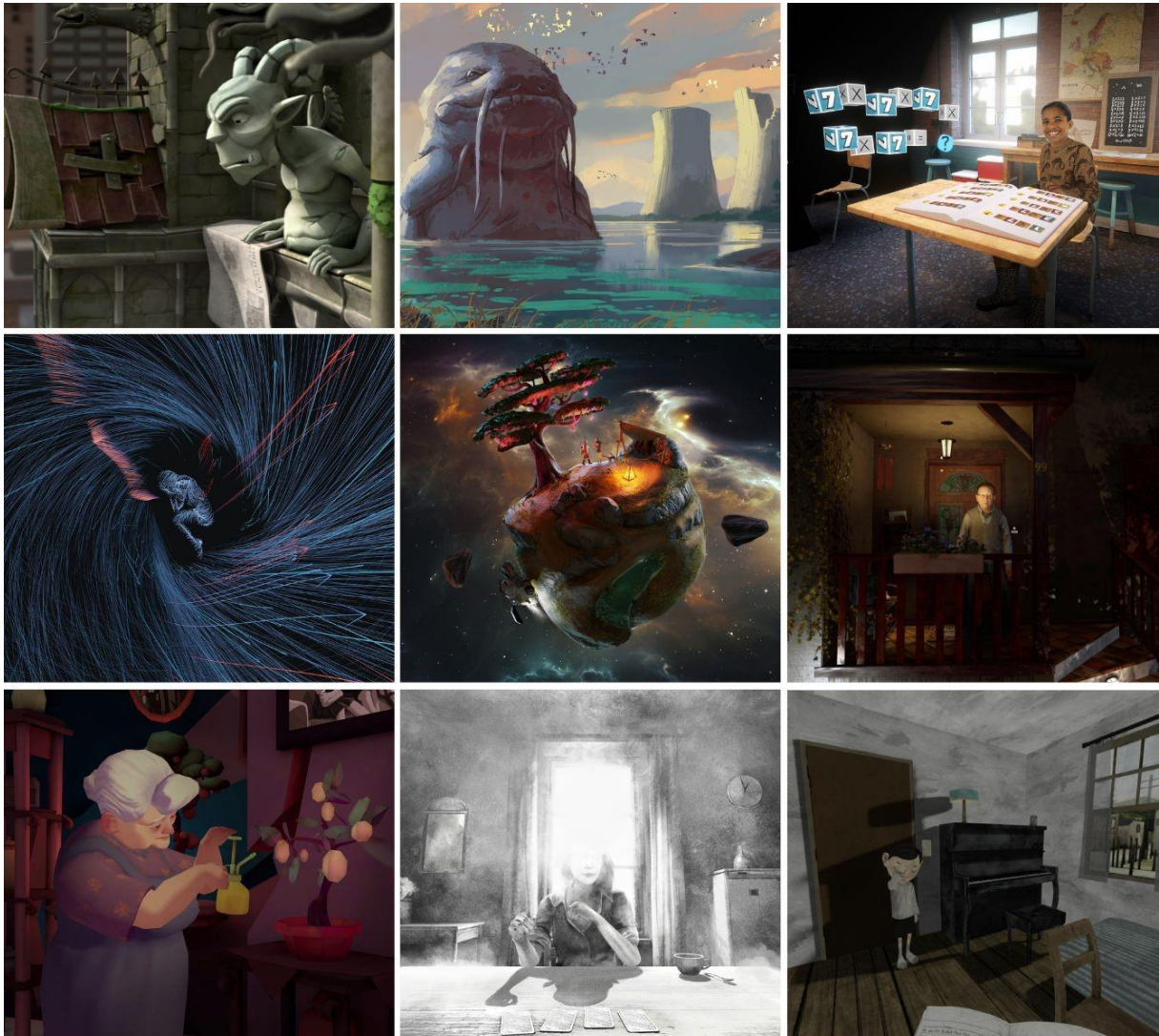
Gala Frecon et Yves Nougarède, comité de sélection



La liste complète des œuvres sélectionnées :

1. Stay Alive, My Son "Chapter 1 & 2" (Tu vivras, mon fils "Chapitre 1 & 2"), de Victoria Bousis.
2. Flow, de Adriaan Lokman, Production : Richard Valk.
3. Spots of Light, de Adam Weingrod, Production: Kobi Mizrahi
4. My Inner Ear Quartet, de Koji Yamamura, Producteur : Ishimaru Kenji
5. The Imaginary Friend, de Steye Hallema, Producteur : Niki Golob.
6. Oto's Planet, de Gwenaël François, Producteur : Julien Becker.
7. Emperor, de Marion Burger et Ilan Cohen, Producteur : Katharina Weser
8. Le Temps du monstre, de Benjamin Nuel, Producteur : Oriane Hurard
9. Mamie Lou, d'Isabelle Andreani
10. Gargoyle Doyle, d'Ethan Shaftel, Producteur : Ezequiel Lenardon.

Pour découvrir et expérimenter ces œuvres VR, rendez-vous dans la salle de création à Bonlieu et dans l'espace XR&Games à la Chambre de Métiers et de l'Artisanat (entrée libre sur réservation).



## Le jury Œuvres VR

### David Doutel

Réalisateur & producteur, BAP – Animation Studios, Portugal



Depuis maintenant plus de 15 ans, David Doutel travaille en étroite collaboration avec Vasco Sá, avec lequel il a coréalisé quatre courts métrages d'animation primés à l'international : The Shoemaker (2011), Soot (2014), Augur (2018) et Garrano (2022).

Il a orienté sa carrière vers le cinéma d'animation d'auteur, travaillant comme producteur, réalisateur et animateur. Faisant partie à la fois de l'équipe artistique et de l'équipe de production, il a contribué à la création de courts métrages animés de nombreux auteurs, primés ou sélectionnés dans le cadre de certains des plus grands festivals cinématographiques internationaux tels que Cannes, Sundance, Locarno et Annecy. David fait partie des fondateurs de BAP – Animation Studios, où il travaille actuellement en tant que réalisateur et producteur. Vasco Sá et lui réalisent présentement leur premier long métrage d'animation.

### Vanja Kaludjercic

Directrice du Festival international du film de Rotterdam (IFFR), Pays-Bas



Vanja Kaludjercic a été nommée directrice du Festival international du film de Rotterdam (IFFR) en février 2020. À ce titre, elle incarne la vision artistique de l'IFFR, promouvant le meilleur du cinéma et soutenant activement les talents de la réalisation indépendante. Elle définit la ligne de programmation de l'IFFR ainsi que ses développements axés vers l'industrie, de façon à pérenniser le festival. Elle est riche de 20 années d'expérience dans le secteur, à l'international comme dans le paysage cinématographique néerlandais. Auparavant, elle a été directrice des acquisitions pour le service de streaming mondial MUBI, et a travaillé pour Les Arcs Film Festival, le Festival du film de Sarajevo et le Festival du cinéma néerlandais. Vanja a été membre de jury lors de nombreux

festivals dans le monde, tels que la Berlinale ou les festivals internationaux du film documentaire d'Amsterdam et de Copenhague.

### Maria Grazia Mattei

Fondatrice & présidente, MEET Digital Culture Center, Italie



Humaniste et critique d'art, Maria Grazia Mattei explore les territoires numériques depuis plus de trente ans, dans un parcours qui s'est concrétisé en 2005 par Meet the Media Guru, une plateforme de discussion et de débat public sur les questions d'innovation. En 2018, avec le soutien de la Fondazione Cariplo, Mattei a donné naissance au MEET Digital Culture Center, le premier centre international pour l'art et la culture numériques basé à Milan. Ouvert en 2020, MEET est un lieu de rencontre et d'expérimentation, convaincu que l'innovation est un fait culturel, avant même d'être technologique.

# Côté Mifa

Située à quelques minutes de l'Impérial Palace et du Campus Mifa, la Chambre de Métiers sera dédiée au **nouvel Espace XR&Games** de 1 000 m<sup>2</sup>, avec 10 salles réparties sur 4 étages, une salle de conférence de 200 places, un espace de visionnage XR, un espace de jeux vidéo et un espace bar & lounge – le Coffee Corner.

## Au programme

### De nombreux échanges auront lieu autour du jeu vidéo :

- \*In Spain we call it “videojuegos”: Spanish Video Game Ecosystem, mercredi 12 juin, 17h
- \*Crunchyroll présente : le monde de l’anime, mercredi 12 juin à 15h30
- \*Adapter des franchises de jeux vidéo grâce à l’animation, jeudi 13 juin à 15h30
- \*Masterclass Ankama, vendredi 14 juin à 11h
- \*Une remise de prix récompensera la meilleure cinématique de jeu vidéo, parmi plus de 60 projets reçus, à l'occasion du cocktail d'ouverture de l'Espace XR&Games le mardi 11 juin au soir.

Quelques noms de la sélection 2024 : DIGIC Pictures, Passion Pictures, Psyop, Axis Studio, Platige Image, The Line.

### WIP XR :

5 projets immersifs en cours de production seront présentés chaque matin ainsi que le vendredi 14 juin après-midi :

- \* *Ito Meikyu* de Boris Labbé, Sacrebleu Productions, Les Films Fauves, Parangon (mardi 11, 9h15)
- \* *Pagnol le magicien* de Nicolas Cabos, What The Prod, Small Creative (mercredi 12, 9h15)
- \* *Mobile Suit Gundam: Silver Phantom* de Kenichi Suzuki, Bandai Namco Filmworks, Atlas V (Jeudi 13, 11h15)
- \* *Garden Alchemy* de Michelle et Uri Kranot, Khora Contemporary, The Animation Workshop/VIA University College, TinDrum Production (vendredi 14, 9h15)
- \* *Laissez-nous raconter notre lien au territoire, aux rêves et aux astres* de Karine Lanoie Brien, Kim Picard et Élodie Pollet, Terre Innue (vendredi 14, 15h30)

### **Pitches Expériences numériques :**

6 projets XR en développement seront présentés le mardi 11 juin à 14h00.

### **3 Conférences XR :**

- Animation, danse et interactivité(s), Mercredi 12, 11h/12h
- "Wallace & Gromit" : les IP sauveront-elles la XR ? Mardi 11, 11h/12
- Le format documentaire à l'épreuve de la XR, Jeudi 13, 9h15/10h30

### **3 Conférences Gaming :**

- Chefs d'œuvre en matière de cinématiques de jeux vidéo, Mardi 11, 15h45/16h45
- Créer un écosystème de propriété intellectuelle diversifié, Mercredi 12, 14h/15h
- Dead Cells Immortalis, Jeudi 13, 14h/15h

## Contacts

Espace XR&Games : Benoît Blanchard / [benoitblanchard@citia.org](mailto:benoitblanchard@citia.org)

MIFA : Véronique Encrenaz / [veroniqueencrenaz@citia.org](mailto:veroniqueencrenaz@citia.org)

Sélection VR : Gala Frécon / [gfrecon@festivals-connexion.com](mailto:gfrecon@festivals-connexion.com)

Coordinateur de la salle de création : Diego Graham / [grahamdiego@gmail.com](mailto:grahamdiego@gmail.com)

### Contacts presse :

Elodie Lefevre / [elodielefeuvre@citia.org](mailto:elodielefeuvre@citia.org) / +33 (0)6 13 58 00 33

Véronique Dumon / [veroniquedumon@citia.org](mailto:veroniquedumon@citia.org) / +33 (0)6 20 32 01 15

Estelle Lacaud / [estellelacaud@citia.org](mailto:estellelacaud@citia.org) / +33 (0)6 32 42 50 39

Claire Vorger / [clairevorger@citia.org](mailto:clairevorger@citia.org) / +33 (0)6 20 10 40 56