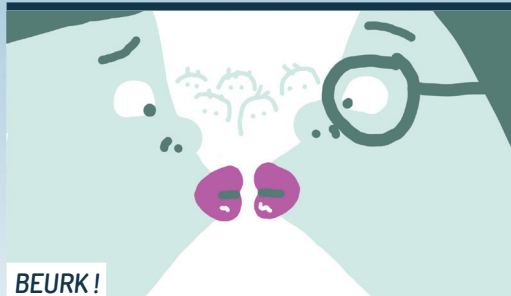


LES PITCHS

Les sessions de Pitches de 2h30 chacune, ouvertes aux professionnels accrédités, présentent un véritable enjeu pour les auteurs. C'est l'occasion pour eux de présenter leurs projets en 10 minutes et d'échanger avec l'auditoire afin d'avoir un retour constructif sur leurs projets, de trouver une aide afin d'avancer d'un point de vue de production ou créatif. Ces projets sont soumis à un jury afin d'être soutenus par The Animation Workshop pour une aide au développement de série, Ciclic pour une aide à la production de court métrage et De l'écriture à l'image pour une aide aux œuvres numériques.

À LA RECHERCHE DE CO-PRODUCTEURS/DIFFUSEURS



BEURK !

LOÏC ESPUCHE

Illade et Films • 10'
CATÉGORIE : court métrage
TECHNIQUE : 2D ordinateur
ÂGE : dès 6 ans

Beurk ! Les adultes se font des bisous sur la bouche et les enfants trouvent ça dégoûtant ! En plus, ça se voit de loin : quand quelqu'un veut faire un bisou, ses lèvres scintillent de couleur. Dans les couloirs de l'école, Léo fuit la petite Elodie et sa bouche rose fluo. La honte ! Mais ce qui est encore plus la honte, c'est qu'en vrai, Léo a très très envie de lui faire un bisou.



LES COCO BOULETS

SÉBASTIEN CHOLLET

Les Films du Poisson Rouge / Yaka Productions • 52x5'
CATÉGORIE : série/web série
TECHNIQUE : 2D ordinateur
ÂGE : dès 3 ans

Bienvenue dans la vallée COCO où vit la tribu des COCO Boulets. Les COCO Boulets sont des œufs surprises qui peuvent se transformer en personnage ou redevenir des œufs pour rouler, se cacher ou dormir. Ils sont joyeux, créatifs, farceurs et ont plus d'un tour dans leur coquille. Quand leur côté "boulet" prend le dessus (trop curieux, trop rêveur, trop gourmand, trop têtu...) leur maladresse respective fait dériver leurs aventures du quotidien et provoque des réactions en chaîne auxquelles ils vont devoir faire face.



LES FABLES DE SACHA

NICOLAS BIANCO-LEVRIN / JULIE REMBAUVILLE

Les Films de la découverte • 26x4'
CATÉGORIE : série/web série
TECHNIQUE : 2D ordinateur
ÂGE : dès 6 ans

À chaque retour en classe, c'est la même chose, Sacha 8 ans est occupée à discuter. Il faut absolument qu'elle résolve un différent survenu avec un camarade pendant la récré. Alors pour couper court aux discussions, la maîtresse l'envoie au tableau pour réciter la fable du jour. Sacha s'élance toujours avec entrain, elle ne rechigne pas au travail. Mais rapidement, c'est le grand trou. Elle invente alors des histoires loufoques dans lesquelles les animaux de la fable, devenus avatars de ses copains et d'elle-même s'accommodent d'objets parfaitement anachroniques et rencontrent des personnages historiques qui n'auraient a priori rien à faire là.



L'INCENDIE

NICOLAS ROLLAND

Girelle Productions • 15'
CATÉGORIE : court métrage
TECHNIQUE : 2D ordinateur
ÂGE : dès 11 ans

Au loin, derrière les collines, un départ de feu. Chantal voit son mari partir avec les hommes du village combattre les flammes en attendant l'arrivée des pompiers. Restée seule avec son fils Simon, qui aurait préféré lutter aux côtés de son père, Chantal doit continuer à faire tourner la fromagerie et s'occuper du troupeau. Même s'ils ne savent pas se parler, Chantal et Simon vont devoir vivre ensemble pour la première fois. La tension monte, les silences durent. L'incendie, lui, s'approche dangereusement de la ferme familiale... et toujours aucune nouvelle de son mari.

À LA RECHERCHE DE CO-PRODUCTEURS/DIFFUSEURS



QUELQUE CHOSE DE DIVIN

MÉLODY BOULISSIERE / BOGDAN STAMATIN

Novanima Productions • 14'
CATÉGORIE : court métrage
TECHNIQUE : dessin aquarelle / papier découpé
ÂGE : dès 15 ans

1939. Un soldat suit une femme. Leur histoire d'amour commence. Deux ans plus tard, la femme se réfugie, le soldat est appelé au front et leur histoire d'amour se dissout dans la guerre. 2014. Durant une longue interview, la femme relate toute leur histoire. Les secrets d'un temps oublié sont révélés une dernière fois. Que reste-t-il d'une histoire d'amour après trois quarts de siècle et une Guerre mondiale ?



RÉVOLUTION MAISON

ARMELLE LOISEAU

ET BIM / Lumento • 10x10'
CATÉGORIE : série/web série
TECHNIQUE : éléments découpés
ÂGE : dès 15 ans

Révolution maison est une série en animation autour du militantisme « do it yourself » : comment changer le monde avec ce que l'on a sous la main, quelle que soit notre situation. L'objectif est de sensibiliser, et d'enseigner ces différentes méthodes qui ont permis, avec trois balles de ping-pong et une pelote de laine, de faire plier des gouvernements ou de faire tomber des systèmes oppressifs. Tournée en stop motion dans un décor en carton, la série permet de retracer l'histoire de ces militants, de rencontrer un activiste contemporain pour finalement apprendre à reproduire, étape par étape, l'une de ses méthodes.



ULTRAS

IRWIN FUSTEC

La Onda / Melting Productions • 10x5'
CATÉGORIE : série/web série
TECHNIQUE : 2D ordinateur
ÂGE : dès 15 ans

Quatre supporters de foot tentent de prendre le contrôle de leur club, de leur ville, et du reste, si possible...



VERCORS

TITOUAN BORDEAU / LYONEL CHARMETTE

Les Astronautes • 18'
CATÉGORIE : court métrage
TECHNIQUE : animation 3D
ÂGE : dès 15 ans

Dans un camp perdu aux abords du Vercors, six résistants oubliés par leur état-major luttent contre l'ennui, la frustration, et un quotidien difficile. A force d'inaction, Joseph, le petit nouveau, se met à tenir tête à son oncle, en charge des maquisards. Petit à petit, la folie s'empare de Joseph et se propage chez les autres.

LES PITCHS

Les sessions de Pitches de 2h30 chacune, ouvertes aux professionnels accrédités, présentent un véritable enjeu pour les auteurs. C'est l'occasion pour eux de présenter leurs projets en 10 minutes et d'échanger avec l'auditoire afin d'avoir un retour constructif sur leurs projets, de trouver une aide afin d'avancer d'un point de vue de production ou créatif. Ces projets sont soumis à un jury afin d'être soutenus par **The Animation Workshop** pour une aide au développement de série, **Ciclic** pour une aide à la production de court métrage et **De l'écriture à l'image** pour une aide d'œuvre numérique.

À LA RECHERCHE DE PRODUCTEURS



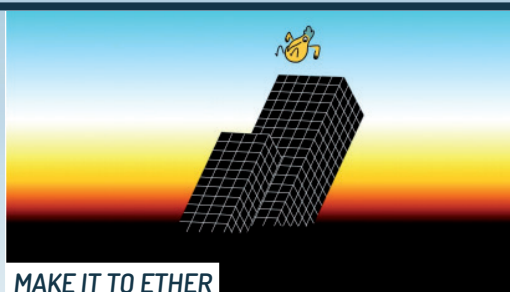
LA GRANDE ARCHE

CAMILLE AUTHOUART

8'

CATÉGORIE : court métrage
TECHNIQUE : dessin sur papier
ÂGE : dès 9 ans

L'histoire se déroule à la Défense, à Paris. Dans l'ombre de ce quartier austère, symbole de puissance et de modernité, se cachent deux poètes : un homme sans maison et une gigantesque Araignée de métal rouge. Durant la journée, ils sont comme invisible, si petits parmi les gratte-ciels. Mais c'est la nuit, quand tout semble désert et que les étoiles se confondent avec les fenêtres des plus hautes tours, qu'on les observe le mieux...



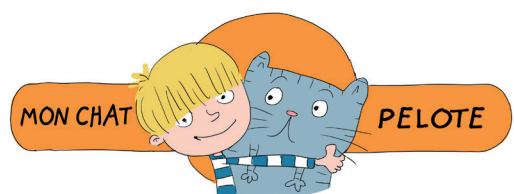
MAKE IT TO ETHER

JULIEN SÈZE

10x10'

CATÉGORIE : série/websérie
TECHNIQUE : 2D ordinateur
ÂGE : dès 9 ans

"Le Grand Bienfaiteur est Bon !"
"Le Grand Bienfaiteur est Sympa !"
Le Grand Bienfaiteur dirige le pays de Tilapiac, et vit avec ses amis à Éther, son parc d'attraction privé géant. Dernièrement il a décidé qu'il fallait à Éther un nouveau toboggan. Le plus grand toboggan jamais construit, et pour ça il pompe toute l'eau du pays. Nous allons vous raconter comment deux gars de la campagne, vont rassembler les gens de Tilapiac, le duper et le chasser.



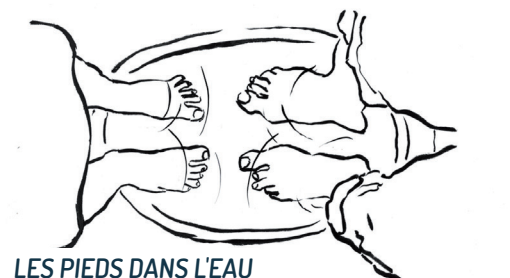
MON CHAT PELOTE

CÉCILE NICOLEAUD / CHRISTINE BEIGEL / PIERRE FOUILLET

7'

CATÉGORIE : série/websérie
TECHNIQUE : 2D ordinateur
ÂGE : dès 6 ans

Hugo a 6 ans. Il est sensible, intelligent, parfois en décalage avec les autres enfants, et pas toujours à l'aise avec les problèmes de la vie quotidienne. Heureusement, Hugo a son chat Pelote. Un vrai chat poilu qui lui parle et qui a mille conseils à lui donner (avec ses ancêtres chats qui ont des réponses à tout). Attention, avec Pelote, ça dépote ! Même si les problèmes ont plutôt tendance à empirer qu'à se résoudre quand il est dans les parages.



LES PIEDS DANS L'EAU

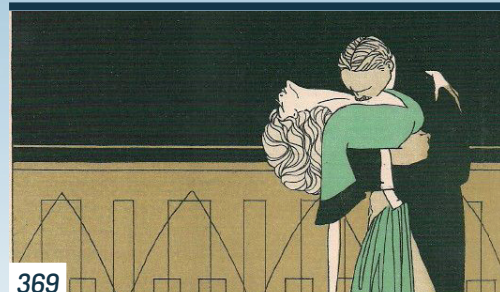
ELOÏC GIMENEZ

5'

CATÉGORIE : court métrage
TECHNIQUE : dessin sur papier
ÂGE : dès 6 ans

Un couple octogénaire, Louis et Jeanne, va découvrir l'effet inattendu d'un bain de pieds en pleine journée sur leur balcon. C'est ainsi que Jeanne résiste une dernière fois à la maladie qui fait disparaître sa mémoire. Elle partage alors un ultime souvenir avec Louis et transforme malgré tout cet instant dramatique en un moment drôle et cocasse.

LES PITCHS D'ŒUVRES NUMÉRIQUES



369

ANANDA SAFO

Ten2ten Films • 15'
TECHNIQUE : animation 3D
FORMAT : VR
ÂGE : dès 15 ans

Lors de la visite du « Temple du désir », imaginé à la fin des années 1920 par Olga Sybra, mystérieuse auteure féministe dorénavant oubliée, nous découvrons un lieu atypique, véritable matérialisation d'un fantôme libre et assumé. Une plongée en apnée entre plaisir en pointillés, souffles disgracieux, orgasme aquatique et corps incandescents.



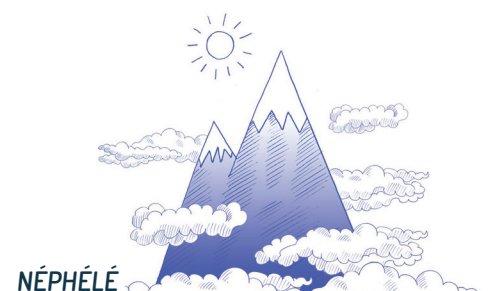
ECOSYSTEMS

SAMY BARRAS

2h

TECHNIQUE : 2D ordinateur
FORMAT : installation numérique
ÂGE : dès 3 ans

Ecosystems est une installation interactive évolutive se basant sur des modélisations d'interactions biotiques au sein d'une communauté de micro-organismes numériques. Les spectateurs évoluent dans le même espace que des formes de vies virtuelles aux comportements spécifiques. Ces organismes interagissent entre eux, mais aussi avec l'environnement réel de l'espace de projection et avec les spectateurs évoluant autour d'eux. Il faudra être attentif, et faire preuve de patience et de discrétion pour pouvoir observer tous les habitants de cet écosystème étrange et fragile sans en perturber l'équilibre.

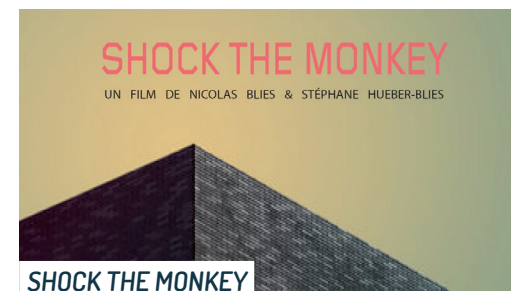


NÉPHÉLÉ

ALEXANDRE PEREZ

Floréal Films • 30'
TECHNIQUE : 2D/3D
FORMAT : VR/AR
ÂGE : dès 9 ans

Néphélé a une mission, atteindre le sommet de la montagne. Pour l'aider dans sa quête, la petite fille invoque un esprit géant fait de nuage incarné par le spectateur.



SHOCK THE MONKEY

NICOLAS BLIES / STÉPHANE HUEBER-BLIES

A_BAHN • 30'
TECHNIQUE : 2D/3D
FORMAT : VR
ÂGE : dès 15 ans

2046. SOMA est une activiste opposante au système dominant. C'est aussi le nom de code du programme de libération des esprits qu'elle mène avec son équipe depuis plusieurs mois. Un programme qui cherche à endiguer la privatisation de nos esprits par les multinationales et l'idéologie consumériste. SOMA vous kidnappe et vous incite à vous libérer de ce conditionnement. Avec votre accord, elle s'infiltre dans votre cerveau. Vous commencez alors un périple psychédélique dans les profondeurs de votre imagination afin de vous permettre de reconquérir votre libre arbitre. Un voyage lumineux, poétique, militant et psychanalytique à la reconquête de votre créativité et de votre esprit critique.