



PIXEL WEEK -END

7 / 8 / 9 Février 2020
Palazzu Naziunale, Corte

Un projet soutenu par la CVEC de l'Université de Corse

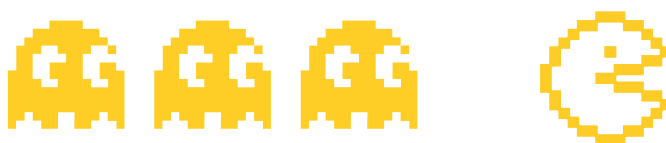


Jeu vidéo et Animation : des secteurs culturels dynamiques

Le secteur du jeu vidéo et du film d'animation sont devenus les phares des industries culturelles et créatives en France, comme dans le reste du monde.

Tous les indicateurs l'attestent : augmentation des productions, hausse du chiffre d'affaire des studios, brillantes perspectives de recrutement pour les étudiants formés, internationalisation des exploitations... Et ces succès ne semblent pas prêts de s'estomper tant la réalité virtuelle (VR) ou encore la gamifications s'annoncent comme des tendances d'avenir. Comme pour toutes productions culturelles, ce sont les projets qui allient le plus finement compétences créatives et technologiques qui parviennent à se hisser au rang de véritables oeuvres.

Au-delà de la maîtrise technique, c'est bien la puissance d'un scénario, l'originalité d'un graphisme ou la pertinence d'un environnement sonore qui font la différence. Alors comment douter qu'en Corse, la singularité de notre culture ne puisse être un atout maître pour développer un imaginaire fort, capable de séduire des publics de jeux et/ou d'animations - qu'on se place dans des registres poétique, historique ou ironique - ?



Un Pixel Week-End pour développer la création numérique

Convaincus que jeu vidéo et animations sont des secteurs passionnants et des pratiques culturelles aussi légitimes et respectables que la littérature ou le cinéma par exemple, l'Université de Corse a entamé des rencontres mensuelles pour évoquer les actualités du secteur, présenter des porteurs de projets et de compétences, et toujours lier les enjeux économiques, technologiques et artistiques.

Après un an de riches échanges, nous avons décidé d'aller plus loin cette année en créant collectivement des jeux et des micro-métrages.

Cette première édition du Pixel Week-end aura donc cette vocation, en même temps qu'elle permettra à un écosystème encore latent de se rencontrer, et à des passionnés souvent autodidactes de monter en compétences.

Concrètement, le Pixel Week-End propose aux participants de créer en un weekend un jeu vidéo ou un micro-métrage d'animation.

L'année dernière, nous avons organisé une première édition du Pixel Week-end. Cinquante participants de tous horizons ont répondu à l'appel, et en 48h, 6 micro-métrages et 5 jeux vidéo ont été réalisés !





Les infos pratiques

Cette année, le Pixel Week-End se déroulera du 7 février au 9 février au Palazzu Naziunale, à Corte. Il est gratuit et ouvert à tous (membres de la communauté universitaire ou personnes extérieures majeures) ; mais les places sont limitées à 70 participants et les inscriptions seront clôturées le 20 janvier.

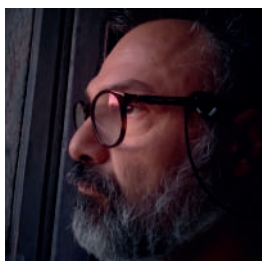
Les repas seront assurés par l'organisation et pour les équipes ne disposant pas d'hébergement à Corte, un tarif a été négocié avec un hôtel partenaire.

Du point de vue thématique, les équipes devront observer une contrainte : il leur faudra faire un clin d'oeil à notre patrimoine, en faisant apparaître la ville de Corte. Une autre contrainte sera révélée le jour du lancement, pour éviter que certains n'arrivent avec un produit fini.

Toutes les informations pratiques sont disponibles en annexe.

NOS PARRAINS

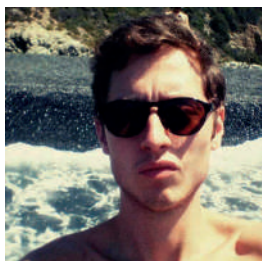
Parrain Catégorie Animation



CHARLES SANSONETTI

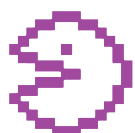
Formé aux Arts Appliqués et au CFT Gobelins, Charles SANSONETTI a travaillé aussi bien sur des films en prise de vue réelle, fiction télé en tant qu'assistant réalisateur, que sur des films de dessin animé, publicités ou films institutionnels, jusqu'à s'en faire confier la réalisation. En 1992, il s'installe aux Etats-Unis pour travailler dans l'animation en tant que réalisateur de séries. Il fonde les studios Lil'Gangster Ent. à Los Angeles et Gangster Production, à Paris. Depuis 1999, Charles SANSONETTI est redevenu réalisateur indépendant de séries animées telles que Babar - Gadget Boy - Duo - La Mouche – Hôtel Bordemer – Lulu Vroumette et dernièrement, Petit Ours Brun.

Parrain Catégorie Jeu vidéo



PAUL - ANTOINE COLOMBANI

Auteur d'une thèse en Etudes comparées sur les mythes grecs et les jeux vidéo, Paul-Antoine Colombani poursuit désormais ses recherches au Liège Game Lab à l'Université de Liège. Ses travaux portent essentiellement sur les enjeux poétiques et philosophiques dans la création de jeux vidéo. Il a co-dirigé la publication des actes du colloque « Littératures du jeu vidéo » à l'Ecole Normale Supérieure. Dernièrement, il est intervenu lors d'une play-conférence sur le jeu vidéo Assassin's Creed Odyssey dans le cadre des séminaires organisés par la Bibliothèque Nationale de France. Par ailleurs, il est secrétaire de l'association Play Tank qui organise des game jams et des événements dédiés à la création de jeux vidéo





***48 heures pour créer
un jeu video ou
un micro - métrage
d'animation !!!!***



Ce projet est organisé en partenariat avec :

