

SESSIONS LEVEL FIVE

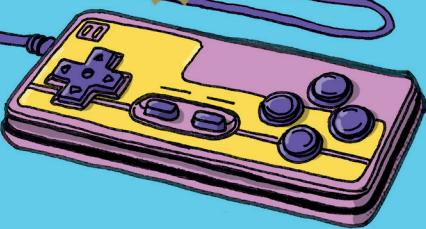
**DU GAMER
AU CINÉPHILE**

Festival Jeu vidéo & Cinéma

CINÉMA
REX

**DU 7 AU 22
FÉVRIER
2026**

- de 25 ans
5,5€
la séance



BRIVE



festival
du cinéma
de Drive
HISTOIRES INÉDITES
DU MÉTIER DE TRAÎNE



GEEK
LA
GAILLARDE

3 Bd Général Koenig, 19100 Brive-la-Gaillarde : 05 55 22 41 69 - cinema-rex-brive.fr - lerex@brive.fr

18H : SOIRÉE D'OUVERTURE SÉANCES DES JEUNES AMBASSADEUR·RICES CINÉMA DES FESTIVALS DE NOUVELLE-AQUITAINE

À la suite de la projection *VIDEO GAMES TEST* : Testez votre culture gaming avec blind-test de musiques de films et de jeux, deaf-test (reconnaitre un jeu ou un film grâce à un photogramme), quizz... à gagner un ticket d'or permettant d'accéder librement à toutes les séances des sessions *LEVEL FIVE* !

Une séance organisée et programmée par les jeunes ambassadeur·rices Cinéma des Festivals de Nouvelle Aquitaine, au terme d'un atelier de programmation (visionnements et débats en vue de construire un programme de films) accompagné par des professionnels autour d'une sélection de moyens métrages qui explorent les liens entre image cinématographique et vidéoludique. Certains des films proposés au regard de nos jeunes cinéphiles sont passés et/ou ont été primés au Festival du Cinéma de Brive - Rencontres Internationales du moyen métrage.

LA PROGRAMMATION DES JEUNES AMBASSADEUR·RICES :



MARLOWE DRIVE

de Ekiem barbier, Guilhem Causse et Quentin L'helgoualc'h
France / 2017 / 34 min / Moyen métrage / Expérimental, Documentaire, Machinima

Mention spéciale Jury jeunes de la Corrèze – Festival de Cinéma de Brive - Rencontres Internationales du moyen métrage

On suit Adam Kesher qui débarque à Los Santos pour explorer le terrain du jeu vidéo comme contexte à la réalisation d'un documentaire. Il veut faire un film non pas sur le jeu mais dans le jeu. Entièrement réalisé avec le mode caméra de GTA V, c'est une plongée fascinante dans cet univers parallèle.



SWATTED

de Ismaël Joffroy-Chandoutis
France / 2018 / 21 min / Court métrage / Expérimental, Documentaire
Des joueurs en ligne racontent leurs difficultés à échapper au «swatting», un phénomène de cyber-harcèlement qui menace leur vie à chaque partie. Les événements prennent forme à travers des vidéos Youtube et des images vectorielles issues d'un jeu vidéo.



COMMENT ÇA VA ?

de Jonathan Vinel et Caroline Poggi
France / 2025 / Moyen métrage / Fiction, Animation / 31 min
Prix du Jury et prix du Jury des activités sociales de l'énergie CMCAS et CCAS – Festival de Cinéma de Brive - Rencontres Internationales du moyen métrage
Un groupe d'animaux vit sur un littoral sauvage et tente de soigner ses maux causés par le monde contemporain. Une sorte de rehab.

LUNDI

9

FÉVRIER

20H : FOCUS SUR JONATHAN VINEL ET CAROLINE POGGI

Rencontres avec les réalisateur·rices et/ou Sara Dibiza et Lucien Krampf, les technicien·nes développeur·ses de Darknoon jeu vidéo réalisé sur mesure pour les besoins du film EAT THE NIGHT.



LA FILLE QUI EXPLOSE

France / 2024 / 19 min / Court métrage / Expérimental

César - Sélection officielle 2026 - Court Métrage d'Animation

Depuis trois mois, Candice explose tous les jours. Parfois même deux voire trois fois par jour. Son record, c'est sept fois. Actuellement, elle en est à 192 explosions !



EAT THE NIGHT

France / 2024 / 1h46 / Fiction

Interdit aux moins de 12 ans

Pablo et sa soeur Apolline s'évadent de leur quotidien en jouant à Darknoon, un jeu vidéo qui les a vus grandir. Un jour, Pablo rencontre Night, qu'il initie à ses petits trafics, et s'éloigne d'Apolline. Alors que la fin du jeu s'annonce, les deux garçons provoquent la colère d'une bande rivale...



« Or, nos références en termes de jeux vidéo, ce sont les jeux des studios de Hideo Kojima, c'est-à-dire un travail très poussé, hyperréaliste, et assez coûteux à produire. Nous nous battions donc contre des titans ! Si nous n'avons pas pu partir d'un jeu préexistant, c'est parce qu'il y a une séquence dans Eat the Night où les personnages deviennent leurs avatars, ce qui impliquait de la mocap (motion capture) – et c'était impossible de le faire avec un jeu préexistant. Nous avons donc décidé de monter un petit studio nous-mêmes, en faisant appel ponctuellement à des talents ayant des compétences très précises, comme des character designers, qui ont dessiné les avatars, mais aussi des modélisateurs. Le jeu a été créé dans quinze mètres carrés, à Paris, avec trois personnes et trois ordinateurs. Au tout début, nous ne savions pas trop où nous allions, parce que personne n'avait jamais fait ça. C'était l'inconnu. Finalement, nous sommes restés très proches de nos références d'origine. (...) Jusqu'à la toute fin, donc, ce n'était pas évident pour nous de réaliser à quel point les images du jeu allaient pouvoir prendre en charge le récit, en termes d'émotion notamment. C'est délicat, d'autant plus pour un film qui parle de la contamination entre deux mondes. Mais tout s'est très bien fini, et sans compromis. Pour résumer, il y a eu un aller-retour pendant huit mois entre montage image et jeu vidéo, quasiment en simultané. »

Caroline Poggi, dans un entretien réalisé par le CNC à l'occasion de la sortie du film.

MERCREDI

11

FÉVRIER

14H : LEVEL FIVE DE CHRIS MARKER

Présentation du film par David Gasparoux enseignant en spécialité cinéma du Lycée d'Arsonval. À la suite de la projection, visite de l'Ouvroir, musée virtuel de Chris Marker sur Second Life et tour d'horizon du machinima.

C'EST QUOI UN MACHINIMA ?

Le mot machinima, à l'origine « machinema », est un mot-valise formé à partir de « machine » et « cinéma ». Ce terme désigne un genre cinématographique qui utilise des séquences vidéos capturées à l'intérieur d'espaces virtuels, comme l'univers d'un jeu vidéo mais pas exclusivement. C'est un genre qui interroge la place de cette imagerie omniprésente dont les sources sont multiples et les frontières floues.

Le jeu vidéo emprunte ses codes au cinéma afin de permettre au joueur une expérience narrative captivante. La réciproque est aussi vraie puisque le cinéma puise aujourd'hui dans le jeu vidéo, que ce soit à partir du scénario, des personnages ou même de l'univers visuel. Les contraintes du médium amènent un nouveau champ d'expérimentation cinématographique où l'on trouve une grande diversité de propositions audacieuses tant au niveau de l'esthétique qu'en terme d'inventions de récits et de genres différents.



LEVEL FIVE

de Chris Marker

France / 1997 / 1h46 / Documentaire expérimental

Laura termine l'écriture d'un jeu vidéo consacré à la bataille d'Okinawa (île du Japon où les civils à l'annonce de la défaite se sont jetés par milliers du haut des falaises). En rencontrant par l'intermédiaire d'un mystérieux réseau parallèle à Internet des informateurs et même des témoins de la bataille, dont Nagisa Oshima, Laura accumule les pièces de la tragédie, jusqu'au moment où elles commencent à interférer avec sa propre vie.

SAMEDI

14

FÉVRIER

20H : CINÉ-DATE EXIT 8

Pour la Saint-Valentin, quoi de mieux pour un date qu'un film d'épouvante suivi d'une séance collective de jeu vidéo sur grand écran ? C'est que nous vous proposons autour du film EXIT 8 et du jeu éponyme dont il est adapté !

EXIT 8

de Genki Kawamura

Japon / 2025 / 1h35 / Epouvante, Horreur

Séance de Minuit – Festival de Cannes 2025



Un homme piégé dans un couloir de métro cherche la sortie numéro 8. Pour la trouver, il faut traquer les anomalies. S'il en voit une, il fait demi-tour. S'il n'en voit aucune, il continue. S'il se trompe, il est renvoyé à son point de départ. Parviendra-t-il à sortir de ce couloir sans fin ?

Tout public avec avertissement

DIMANCHE

15

FÉVRIER

14H : CINÉ-JEUX

Une séance qui s'adresse également aux plus jeunes, à partir de 8 ans, suivie d'un temps jeux de société et jeu de rôle animé par la boutique le Gobelín Gaillard sur le thème du jeu vidéo. Une partie d'écriture d'histoire par le jeu de rôle sera proposée par Les Yeux Verts (appel à projet CNC)

BELLE

de Mamoru Hosoda

Japon / 2020 / 2h02 / Animation, Aventure, Drame / VF

Avec Louane Emera, Kaho Nakamura, Antonin Icovic



Dans la vie réelle, Suzu est une adolescente complexée, coincée dans sa petite ville de montagne avec son père. Mais dans le monde virtuel de U, Suzu devient Belle, une icône musicale suivie par plus de 5 milliards de followers. Une double vie difficile pour la timide Suzu, qui va prendre une envolée inattendue lorsque Belle rencontre la Bête, une créature aussi fascinante qu'effrayante. S'engage alors un chassé-croisé virtuel entre Belle et la Bête, au terme duquel Suzu va découvrir qui elle est.

À partir de 8 ans

MARDI

17

FÉVRIER

20H30 : CINÉ-GAME KUROSAWA X GHOST OF TSUSHIMA

Projection accompagnée de sessions de jeux vidéo en salle et de diffusion d'extraits des jeux vidéo GHOST OF TSUSHIMA et GHOST OF YOTEI créés par Sucker Punch, dont les films de samouraï de l'immense cinéaste nippon, Akira Kurosawa, a inspiré le développement. Au point que le jeu a été soutenu par la fondation Kurowawa et propose un « Kurosawa mode », un format cinématique en noir et blanc, qui donne l'impression aux joueurs activant ce mode de se plonger dans un film du maître japonais.

SANJURO

de Akira Kurosawa

Japon / 1962 / 1h36 / Action, Drame

Avec Toshirô Mifune, Tatsuya Nakadai, Yûzô Kayama



Le samouraï rônin Sanjuro Tsubaki prend sous son aile une bande de jeunes guerriers inexpérimentés et les aide à déjouer un complot contre le chambellan.

LEVEL FIVE X GEEK

Pour la première fois à Brive se tiennent deux événements majeurs dédiés à la Culture Geek. Le salon va offrir les 21 et 22 février à l'Espace des 3 Provinces, 2500 m² de partage, de découverte, de jeu et de divertissement.
en partenariat entre

VENDREDI**20****FÉVRIER**
**20H : SOIRÉE D'OUVERTURE DE GEEK LA GAILLARDE AU CINÉMA
 REX L'ŒUF DE L'ANGE**

Afin de célébrer ensemble la geek culture, nous reviendrons sur un chef-d'œuvre de l'animation japonaise, *L'ŒUF DE L'ANGE*. Signé Mamori Oshii (réalisateur de *GHOST IN THE SHELL*), la direction artistique a été confiée à Yoshitaka Amano, concepteur de personnages, concepteur visuel et illustrateur emblématique de la série *FINAL FANTASY* !

L'ŒUF DE L'ANGE est également une référence majeure de jeux vidéo cultes - tel que *SHADOW OF THE COLOSSUS* ou encore la trilogie *DARK SOULS* - et de mangas comme *BERSERK* (Kentaro Miura) et *BLAME!* (Tsutomu Nihei). Au programme : présentation du programme du salon, présentation du film par Benjamin Norguet (Philosophe) et Romain Grosjean (Directeur du Rex), diffusion de séquences de rétro-gaming.


L'ŒUF DE L'ANGE

de Mamori Oshii

Japon / 1985 / 1h11 / Animation, Drame, Fantastique / Version restaurée 4k supervisée par Mamori Oshii

Avec Mako Hyôdô, Jinpachi Nezu, Keiichi Noda

Une jeune fille fragile parcourt un monde obscur et dangereux. Sa survie semble dépendre d'un oeuf mystérieux qu'elle transporte.

Tout public avec avertissement

22

FÉVRIER

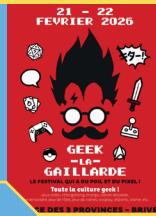
GEEK LA GAILLARDE

Geek, LEVEL FIVE et le salon GEEK LA GAILLARDE organisé par l'association Brive la Geekarde. Cela nous a évidemment donné l'envie de croiser les propositions et trois temps forts sont organisés le salon et le festival.

SAMEDI

21

FÉVRIER



DE 14H À 18H : SALON GEEK LA GAILLARDE,
ESPACE DES 3 PROVINCES

ATELIER MACHINIMA – « FAIS UN FILM AVEC DES JEUX VIDÉO ! »
ANIMÉ PAR EKIEM BARBIER ET QUENTIN L'HELGOUALC'H



Les Yeux Verts - Pôle d'éducation aux Images en Nouvelle Aquitaine propose un machinima : réalisation d'un film court à partir de l'enregistrement de séquences de jeux vidéo sur un ordinateur. On joue, on enregistre ce qui se passe à l'écran et ensuite on monte les séquences filmées et on réalise un film tout simplement ! Les ateliers machinima visent à détourner un objet de divertissement en un outil de moyen d'expression, et à aborder les jeux vidéo comme matière de création cinématographique. Chaque étape de l'atelier permet de rentrer dans un processus créatif : écriture de scénario et de dialogues, jeu et enregistrement de séquences de jeu video, montage...

Les visiteurs du salon pourront intégrer l'atelier (nombre limité de places), formulaire d'inscription disponible prochainement.

Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L'helgoualc'h ont réalisé une série et des films documentaires en machinima, LA VRAI VIE pour la chaîne ARTE, MARLOW DRIVE (mention du Jury Jeunes au Festival du Cinéma de Brive 2018), ou encore KNIT'S ISLAND (à découvrir le lendemain au Rex).

DU 20 AU 22 FÉVRIER

LEVEL FIVE X GEEK LA GAILLARDE

Pour la première fois à Brive se tiennent deux évènements majeurs dédiés à la Culture Geek, LEVEL FIVE et le salon GEEK LA GAILLARDE organisé par l'association Brive la Geekarde. Le salon va offrir les 21 et 22 février à l'Espace des 3 provinces, 2500 m² de partage, de découverte, de jeu ! Cela nous a évidemment donné l'envie de croiser les propositions et trois temps forts sont organisés en partenariat entre le salon et le festival.

DIMANCHE

22

FÉVRIER

**EDHEO CINÉMA REX: SOIRÉE DE CLÔTURE DE GEEK LA GAILLARDE
KNIT'S ISLAND, L'ÎLE SANS FIN**
RENCONTRE AVEC EKIEM BARBIER ET QUENTIN L'HELGOUALC'H
Le film machinima réalisé par les participant·es de l'atelier de Geek la Gaillarde sera présenté en avant-programme de la projection de **KNIT'S ISLAND, L'ÎLE SANS FIN**.



KNIT'S ISLAND, L'ÎLE SANS FIN

de Ekiem Barbier, Guilhem Causse, Quentin L'helgoualc'h

France / 2023 / 1h35 / Documentaire

Quelque part sur internet existe un espace de 250 km dans lequel des individus se regroupent en communauté pour simuler une fiction survivaliste. Sous les traits d'avatars, une équipe de tournage pénètre ce lieu et entre en contact avec des joueurs. Qui sont ces habitants ? Sont-ils réellement en train de jouer ?