

Affranchés

LE COURT-MÉTRAGE



SOMMAIRE

INTRODUCTION	5
L'UNIVERS DES AFFAMÉS	6
TRANSMÉDIAS	6
L'HISTOIRE	7
LES PERSONNAGES	8
L'ARRACHE-THUNES	8
L'EMPOISONNEUSE	8
LE COUPLE DE COUPE-JARRETS	9
LE GOSSE	9
LA TROC-MITAINÉ	10
LE VIEUX GRINCHEUX	10
L'HOMME	11
LA PRÊTESSE	11
LE SCÉNARIO	12
SÉQUENCE 1 - TARGET LOCKED	12
SÉQUENCE 2 - BIENVENUE CHEZ LES AFFAMÉS	12
SÉQUENCE 3 - LA RENCONTRE	12
SÉQUENCE 4 - LE RÔLE DE CHACUN	12
SÉQUENCE 5 - L'ALTERCATION	13
SÉQUENCE 6 - TOUT LE MONDE AIME LE PÈRE NOËL...	13
SÉQUENCE 7 - UNE BARRE DE FER DANS LES REINS ÇA FAIT MAL !	13
SÉQUENCE 8 - IL M'AURA DONNÉ DU MAL CE CON !	14
SÉQUENCE 9 - LES TRÉSORS DE L'ARRACHE-THUNES	14
SÉQUENCE 10 - LA CÉRÉMONIE	14
SÉQUENCE 11 - PENDANT QUE TOUT LE MONDE DORT...	14
SÉQUENCE 12 - UN IPOD C'EST FAIT POUR ÉCOUTER DE LA MUSIQUE !	15
LES COSTUMES	16
LES DÉCORS	17
LE SENTIER PRÈS DE LA FORÊT	17
LE CAMPMENT DES AFFAMÉS	17
LA CHAMBRE DE L'ARRACHE-THUNES	17
LE LIEU DE LA CÉRÉMONIE	17
PLANNING DE PRODUCTION	18
LES RÔLES	20
REMERCIEMENTS	21

INTRODUCTION

Fan de cinéma depuis ma plus tendre enfance, je me rappelle avoir regardé «*La Liste de Schindler*» avec mon papa à l'âge de 7 ans, je n'imaginais pas pour autant me lancer dans la réalisation d'un court-métrage pour autant. Avec Générations Geeks, j'ai l'occasion depuis cinq ans de tester de nombreux formats : émissions de radio, chroniques, plateaux TV, reportages, interviews...

Il y a deux ans avec Fabien, nous avons commencé l'écriture d'un récit à quatre mains dans un univers post-apocalyptique. L'occasion de s'essayer à la fiction, de développer des thèmes qui nous plaisent en créant notre propre univers. Assez rapidement, l'idée d'un court-métrage est apparue avec cette volonté de travailler sur du transmédiàs.

Fabien de son côté a toujours aimé les projets collectifs et créatifs. Technicien dans le spectacle vivant depuis qu'il a 12 ans, il a passé de nombreux étés à monter et démonter du matériel, à jouer et mettre en scène des spectacles avec des amis dans le but de proposer à un public une prestation de qualité. Pratiquant l'escrime artistique, il s'est aussi épanoui dans ce cadre pendant près de dix ans. Quoi de plus naturel alors que de profiter des « vacances » pour bosser un peu plus.

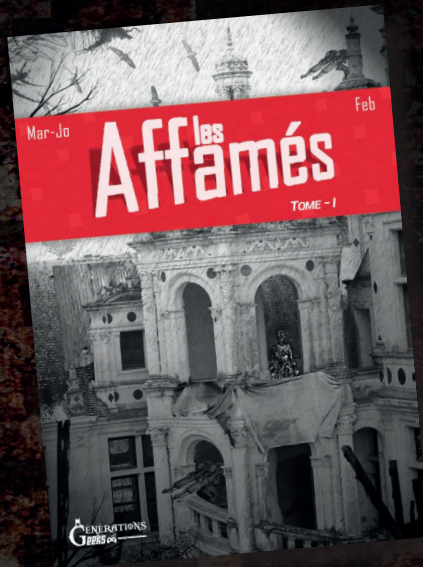
Un court- métrage demande beaucoup d'investissements en temps et en matériel. La préparation a été plus longue que prévue. Après un premier test sur un combat filmé en noir et blanc, on a rapidement compris les pré-requis nécessaires avant de se lancer dans quelque chose de plus qualitatif. Nos expériences professionnelles nous ont aussi appris que le cinéma c'est long, c'est très long.

Voilà, on y est... Sans prétention, mais en essayant de faire au mieux avec les moyens et les compétences que l'on a, on va essayer de réaliser un joli petit film. Merci d'avance de faire partie de l'aventure, soyez convaincus que nous ferons de notre mieux pour que cette expérience soit enrichissante pour chacun et que vous soyez fiers d'y avoir participé.

Mar-Jo
Présidente de Générations Geeks



L'UNIVERS DES AFFAMÉS



Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine... Et pour être précis, sur Terre en 2256 après JC, vivaient des humains un peu dans la galère : Les Affamés.

Pour vous faire un résumé géopolitique assez simple, on se trouve en Europe. Le concept de pays n'existe plus, mais on trouve de grandes métropoles qui sont la propriété de géants commerciaux. Imaginez que Paris appartienne à Google, Londres à Amazon et Berlin à Huawei par exemple. Dans ces villes vivent ceux que nous appellerons les Techs, des humains génétiquement améliorés. Entourés d'ordinateurs et de technologie, ces derniers sont assez frileux à l'idée de quitter les zones urbaines.

Un truc leur manque toutefois : la nourriture. Pour remédier à ça, une solution toute simple, un second peuple, les Châtelains. Ce sont des propriétaires terriens ayant récupérés de grands domaines agricoles, parfois d'anciens trésors nationaux. Ils ont à leur service une armée de robots, usés, cassés, réparés 50 fois mais fonctionnels.

Enfin, il y a tous les autres. Ceux qui n'ont rien, qui survivent comme ils peuvent, réutilisant à l'infini les déchets des siècles précédents, pillant lorsque cela est possible les domaines des Châtelains, ceux qui servent à faire peur dans les histoires qu'on raconte aux enfants : Les Affamés.

Vous l'aurez compris, ce court-métrage porte précisément sur l'une de ces tribus.

TRANSMÉDIAS

Comme on est un peu touche-à-tout, et qu'on adore le principe du transmédiat, on s'est dit assez tôt qu'on utiliserait plusieurs supports pour raconter des histoires au sein de cet univers. Volontairement, à l'écrit, on s'est concentré sur les Techs et les Châtelains, reléguant les Affamés comme une menace de second plan.

Une campagne de JDR est en création et permet de découvrir un autre aspect de l'histoire. Les règles de ce JDR sont aussi simples que possible et mettent l'accent sur les relations entre les peuples. Enfin, on a dans les tiroirs un jeu de plateau plutôt stratégique du type attaque/défense.

Il était évident pour nous que ce qui s'adapterait le mieux à l'écran, demanderait le moins d'effets spéciaux, serait une histoire se déroulant chez les Affamés. L'occasion aussi de lever le voile sur leur intimité, de montrer leur humanité, de mettre en lumière les fondements inappropriés des préjugés dont ils sont victimes.

L'HISTOIRE

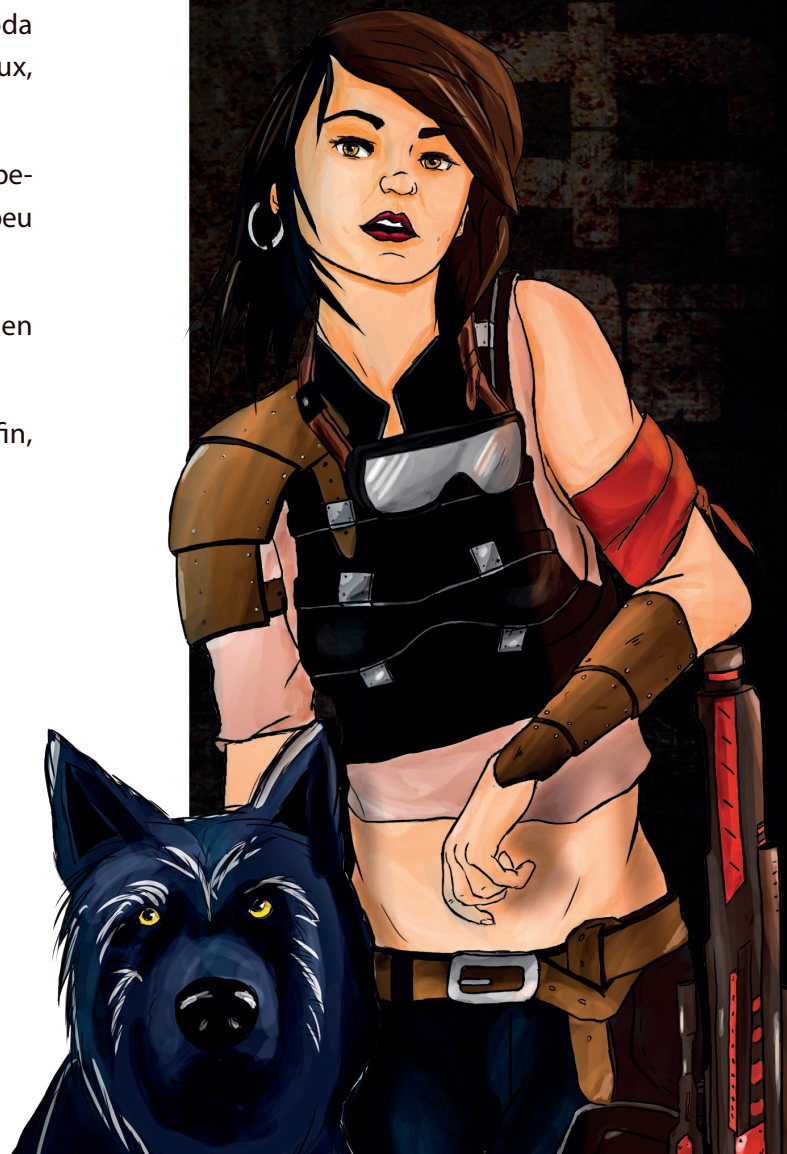
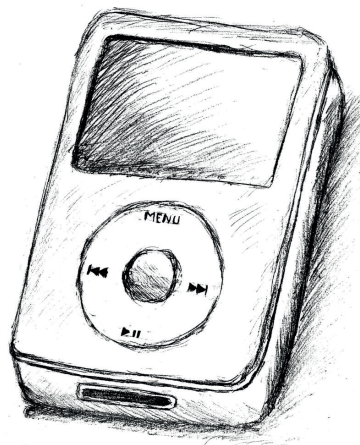
Notre héroïne principale est une Arrache-Thunes. Clin d'œil à «*Gangs of New York*» de Scorsese, nos Affamés ont des petits noms en fonction de leur occupation. Une Arrache-Thunes donc est une voleuse, une pilleuse, entre une Lara Croft sans scrupules et un Han Solo dépravé.

Par un doux matin de printemps, elle tombe, grâce à un vieux drone rafistolé, sur le quidam lambda équipé du dernier cri de la technologie des années 2000 : un lecteur MP3 fonctionnel. Ni une ni deux, notre Arsène Lupin en porte-jarretelles use de ses charmes et de ses poings pour le subtiliser.

De retour chez elle, elle croise ses compagnons : un vieux grincheux, un chauve et sa femme coupe-jarrets de leur état, une empoisonneuse occupée à faire la popote pour la petite tribu, un gosse un peu voleur devant l'étal d'une marchande, ainsi que leur prêtresse...

Après un petit tour à son domicile pour ranger ses trésors, elle remet à la prêtresse le lecteur MP3 en vue d'une cérémonie tribale.

Enfin, l'histoire se termine quand l'Arrache-Thunes récupère son bien. Alors qu'elle en profite enfin, elle semble être elle aussi la cible de pillards.



LES PERSONNAGES

L'ARRACHE-THUNES

L'Arrache-Thunes tient son nom de son habileté et de sa dextérité à dérober tout ce qui lui passe sous la main. Solitaire, elle passe le plus clair de son temps en dehors du camp à marauder pour récupérer nourriture, objets en tout genre ou encore trésors des temps anciens.

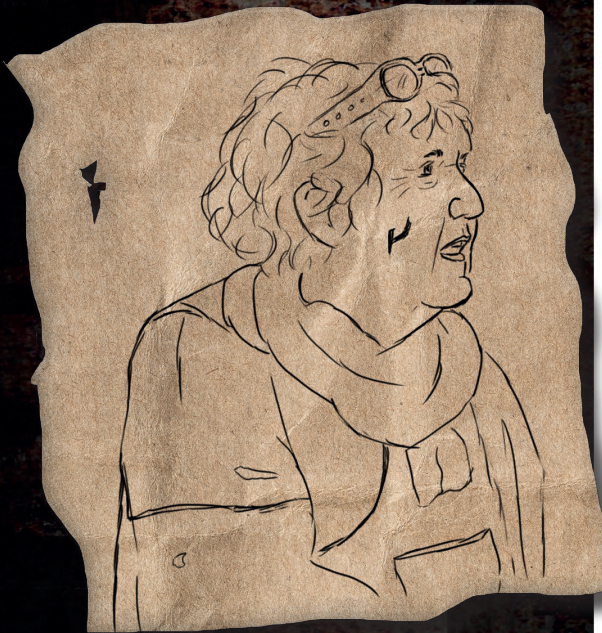
Aux yeux des autres, elle est charmante et gentille. Elle fait l'objet d'une certaine admiration et d'un grand respect de la part de tous, petits et grands confondus. Nul doute que les autres pourraient avoir quelques soupçons quant à son implication dans la perte d'objets leur appartenant mais qu'importe. Tous savent qu'elle n'aurait aucun scrupule à égorger dans son sommeil la pauvre âme ayant eu le malheur de la contrarier.

L'EMPOISONNEUSE

L'Empoisonneuse est une femme qu'il vaut mieux ne pas contrarier. Adeptes des plantes et autres herbes, elle connaît mieux que quiconque les recettes les plus infâmes pour vous faire passer de vie à trépas.

Loyale envers sa tribu, elle ne rechignera pas à cracher dans votre soupe si jamais vous vous montrez désagréable.

L'Empoisonneuse vivait il y a bien longtemps avec un homme. Il se murmure que le pauvre garçon serait mort d'un mauvais rhume. Personne ne sait et ne veut en savoir plus à ce sujet. Après tout, l'Empoisonneuse remplit avec efficacité le rôle de cuisinière en chef de la tribu. Pas question de mettre sa vie en danger pour quelque chose d'aussi banal qu'un rhume...



LE COUPLE DE COUPE-JARRETS

D'aussi loin que l'on puisse s'en souvenir, le Chauve et sa femme ont toujours vécu ensemble. On raconte qu'ils se seraient connus pendant un conflit sanglant entre plusieurs tribus de la région. Tombés amoureux, on ne sait pas vraiment lequel des deux a renié sa tribu pour rejoindre celle de l'autre.

Ce dont on peut être sûr en revanche, c'est du mauvais caractère de la dame. L'œil méchant et la lame affûtée ne trompent pas. Ses lames, toutes plus tranchantes et mortelles les unes que les autres trouvent toujours leur route vers les endroits les plus douloureux de votre anatomie. D'une précision chirurgicale, sa dextérité est souvent contrariée par la maladresse de son époux qui ne sait jamais où sont passées ses précieuses lames.

D'ailleurs en parlant du Chauve, maladroit ou terriblement cachotier, nul ne le sait. De nombreux récits vantent ses qualités de combattant et son habileté légendaire. Rien à voir avec cet homme qui manque de s'asseoir sur ses couteaux à chaque fois qu'il pose ses fesses quelque part. Et en parlant de ces récits, chose curieuse, ils mentionnent tous sa chevelure incroyable. Mais où sont donc passé tous ses cheveux ?

Personne n'a jamais osé poser la question. Il faudrait pour cela affronter le regard mauvais de sa chère épouse et cela personne n'en a jamais trouvé le courage.

LE GOSSE

Il y a peu d'enfants dans les tribus d'Affamés. Les conditions de vie sont extrêmement difficiles et la mortalité infantile est importante. Le Gosse est un miraculé. Ses parents, morts dans un affrontement peu de temps après sa naissance, avaient pris l'habitude de le confier aux bons soins de l'Empoisonneuse.

Chapardeur, menteur et expert dans l'art de se cacher, il deviendra sans nul doute un arrache-thunes de talent.



LA TROC-MITAIN

Elle n'en a pas l'air comme ça mais elle est loin d'être une sainte. Son commerce repose sur sa capacité à négocier avec d'autres marchands. Il n'est pas sûr que ses partenaires commerciaux s'en sortent au mieux dans leurs échanges avec elle. Elle réussit toujours à trouver les meilleurs produits.

Il se dit que certains marchands des environs auraient disparus. Leur point commun ? Avoir traité avec elle quelques heures avant leur disparition.

C'est une bonne amie de l'Empoisonneuse, de quoi vous donner une idée de son concept de commerce équitable.

LE VIEUX GRINCHEUX

Un mystère, une légende, un pic-assiette... Qui peut savoir ? Il est là depuis toujours, assis devant son feu et mangeant sans discontinuer les quelques rats qui osent encore s'approcher de lui. Le regarder dans les yeux, ou plutôt dans l'oeil, est devenu la source de paris préférée des enfants.

Il n'a jamais fait quoi que ce soit de foncièrement violent mais il se dégage pourtant de lui un je-ne-sais-quoi de « *foutez le camp sinon je vous décapite avec mon petit doigt* ».



L'HOMME

Il se balade souvent dans les environs de son campement. Grand, les cheveux châains, il ne sort pas sans son boken. Il a une certaine faiblesse pour les cigarettes et les jolies femmes.

LA PRÊTRESSE

La prêtresse est une femme assez secrète. Elle a un rôle à part dans la tribu. Chacun la respecte comme chef spirituel. Elle est garante des rites et des cérémonies tribales.

Elle n'a de liens directs qu'avec l'Arrache-Thunes qui lui fournit des reliques de l'ancien temps.

Quand il s'agit de réfléchir à l'avenir de la tribu et à un éventuel conflit avec un autre groupe d'Affamés, son avis est décisif.

Son engagement spirituel ne l'empêche pas toutefois d'être extrêmement dangereuse. Elle sait se défendre et ôter la vie si cela est nécessaire.





LE SCÉNARIO

SÉQUENCE 1 - TARGET LOCKED

L'Arrache-Thunes est à l'affût. Elle s'est mise en tête de trouver un lecteur MP3, fonctionnel de préférence. Tout à coup son communicateur s'active. Le drone a repéré l'objet tant recherché. Malheureusement il semble être la propriété d'un homme armé. L'Arrache-Thunes sourit et se met en chasse.

SÉQUENCE 2 - BIENVENUE CHEZ LES AFFAMÉS

Après son combat éreintant contre l'Homme, il est temps pour l'Arrache-Thunes de rentrer au bercail. Sur le chemin, ses pensées s'égarent vers la signification de la date du jour. 2256. Une date qu'elle voit s'afficher un peu partout sur les objets qu'elle récupère et qui, par on ne sait quel miracle, fonctionnent encore.

SÉQUENCE 3 - LA RENCONTRE

Quel est le meilleur moyen de s'approcher d'un homme armé pour lui voler ce qu'il possède ? L'Arrache-Thunes va se servir de son arme de prédilection : son charme. Elle siffle, et comme par magie, l'Homme se retourne et décide qu'il n'y a pas grand danger à s'approcher d'une jolie femme visiblement incapable de se battre. Il change rapidement d'avis quand un genou vient chatouiller ses bijoux de famille. La garce n'est pas si innocente que ça finalement...

SÉQUENCE 4 - LE RÔLE DE CHACUN

Chez les Affamés, chacun a un rôle bien particulier. Les Coupe-Jarrets assurent la défense du camp et font office de police intérieure. L'Empoisonneuse concocte les repas, la Troc-Mitaine refourgue du vieux matériel, le Vieux Grincheux mange paisiblement devant son feu et la Prêtresse joue aux osselets en attendant la prochaine cérémonie.

SÉQUENCE 5 - L'ALTERCATION

Prendre un coup de genou dans les parties intimes n'est pas très agréable. Se faire étrangler avec une chaîne non plus. Après avoir donné un bon coup de coude dans le ventre de son agresseur, l'homme s'éloigne de plusieurs pas, le temps de reprendre son souffle et de dégainer son arme, un boken. L'Arrache-Thunes ne se démonte pas et cherche autour d'elle une arme susceptible de tenir le choc face à celle de sa victime. Une barre de métal traînant au sol semble parfaite. Le combat reprend, violent et sans plus aucune courtoisie.

SÉQUENCE 6 - TOUT LE MONDE AIME LE PÈRE NOËL...

L'Arrache-Thunes salue chaque membre de la tribu. Tout le monde l'apprécie et certains réussissent même à sourire. L'Empoisonneuse lui fait cadeau d'un morceau de pomme préalablement enfoui dans sa poche.

Le Gosse se fait attraper par la Troc-Mitaine. Sûr d'avoir des ennuis, l'enfant n'a d'autre choix que d'opérer un repli stratégique en prenant la fuite. Hélas, il faut toujours regarder où l'on marche. Il fonce dans l'Arrache-Thunes qui n'apprécie que modérément qu'on lui rentre dedans. Elle rappelle à l'ordre le gamin et le raccompagne à l'étal de la Troc-Mitaine afin qu'il règle ses comptes. Nul doute qu'il attendra patiemment la fin de son supplice pour déguster son morceau de pomme.

SÉQUENCE 7 - UNE BARRE DE FER DANS LES REINS ÇA FAIT MAL !

Le combat continue entre l'Homme et l'Arrache-Thunes. La jeune femme semble en mauvaise posture à plusieurs reprises mais elle ne faiblit pas et finit par envoyer sa main dans le visage de l'Homme avec force. L'Homme est désarçonné et baisse sa garde pendant une poignée de secondes. Un temps plus que suffisant pour que l'Arrache-Thunes lève sa barre de fer et frappe l'Homme dans le dos de toutes ses forces. L'Homme tombe à terre. Il n'arrive plus à réfléchir et se retrouve sans défense quand l'Arrache-Thunes lui tire les cheveux pour le forcer à relever la tête.

La jeune femme frappe violemment la tête de l'Homme contre le sol à deux reprises avant de le laisser retomber, inconscient ou mort, peu importe.





SÉQUENCE 8 - IL M'AURA DONNÉ DU MAL CE CON !

L'Arrache-Thunes prend quelques secondes pour souffler. Le combat a été rude et elle ne s'en sortira pas sans quelques bleus et contusions. Mais qu'importe, son butin est maintenant à sa portée. Elle fouille dans les poches de l'Homme et en retire le lecteur MP3 ainsi qu'un casque.

Elle abandonne sa victime et s'en va, n'oubliant pas de dérober la cigarette à demi-consummée de l'Homme.

SÉQUENCE 9 - LES TRÉSORS DE L'ARRACHE-THUNES

L'Arrache-Thunes garde pour elle certaines des choses qu'elle vole. Elle range le lecteur MP3 dans un petit coffret près de la porte de sa chambre et dissimule le casque sur une étagère en hauteur.

SÉQUENCE 10 - LA CÉRÉMONIE

Le coffret contenant le lecteur MP3 se trouve dans les mains de la Prêtresse. Il est fort probable que l'Arrache-Thunes le lui ai confié.

Les membres de la tribu sont réunis à l'extérieur autour du totem sacré. Le Chauve et le Vieux Grincheux s'affrontent dans un combat rituel tandis que les autres s'affèrent à préparer la cérémonie qui va suivre au son des percussions.

La Prêtresse présente le lecteur MP3 à tous et l'allume devant leurs yeux ébahis. Bien sûr aucun son n'en sort, ne faudrait-il pas un casque pour cela ?

Le lecteur MP3 est placé sur le totem sacré et la cérémonie continue au son des percussions.

SÉQUENCE 11 - PENDANT QUE TOUT LE MONDE DORT...

La cérémonie s'est achevée et l'Arrache-Thunes est seule dehors. Le feu n'est plus que braises. Elle s'avance vers le totem lentement et récupère le lecteur MP3 avant de s'en aller.

SÉQUENCE 12 - UN IPOD C'EST FAIT POUR ÉCOUTER DE LA MUSIQUE !

Assise loin du campement, à l'abri des regards, elle sort le lecteur MP3 de sa poche et le casque de sa besace. La musique retentit enfin. L'Arrache-Thunes profite de la musique et de la cigarette de l'Homme.

Le film se termine sur la vision de l'Arrache-Thunes et de son butin avant que l'écran ne se brouille et qu'un «*Target Locked*» n'apparaisse.



LES COSTUMES

Fait de bric et de broc, de matériaux de récupération et de fripes, les vêtements des Affamés sont à l'image de leur rôle. Exclue de la civilisation des Techs ou des Châtelains, ils survivent en glanant ce qui subsiste.

Un joli boulon ou de vieux engrenages peuvent servir de bijoux, des plaques d'immatriculations d'épaulières, des protections de sport sont reconvertis en protections pour le combat.

Souvent usés, sales, les vieux t-shirt, jupes ou chemises sont rapiécés, raccommodés, à grand renfort de ficelles, d'agraffes et de scotch.

Le Gosse tente d'imiter l'Arrache-Thunes dans ses vêtements et accessoires, la Prêtresse utilise le moindre colifichet comme symbole chamanique... Tous ont des tatouages ou du maquillage.

Des tenues complètes sont déjà prévues pour :

- L'Homme
- L'Arrache-Thunes
- Le Gosse
- La Prêtresse
- La Femme du Chauve

Des accessoires et des vestes sont prévus pour :

- Le Vieux Grincheux
- Le Chauve
- L'Empoisonneuse
- La Troc-Mitaine

Pour ces derniers si vous pouviez prévoir un vieux pantalon de couleur neutre et un vieux t-shirt ce serait parfait. Pour tous, une vieille paire de chaussures.



LES DÉCORS

LE SENTIER PRÈS DE LA FORÊT

Lieu où l'Arrache-Thunes repère l'Homme, lieu de leur altercation et où fini l'histoire. En bordure de forêt, avec des gravats et déchets industriels.

LE CAMPMENT DES AFFAMÉS

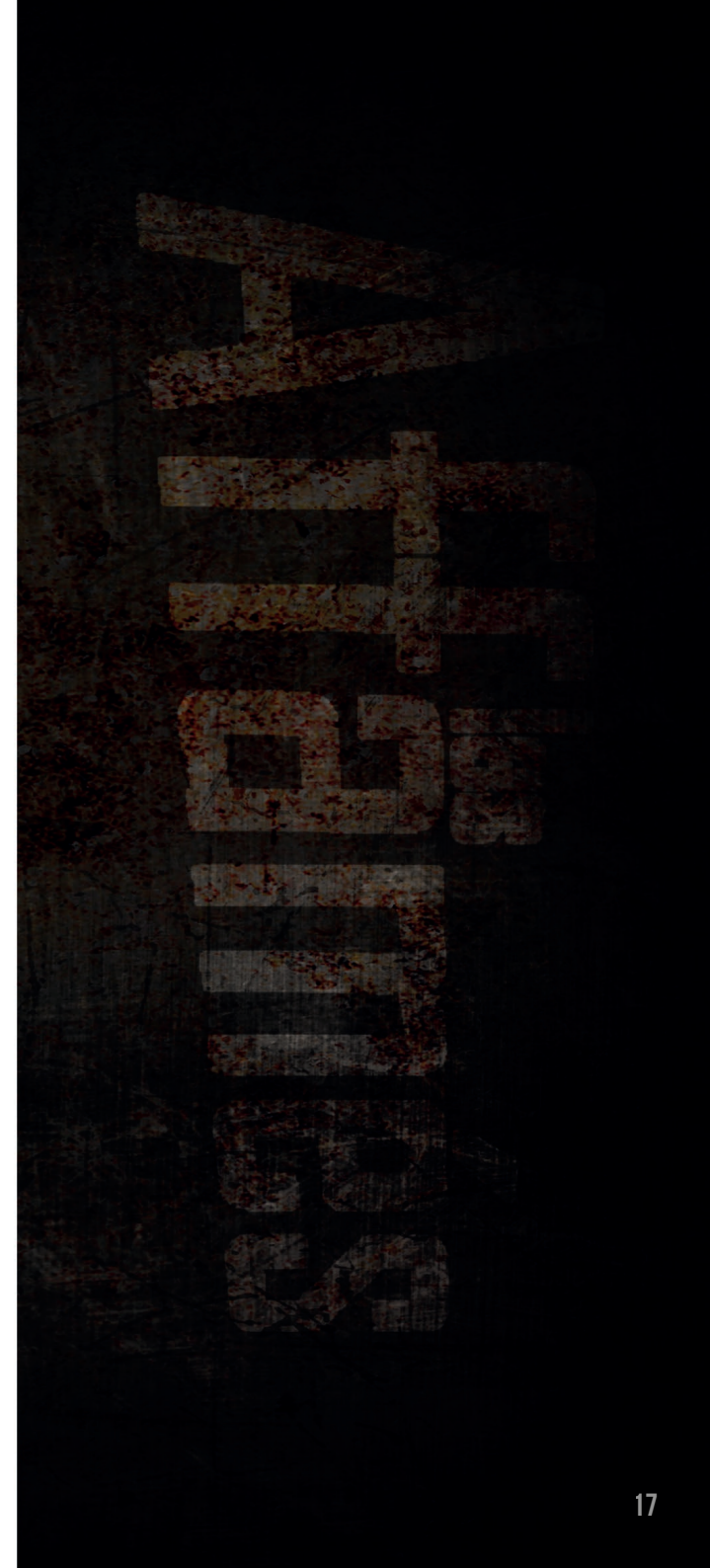
En intérieur. Bâches, réchauds improvisés, lits de fortunes. Un coin cuisine pour l'Empoisonneuse, un étal pour la Troc-Mitaine, des lieux de repos pour le Vieux Grincheux et le couple de Coupe-Jarrets. Faiblement éclairés, beaucoup de bazar.

LA CHAMBRE DE L'ARRACHE-THUNES

Pleine de coffres, coffrets, boîtes, un vieux lit, des plantes éclairées par une lampe. Un petit éclairage LED décoratif, des tentures...

LE LIEU DE LA CÉRÉMONIE

De nuit, avec un autel et un totem au centre. Des feux de camps autour, un coin «*maquillage de cérémonie*», vieilles palettes, gravats...



PLANNING DE PRODUCTION

JOUR 1 - SAMEDI 10 AOUT 2019

ACTEURS

L'Arrache-Thunes --> Marjo
L'Empoisonneuse --> Marie-Ange
Le Vieux Grincheux --> Jacques
La Troc-Mitaine --> Pauline
Le Chauve / Coupe-Jarret --> Pascal
La femme du Chauve / Coupe-Jarret --> Fanny
La Prêtresse --> Mélanie
Le Gosse --> Louis

TECHNICIENS

Réalisateur / Cadreur --> Fabien
Making of + photos souvenirs --> Mélanie
Script + maquillage et costumes --> Marjo
Preneur de son --> Samuel
Machiniste / Chef opérateur --> Fanny

Heure	Descriptif	Personnes concernées
10h30	Briefing + café	Equipe complète
11h00	Vérification des costumes	Acteurs
11h00	Vérification du matériel	Techniciens
12h30	Repas	Equipe complète
13h30	Tournage des scènes des Affamés	Equipe complète
19h00	Repas	Equipe complète
20h30	Tournage des scènes de nuit	Equipe complète
22h30	Fin du tournage	/

Une pause de 5 à 10 minutes est prévue toutes les heures pendant les temps de tournage. Les repas sont assurés par Générations Geeks.

JOUR 2 - DIMANCHE 11 AOUT 2019

ACTEURS

L'Arrache-Thunes --> Marjo

L'Homme --> Fabien

TECHNICIENS

Réalisateur / Cadreur --> Fabien

Cadreur --> Pascal

Script + maquillage et costumes --> Marjo

Preneur de son --> Samuel

Machiniste / Chef opérateur --> Fanny

Heure	Descriptif	Personnes concernées
09h30	Briefing + café	Equipe complète
10h00	Vérification des costumes et du matériel	Equipe complète
10h30	Tournage des scènes de l'Arrache-Thunes	Equipe complète
12h00	Repas	Equipe complète
13h00	Tournage des scènes de combat	Equipe complète
18h00	Fin du tournage	/



Une pause de 5 à 10 minutes est prévue toutes les heures pendant les temps de tournage. Le repas est assuré par Générations Geeks.

LES RÔLES

ACTEURS

L'Arrache-Thunes --> Marjo

L'Empoisonneuse --> Marie-Ange

Le Vieux Grincheux --> Jacques

La Troc-Mitaine --> Pauline

Le Chauve / Coupe-Jarret --> Pascal

La femme du Chauve / Coupe-Jarret --> Fanny

La Prêtresse --> Mélanie

Le Gosse --> Louis

L'Homme --> Fabien

TECHNICIENS

Réalisateur / Cadreur --> Fabien

Cadreur --> Pascal

Making of + photos souvenirs --> Mélanie

Script + maquillage et costumes --> Marjo

Preneur de son --> Samuel

Machiniste / Chef opérateur --> Fanny

REMERCIEMENT

Bon, le tournage n'a pas encore commencé qu'il me semble déjà important de vous remercier tous.

On a longtemps parlé de ce court-métrage avec Louis et Arthur qui sont toujours les premiers au courant de tout : « *Whoua, pour faire un film de 5 minutes en fait il faut autant de personnes, de travail... C'est vachement dur en fait ! Mais alors, t'imagines pour faire un Avengers...* »

Non, franchement on ne préfère pas imaginer pour un « *Avengers* »... En revanche on espère que tous ceux qui auront participé de près ou de loin à l'aventure auront passé un bon moment !

Grand merci à vous tous par avance. Réaliser ce projet, c'est un rêve d'enfant pour nous, mais c'est aussi l'occasion de montrer un savoir faire technique et artistique. C'est un pas de plus pour Générations Geeks dans le développement de son activité : Partager la culture geek, avec tous et par tous.

Un merci particulier à Thierry Bourré pour son aimable autorisation. Il nous permet ainsi de tourner à l'EnKlave, lieu des bureaux de Rustik, de Générations Geeks, mais aussi des Cuirs de Licorne.

Mar-Jo
Présidente de Générations Geeks

Affamés

LE COURT-MÉTRAGE