



# MAQUINITAS

From Telling Stories to Playing Stories

16-24 MAYO | CANNES



  
**FANTASTIC  
PAVILION**

BUENOS AIRES | 27 NOV - 1 DIC  
 **VS2023**  
VENTANA SUR

  
**MARCHÉ DU FILM**  
FESTIVAL DE CANNES

**INSTITUT  
FRANÇAIS**  
Argentine

  
**AMBASSADE  
DE FRANCE  
EN ARGENTINE**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**Games  
from SPAIN**

**le cnam**  
enjmin

  
**HELIUX**  
Presented by  
LIGHT



# Índice

INVITADOS

NUMERALIA

PROGRAMA

SHOWROOM LATAM

SHOWROOM CNAM - ENJMIN

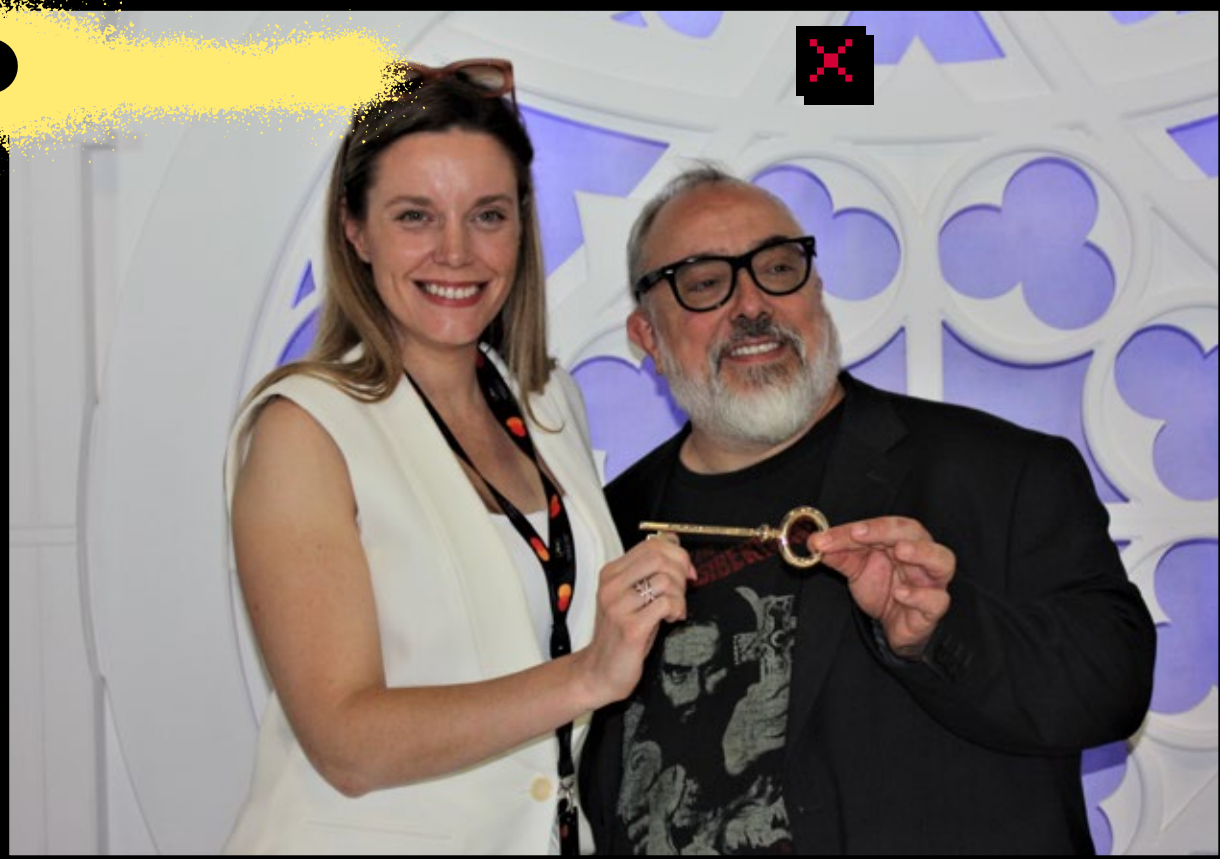
TESTIGOS







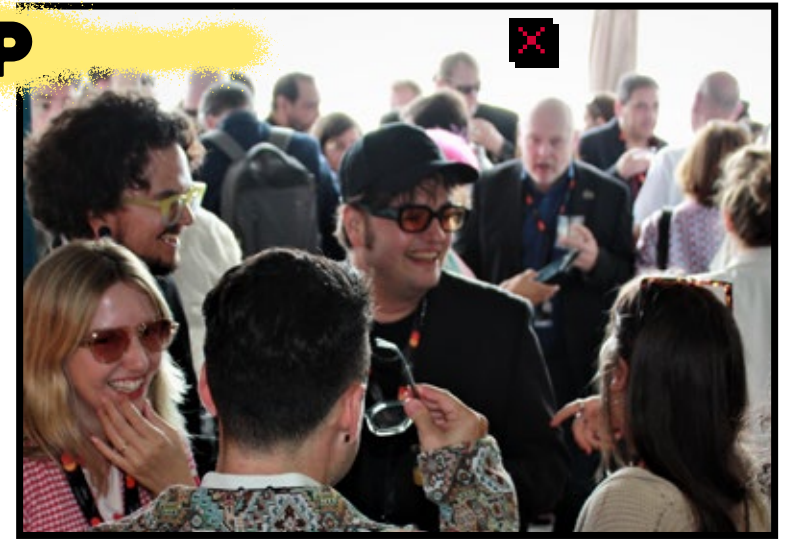
📍



📍



📍

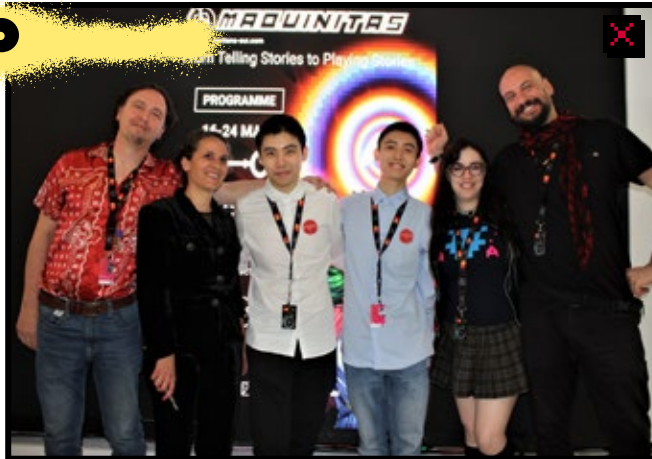




📷



📷



📷



📷



📷



📷







## Invitados

- > **BLANCA E. LÓPEZ**  
EVANGELISTA MAQUINITAS
- > **JACINTO QUESNEL**  
EVANGELISTA MAQUINITAS
- > **PATRICIO SAIZ**  
GUIONISTA DE TV Y CINE
- > **TALAL SELHAMI**  
DIRECTOR Y PRODUCTOR, OVERLOOK FILMS
- > **CHRISTOPHER MORRISON**  
DIRECTOR Y GUIONISTA, REALITY+
- > **STÉPHANE NATKIN**  
EX-DIRECTOR DE LA ECOLE NATIONALE DU JEU ET DES  
MEDIA INTERACTIFS NUMÉRIQUES (ENJMIN CNAM)





## Numeralia

**1 SHOWROOM DE VIDEOJUEGOS IBEROAMERICANOS**

**1 SHOWROOM DE VIDEOJUEGOS ACADÉMICOS**

**1 ESPACIO DE PRODUCCIÓN VIRTUAL**

**1 PROYECCIÓN DE TRAILERS DE JUEGOS**

**2 JUEGOS EN VIVO (JUGADOS Y COMENTADOS)**

**3 PANELES**

**1 MASTERCLASS**

**1 TALLER**



# PROGRAMA

## MAY 16 al 23 | VIDEO GAME LOUNGE SHOWROOM | 9am - 6pm.

Un espacio lúdico donde los creadores de los videojuegos más innovadores podrán exhibir sus proyectos, mientras que los profesionales de la industria podrán jugar y adentrarse en el mundo inmersivo de los videojuegos dentro del género de terror y fantasía. Un espacio de networking que permite generar alianzas estratégicas y fomentar el sentido de comunidad.



## MAY 18 al 23 | CNAM-ENJMIN VIDEO GAME SHOWROOM | 9am - 6pm.

Como parte de una asociación con Maquinitas – Ventana Sur, Cnam-École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques fue invitada a presentar juegos de sus estudiantes en el nuevo Fantastic Pavilion del Festival de Cine de Cannes 2023. Conozca a representantes de la institución, discuta con el equipo administrativo y pruebe 4 juegos académicos de terror.





# PROGRAMA



## MAY 16 al 23 | VIRTUAL PRODUCTION | 9am - 6pm.

Un espacio donde los visitantes del Pabellón pueden experimentar la realidad virtual, utilizando las nuevas tecnologías aplicadas a la grabación de fondos generados digitalmente en el set en tiempo real con el uso de pantallas LED.

Estas herramientas permiten realizar movimientos de cámara que son rastreados y conectados al sistema en vivo para generar cualquier perspectiva o punto de vista. Un mundo de posibilidades que hasta ahora estaba reservado solo para la postproducción.

**Impulsado por:** Heliux - VP Studios, by Light Channel

## MAY 17 | GAME TRAILER SCREENINGS: EL TERROR TOMA EL CONTROL | 10am - 6pm.

Una colección de videojuegos españoles que dialoga con las convenciones del género de terror y abre nuevas posibilidades alterando las reglas del lenguaje de los videojuegos.

Eurídice Cabañes & Luca Carrubba, Arsgames.



## MAY 17 | JUEGOS EN VIVO | 11am. & 4pm. - 45 min.

Esta sesión de juego en vivo presentará dos videojuegos para mostrar elementos narrativos compartidos con historias de cine. Durante el juego se identificarán varios elementos históricos como declaraciones videolúdicas para la representación cultural e identitaria. La ficción histórica y el terror se presentarán como elementos clave para respaldar una rica experiencia de juego, así como una forma para que las generaciones más jóvenes puedan echar un vistazo a la historia desde una perspectiva indie.

**Por:** Blanca E. López, Maquinitas Evangelist.

## MAY 18 | NARRATIVA, CINE, VIDEOJUEGOS Y SERIES DE TV / PANEL | 11am - 30 min.

En este diálogo se explorará la relación que han tenido el cine y los videojuegos desde las adaptaciones hasta los sistemas transmedia. Se abordará la maduración de los lenguajes, el diseño narrativo, así como las problemáticas compartidas entre ambos medios. También se discutirán problemas particulares, como la experiencia narrativa que ofrecen y las oportunidades de sinergia y colaboración.

**Oradores:** Blanca E. López, Evangelista Maquinitas. Patricio Saiz, Guionista de TV y Cine. Jacinto Quesnel, Evangelista Maquinitas.





## May 19 | EL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS SIEMPRE HAN SIDO PARIENTES CERCANOS / PANEL | 4pm - 30min.

Los dos medios comparten fuertes puntos en común en el corazón de su experiencia: la inmersión y la identificación del espectador/jugador. Para que estos dos términos tengan sentido en la pantalla, necesariamente necesitan ser dirigidos. ¿Qué tan cerca está el trabajo del director en cine y videojuegos? A través de esta discusión intentaremos mostrar cuán cerca está la dirección en estos dos medios.

**Orador:** Talal Selhami, Guionista, Director y Productor, Overlook Films

## MAY 20 | VIDEOJUEGOS IDENTIDAD Y RESISTENCIA / PANEL | 11am - 30 min.

Este panel se centrará en la discusión sobre el uso de los videojuegos como medio de resistencia frente a las producciones hegemónicas globales. Cuando piensas en videojuegos, lo primero que te viene a la mente son las grandes producciones de la industria AAA. Sin embargo, la industria indie se ha ganado su lugar entre los gamers al ofrecer producciones con temáticas cercanas a la cotidianidad, la cultura y los problemas sociales que afectan a los países donde se desarrollan. El videojuego indie se convierte entonces en una producción antihegemónica y en un espacio de construcción y expresión de identidad, es decir, una forma de resistencia cultural.

**Oradores:** Blanca E. López & Jacinto Quesnel, Evangelistas Maquinitas.

## MAY 20 | NUEVAS FORMAS NARRATIVAS Y GÉNERO EN LA NARRATIVA DE ALTA TECNOLOGÍA / MASTERCLASS | 4.30 pm - 30 min.

Una descripción general de cómo funciona el género en varios espacios de narración: desde XR hasta videojuegos. Una mirada rápida a cómo las estructuras más antiguas nunca fueron pensadas para cómo se cuentan actualmente historias, ya sea en los medios tradicionales o en formas "más nuevas" como VR o metaverso.

**Oradores:** Christopher Morrison, Director y Guionista, Reality+.

## MAY 22 | EXPLORANDO LA INTERSECCIÓN ENTRE VIDEOJUEGOS Y AUDIOVISUALES. WORKSHOP | 12 pm - 45 min.

La relación entre videojuegos y audiovisuales desde un punto de vista estético y con un enfoque narrativo. ¿Cómo convergerán y/o divergirán estos dos campos? La posición de plataformas como Netflix, Amazon y de canales de televisión y emisoras.

**Orador:** Stéphane Natkin, Ex-director de la Ecole Nationale du Jeu et des Media Interactifs Numériques (ENJMIN CNAM).





ATUEL / Cooperativa Matajuegos

+ Ver Trailer



BROKEN REALITY / Dynamic Media Triad

+ Ver Trailer



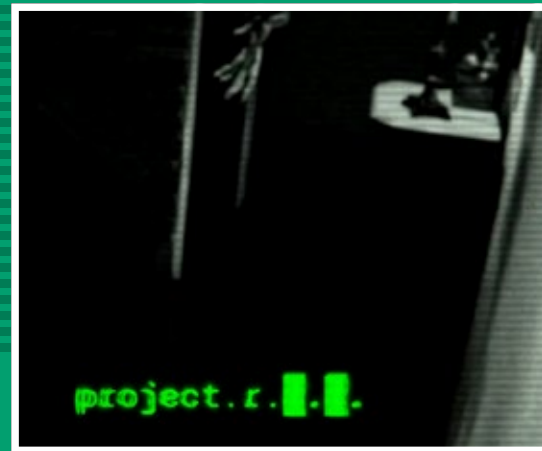
DARK TALES FROM MEXICO / BitAll Force

+ Ver Trailer



MEXICO 1921 A DEEP SLUMBER / Mácula Interactive

+ Ver Trailer



PROJECT.R.I.I. / Cábala Studio

+ Ver Trailer



TENEBRIS SOMNIA / Saibot Studios

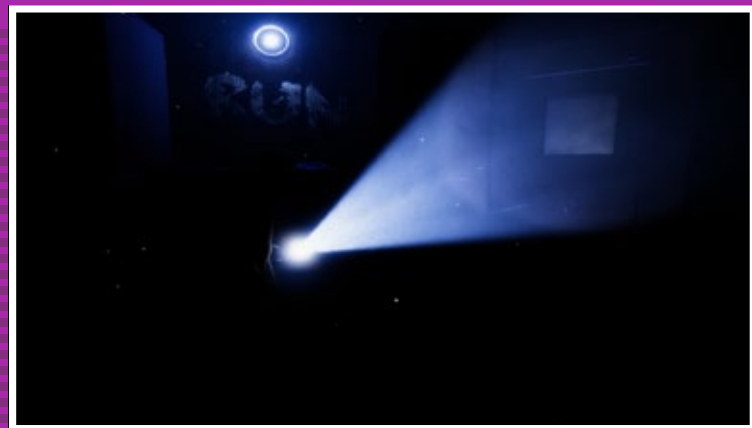
+ Ver Trailer



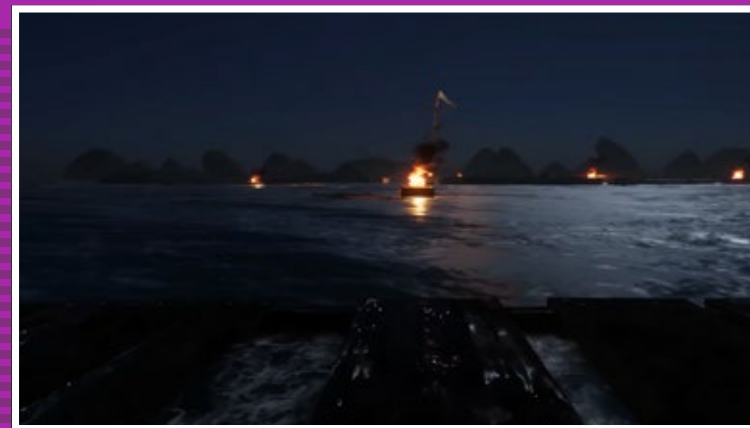
TORMENTED SOULS / Dual Effect & Abstract Digital

+ Ver Trailer

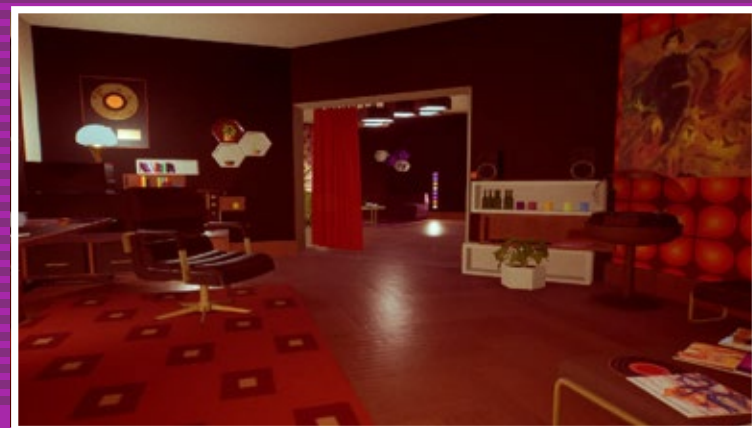




Don't Look [+ Ver Trailer](#)



Thalassophobia [+ Ver Trailer](#)



The Eldritch Funk [+ Ver Trailer](#)



The Link [+ Ver Trailer](#)



**APSGAMES**  
Interviendociendo el videojuego

### MAQUINITAS (FANTASTIC PAVILION – CANNES FILM FESTIVAL)

From Telling Stories to Playing Stories

PROGRAMME  
16-24 MAY

FANTASTIC PAVILION  
RIVIERA J1

+ Ver nota

**WIRED**

DIANA LIRÓN  
CULTURA 15 DE MAYO DE 2023

### Los videojuegos mexicanos llegan a Cannes

El Fantastic Pavilion lleva videojuegos de fantasía y horror al celeberrimo festival de Cannes, en Francia, y hay varios mexicanos.

+ Ver nota

Descubre En Vivo

Nacional · Internacional · Elecciones 2023

Videojuego mexicano en Cannes

México se Hace Presente en el Festival de Cannes

"Dark Tales from Mexico" es un juego mexicano basado en leyendas de terror que llegó al Festival de Cannes para formar parte del Fantastic Pavilion, un espacio multimedia del evento.

+ Ver nota

**escribiendocine**

f t o y i

### "Tenebris Somnia" y "Atuel"

### Dos videojuegos argentinos presentes en el Marché du Film de Cannes

Maquinitas, la sección de videojuegos del mercado Ventana Sur –organizado anualmente en Buenos Aires por

+ Ver nota

**EL HERALDO**

VIDEOJUEGOS MEXICANOS EN CANNES

### 'México, 1921: Un Sueño Profundo', el videojuego mexicano presentado en Cannes

+ Ver nota

# Testigos

CINE

### Cine y videojuego, perfecta combinación en el Festival de Cannes

Published 1 semana ago on 24 de mayo de 2023  
By Vincent Quezada

+ Ver nota

**INCAA INSTITUTO NACIONAL DE CINE Y ARTES AUDIOVISUALES**

BUSCAR EN EL SITIO

MENU

### POR PRIMERA VEZ, DOS VIDEOJUEGOS ARGENTINOS PRESENTES EN EL MARCHÉ DU FILM DE CANNES

+ Ver nota

**le cnam Enjmin FR**

École nationale du jeu et des médias

RETROUVEZ-NOUS AU PAVILLON FANTASTIQUE DU MARCHÉ DU FILM

### Le Cnam-Enjmin au Festival de Cannes !

+ Ver nota

**level up**

### Juego mexicano de terror, *Dark Tales from México*, será parte del Festival de cine de Cannes 2023

El título tendrá presencia en el prestigioso evento como obra creativa destacada

+ Ver nota

**PRESSOVER**

Noticias > Videojuegos latinoamericanos en el Festival de Cannes

### Videojuegos latinoamericanos en el Festival de Cannes

Entre los seis títulos que estarán presentes en la mítica cita francesa del cine, hay dos obras argentinas.

Juan Lomanto · Mayo 17, 2023

+ Ver nota

Cómo vender tu videojuego en Steam | Press Over Podcast

716 vistas hace 12 días Press Over Podcast ... más

Press Over 2.52 K Suscribirse

83 Chat en vivo Compartir

Comentarios 30

Agrega un comentario...

+ Ver nota

### HEAD TOPICS

### Dark Tales from México: conozcan el videojuego mexicano que estará en Cannes

17/05/2023 12:00:00 p. m.

El Terror Mexicano estará presente en el festival de cine de mayor prestigio en el mundo. En el comunicado mencionan que

+ Ver nota





**Ruetir**

Home > Technology

### Mexican horror game, Dark Tales from Mexico, will be part of the 2023 Cannes Film Festival | Ruetir

by Ruetir - May 17, 2023

+ Ver nota

**gamerstyle**

NOTICIAS

### Dark Tales from México estará presente en Cannes 2023

ANDRÉS LUQUE - 2 SEMANAS AGO

+ Ver nota

**Games press**

The resource for games journalists

Search press releases, screens

PRESS RELEASE

16/05/2023

### DARK TALES FROM MÉXICO ENTER CANNES

+ Ver nota

**yahoo! finanzas**

level up

### Juego mexicano de terror, Dark Tales from México, será parte del Festival de cine de Cannes 2023

Victor Rosas  
16 de mayo de 2023 · 2 min de lectura

+ Ver nota

**ADAMOS NIÑOS**

Videjuegos Destacadas

### ¡Dark Tales from México estará en Cannes!

Por Temo Navarro - mayo 16, 2023 · 21

+ Ver nota

**JALISCO HOY**

Informando al momento

Menu

Entretenimiento

### Dark Tales from México, será parte de Cannes 2023

© 17 mayo, 2023

El título tendrá presencia en

+ Ver nota

**EXTRAGAMERS**

HOME

lunes, 22 de mayo de 2023

### Los juegos argentinos Tenebris Somnia y Atuel están presentes en Festival de Cannes.

**MAGUNITAS**  
From Telling Stories to Playing Stories

PROGRAMME  
16-24 MAY

+ Ver nota

**MARCHE DU FILM**  
16-24 MAY 2023

PACTO POR EL CINEMA

+ Ver nota

**Infocielo**

SOCIEDAD

HISTÓRICO

### Por primera vez dos videojuegos argentinos se presentaron en Cannes: ¿cuáles son?

Dos videojuegos argentinos se presentaron por primera vez en Cannes ante miles de personas. Se trata de dos propuestas muy diferentes e innovadoras.

+ Ver nota

Última Hora

**Hecho en California**  
con Marcos Gutiérrez

+ Ver nota

**GPS AUDIO VISUAL**

Inicio > Industria y Negocios > Ferias y mercados

Industria y Negocios Públicos Ferias y mercados

### Dos videojuegos argentinos, seleccionados para participar en el Fantastic Pavilion del Marché du Film

Por Redacción 24 De Mayo De 2023

+ Ver nota



From Telling Stories to Playing Stories

¡NOS VEMOS EN  
CANNES 2024!

