



laurence «baz» morais, sébastien landry GAME OF DEATH

Canada-Francia/Canada-France, 2017, HD, 76', col.



GAME OF DEATH

regia/directors

Laurence «Baz» Morais,
Sébastien Landry

sceneggiatura/screenplay

Sébastien Landry,
Laurence «Baz»

Morais, Edouard H. Bond,
adattato da/adapted by

Philip Kalin-Hajdu

fotografia/cinematography

SPG

montaggio/film editing

Olivier «OG» Guillemette

scenografia/

production design

Susan MacQuarrie

costumi/costume design

Kelly-Anne Bonieux

musica/music

Julien Mineau

suono/sound

Matt Sherman

interpreti e personaggi/

cast and characters

Sam Earle (Tom),

Victoria Diamond (Beth),

Emelia Hellman (Ashley),

Catherine Saindon

(Mary-Ann),

Erniel Baez Duenas (Tyler),

Nick Serino (Kenny),

Thomas Vallieres

(Matthew),

Jane Hackett (Marilyn)

produttori/producers

Mathias Bernard,

Pierre-Alexandre Bouchard,

Antoine Disle,

Philip Kalin-Hajdu

produzione/production

Rockzeline Wild Studio,

La Guérilla Production

**

contatti/contacts

Rockzeline

Mathias Bernard

mathias.bernard@rockzeline.com

www.rockzeline.com

Uccidere o essere ucciso: questa unica e semplice regola governa il «Gioco della morte» con cui sette ragazzi decidono di divertirsi in una giornata di sole come tante. Ma il divertimento lascia presto posto all'orrore, quando i ragazzi capiscono che, se non uccidono, saranno loro stessi a morire. Un'escalation di violenza si abbatte sulla città, dove ognuno può essere vittima della furia omicida dei giocatori, ottenebrati dal desiderio di vincere, a discapito della loro stessa sopravvivenza. [rm]

«Il film vuole giocare con il pubblico. Lo destabilizza e gli pone interrogativi con il tono e il soggetto, ma anche con le scelte estetiche e di realizzazione. Apparteniamo alla generazione di Internet che ci ha nutriti a videoclip, gif, pubblicità e ogni sorta di orgia visiva. *Game of Death* abbraccia tutti questi universi per creare il proprio. Un approccio eclettico che si evolve con la follia dei personaggi. Videogiochi, supporti misti, iPhone, animazione: non esistono regole».

**

Kill or be killed: this is the one, simple rule of the "Game of Death," which seven kids decide to play on a normal, sunny day. But the fun soon turns into horror when the young people realize that if they don't kill, they themselves will be the ones to die. An escalation of violence spreads throughout the city, where everyone could become a victim of the homicidal fury of the players, whose minds are clouded by the desire to win, at the expense of their own survival.

"The movie's intent is to play with the audience. It destabilizes and questions them with its tone and subject, but also with esthetic and production choices. We are the generation of the Internet, which feeds us with video clips, gifs, advertisements and all kinds of visual orgies. Game of Death embraces all these universes to create its own. An eclectic approach which evolves with the madness of the characters. Videogames, mixed media, iPhones, animation: there are no rules."

Laurence «Baz» Morais (Canada) ha realizzato *visuals* per diverse piattaforme multimediali: pubblicità, sperimentazioni web, *artist branding*, videoclip e film. Laureatosi in design presso l'Università di Concordia, cerca sempre di allargare i confini della sua arte. *Game of Death* è il suo primo lungometraggio.

Sébastien Landry (Canada), grazie a una formazione accademica in cinema e nella progettazione di giochi, possiede l'abilità necessaria per creare contenuti in grado di evocare forti emozioni nel pubblico. Considera la regia il compimento di un'idea complessiva in cui nessun aspetto, dal progetto iniziale ai titoli di coda, deve essere trascurato.

Laurence «Baz» Morais (Canada) has created *visuals* for different media platforms from advertising to web experimentations, *artist branding*, music videos and film. As a Concordia University graduate in design art, he always tries to push the boundaries of his art. *Game of Death* is his first feature.

Sébastien Landry (Canada) has an academic background in game design and film studies that gave him the skill set necessary to create content, evoking strong emotions from his audience. He sees directing as the fulfillment of an idea – from the initial concept to the final screen – without neglecting the smallest detail.

filmografia/filmography

Sébastien Landry:

La chienne (cm, 2013), *Un parallèle plus tard* (2014), *Les sauveurs de l'univers connu* (cm, 2014).

Laurence «Baz» Morais,
Sébastien Landry:

Game of Death (2017).