

LOGORAMA AND CO

Les fiches techniques, synopsis, biographies et notes d'intention
du Maxi Best Of de l'animation française.



OSCAR
DU MEILLEUR
COURT-MÉTRAGE
D'ANIMATION



CÉSAR
DU MEILLEUR
COURT-MÉTRAGE





L'HOMME À LA GORDINI

2009 - France - 10'

Fin des années soixante-dix, Monsieur R et sa femme préparent la révolution avec l'aide d'un individu au volant d'une Gordini bleue. Petite, grosse, rouge, carrée, des révolutions, il y en a vraiment pour tous les goûts ! Gageons que celle-là deviendra votre préférée.

Réalisateur : Jean-Christophe Lie - Scénario et graphisme : Jean-Christophe Lie

Animation 2D - Musique originale : DJ Moule, à l'exception de la chanson "Jodle Gordin" :

DJ Moule et Maxime Plisson (également interprète)

Animation : Jean-Christophe Lie et Julien Dexant - Décors : Céline Puthier - Compositing : Jean-Michel Bonnet

Voix et présences : Patrick Hauthier - Marion Ducamp - Joël Pyrène - Daniel Crumb - Sophie Fougère

Producteurs délégués : Prima Linea Productions - Une coproduction : Prima Linea Productions, Dingo, Piste Rouge

BIOGRAPHIE > L'Homme à la Gordini

Jean-Christophe Lie est né en 1970 à Tarbes.

Après des études aux Beaux-arts de Toulouse et au CFT Gobelins à Paris, sa carrière professionnelle commence dans les studios de Walt Disney à Montreuil en tant qu'assistant animateur.

C'est en voyant le moyen-métrage de Sylvain Chomet et de Nicolas De Crécy qu'il n'hésite pas à partir à Montréal pour rejoindre le début d'une nouvelle production des Armateurs : *Les Triplettes de Belleville*, un film de Sylvain Chomet dont il supervise l'animation des personnages des *Triplettes*. De retour à Paris, il assure l'ensemble de l'animation du personnage de « M » (Mathieu Chedid) dans le clip des *Triplettes*.

Il travaillera ensuite avec l'équipe de Michel Ocelot et de Bénédicte Galup afin d'élaborer des animations de référence avec l'ensemble de l'équipe de *Kirikou et les Bêtes Sauvages*, puis pour Victor Maldonado et Adrián García où il supervisera une partie de l'animation du long-métrage franco-espagnol : *Nocturna*.

En 2008/2009 il réalise son premier court-métrage : *L'Homme à la Gordini*, d'une durée de 10 minutes, dont il est aussi auteur-designer-co-animateur.

Parallèlement, il illustre dans les pages de *Siné Hebdo*, un polar feuilleton Les Furieuses de Serge Quadrupani.

NOTE D'INTENTION > L'Homme à la Gordini

L'absurde et l'idiotie, avec un élan libertaire visant à renverser les codes et les valeurs sociales, voilà les principales caractéristiques de cette histoire. Une sorte d'éclaboussure à la face des conventions et de la bienséance. Provoqué à rebours, un peu comme si l'on se baladait en short dans un village naturiste, non par pudeur, mais simplement par envie de se singulariser.

Mais le propos de cette histoire n'est pas de faire la critique des naturistes, ni celle de l'émancipation des années soixante-dix, quoique... Ce qui compte avant tout pour les héros, c'est qu'ils s'affranchissent de toute forme de standardisation, qu'elle soit libérale, idéologique, morale ou bien liée au goût ou aux modes.



PIXELS

2010 - France - 2'35"

L'invasion de New York par des créatures issues d'anciens jeux vidéo 8 bits !

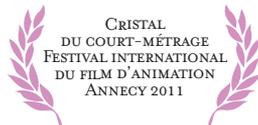
Réalisateur : Patrick Jean

Animation 3D - Animation : Patrick Jean

Photographie : Matias Boucard

Sound design : Benoît Cauet, Nicolas Vitte - Musique : Nicolas Vitte

Production : Onemoreprod



BIOGRAPHIE > Pixels

Diplômé de Supinfocom en 2002, Patrick Jean a fait ses débuts d'animateur 2D et 3D au sein du studio Buf à Paris en travaillant sur des publicités et des longs-métrages. Il a par la suite créé de nombreux génériques pour des programmes TV.

Ensuite, il a réalisé *Theo* puis *Pixels*. Ce dernier a créé un buzz sur internet en cumulant plus de 1 million de vues en 24 heures. De grands studios hollywoodiens ont proposé à Patrick Jean de reprendre le film pour en faire un long-métrage.



FARD

2009 - France - 13'

Dans un futur proche, le monde semble fonctionner de façon efficace et contrôlée...
Jusqu'à ce qu'une lampe révèle cette société sous un nouveau jour.

Réalisateurs : David Alapont et Luis Briceno
Animation 3D et rotoscopie - Musique originale : Martin Gretschnann
Producteur : Metronomic

BIOGRAPHIE > Fard

David Alapont arrive à Paris en 1997 ; après des années d'oppressions scolaires, il peut enfin réaliser son rêve : dessiner. Il intègre l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, dont il sortira diplômé en 2002, réalisant pour cela *L'Aiguille*, film au fusain de 6 minutes en noir et blanc et couleurs. En 2009, il co-réalise son deuxième court-métrage, *Fard*, film couronné dans de nombreux festivals internationaux. Depuis, il a travaillé en tant qu'animateur, illustrateur et story-boarder dans différents domaines.

Luis Briceno, réalisateur franco-chilien, né en 1971, s'est formé seul aux techniques d'animation, mais pratique aussi la prise de vue réelle. Il s'est installé en France en 1992. Il fait partie des fondateurs de la société de production Metronomic.

NOTE D'INTENTION > *Fard*

Dans un futur proche, un univers stylisé en noir et blanc, le monde semble fonctionner de façon efficace et contrôlée, la société a su corriger ses erreurs afin de rendre la vie plus confortable.

Le film traite de la réalité d'une société qui se veut idéale, normalisée, et qui se retrouve confrontée avec violence à ce qu'elle voulait dissimuler.

La façon que nous avons choisi d'aborder ce thème était de lui donner un sens allégorique; ainsi, la technique d'animation qu'est la rotoscopie nous a semblé être adaptée; ce procédé qui consiste à décalquer le mouvement à partir d'éléments filmés en réel nous a permis de traiter le fond par la forme.

Nous avons construit *Fard* en étant conscients de la complexité qu'exige un tel scénario; nous avons donc évité d'être trop explicites; il s'agissait plutôt d'envisager une intrigue qui laisserait place à différentes interprétations possibles.

Nous voulions donc proposer un univers rétro-futuriste réaliste, presque contemporain, tant visuel que sonore, en tournant toutes les séquences en camera épaule afin d'y apporter une intention quasi documentaire, voire intimiste, une approche peu commune dans un film d'animation de science-fiction à la trame plutôt classique. Cette caméra qui bouge renforce également le fait que les personnages soient suivis, espionnés, et qu'ils ne semblent jamais pouvoir lui échapper.

Fard est donc une expérience, une parenthèse ouverte par accident dans un univers utopique, une immersion dans un film qui pourrait être le commencement d'un autre.



LA VÉNUS DE RABO

2010 - France - 9'30"

Entre grasse matinée, chasse et rêveries fantasmagiques, la journée de Rabo, qui se profile à l'horizon, ressemble en tous points à celle d'hier. Bref, le paradis, s'il n'y avait pas ce boulot de fresque pour noircir le tableau. Pourtant, tout le monde doit travailler, même à la préhistoire !

Réalisation, scénario, conception graphique : François Bertin
Animation 2D - Chef modèle couleur : Simon Montel - Musique : Julien Michelet
Producteurs : Les 3 Ours, en association avec La Boite et Les Films du Nord



RUBIKA

2010 - France - 3'58''

Bienvenue sur Rubika, une planète à la gravité fantaisiste.

Scénario & illustration : Guillaume Plantevin

Réalisateurs : Claire Baudean, Ludovic Habas, Mickaël Krebs, Julien Legay, Chao Ma,
Florent Rousseau, Caroline Roux, Margaux Vaxelaire

Animation 3D - Scénarios et réalisation : Julien Deparis, Gilles Ribstein, Marc Rius

3D : Mathieu Rey - Son : Pierre-François Renouf

Acting : Catherine Palvadeau - Animation : Christophe Devaux

Encadrement technique : Bernard Quenin & Patrick Martin - Direction artistique : Christian Janicot

Musique : Erik Wedin - Producteur : Canal+ / Les Films d'ici / La Station Animation

BIOGRAPHIE > Rubika

Guillaume Plantevin est illustrateur, spécialisé en pixel-art sous le nom de Babette Design, en référence à son premier personnage créé dans ce style.

C'est un ancien professeur de l'ESAG Pennighen qui lui commande son premier billboard pixel pour parrainer une émission Canal+. . . Trois autres suivront et toutes sortes de commandes allant de l'habillage de documentaire à des jeux pour le web en passant par des affiches publicitaires. Dernière création visible : les trois affiches pour la campagne de publicité du site de l'ANPE (2008). Il travaille actuellement sur un livre pour enfant chez Gallimard-Jeunesse.

Créatif, polyvalent, il complète son activité d'illustrateur par des participations à différents projets collectifs, culturels ou audiovisuels : scénario d'attraction au Futuroscope, coordination des éclairages animés d'une façade du Château de Nantes, fresque au Palais de la Découverte, élaboration d'un plateau TV et accessoirisation sur des caméras-cachées et des courts-métrages.

NOTE D'INTENTION > Rubika

Rubika est une planète cubique.

Chacune de ses faces est un monde à part, avec son climat, sa faune, sa flore et ses habitants propres. Chaque face possède sa gravité et tous les éléments qui en sont issus gardent leurs propriétés de gravitation, quelle que soit la face sur laquelle ils se trouvent.

Chaque face est peuplée par une espèce dite évoluée, différente d'une face à l'autre, de part leur taille et leur complexité. Plus l'espèce est grande et de morphologie complexe, plus elle est évoluée. La planète compte donc 6 espèces à des stades d'évolution différents (notés de 1 à 6 en fonction du niveau d'évolution croissant).

Sur les six différentes espèces intelligentes qui peuplent la planète, celle qui est au niveau d'évolution 4 est une parodie de l'espèce humaine (s'il en est). Comme il est impossible de se déplacer sur une autre face que celle sur laquelle on est issu, la méconnaissance des autres faces est quasi totale. Ceci explique la profusion de mythes et légendes propres à chaque face. Cette méconnaissance et cette fascination attirent aussi des explorateurs, artistes, militaires, aventuriers ou poètes sur les arêtes de la planète (mais la planète est aussi suffisamment étendue pour que certaines populations habitant dans le centre des faces ne sachent pas que leur monde a une fin).

NOTE D'INTENTION > Rubika (suite)

Ce sont ces arêtes du cube, passages entre deux mondes, voire trois pour les angles, qui sont sources d'histoires.

Le film zoome sur des points précis de la planète et explique son fonctionnement en relatant des situations d'interactions entre les habitants de faces différentes.

Nous nous attachons à trois faces en particulier, qui hébergent les espèces de niveau 3, 4 et 5.

Les 4 en sont à un niveau d'évolution technologique et culturel proche du notre et cherchent à dominer leur environnement et à partir à l'assaut des autres faces. Ils vont vouloir étendre leur pouvoir sur les 3 qu'ils estiment inférieurs et s'attribuer les connaissances des 5, plus évolués et sages, qui ont pris la décision pour leur salut, de ne pas s'intéresser aux autres faces. Les 3 sont proches du cliché qu'on pourrait se faire de peuplades primitives, et vivent le plus loin possible des arêtes-frontières, terrorisés par leur mythologie. Les 2 sont binaires et s'apparentent plus à une société de fourmis, où l'individu ne vaut que par le groupe. Les 1 sont des points noirs, presque unicellulaires, petits mais qui ont quasiment anéanti les 6, une poignée de géants en fin d'existence.

Le ton du film est léger, on est dans le registre du comique et du poétique. Les situations décrites, aussi loufoques soient-elles sont un miroir de la connerie humaine dans toutes ses facettes. Si le ton peut paraître cynique pour certains, il sera compensé par une poésie qui, j'espère, est palpable ou avec un rebondissement comique qui devrait prendre le dessus. L'intention n'est pas de donner des leçons de morale mais de décrire les contradictions, les forces et les faiblesses de l'humanité qui font qu'on ne s'ennuie pas sur notre terre ronde.



LOGORAMA

2009 - France - 16'05''

Une course poursuite effrénée, des animaux sauvages lâchés dans la ville,
une prise d'otage qui tourne au drame et bien plus encore dans Logorama !

Réalisateurs : H5 (François Alaux, Hervé de Crécy, Ludovic Houplain)

Animation 3D - Scénario : François Alaux, Hervé de Crécy, Ludovic Houplain

Dialogues : Gregory J. Pruss - Graphisme : François Alaux, Hervé de Crécy, Ludovic Houplain, Quentin Brachet

Animation : Michaël Naudin, Julien Aubard, Guillaume Bergere, Patrice Cailhol, Damien Climent, Nicolas Deleyris, Thomas Dufour,

Renaud Megange, Rudy Pierrat, Maximilien Royo, Alexandre Sauthier

Production : Autour de Minuit

BIOGRAPHIE + NOTE D'INTENTION > Logorama

BIOGRAPHIE

Logorama a été réalisé au sein du collectif H5 par François Alaux, Hervé de Crécy et Ludovic Houplain, auteurs de nombreux clips et régulièrement exposés en tant qu'artistes. Il s'agit de leur premier court-métrage.

NOTE D'INTENTION

Logorama® raconte la destruction d'un monde « sur-marketé », construit à base de logos. L'utilisation de logos permet de décrire un univers alarmant, proche de la société de consommation actuelle mais sublimé par les signes graphiques que nous connaissons et côtoyons depuis notre enfance. Un univers propre et ordonné, un ordre établi qui bientôt volera en éclats.

Logorama® est un film d'animation qui présente une vision de la société de consommation actuelle en utilisant ses codes graphiques : les logotypes. Dans le film, tout, absolument tout, est logo : les personnages, les décors, les accessoires, les véhicules,... Ils ont été ici triés, choisis, castés, recastés et même convoqués pour des essais et ont été sélectionnés tant pour leur forme que pour la marque qu'ils représentent.

Logorama® bénéficie ainsi du plus gros casting jamais réalisé, les stars du box-office de la consommation de masse sont ici les héros d'un vrai film catastrophe suivant les recettes hollywoodiennes : la traque d'un tueur dans les rues de Los Angeles, une poursuite effrénée, une prise d'otage, une ville où s'annonce une catastrophe naturelle sans précédent...le Big One.

190 cm

170 cm

SORTIE NATIONALE

5.10.2011

WWW.LOGORAMA-ANDCO.COM

