

LA POUSSIÈRE DES RÊVES



**Un Programme complet de 7 court métrages
d'animation à partir de 7 ans**

**Durée 49 minutes
35 mm, Dolby SR**

Tout simplement l'envie de réunir le meilleur des films d'animation produits par Lardux Films ces dernières années. A travers les différentes techniques que nous avons abordées, construire un programme diversifié de jeunes auteurs français, rythmé et drôle, tendre et poétique à destination des publics jeunes.

Chaque film d'animation est un rêve éveillé. Les 7 films qui composent le programme LA POUSSIERE DES RÊVES sont autant d'univers, de mondes complètement créés à partir de l'imagination d'un cinéaste.

L'animation est un monde plastique, de matières, de sensations, d'émotions très différentes du cinéma de fiction. L'enfant s'émerveille, l'adulte redevient enfant, devant la magie de voir vivre ces personnages de plastique, de papier, de métal.

Notre fascination enfantine pour ce monde du cinéma à l'intérieur du cinéma motive et inspire l'ensemble de la démarche de production et de distribution de ces films.



LE PROGRAMME



BURGER BURP'S

Un film d'animation de papiers découpés

de Gérard OLLIVIER, 4 mn, 35mm Couleurs, Dolby SR, Format 1:66, 2001, Visa n°100840

**"C'est la saga, la saga des vaches folles,
Qu'ont ruminé, qu'ont maché du blé fou,
C'est la saga, la saga des vaches folles,
Meugleudiyou, Meugleudiyou !"**

Les Aventures Extraordinaires et Romantiques de Mr Foudamour, LA LUNE PROMISE

un film romantique de KRAM & PLØF,

5mn, 35 mm Couleurs Dolby SR, Format 1:66, 1993, Visa 83 354



Mr Foudamour, est un personnage totalement obsédé par le sentiment amoureux, si idéaliste qu'il en devient insupportable. Ainsi, il erre à la recherche de son âme soeur. A Gloria il promet la Lune. Une belle promesse qui le pousse à gravir les cieux étoilés.

TOUS LES I DE PARIS S'ILLUMINENT

Une comédie musicale en animation de marionnettes de Guillaume CASSET

10 mn, 35mm Couleurs, Dolby SR, Format 1:85, 1999, visa n°94 755



**Dans un grand magasin parisien, la nuit, un veilleur de nuit
et un chat prétendent tous deux à l'amour d'un buste de
couturière, dont le plus grand désir est de devenir une femme.**

MALVEILLOS, IL EST MINUIT POUPEE

Un film de Kram et Plof

9mn, 35mm, Couleurs, Dolby A, Format 1:66, 1992, Visa n°



**Une aventure de Malveilllos le héros veule, voleur et vilain,
et de son amour pour une horloge publique.**

Minuit sonne, va t'il réussir à vaincre la sorcière aux poupées ?

LES PLUGS

Un film d'animation de mécanimaux de Frédéric ESPINASSE,

8 mn, 35mm Couleurs, Dolby SR, Format 1:66, 1998, Visa n°93 643



**Les Plugs, mécanimaux pratiquement indestructibles, vivent
sur un monde minéral. Ce conglomérat de roches et de débris métalliques est livré aux
puissances électromagnétiques
d'une atmosphère déchaînée. Le cycle de vie Plug, passe obligatoirement par la
capture de la foudre, dont ils tirent
leur énergie vitale. Ainsi commence la quête du megawatt.**

PIT PARKER CONTRE L'ARAIGNEE

Un film de Kram REYOB,

5 mn 30 sec, 35 mm Couleurs Dolby SR, Format 1:66, 1994, Visa n°85 778

**Pit Parker, un britannique nostalgique des colonies, en pleine
lecture de son journal, est dérangé par une araignée. La
chasse qu'il va lui donner va détruire peu à peu son intérieur
douillet.**

Jusqu'où ira-t-il pour anéantir cette intruse.

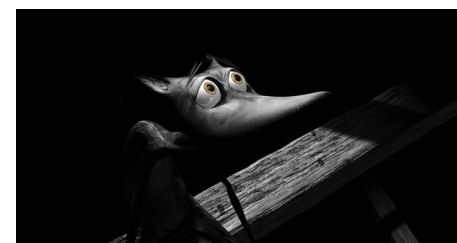


LE PUIITS

Une fable animée en images de synthèse 3D de Jérôme Boulbès

8mn 35mm en Dolby SDDS Format 1:85 Visa 96164

**Le voyage vers la lumière, à travers quelques désillusions, d'une petite créature
accrochée à une bulle. Un film magnifique et tous publics d'une grande poésie**



Fiches Films

BURGER BURP'S

Un film d'animation de papiers découpés de Gérard OLLIVIER

4 mn, 35mm Couleurs, Dolby SR, Format 1:66, 2001, Visa n°100840

**"C'est la saga, la saga des vaches folles,
Qu'ont ruminé, qu'ont maché du blé fou,
C'est la saga, la saga des vaches folles,
Meugleudiyou, Meugleudiyou !"**

Note d'intention du réalisateur

**Burger Burp's est un film de papier !
Ce sera mon 3ème court métrage
d'animation basé sur le travail du papier
et de ses dérivés.**



Le papier en tant que matériau est le support d'une expression plastique riche et variée. Il peut être travaillé comme une sculpture et offre une multitude de textures et de matières. Le papier est le support utilisé en presse, par la publicité.

Il contient les images, les symboles, les traces de notre société. Je l'utilise comme un moyen d'expression personnel, comme une matière que je modèle, comme un regard sur cette société que je consomme et qui me consomme.

Le choix de ce matériau de récupération, à l'ère de l'informatique et des images de synthèse, n'est pas un refus du progrès : de facture résolument rudimentaire, ce film doit marquer un contraste entre la société de consommation et d'argent dont il parle et les moyens bon marché utilisés pour le réaliser.

Je veux montrer que le système D, les idées, les astuces ont plus de sens que des images perfectionnées et des effets couteux.

Les Aventures Extraordinaires et Romantiques de M.FOUDAMOUR

Un film en pixilation de Kräm & Plof

5 mn, 35mm Couleurs, Dolby SR, Format 1:66, 1994, Visa n°93354



Synopsis

Mr Foudamour, est un personnage totalement obsédé par le sentiment amoureux, si idéaliste qu'il en devient insupportable.

Ainsi, il erre à la recherche de son âme soeur. A Gloria il promet la Lune. Une belle promesse qui le pousse à gravir les cieux étoilés.

Note d'intention des réalisateurs

L'envie de ce film est de retrouver l'écriture du burlesque traduite en sons et en couleurs d'aujourd'hui grâce à un moyen particulier : la pixilation. C'est une magie que permet la caméra, prendre des images une à une, au rythme des comédiens, transformer leurs gestes, leur vitesse, et reconstruire un autre temps, pas plus rapide, simplement différent.

Se rapprocher des Sérials burlesques, c'est aussi chercher à recréer le ton de ces films, réussir à lier le rire et l'émotion. C'est pour cela que le personnage de M.Foudamour est aimable, positif et sentimental. Il est de ces personnages qui défendent de justes causes, emporté en permanence dans le tourbillon de son obsession: rencontrer, séduire et aimer.

TOUS LES I DE PARIS S'ILLUMINENT

**Une comédie musicale en animation de marionnettes de Guillaume CASSET
10 mn, 35mm Couleurs, Dolby SR, Format 1:85, 1999, Visa n°94 755**

synopsis

Dans un grand magasin parisien, la nuit, un veilleur de nuit et un chat prétendent tous deux à l'amour d'un buste de couturière, dont le plus grand désir est de devenir une femme.



Note d'intention du réalisateur

Après "La Vache qui voulait sautait par-dessus l'église", je voulais changer de registre: une histoire mélancolique succéderait à un premier film burlesque.

La gageure de "Tous les i..." était de faire un film entièrement musical. La bande-son est réduite à sa plus simple expression, pour laisser la place à l'orchestration: ce sont les instruments qui remplacent les bruitages, qui suggèrent les ambiances et qui donnent un ton un peu désuet à l'histoire...

Seuls d'excellents interprètes pouvaient rendre crédible mes personnages. Arthur H, M et Rachel des Bois se sont prêtés au jeu, et les scéances d'enregistrement restent un de mes meilleurs souvenirs.

MALVEILLOS, IL EST MINUIT POUPEE

Un film de Kram et Plof

9mn, 35mm, Couleurs, Dolby A, Format 1:66, 1992, Visa n°81526



Synopsis

Une aventure de Malveillos le héros veule, voleur et vilain, et de son amour pour une horloge publique. Minuit sonne, va t'il réussir à vaincre la sorcière aux poupées ?

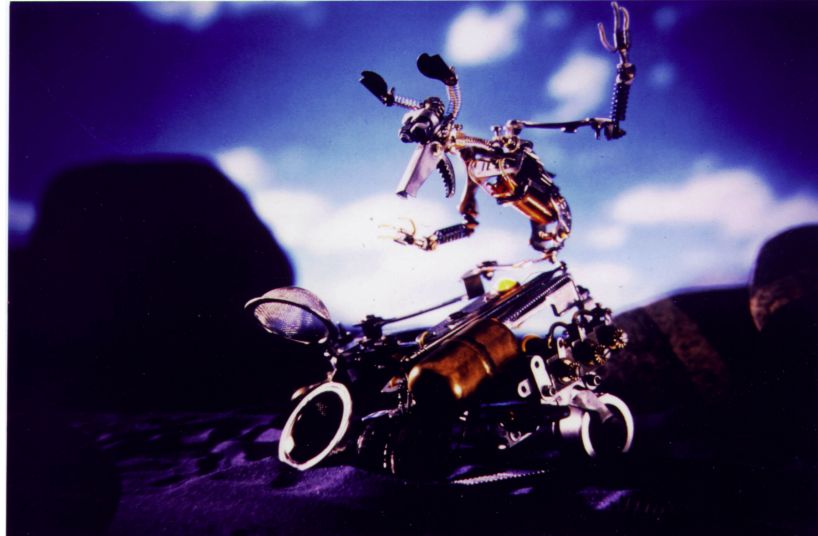
Note d'intention des réalisateurs

L'envie de ce film est de retrouver l'écriture du burlesque traduite en sons et en couleurs d'aujourd'hui grâce à un moyen particulier : la pixilation. C'est une magie que permet la caméra, prendre des images une à une, au rythme des comédiens, transformer leurs gestes, leur vitesse, et reconstruire un autre temps, pas plus rapide, simplement différent.

Malveillos est la face sombre du personnage de Foudamour. Interprété par le même acteur, c'est un personnage construit en référence aux genres du polar, du fantastique et particulièrement de Peter SELLERS. C'est un anti-héros, il tombe dans tous les pièges, ne réussit que par hasard et avec l'aide des Malveillettes.

LES PLUGS

**Un film d'animation de mécanimaux de Frédéric ESPINASSE,
8 mn, 35mm Couleurs, Dolby SR, Format 1:66, 1998, Visa n°93 643**



Synopsis

Les Plugs, mécanimaux pratiquement indestructibles, vivent sur un monde minéral. Ce conglomérat de roches et de débris métalliques est livré aux puissances électromagnétiques d'une atmosphère déchaînée. Le cycle de vie Plug, passe obligatoirement par la capture de la foudre, dont ils tirent leur énergie vitale. Ainsi commence la quête du megawatt.

Note d'intention du réalisateur

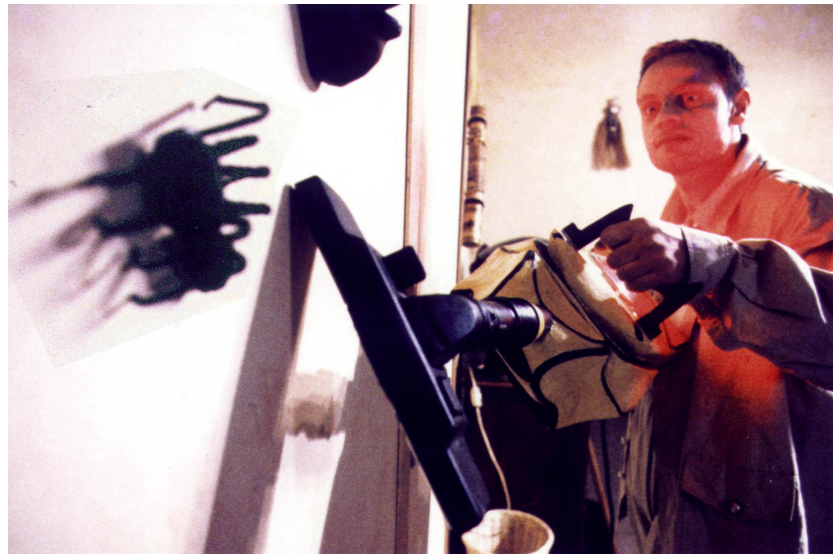
Mon oncle est garde forestier, mon grand père était électricien. Les vacances à la campagne étaient pour moi une joie partagée entre la contemplation de la nature et le méca-trésor de l'atelier de pépé. De retour dans ma banlieue, je n'avais de cesse, en recyclant les objets du quotidien, de recréer ce monde épatant, pour faire rire mes copains et faire rêver les filles... Depuis rien n'a changé, j'ai fait les arts déco et j'ai de nouveaux jouets !

Qu'ils glissent, volent ou roulent ou marchent, les PLUGS sont des mécanimaux exubérants, qui bricolent et adaptent leurs mécanatomies à leur gré. Ils tirent leur énergie vitale de la foudre et la quête de l'éclair les entraîne sur leur monde chaotique à la poursuite de capricieux orages.

On me dit que c'est un projet ambitieux. Il l'est, car il m'accompagne depuis longtemps. Mais si j'ai une ambition, c'est d'abord celle de vous faire rire et de vous faire rêver autant que moi.

PIT PARKER CONTRE L'ARAIGNEE

**Un film de Kram REYOB, 5 mn 30 sec, 35 mm Couleurs Dolby SR, Format 1:66, 1994,
Visa n°85 778**



Synopsis

Pit Parker, un britannique nostalgique des colonies, en pleine lecture de son journal, est dérangé par une araignée.

La chasse qu'il va lui donner va détruire peu à peu son intérieur douillet. Jusqu'où ira-t-il pour anéantir cette intruse ?

Note d'intention du réalisateur

Pit Parker est un film où la technique de la Pixilation est utilisée comme effet spécial. Comment avec des bouts de ficelle, créer un aspirateur qui aspire tout, quelle que soit la taille ? Cela se résout grâce à l'image par image, par le travail d'animateurs qui entrent dans le champ de la caméra et animent les objets en les déplaçant petit à petit. Un film réalisé avec les étudiants de l'ESSEC dans le cadre des films de fins d'étude.

L'univers de la pixilation est très proche de celui de la Bande Dessinée, l'enfant découvre un personnage en chair et en os, interprété par un acteur, mais en même temps c'est un pantin, un pantomime et cela devient un peu irréel. Ce qui est surprenant dans cette technique c'est la faculté de faire avec le corps de l'acteur des choses impossibles dans la réalité (jouer en même temps que l'araignée par exemple...)

LE PUIITS

**Une fable animée en images de synthèse 3D de Jérôme BOULBES,
8 mn, 35mm, Couleurs en Dolby SDDS, Format 1:85, 1999, Visa n° 96 164**



Synopsis

Le voyage vers la lumière, à travers quelques désillusions, d'une petite créature accrochée à une bulle. Un film magnifique et tous publics d'une grande poésie.

Note d'intention du réalisateur

"Le Puits" est avant tout un conte initiatique, l'histoire d'une naissance, d'un voyage ... La maturation psychologique du héros est le principal moteur du film : tous les autres éléments s'y rapportent : la lumière, le décor, le rythme, l'animation ... sauf la technique : "le puits" n'est pas, ne doit pas être une prouesse technique. Tout au contraire, le travail sur l'émotion et la psychologie doit être l'occasion d'une recherche plastique sur l'imagerie de synthèse.

La signification exacte de la métaphore ne sera pas explicitée, afin de conserver le plus possible de mystère et de permettre à chacun d'y projeter autant que possible sa propre expérience.

La lumière est un des acteurs principaux du film. Tout d'abord blafarde, au fond du puits, puis de plus en plus vive. Agressive pendant la fête, morcelée sur les cages, chaude et rassurante lors de la rencontre avec la Touille ... Omniprésente à la fin ... Elle reflète et amplifie les émotions du héros.

C'est pourquoi le film est en noir et blanc coloré, ce qui induit une recherche sur la lumière et les ombres, soit de façon 'réalistes', soit de façon onirique...

L'image de synthèse permet aussi un jeu entre l'aspect enfantin des personnages et leur traitement photographique sombre. Elle renforce ainsi l'isolement des personnages et leur déphasage avec leur entourage.

Une approche des techniques d'animation utilisées dans le programme

pixilation

animation volume

images de synthèse

le papier découpé

La pixilation: (Comme M.FOUDAMOUR ou PIT PARKER CONTRE L'ARAIGNEE)

Les personnages sont des acteurs réels filmés en image par image. soit pour créer des mouvements spectaculaires (grande vitesse, acrobaties, jeu avec des objets qui bougent) soit pour accélérer plus ou moins leurs gestuelles.

Des acteurs, des prises de vues en extérieurs, des décors à échelle humaine font que les tournages de films en pixilation ressemblent aux tournages de fiction "traditionnelle". Les durées de tournage sont plus longues et on ne peut guère tourner plus d'une minute utile par jour.

La surprise est dans le jeu des acteurs. L'acteur joue au ralenti et la caméra le photographie image par image au rythme du doigt de l'opérateur sur le déclencheur de la caméra. Pour qui regarde une scène se jouer, il découvre un spectacle ou les acteurs jouent à une vitesse inaccoutumée, s'arrêtent parfois dans des positions acrobatiques, immobiles pendant qu'un animateur intervient dans le champ pour déplacer un objet; la caméra émet de drôles de bruits, tout le monde parle, le réalisateur donne ses indications pendant la scène à l'acteur et à l'équipe. Durant 5, 8 minutes parfois 1/2 heure, 1 heure, l'acteur sue, se concentre sur ses gestes, ne sachant pas toujours ce que la magie de l'image par image va transformer dans sa mimique, dans ses mouvements

.

L'animation en volume: (Comme TOUS LES I DE PARIS S'ILLUMINENT de Guillaume Casset et LE S PLUGS de Fred Espinasse)

Les personnages sont des marionnettes en latex (Tous les iii ...) ou en métal de récupération (Les Plugs) . C'est une technique qui se rapproche le plus de l'univers des jouets. De la taille d'une poupée, les personnages sont articulés et peuvent garder la pose que les doigts de l'animateur vont lui donner. A chaque image, on déplace ses membres, les éléments de son visage. L'animateur essaye d'imaginer le mouvement et de le calculer, de le décomposer en étapes. En plus de la Caméra 35mm, il y a en général une petite caméra vidéo qui filme aussi en image par image la scène. Ainsi l'animateur peut visionner le plan en vidéo immédiatement pendant qu'il le fait, cela lui sert à contrôler le mouvement et s'apercevoir de ses erreurs, de la trop grande vitesse ou lenteur d'un geste.

**Les tournages de film d'animation en volume se font en studio avec des décors en maquettes à l'échelle des personnages.
Une petite équipe de 2 ou 3 personnes patiemment tourne quelques secondes par jour sur de longues périodes.**

Il a fallu 2 mois pour tourner LES PLUGS ou TOUS LES I DE PARIS S'ILLUMINENT. Pendant la durée du tournage, l'équipe vit en permanence avec les marionnettes un peu comme avec des personnages vivants, on leur parle, on les couche le soir quand on quitte le plateau. Durant le travail, il faut voir l'animateur prendre des poses comme les personnages, chercher le bon geste, imiter les positions.

La création d'un personnage en volume

**A partir du dessin du réalisateur, un sculpteur modèle un personnage en argile. Là on discute, un peu plus de ci, un peu moins de ça. Puis on s'arrête sur un modelage qui plait au réalisateur. Le sculpteur recouvre la sculpture avec du latex, une sorte de caoutchouc qui durcit en séchant et forme un moule. On le nettoie puis on l'utilise pour mouler le même personnage mais en latex, une matière souple, qui ne casse pas. On remplit ensuite ce personnage en latex d'un squelette fait en tiges de métal. Chaque tige suit un bras, une jambe, le cou. Des rotules permettent d'articuler le tout et de garder les positions données par l'animateur.
Il ne reste plus qu'à le peindre et à l'habiller.
Un personnage est né.**

L'image de synthèse. Comme LE PUIT

A partir du dessin de chaque plan du film, l'infographiste crée plus qu'un dessin, il crée un paysage, il crée un monde. Au début, c'est tout gris, c'est juste les volumes, les formes. Il faut les dessiner, les colorer, mais comme c'est en volume il faut tourner autour pour le peindre. Alors on demande à l'ordinateur de mettre lui même la couleur sur toute la surface du volume.

Plus exactement on lui demande de coucher une image, par exemple la photo ou le dessin d'une pierre. Cette image mise sur un volume en forme de pierre donnera l'illusion d'une pierre, mais mise sur un personnage cela deviendra un être de pierre, mise sur une forme d'arbre cela deviendra un arbre de pierre !

Utilisée entièrement sur ordinateur, c'est une technique qui n'utilise pas de caméra et qui est un mélange d'informatique, de sculpture et de dessin.

**Un mélange entre relief et aplat,
entre 3 Dimensions et 2 Dimensions.**

L'infographiste a comme outils sa main et sa souris. Sur l'écran de l'ordinateur la petite flèche évolue sur une table de travail aux possibilités immenses. Le plus grand magasin de peintures du monde est là à droite. Un gigantesque stock d'éclairages est rangé dans une petite boîte en bas à gauche de l'écran. Une bibliothèque de "blocs", de formes sert au créateur à composer des décors ou des personnages comme avec un Lego aux possibilités infinies.

Au départ, les personnages sont dessinés dans différentes positions sous différents angles. Dans l'ordinateur on va modéliser ce personnages. Avec son jeu de lego, l'infographiste fabrique le corps, le visage. Il tourne autour, le regarde sous tous les angles. Il imbrique chacune des parties, les accroche les unes aux autres. Puis sur chacun des volumes, il "colle" une peau à partir d'images, de photos fixes ou de dessins. Le personnage a maintenant sa couleur ses yeux, ses membres. Bouge-t-il ? Pas encore et c'est là toute l'affaire, tout ce qui est l'animation proprement dite. Il faut se mettre à travailler le temps pour que le personnage bouge. Toute une série de calculs et d'essais permet à l'animateur de déplacer chaque partie du corps du personnage avec plus ou moins de vitesse, dans telle ou telle direction. Reste encore à installer les projecteurs, les régler, les adoucir ou les rendre durs, tout un travail d'éclairage de ces volumes virtuels avec des projecteurs virtuels. Et bien sur à chaque fois que l'on va demander à l'ordinateur cela va prendre du temps. Beaucoup de temps. Pour dessiner, modéliser, coloriser animer et éclairer LE PUIT, Jérôme Boulbès et son équipe ont mis 5 mois. Il y faut de la patience et le sentiment régulier qu'après tout, être créateur de mondes est un bien joli métier.

Le Papier découpé. (Comme BURGER BURP'S)

C'est la technique la plus proche du dessin animé, mais qui n'en est pas tout à fait un. Les personnages sont en papier et chaque partie de leur corps est découpée et indépendante des autres parties. En bougeant petit à petit ces petits bouts de papier, on crée le mouvement sans redessiner à chaque image comme pour le dessin animé.

Les décors et les personnages sont posés à plat sur un plateau, une caméra est fixée au dessus et filme ce qu'il ya sur le plateau. Gare au coup de vent ou à un éternuement mal contrôlé ! Si tout s'envole ou bouge simplement un peu, c'est tout un plan qu'il faut refaire.

Sur le plateau, on dessine le cadre de l'image filmée. Ainsi on sait quand les personnages sont dans l'image ou en sortent. A chaque image, les mains des animateurs avec d'infinies précautions entrent dans ce cadre et viennent déplacer la queue de la vache ou le sourcil du paysan.

Pour un film comme BURGER BURP'S & THE HAPPY FARMER, l'équipe de Gérard Ollivier a mis une dizaine de jours pour réaliser les 4 minutes d'animation.