



LE TABLEAU

UN FILM DE JEAN-FRANÇOIS LAGUIONIE



Blue Spirit Animation et Be-Films présentent

LE TABLEAU

UN FILM DE JEAN-FRANÇOIS LAGUIONIE

France / 2011 / Durée 1h16 / Visa n° 108 270

Sortie le 23 novembre 2011

PRESSE Monica Donati 55 rue Traversière 75012 Paris | T. 01 43 07 55 22

DISTRIBUTION Gebeka Films 13 avenue Berthelot 69007 Lyon | T. 04 72 71 62 27 | info@gebekafilms.com - www.gbekafilms.com

L'HISTOIRE

Un château, des jardins fleuris, une forêt menaçante, voilà ce qu'un Peintre, pour des raisons mystérieuses, a laissé inachevé.

Dans ce tableau vivent trois sortes de personnages : les Toupins qui sont entièrement peints, les Pafinis auxquels il manque quelques couleurs et les Reufs qui ne sont que des esquisses.

S'estimant supérieurs, les Toupins prennent le pouvoir, chassent les Pafinis du château et asservissent les Reufs. Persuadés que seul le Peintre peut ramener l'harmonie en finissant le tableau, Ramo, Lola et Plume décident de partir à sa recherche.

Au fil de l'aventure, les questions vont se succéder : qu'est devenu le Peintre ? Pourquoi les a-t-il abandonnés ? Pourquoi a-t-il commencé à détruire certaines de ses toiles ! Connaîtront-ils un jour le secret du Peintre ?





LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

LES TOUPINS

Aucun détail ne leur manque. Ils sont vêtus de façon prétentieuse, dans un style "haute couture". Manifestement, le peintre s'est moqué d'eux, mais ils ne le savent pas ! Ils sont assez guindés. Les accords de couleur sont recherchés. On peut dire d'eux que ce sont des "snobs". Ils se considèrent terminés et, de ce fait, supérieurs aux autres personnages du Tableau, "inachevés" selon eux ! Ce sentiment de supériorité fait d'eux des personnages ridicules, puis odieux, et enfin despotiques. Ils se sont dotés d'un Grand Chandelier qui parle en leur nom, mais contre lequel ils peuvent se retourner sans remords.

LES PAFINIS

Le Peintre ne les ayant pas terminés, ils semblent avoir plus de liberté et de spontanéité. Il leur manque un pan entier du costume, ou la couleur de la peau, faisant apparaître le dessin initial. Ils sont exclus de la société des Toupins et vivent au fond du parc dans des huttes de branchage. Les uns tentent encore d'être admis par l'élite du château, validant ainsi leur infériorité. Les autres se révoltent contre l'abus de pouvoir. Lorsque les Toupins asservissent les Reufs, les Pafinis deviennent à leur tour victimes du despotisme.

LES REUFS

Ce sont des personnages fragiles, simplement esquissés. Seuls les traits de construction et les contours sont apparents. En revanche, le dessin du visage peut être aussi expressif que celui des autres acteurs du Tableau. Leur aspect leur permet de passer inaperçus et ils tirent parti de cette particularité pour narguer les Toupins. Mais quand ceux-ci les attrapent, ils risquent leur vie. La "chasse au Reuf" est très prisée par la jeunesse dorée du château !

Le petit groupe qui part à la recherche du Peintre est composé d'un Toupin, Ramo, d'une Pafinie, Lola et d'un Reuf, Plume. À ce trio, viendra s'ajouter le jeune Magenta, échappé du tableau de la Guerre. Bien qu'ils représentent trois étapes d'un même travail, le groupe possède une unité, donnée par le style du Peintre. Mais, le comportement, le caractère de chacun ainsi que les raisons qui les poussent à rechercher le Peintre, ne sont pas les mêmes. Leurs différences de culture et de caractère sont importantes. Ne se connaissant pas, ils vont se découvrir au fil des épreuves.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

(SUITE)

RAMO

Jeune Toupin du Château, 18 ans, idéaliste et amoureux de Claire, une Pafinie. Il pense que le Peintre peut rétablir l'harmonie en venant finir son travail. Il ira au bout de ses convictions. Mais ses idées ne sont-elles pas motivées en premier lieu par son amour pour une Pafinie ?

N'ayant pas trouvé le Peintre, il aura l'idée que Pafinis et Reufs peuvent se terminer eux-mêmes. Personnage généreux, c'est toutefois un Toupin. Son comportement, son langage, sont ceux d'un jeune homme de la "classe supérieure". En toute innocence, il s'adressera plus volontiers à Lola qu'à Plume, pour qui il ne pourra se défendre d'une condescendance amicale. Quant à Lola, son caractère indépendant l'agace au plus haut point.

LOLA

Pafinie de 14 ans, vive, légère, impulsive. Son langage, ses attitudes, sont celles d'une enfant plus jeune et plus directe. Mais c'est aussi une solitaire, pour qui l'amour entre Ramo et Claire est difficile à comprendre. Elle a une véritable soif de découvertes, l'intuition d'un monde plus vaste et ce désir la projette en avant. Dans ces conditions, le fait de ne pas être terminée ne lui est pas essentiel ; elle gardera sa robe à moitié peinte jusqu'à la fin. Elle ne fait aucune différence entre ses compagnons, et si elle va plus loin qu'eux dans sa recherche du Peintre, c'est pour des raisons plus mystérieuses qu'elle ne formule pas. Lola est le personnage moteur de cette histoire.

PLUME

"Reuf", c'est-à-dire un simple croquis au fusain... en équilibre entre l'être et le non être. Du moins, c'est ce qu'il croit, car le Peintre lui a donné autant d'importance qu'aux autres. D'un âge incertain, fragile, hésitant et surtout d'un pessimisme insupportable, il suit les autres parce qu'il n'a pas le choix, ponctuant le voyage de ses remarques acerbes ! Comique malgré lui, ce personnage est peut-être le plus proche de notre condition humaine, car en changeant d'apparence dans la dernière partie du film, il va reprendre confiance en lui et changer complètement de comportement.

MAGENTA

Petit tambour de guerre, 12 ans. Une sorte de poulbot malicieux et souriant. Grâce à Lola, il découvre des mondes qu'il ne soupçonnait pas. Il est donc un peu amoureux-admiratif d'elle. Ramo l'intimide. Quant à Plume, il représente pour lui un véritable défi à son optimisme forcené ! Magenta ne sait quoi inventer pour lui rendre l'existence amusante, malgré les épreuves qu'ils affrontent. À la fin du voyage, ils sont devenus inséparables.





LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

(SUITE)

GARANCE

Une femme d'une trentaine d'années, belle, épanouie sur son sofa. Le portrait de quelqu'un que le Peintre a aimé et a quitté. Mais comme elle a été peinte au plus fort de leur amour, elle est toujours amoureuse du Peintre qu'elle défend avec passion. L'autoportrait, avec qui elle se chamaille volontiers, ne le remplace en rien. La quête des petits personnages la touche et elle aimerait les aider, mais comme les autres portraits de l'atelier, elle ne peut pas s'extraire de son tableau. Ses mouvements sont très limités. Sans doute est-ce elle qui, la première, a montré au Peintre que sa peinture était "vivante".

L'AUTO PORTRAIT

Le Peintre, lorsqu'il avait 50 ans... De très mauvaise humeur, car il a été peint dans la période la plus sombre de son histoire avec Garance. En réalité, il est postérieur au portrait de la jeune femme, ce qui explique leur incompréhension mutuelle. En dépit de sa mauvaise foi (il va jusqu'à prétendre qu'il ne présente aucune ressemblance avec le Peintre), il cache une sensibilité que nos héros vont mettre en lumière. Ils vont même lui révéler qu'il peut avoir autant de talent que son créateur.

LE PEINTRE

Personnage de chair et de sang, âgé de 70 ans, omniprésent bien qu'on ne le voie pas, si ce n'est lors d'une brève apparition dans l'épilogue du film. Son œuvre est un regard étonné sur le monde, sur les rapports humains. Regard subjectif, marqué par les événements de sa propre vie. Les personnages qu'il a créés ne sont que des étapes de son travail. Et ce que va lui raconter Lola l'étonne beaucoup. Pour lui, la notion de fini/pas fini n'a pas de sens, si ce n'est sur un plan artistique. Il a toujours choisi de donner à ses personnages l'essentiel. En quelque sorte, la liberté. Lorsqu'il a quitté son atelier pour s'installer dans son jardin, il a accepté que sa création lui échappe, pour passer à autre chose sans se douter le moins du monde de ce qui allait se passer après son départ !...

LE STYLE GRAPHIQUE

On peut imaginer ce Peintre dans les années 30. Influencé par Matisse ou Derain, Bonnard pour sa palette, Gaudí pour les décors. Une époque pas trop abstraite encore. Nous avons besoin de nous identifier aux personnages, à leurs angoisses, leurs émotions. Trop de styles les éloigneraient de nous. Leur différence vient du fait qu'ils sont dessinés, à moitié peints, ou complètement terminés mais ce sont les étapes successives d'un même travail de peintre ! Il en est de même pour les décors qui présentent par endroits des parties non colorées.

Pour le Peintre, bien sûr, laisser le dessin apparent ne signifie pas que le personnage ou le tableau n'est pas terminé (voir Toulouse Lautrec ou Matisse entre autres).

De longues années séparent sans doute les différents tableaux, mais le style reste le même. Pas d'évolution sensible dans sa peinture. La rupture est bien suffisante lorsque l'on sort des toiles pour pénétrer dans l'atelier du Peintre. L'atelier, lui, est réalisé en images de synthèse, technique qui permet un réalisme proche de la prise de vue réelle. Les personnages qui évoluent dans ce décor ne prennent eux aucun réalisme et gardent leur aspect "peinture à l'huile". La lumière ne doit pas leur donner de volume. L'extérieur de l'atelier, le paysage environnant et le Peintre qui apparaît à la fin, sont réalisés en prise de vue réelle, tandis que Lola reste en animation.

Trois tableaux principaux servent de cadre à cette aventure. Ce sont trois mondes différents que l'on peut résumer ainsi :

LE CHÂTEAU : Celui-ci évoque la société, le pouvoir, l'organisation humaine où la moindre différence est exploitée pour justifier le pouvoir. Les règles sont simples, le monde est comme cela parce que le Peintre l'a voulu ainsi...

LA GUERRE : Dans ce tableau, la situation humaine est dépassée. Il n'y a plus de Toupins et de Pafinis. Il y a seulement des Rouges et des Verts. C'est l'absurdité totale, la mort sans raison.

VENISE : Venise est la ville du rêve. Devant les absurdités précédentes, il y a les refuges de la fête, de la poésie, de la folie. Le monde où l'on se cache derrière les masques. L'ivresse et l'illusion...

Ainsi le Peintre est passé de l'un à l'autre, à différentes étapes de sa vie. Son voyage intérieur, nos personnages le font à leur tour. Leur quête est, d'une certaine façon, celle de l'humanité de tous les temps, quelle que soit sa culture.

Au cours de leurs aventures, ils apprennent à compter sur eux-mêmes, et c'est ainsi qu'une solution est trouvée... Mais est-ce la bonne ?

Si l'on veut voir un propos métaphysique en filigrane, il s'agit surtout de métaphysique amusante, car *Le Tableau* se veut avant tout un film d'aventures dans lequel chacun peut se reconnaître, et plus particulièrement les enfants. En effet, les Pafinis ne sont-ils pas comme des enfants, des êtres en devenir, face aux Toupins qui se prétendent finis et croient "savoir" ? Et les aventures où le rapport de taille présente de nombreux obstacles qu'il faut surmonter, ne manquent pas. Mais on peut aussi s'interroger... Les Toupins parviennent à faire croire aux autres que ce qu'il leur manque est essentiel. Ils les rendent inférieurs par une simple vue de l'esprit... et malheureusement, ça marche ! L'illusion dans laquelle vivent tous les personnages du *Tableau* ne ressemble-t-elle pas à notre existence ? Chacun de nous pense qu'il pourrait avoir plus, être mieux, oubliant que nous avons l'essentiel, pour ne pas dire tout : la possibilité d'accomplir un destin et la liberté de choisir notre réalité.





NOTE D'INTENTION DU RÉALISATEUR

Jean-François Laguionie

Le scénario d'Anik Le Ray confronte des personnages peints, sortis de leur tableau, à un univers "réel", l'atelier du Peintre. Nous avons cherché à justifier cette rencontre de façon naturelle et non pas esthétique : les aventures d'un peintre avec sa création est un sujet à la fois trop merveilleux et trop profond, pour que l'on s'amuse à mélanger des images pour le plaisir. Mon intention principale est de rendre cette aventure incroyable parfaitement crédible pour un film tous publics. Plusieurs éléments y ont contribué :

Le souci de garder l'unité de l'œuvre du Peintre à travers les différents tableaux que nos personnages traversent. Cette œuvre imaginaire, je l'ai située dans les années 1920, 1930.

Le talent du décorateur Jean Palenstijn nous assure un équilibre entre un superbe style pictural et un espace nécessaire à la mise en scène et aux différentes aventures.

Un rendu sur des personnages en mouvement peut imiter la peinture à l'huile, sans donner un volume 3D. Le rendu 3D, en revanche, doit approcher la réalité de façon impressionnante dans le traitement de l'atelier. Rémi Chayé a assuré la direction des équipes de développement chargées de cette confrontation passionnante.

Nous ont aussi aidés :

La qualité des voix, surtout pas caricaturales, avec un jeu naturel des comédiens prenant les personnages très au sérieux.

Celle de la musique : Pascal Le Pennec, responsable de la bande musicale du film, s'est ingénié à créer une sorte de palette musicale en accord avec celle du Peintre. C'est la première fois que je travaille avec ce compositeur qui a su immédiatement entrer dans le film et s'accorder à mon univers.

La dernière partie du film, à l'extérieur de l'atelier, est réalisée en prise de vue réelle.

Le travail sur les personnages est considérable, car les Toupins, les Pafinis et les Reufs sont nombreux... et capricieux. Ils sont issus du pinceau du Peintre, mais celui-ci les a abandonnés. Ils ont donc développé leur propre caractère et pour certains, la quête du créateur n'a pas le même sens que pour d'autres. C'est l'aspect le plus intéressant selon moi de cette histoire. Elle nous renvoie à nos propres interrogations sur l'existence et sur la liberté. Le choix de se peindre soi-même, celui de chercher plus loin. Un aspect du film que nous avons tenté d'évoquer en souriant, sans alourdir les autres niveaux de lecture.

NOTE DU PRODUCTEUR

Armelle Glorennec & Éric Jacquot

Un film c'est souvent, d'abord, l'histoire d'une rencontre. Avec Jean-François, elle eut lieu autour de la lumière, de la couleur et de l'univers graphique de *L'île de Black Mor*, lors du compositing de son précédent film. Cette étape est à la fois cruciale et magique, puisque c'est là que lay-out, animation, couleur, décors se complètent, s'assemblent et se répondent pour former l'image finale du film. C'est pendant ce moment privilégié que Jean-François nous a parlé du nouveau projet qui lui tenait à cœur : *Le Tableau*. Il nous a immédiatement plongés dans ce récit écrit par Anik Le Ray et déjà, avec la lumière et la couleur de *Black Mor* qui défilaient sous nos yeux, le film commençait à prendre forme dans nos esprits.

Puis d'années en années, de mois en mois, cette aventure a pris corps un peu plus à chacune des étapes-clefs : le story-board d'abord, l'animatique ensuite et toutes les recherches graphiques qui ont construit l'univers du film et concrétisé jour après jour les intentions de Jean-François Laguionie.

Pour *Le Tableau*, nous avons souhaité une équipe légère, un mode de fabrication artisanal, à l'image du film et à l'antithèse des superproductions d'animation. Le film s'est donc dessiné, modélisé, layouté, animé, composité dans nos seuls studios d'Angoulême et de Bruxelles.

Certains de nos partenaires ont été là, indéfectiblement, depuis les premiers pas du projet, convaincus comme nous que ce film devait exister et avoir sa place sur les écrans. D'autres nous ont rejoints en route, séduits par la singularité de l'univers qui se développait et rassurés par notre capacité à aller autant au bout de notre premier long métrage que de nos rêves et nos envies !

Reste maintenant au film à trouver son public, et à nous, producteurs, à susciter de nouvelles rencontres pour que les prochaines années soient portées par de nouveaux rêves...





L'ÉQUIPE DU FILM

Jean-François Laguionie réalisateur, auteur graphique

Né en 1939 à Besançon, il se passionne dès l'enfance pour le dessin. Après des études aux Arts Appliqués, il rencontre presque par hasard Paul Grimault qui l'initie à l'animation et dont il va partager l'atelier pendant près de dix ans. Là, il va concevoir en artisan solitaire ses courts métrages.

Le succès en festivals est à chaque fois au rendez-vous, jusqu'à la Palme d'Or du Court Métrage au Festival de Cannes pour *La Traversée de l'Atlantique à la rame*.

En 1979, las de travailler seul, il se lance dans la grande aventure du long métrage avec *Gwen, le livre de sable*. Cinq ans sont nécessaires à la petite équipe installée dans une ancienne filature, La Fabrique, pour achever le film.

Le studio se tourne ensuite vers la production de collections de films TV et de courts métrages avec l'objectif d'y imposer une certaine qualité. Associé à d'autres studios européens, il travaille sur plusieurs séries ambitieuses en gardant la fabrication en Europe.

Mais l'envie d'un nouveau long métrage taraude Jean-François Laguionie. Ce sera *Le Château des singes*, un film beaucoup plus ambitieux et grand public que le précédent. Il enchaînera immédiatement avec *L'île de Black Mor* adapté de son propre roman.

Aujourd'hui Jean-François réalise *Le Tableau* avec Blue Spirit Animation.

Filmographie

→ Courts métrages

De 1963 à 1973 _ au studio de Paul Grimault

1965 _ *La Demoiselle et le violoncelliste* (Grand Prix du festival d'Annecy)

1967 _ *L'Arche de Noé* (Prix à Mamaï'a et Cracovie)

1969 _ *Une Bombe par hasard* (Dragon d'or au festival de Cracovie, Grand Prix au festival de Mamaï'a, Disque d'or au festival de Téhéran, Prix à Bilbao, Hyères, Oberhausen)

1971 _ *Plage privée* (prise de vue réelle)

1972 _ *Hélène ou le malentendu* (prise de vue réelle)

1974 _ *Potr' et la fille des eaux*

1975 _ *L'Acteur*

1976 _ *Le Masque du diable* (1^{er} Prix au festival d'Avoriaz)

1978 _ *La Traversée de l'Atlantique à la rame* (Palme d'Or au festival de Cannes, Grand Prix au festival d'Ottawa, César 1978)

De 1979 à 2000 _ fonde et dirige le studio La Fabrique à St-Laurent-le-Minier, dans le Gard

→ Longs métrages

1985 _ *Gwen et le livre de Sable* (Prix au festival d'Annecy et Los Angeles)

1995 _ *Le Château des singes* (Prix au festival du Caire et celui de Kecskemet, Prix "découverte" aux rencontres d'Hollywood)

2003 _ *L'île de Black Mor* (Sélectionné dans le programme Collège et Cinéma)

2011 _ *Le Tableau*

Édition

Les Puces de sable _ nouvelles, éditions Léon Faure, prix Jean Macé

Images-images _ nouvelles, éditions Léon Faure

Le Château des singes _ roman et album, éditions Casterman

Pantîn la pirouette _ éditions Albin Michel Jeunesse

L'île de Black Mor _ roman, éditions Albin Michel Jeunesse / album du film, éditions Milan Jeunesse

La Vie agitée des eaux dormantes _ roman, éditions Folies d'Encre

Le Tableau _ album, éditions Glénat

L'ÉQUIPE DU FILM

(SUITE)

Anik Le Ray _ scénariste

Collaboratrice de Jean-François Laguionie depuis de nombreuses années et co-scénariste de *L'île de Black Mor*, elle est à l'origine de l'histoire et l'auteur du scénario du *Tableau*. Parmi ses références, *Un Cadeau pour Sélim*, *L'Oiseau Do*, *Le Petit Wang*, *L'Ange-Tirelire*, *Alpha-Beta...* des spéciaux TV en sélection au Cartoon d'Or ou primés à Annecy et dans des festivals internationaux. Elle a écrit le scénario original du film *Kérity, la maison des contes* de Dominique Monféry sorti fin 2009.

Rémi Chayé _ assistant réalisateur, co-auteur graphique

C'est après une formation au dessin à l'ESAG Pennighen et quelques années comme illustrateur que Rémi Chayé découvre le dessin animé. Formé sur le tas à ses divers métiers, il s'oriente vers le long métrage : *Les Enfants de la pluie* et *L'île de Black Mor*, comme layout man et superviseur en Asie. Il suit une formation à la réalisation à La Poudrière où il réalise deux courts métrages puis rejoint comme assistant réalisateur l'équipe de *Brendan et le secret de Kells*. Il fait le story-board de *Kérity, la maison des contes*.

Julien Bisaro _ story-boarder, co-auteur graphique

Diplômé de La Poudrière (2006), Julien change de casquette selon les projets : décorateur sur *Brendan et le secret de Kells*, animateur flash sur plusieurs courts métrages dont *Orgesticulanismus* et sur le pilote de *Ernest et Célestine*. Il accompagne Rémi Chayé sur le story-board développé du *Tableau* et en est également l'un des co-auteurs graphiques.

Jean Palenstijn _ chef décorateur, co-auteur graphique

Chef décorateur sur plusieurs films de Jean-François Laguionie, *Le Château des singes* et *L'île de Black Mor*, Jean Palenstijn est diplômé des Arts Décoratifs et du CFT des Gobelins. Il a collaboré en tant que décorateur, chef décorateur et layout man sur plusieurs longs métrages : *Kérity, la maison des contes*, *Ségoufanga*, *Mia et le Migou* et de nombreux spéciaux TV dont *L'Oiseau Do*, primé à Annecy et en sélection au Cartoon d'Or.

Pascal Le Pennec _ compositeur

Lauréat des Fondations Yehudi Menuhin et Cziffra, Pascal Le Pennec a mené pendant de nombreuses années une activité de concertiste et d'accompagnateur, travaillant notamment avec Régine, Romain Didier, Allain Leprest, Philippe Meyer, Hélène Delavault, Pierre Santini... Compositeur, arrangeur et accordéoniste de Jérôme Deschamps et Macha Makeïeff entre 2003 et 2008, il a aussi écrit pour le cinéma, notamment la B.O. de *Cache-Cache*, d'Yves Caumon (Quinzaine des Réalisateurs 2005), *Le Soleil des Ternes* (Prix France 2 court métrage - Cannes 2009) et de *La Trilogie des Limbes* d'Éric Bu.





PRÉSENTATION DE BLUE SPIRIT ANIMATION

Blue Spirit a été créée en août 2004 par Éric Jacquot, qui après avoir dirigé pendant plus de quinze ans les sociétés TEVA et Toon Factory, a décidé de développer sa propre structure. Il est le président du groupe Blue Spirit et de ses filiales.

Armelle Glorennec le rejoint en 2005, après sept ans de direction des productions chez JPL films, et prend la direction générale de Blue Spirit et celle des studios Blue Spirit Studio à Angoulême et Sinematik à Bruxelles. Elle agit comme productrice déléguée aux côtés d'Éric Jacquot au sein de la société de production Blue Spirit Animation, en collaboration avec les réalisateurs Jean-Luc François et Paul Leluc.

En 2007, Blue Spirit s'adosse au groupe TelFrance, deuxième producteur de fiction de prime time en France.

En 2009, Blue Spirit se développe avec deux nouvelles filiales de production : Studiolo (Odile Limousin et Marie Kazmierczak) et Ginkgo (Bruno Bianchi et Fernando Lira).

En 2009, Blue Spirit Animation est récompensée par la PROCIREP avec le prix du producteur français de télévision. En 2011, le premier long métrage produit par Blue Spirit Animation voit le jour !

Dès sa création, Blue Spirit Animation avait dans sa malle le projet de Jean-François Laguionie *Le Tableau*, qui a mûri et s'est développé tranquillement avant d'entrer en production. En parallèle, Blue Spirit Animation s'est aguerrie en produisant des séries d'animation pour la télévision, avec la volonté de garder la maîtrise artistique et technique des projets, de tisser des liens étroits avec les auteurs, créateurs et partenaires. Tous les projets de Blue Spirit Animation sont fabriqués dans ses studios à Angoulême et Bruxelles. C'est, pour les producteurs, une des clés pour garantir la qualité de l'image et le respect des plannings. Et c'est ce cheminement qui a permis à Blue Spirit Animation de mener à bien la production de son premier long métrage tout en confortant ses productions pour la télévision.

Série TV

Grabouillon _ (3 saisons de 52 x 6 minutes 50)

Adaptée des bandes dessinées d'Alexis Nesmes (éditions Delcourt)

Auteurs littéraires | Philippe Poirier et Patrick Regnard
Réalisateurs | Jean Luc François et Paul Leluc
© Blue Spirit Animation / France 5 / Be-Films (saison 3)
Sinematik (saison 3)

L'Incroyable Noël de Grabouillon _ (52 minutes)

Adaptée des bandes dessinées d'Alexis Nesmes (éditions Delcourt)

Auteurs littéraires | Philippe Poirier et Patrick Regnard
Réalisateur | Paul Leluc
© Blue Spirit Animation / Sinematik

OVNI _ (2 saisons de 52 x 5 minutes)

Adaptée de la bande dessinée de Lewis Trondheim et Fabrice Parme (éditions Delcourt)

Auteurs | Lewis Trondheim et Fabrice Parme
Réalisateurs | Jean Luc François, Sandra Derval et Paul Leluc
© Blue Spirit Animation / Canal + / Be-Films (saison 2)

Les P'tites Poules _ (32 x 11 minutes)

Adaptée des albums illustrés de Christian Jolibois et Christian Heinrich (éditions Pocket Jeunesse)

Auteurs littéraires | Marine Locatelli et Patrick Regnard
Réalisateur | Jean Luc François
© Blue Spirit Animation / Be-Films

Le Monde de Pahé _ (78 x 7 minutes)

Adaptée des bandes dessinées de Patrick Essono (éditions Pacquet)

Auteurs littéraires | Patrick Essono et Christophe Guignement
Réalisateur | Paul Leluc
© Blue Spirit Animation / Galaxy 7 / France 3 / Be-Films

Les Mystérieuses cités d'or _ (26 x 26 minutes)

Adaptée de la série d'origine de 1982 de Jean Chalopin et Bernard Deyriès

Auteurs littéraires | Hadrien Soulez Larivière
Réalisateur | Jean Luc François
© Blue Spirit Animation / Movie Plus

FICHE ARTISTIQUE ET TECHNIQUE

Un film de | Jean-François Laguionie
Scénario original | Anik Le Ray
Dialogues | Anik Le Ray et Jean François Laguionie
Création graphique | Jean Palenstijn, Jean-François Laguionie,
Rémi Chayé, Julien Bisaro
Musique originale | Pascal Le Pennec
Chef décorateur et peintures | Jean Palenstijn
Directeur d'animation | Lionel Chauvin
Assistant réalisateur (développement) | Rémi Chayé
Storyboard | Jean-François Laguionie
Storyboard animé | Julien Bisaro, Rémi Chayé
Couleurs personnages | Anik Le Ray

Film fabriqué dans les studios | Blue Spirit Studio, Sinematik

Décorateurs / matte painters | Raymond Forkan, Antoine Saugier
Layout 2D | Telman Morina, Rémi Chayé
Layout 3D | Lionel Chauvin, Thierry Rouquet, Karine Cholley,
Sonia Burtin, Thibaut Lamouroux
Modélisation | Aymeric Bourgain, Thierry Rouquet, Bernard Ling,
Thibaut Lamouroux, Simon Straub, Chloé Bocktaels, Christophe
Mauceri, Gildas Lefranc, Sébastien Le Moignet, Fabien Dumas,
Kevin De Castro
Animation Angoulême | Lionel Chauvin, Thomas Enjalbert,
Guido Canali, Joan Delmont, Jérôme Ernoult, Benoît Garnier,
Agnès Chevreau, Mathieu Grasset, Wang Jing, Dominique Gantois
Superviseur animation Bruxelles | Hilere
Animation Bruxelles | Koen De Koninck, Oskar De Rycker,
Nicolas Fong, Joachim Henrard, Patrick Huo Yung, Denis Huneau,
Marie Moet, Emiel Penders, Nicolas Pochet, Nicolas Sainte-Rose
Animateur cloth | Matthieu Vasseur
Chefs compositing | Damien Leydet, Romain Khairi
Séquence "live" | Be-Films
Directrice de production | Hélène Lambotte



FICHE TECHNIQUE ET ARTISTIQUE

(SUITE)

Post-production image | Blue Spirit Studio (Paris)

Monteur | Emmanuel de Miranda

Compositeur musique originale | Pascal Le Pennec

Chef d'orchestre | Johannes Le Pennec

Éditions musicales | Les éditions de Chloé et Léa

Post-production son | Piste Rouge (Paris et Bruxelles)

Mixeur superviseur | Bruno Seznec

Mixeurs | Nils Fauth, Sébastien Ariaux

Avec les voix

Lola : Jessica Monceau | Ramo : Adrien Larmande | Plume : Thierry Jahn

Gom : Julien Bouanich | Garance : Céline Ronte | Magenta : Thomas Sagols

Orange de Mars : Magali Rosenzweig | Claire : Chloé Berthier | L'autoportrait

et Le Peintre : Jean-François Laguionie | Le Grand Chandelier : Jacques Roehrich

Monsieur Gris : Jérémy Prévost | Le Capitaine : Michel Vigne

Le peintre de Venise : Jean Barney | Pierrot : Serge Faliu

Blue Spirit Animation

Producteurs délégués | Armelle Gloennec, Éric Jacquot

Montage financier et juridique | Sylvie Martin

Chargées de production | Carine Néant, Camille Gérard, Nathalie Becker

Be-Films

Producteur | Christophe Louis

Assistante de production | Virginie Deroubaix

Avec le soutien

France 3 Cinéma | Ciné+ | Canal + | RTBF | Eurimages | Rezo Productions

France Télévisions | UFilm en association avec Ufund | Centre National du

Cinéma et de l'Image Animée [aide au développement et passerelle du COSIP Tax

Shelter du gouvernement fédéral de Belgique et des investisseurs

Tax Shelter | Blue Spirit Studio | Sinematik | PROCIREP | ANGOA

Avec le soutien du Département de la Charente, de la Région Poitou-Charentes

© Blue Spirit Animation / Be-Films / Blue Spirit Studio / Sinematik / France 3 Cinéma
Rezo Productions / RTBF [Télévision belge] / 2011



