



LOGORAMA AND CO

DOCUMENT PÉDAGOGIQUE



L'HOMME À LA GORDINI

2009 - France - 10'

Réalisation : Jean-Christophe Lie

Technique : Animation 2D - Production : Prima Linea Productions, Dingo, Piste Rouge

Fin des années 70, 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-ci deviendra votre préférée.



PIXELS

2010 - France - 2'35"

Réalisation : Patrick Jean

Technique : Animation 3D - Production : Onemoreprod

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



FARD

2009 - France - 13'

Réalisation : David Alapont, Luis Briceno

Technique : Animation 3D et rotoscopie - Production : Metronomic

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.



LA VÉNUS DE RABO

2010 - France - 9'30"

Réalisation : François Bertin - Technique : Animation 2D
Production : Les 3 Ours, en association avec La Boite et Les Films du Nord

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



RUBIKA

2010 - France - 3'58"

Scénario & illustration : Guillaume Plantevin - Réalisation : Claire Baudean, Ludovic Habas, Mickaël Krebs, Julien Legay, Chao Ma, Florent Rousseau, Caroline Roux, Margaux Vaxelaire
Technique : Animation 3D - Production : Canal+, Les Films d'ici, La Station Animation

Bienvenue sur Rubika, une planète à la gravité fantaisiste !



LOGORAMA

2009 - France - 16'05"

Réalisation : H5 (François Alaux, Hervé de Crécy, Ludovic Houplain)
Technique : Animation 3D - Production : Autour de Minuit

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 !





L'HOMME À LA GORDINI

LA FIGURE DU SUPER-HÉROS

Entretien avec Claude Forest, auteur de : Du Héros au Super-héros : mutations cinématographiques

Adaptées au cinéma depuis longtemps, nombreuses sont les figures de héros vengeurs ou de justiciers, du Fantôme du Bengale à Rambo, masquées ou non, qui ont donné naissance aux super-héros dotés de supers pouvoirs, d'abord créés sur papier en bande dessinée essentiellement aux Etats-Unis, avant d'être adaptés au cinéma (*Superman, Spiderman, les X-Men, etc.*). Mais, finalement, qu'est-ce qui distingue un héros d'un super-héros ? Et dans la vie de tous les jours, comme dans ce court-métrage, entre Monsieur R et l'homme à la Gordini : qui est le plus héroïque ?

Que ferait Zorro s'il vivait à notre époque ? Justicier masqué, il défendrait toujours les innocents et les opprimés, certes non plus contre les lanciers espagnols et leur injuste capitaine, mais contre une certaine police face à ses pratiques abusives ou humiliantes, contre un ordre établi à côté duquel les plus faibles aimeraient bien pouvoir vivre tranquillement.

Evidemment, il ne se déplacerait non point comme au XIX^e siècle sur un pur-sang capable de parcourir les grands espaces montagneux et de semer les gardes lancés à sa trousse, mais dans une voiture de course pour traverser les villes plus vite que les cars de police qui le pourchassent.

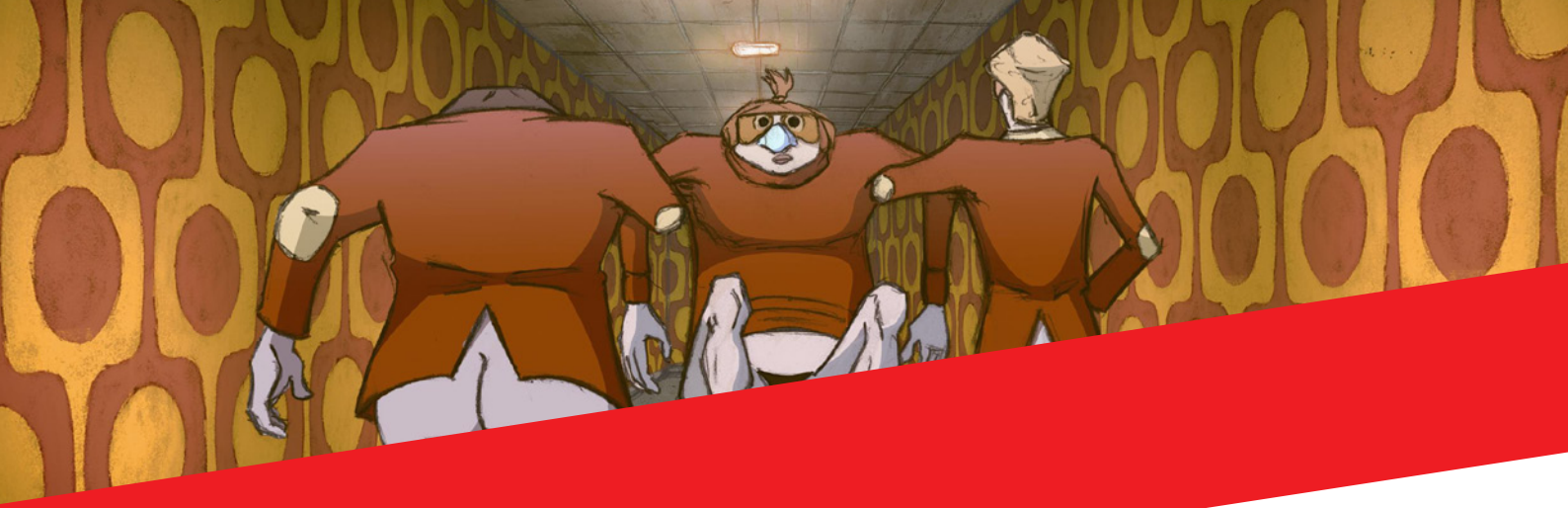
Mais de quoi se sont donc rendus coupables Monsieur R et son épouse à qui il va venir en aide à plusieurs reprises ? En proie à l'hostilité de certains de leurs voisins, qui, comme les Autorités ne supportent simplement pas qu'ils ne s'habillent pas... comme eux.

Mais quelle est donc cette tenue extravagante et insupportable qui conduira Monsieur R à se faire arrêter puis à se rebeller ? Eh bien, peut-être pas la différence vestimentaire que le spectateur verra tout de suite à l'écran. Mais laquelle alors ?

Nous ne dévoilerons pas l'astuce qui amène avec humour le spectateur à s'interroger sur sa propre perception des autres, sur leur apparence, sur leurs différences...

Claude Forest

*Maître de Conférences en économie du cinéma et de l'audiovisuel à l'Université Sorbonne Nouvelle Paris 3.
Il a notamment publié : Du héros au super-héros, PS, 2010.*



Notre mystérieux justicier vous rappelle-t-il d'autres grands héros ?



POUR APPROFONDIR LE SUJET

- *Superman*, Richard Donner (cinéma)
- *Batman*, Tim Burton (cinéma)
- *The Dark Night, Le Chevalier Noir*, Christopher Nolan (cinéma)
- *Archives Superman: 1939 - 1940*, Jerry Siegel et Joe Shuster, Semic Carabas, novembre 2007 (livre - spécialité)
- *L'encyclopédie DC Comics*, Scott Beatty, Phil Jimenez, Daniel Wallace, Robert Greenberger, Semic, octobre 2005 (livre - spécialité)
- *Captain America, l'Intégrale*, Ralph Bakshi, Chuck Harriton, Grant Simmons et Doug Wildey, TF1 Vidéo, septembre 2006 (série TV)
- *Last action hero*, John MacTiernan (cinéma)
- *Encyclopédie Marvel*, Mark Beazley, Marvel Panini France, avril 2004 (livre - spécialité)



PIXELS

LA PLACE DU JEU VIDÉO DANS NOTRE SOCIÉTÉ

Entretien avec Damien Menuet, journaliste spécialisé jeux vidéo

La première fois, on apprécie plus *Pixels* pour l'originalité de sa mise en scène et ses références «geek» que pour l'évidence de son propos. On sait tous que les héros de jeu vidéo ne sont plus bornés aux salles d'arcade, qu'ils ont dépassé le cadre de l'écran et qu'ils colonisent tout, même les couvertures des magazines.

Mais en filmant ce phénomène de société comme une invasion, *Pixels* va plus loin. Le jeu vidéo tient du cinéma (l'icône de Donkey Kong remplaçant celle de King Kong parle d'elle-même) et, tel l'effet d'une bombe, bouleverse violemment notre société.

On peut s'amuser à voir comment les univers virtuels ont transformé nos habitudes. Mais plus intéressant encore, il faut se demander comment nous en sommes arrivés là. Autrement dit : pourquoi les univers fictifs nous passionnent tant, au point de laisser le virtuel se mêler (dangereusement ?) au réel.



À quel point le jeu vidéo s'immisce-t-il dans notre vie ?



POUR APPROFONDIR LE SUJET

- *La Saga des jeux vidéos*, Daniel Ichbiah, Pix'n Love, janvier 2010 (livre - spécialité)
- *Reality Check One*, Felix Stephan Huber (art contemporain)
- *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Sébastien Genvo, Editions L'Harmattan, novembre 2003 (livre - spécialité)
- *King Kong*, Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper (cinéma)
- *King Kong*, Peter Jackson (cinéma)
- *Lara Croft : Tomb Raider*, Simon West (cinéma)
- *Space Invader*, www.space-invaders.com (art de rue)
- *Heavy Rain*, Quantic Dream / Sony Computer Entertainment Europe (jeu vidéo)
- *Gran Theft Auto : Vice City*, Rockstar Games (jeu vidéo)
- *Resident Evil*, Capcom (jeu vidéo)
- *Silent Hill*, Konami (jeu vidéo)
- *Frogger*, Konami (jeu vidéo)
- *Bomberman*, Hudson Soft (jeu vidéo)

A stylized, high-contrast illustration of a man's face, rendered in shades of grey and black. The man has a serious expression and is wearing a suit. The background shows a blurred cityscape with buildings and a street. A red diagonal banner cuts across the bottom of the illustration, containing the word 'FARD' in white capital letters.

FARD

LE JEU DES APPARENCES DANS NOTRE SOCIÉTÉ

Entretien avec Frédéric Monneyron, auteur de: La sociologie de la mode

Dans une société automatisée et conditionnée où toute individualité a été gommée (mêmes visages, mêmes vêtements, mêmes comportements stéréotypés), une lampe-torche, dont un homme a pris possession par mégarde, vient apporter la lumière pour révéler ce qui se cache derrière les apparences.

Mais ce qu'il voit est impossible à supporter et tout bascule très vite dans la violence et dans la peur. Pour apaiser cette fureur et domestiquer cette crainte, il faudra combler cette brèche ouverte sur la vie et les profondeurs de l'être et revenir au monde lisse et stable des apparences.

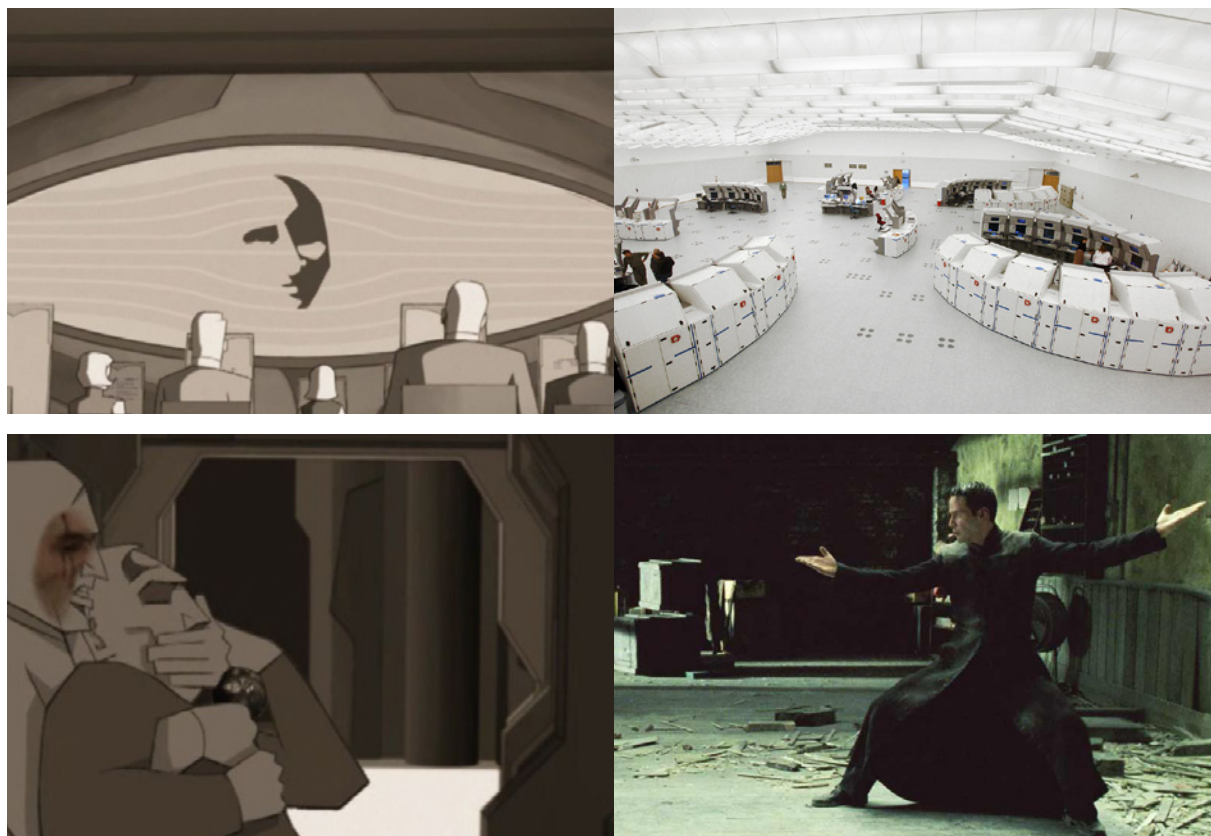
Ce court-métrage se donne comme une belle métaphore des sociétés technologiques modernes qui, malgré leur efficacité et leurs fonctionnalités, restent menacées par l'incommunicabilité et la folie.

Frédéric Monneyron

Auteur de La Frivolité essentielle (PUF, 2001 puis 2008), de La Sociologie de la mode (PUF, 2006 puis 2010) et de La Photographie de mode (PUF, 2010)



La science-fiction : un reflet de notre société ?



POUR APPROFONDIR LE SUJET

- *Metropolis*, Fritz Lang (cinéma)
- *1984*, George Orwell, Gallimard (littérature - fiction)
- *1984*, Michael Radford (cinéma)
- *Fondation*, Isaac Asimov, Gallimard, mars 2009 (littérature - fiction)
- *L'Incal*, Dieter Moebius, Alexandro Jodorowsky, Humanoïdes Associés (bande dessinée)
- *Renaissance*, Christian Volckman (cinéma - animation)
- *Matrix*, Larry Wachowski, Andy Wachowski (cinéma)
- *THX 1138*, George Lucas (cinéma)
- *Total Recall*, Paul Verhoeven (cinéma)
- *Flashback*, Delphine Software (jeu vidéo)



LA VÉNUS DE RABO

LA DÉCOUVERTE DE L'ART

Entretien avec Guillaume Aufaure, graphiste

Plus qu'une vision amusante d'individus de la préhistoire qui vont au travail peindre dans des grottes qui deviendront le témoignage d'une époque, François Bertin nous invite à réfléchir à ce moment où l'art est venu visiter les hommes. En effet, il prend ici un contre-pied intéressant qui nous propose de voir les peintures rupestres non pas comme de l'art mais comme un travail. Les individus de la société se rendent à leur boulot et peignent sur les murs de la même manière que les ouvriers assemblent les pièces d'une voiture sur une chaîne de montage.

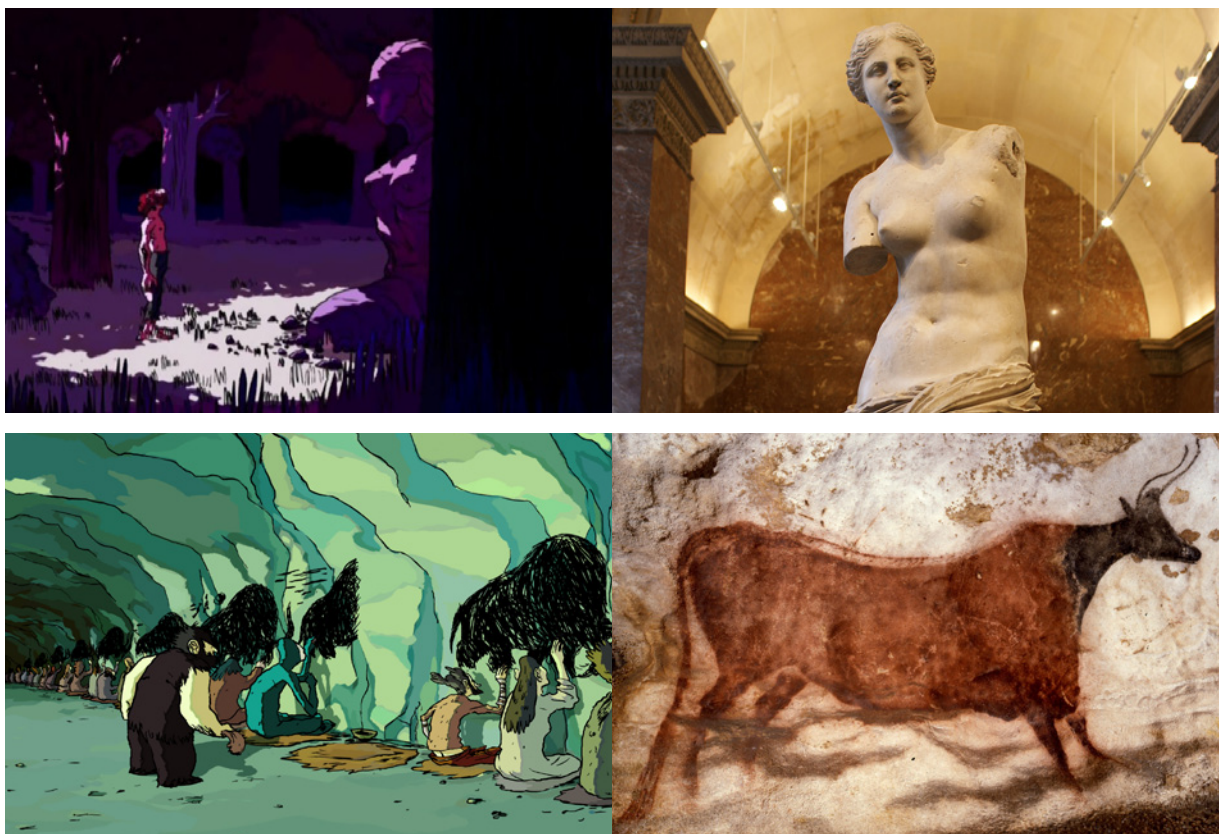
La première chose que l'on pense en voyant ce message est : l'art n'existe pas. Pas encore tout du moins. Ce que nous imaginions être un message de l'histoire par le biais de l'art n'est qu'un travail primitif (comme un autre). Mais Rabo refuse cette idée, il a autre chose en tête : il est libre - dans sa tête tout du moins.

On renverse alors les rôles, au moment où l'on pense que tout le monde fait de l'art - à la chaîne certes. Le fait que Rabo s'ex-tirpe de cela, s'assure de n'être suivi par personne jusqu'à son « atelier » montre la frontière qu'il franchit et qui le met dans une situation instable. Rabo sait qu'il transgresse une limite, jamais franchie par quiconque jusqu'à présent. . . La sculpture est la seule chose à laquelle il pense et pour laquelle il vit. . . Avec la peur que quelqu'un d'autre voit le fruit de son imagination. . . Peur qui le poussera à effacer toute trace de ses actes au moment où l'un de ses collègues découvrira son jardin secret.

Comme toute grande idée dans le monde, il y a des murs à passer, les grands génies passant toujours pour des grands fous comme Galilée. François Bertin nous livre un témoignage, non pas sur l'acceptation difficile des autres, mais sur la difficulté d'être en harmonie. . . Avec ses découvertes, mais surtout avec soi-même. . .



Les références artistiques dans le court-métrage *La Vénus de Rabo*



POUR APPROFONDIR LE SUJET

- *Aphrodite, dite Vénus de Milo*, Musée du Louvre à Paris, Section Antiquités grecques, étrusques et romaines, www.louvre.fr (patrimoine français)
- *Les Grottes de Lascaux*, visiter les Grottes de Lascaux sur le site officiel : www.lascaux.culture.fr
- *M. Chat*, Thoma Vuille, Editions Alternatives, novembre 2009 (livre d'art)
- *Jef Aerosol*, www.jefaerosol.com (art de rue)
- *Faites le mur*, Banksy : www.faiteslemur-lefilm.com (cinéma)



RUBIKA

PROBLÈME DE CULTURE(S)

Entretien avec Bernard Lahire, professeur de sociologie à l'École Normale Supérieure de Lyon.

Avec une formidable économie de moyens, Rubika porte un regard acéré sur les sociétés humaines et la diversité des manières de vivre. Imaginez que chaque société soit comme la face d'un cube, que chacune d'entre elles vive selon ses règles propres et ignore l'existence des autres faces. Que ressentiraient les personnes vivant sur une face si elles étaient brusquement plongées dans un autre monde ? C'est cette question cruciale que soulève Rubika. Chaque « société » constitue un monde autonome parmi bien d'autres, et peut donner l'impression à ceux qui ont appris à s'y adapter depuis leur naissance qu'elle est le monde (normal, évident, naturel). Une fois que les « habitants » d'un monde ont été habitués à y vivre et à y contracter des manières de penser, de croire ou de vivre particulières, tout passage dans un « autre monde » constitue une expérience déroutante, parfois excitante, parfois traumatisante.

En regardant Rubika, le spectateur peut penser à différentes sortes de monde : vivre dans telle ou telle famille, dans tel ou tel milieu social, dans telle ou telle communauté religieuse, dans telle ou telle classe d'âge, dans telle ou telle société ou civilisation, c'est apprendre à vivre d'une manière singulière. Et à des époques où les « mondes » en question sont ouverts les uns sur les autres et ne restent pas étanches, les passages de l'un à l'autre sont des occasions de remise en question de nos habitudes et de nos évidences. Des premiers grands voyageurs aux touristes contemporains, en passant par les immigrés, les personnes vivant dans des couples mixtes et tous ceux qui ont vécu des mobilités sociales, professionnelles, culturelles, confessionnelles, nombreux sont ceux qui ont vécu un sentiment d'inadaptation et d'incompréhension. Placés dans un monde « étranger », étrange et déconcertant, deux grandes options s'offrent à nous : regarder le nouveau monde, à partir de notre propre univers d'origine, comme une anomalie, une bizarrerie, une pathologie ou une folie (ce qui peut conduire à vouloir l'éradiquer ou le transformer pour le faire ressembler à celui que l'on connaît) ou profiter de cette différence, de cet écart, pour s'interroger sur nous-mêmes, nos habitudes culturelles, nos mœurs, etc., et gagner ainsi en liberté d'action et de pensée. Dans l'histoire humaine, les exemples de groupes, de sociétés ou de civilisations ayant voulu transformer tout ce qui leur était étranger et qu'ils percevaient comme « sauvage », « barbare » ou « primitif » sont multiples. Un court métrage tel que Rubika permet, au contraire, de mettre en questions toutes les visions ethnocentriques.

Bernard Lahire

Professeur de sociologie à l'École Normale Supérieure de Lyon, auteur de L'Homme pluriel (Hachette Littératures, collection « Pluriel », 2006), de La Culture des individus (Éditions la Découverte/Poche, 2006) et Franz Kafka (Éditions la Découverte, 2010).



Les différences de culture dans la société.



POUR APPROFONDIR LE SUJET

- *Geronimo*, Joub, Etienne Davodeau, Dupuis Editions, octobre 2007 (bande dessinée)
- *Dark City*, Alex Proyas (cinéma)
- *Avatar*, James Cameron, décembre 2009 (cinéma)
- *E.T. L'extraterrestre*, Steven Spielberg (cinéma)
- *Forrest Gump*, Robert Zemeckis (cinéma)
- *Le Scaphandre et le papillon*, Julian Schnabel (cinéma)
- *1492 : Christophe Colomb*, Ridley Scott (cinéma)
- *Le Vilain petit canard*, H.C. Andersen (livre - conte)
- *Le Bossu de Notre-Dame*, Victor Hugo (livre - roman)



LOGORAMA

LA PLACE DU LOGO DANS NOTRE SOCIÉTÉ

Entretien avec Romain Salvati, directeur artistique

La nouvelle est tombée : nous vivons dans un monde où nos yeux absorbent en moyenne 2 500 logos par jour ! La vie est devenue un supermarché où toutes les marques font tout pour attirer notre œil et entrer... dans notre panier... Nous buvons et mangeons de la marque, nous les digérons... Les digérons ?

Les marques ont pris une telle importance qu'il est devenu vital pour nous de porter de « la marque »... C'est un comble ! Nous payons pour devenir nous-même des enseignes publicitaires ! Toute personne qui se respecte va déboursier de l'argent pour arborer une enseigne et pouvoir se placer dans une des étagères de la société - Je cours en *Asics*, marche en *Weston*, fait du skate en *Vans*... pilote une formule 1 en *Puma Sparco*.

Chacun de nous se définit dans l'une de ses marques, se retrouve en elle - Je suis *Mac*, pas *PC*, j'utilise *Blackberry*, pas l'*iPhone*... Ah, tu es *Nokia*, toi ?

Au-delà d'afficher nos préférences, elles nous positionnent, nous-même, sur l'échelle de l'économie. Un tel ira chez *Monoprix* quand son voisin, moins aisé, se contentera de *Leader Price*.

Voici ce que nous vend *Logorama*, aux côtés de *Ronald* et de *Michelin*, nous parcourons les gondoles de notre vie qui n'est ni plus ni moins qu'un supermarché... Au début, si la profusion de logos nous semble amusante - j'ai repéré *Air France*, tu as vu *IBM* ? - nous passons très vite à une autre lecture et tout cela forme un décor homogène que nous connaissons, finalement, étrangement bien...

Pas si éloigné... Excepté que *Ronald* en porte-parole de la société de consommation, du rapide, du jetable, symbole actuel du capitalisme, va nous prouver le contraire en se retrouvant anarchiste du monde qu'il dirige. *Logorama* va très loin en faisant implorer ce monde par son leader incontesté et en noyant un monde de logos sous un déluge de pétrole... à la couleur de *Coca Cola* !

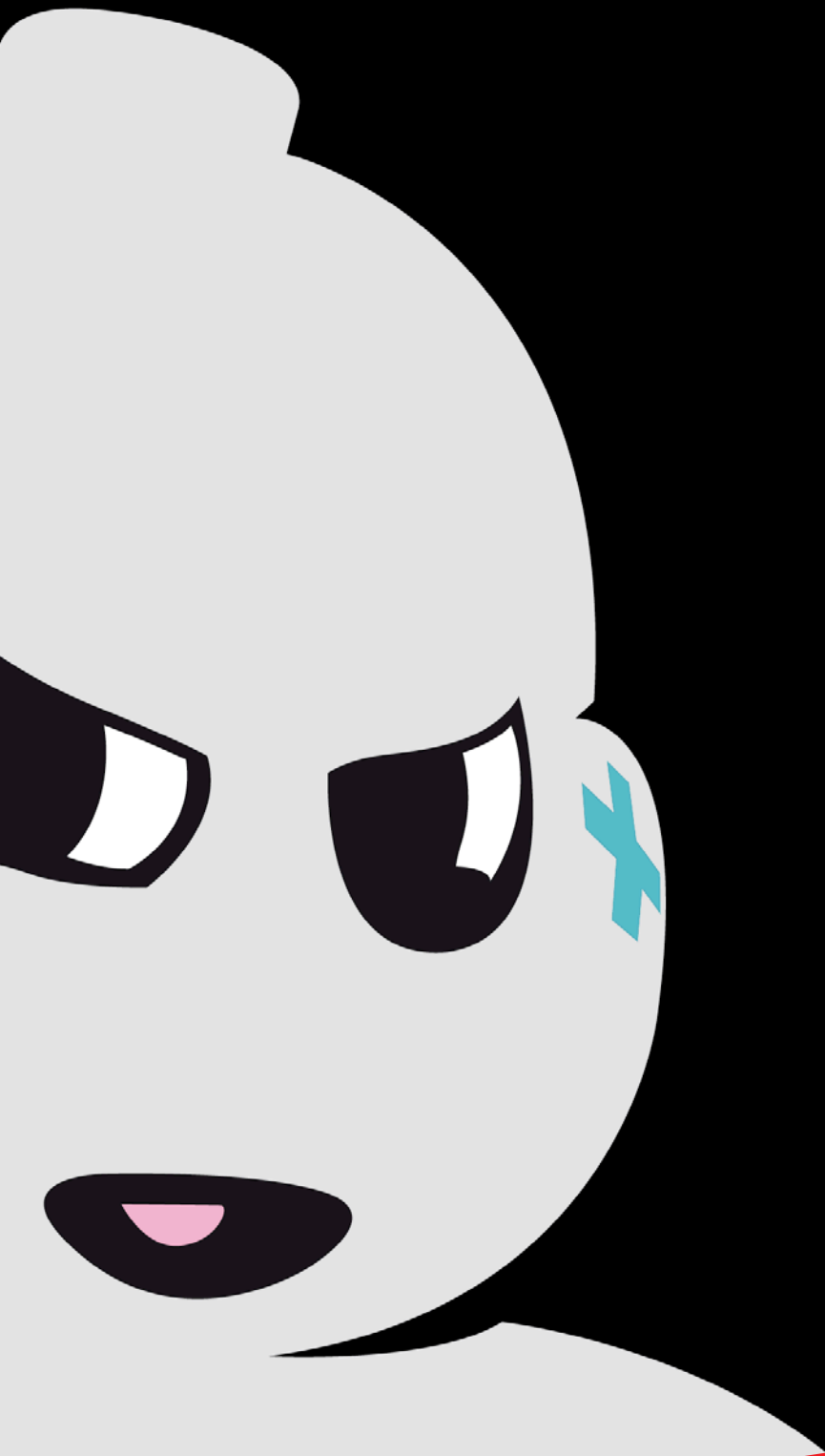


Les références cinématographiques dans le court-métrage *Logorama*



POUR APPROFONDIR LE SUJET

- *Création de logos et de chartes graphiques, Genèse d'un logo, maîtrise, méthode de travail*, Jean Paternotte, Osman Eyrolles (livre - création)
- *Multimedia*, mai 2003 (livre - création)
- *Comment faire sa publicité soi-même*, Claude Cossette, Nicolas Massey, Transcontinental, septembre 2002 (livre - création)
- *You took my name*, Collectif Dorothy (art contemporain - art plastique)
- *Pulp Fiction*, Quentin Tarantino (cinéma)
- *Chute libre*, Joel Schumacher (cinéma)
- *Reservoir Dogs*, Quentin Tarantino (cinéma)
- *Mad Max*, George Miller (cinéma)
- *La société de consommation*, Jean Baudrillard, Folio Essais (livre - spécialité)
- *Fahrenheit 451*, Ray Bradbury, Folio SF, octobre 2000 (livre - fiction)
- *Tout doit disparaître*, Mickaël Ollivier, Thierry Magnier, mai 2007 (livre - fiction)
- *Au Bonheur des dames*, Emile Zola (livre - fiction)
- *There will be blood*, Paul Thomas Anderson (cinéma)



WWW.LOGORAMA-ANDCO.COM