

BATZ



KawC
animation

Projet de court métrage 3D de 5 minutes

Réalisation : Max MALEO
Aurélien PREDAL

Co-auteurs : Max MALEO
Aurélien PREDAL
Pierre RAZETTO
Dimitri COHEN-TANUGI

Production :  kaw
animation

BATZ



SYNOPSIS

Vamp et Rouss sont deux chauve-souris que tout semble opposer. Leur rencontre explosive va les propulser dans une aventure déjantée qui va mettre leur vie sens dessus dessous !



Note d'intention

Récit

Batz est un cartoon naturaliste et haletant, qui raconte la rencontre chaotique de deux chauves-souris que tout sépare. Un parti pris simple guide le récit : filmer le monde à travers leur regard, à l'envers et à leur échelle. L'histoire de cette rencontre est universelle. Elle nous raconte comment dépasser nos différences, qui paraissent insurmontables, pour en faire une force et en sortir grandi. Comme si le rat des villes apprenait à connaître le rat des champs.



Traitement graphique

Batz est un film d'animation 3D dont l'action prend place dans un biotope urbain et souterrain, un monde complexe fait de géométries déstructurées.

En termes graphiques, le design se veut le plus synthétique possible, cherchant l'épuration et l'abstraction des formes. La mise en lumière, colorée et d'influence expressionniste, vise à mettre en valeur l'action et les personnages dans leur environnement nocturne.

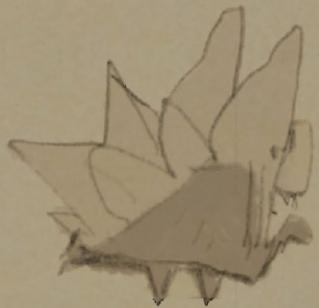
Le découpage incisif du film est servi par un style d'animation rapide et brut. L'image 3D se voudra la plus proche possible des illustrations et recherches graphiques. L'ambiance lumineuse de chaque lieu évoluera en intensité tout au long du film, et éclairera ainsi d'un jour nouveau les décors, dans les couleurs et dans les architectures.

Traitement musical

Le design sonore apportera de la crédibilité aux animations. Il s'agira de travailler sur des sons naturels, urbains, animaliers, mais de les déformer, en les amplifiant ou en les modifiant, pour les remettre à l'échelle de nos protagonistes et de leur propre perception des bruits. Ainsi, les échos du métro grinçant sur les rails résonnent comme un sonar aux oreilles de nos chauves-souris, qui identifient ainsi la menace.

Monté sur le rythme intense du découpage, le design sonore donnera le tempo. Les mélodies métalliques seront alors composées à l'image, dans le style de l'univers de Batz, organique et minimal.

Un support orchestral s'ajoutera à la composition musicale pour accentuer certaines courbes musicales du film. Des violons et des cuivres pourront doubler et souligner certains échos des bas-fonds...





VAMP

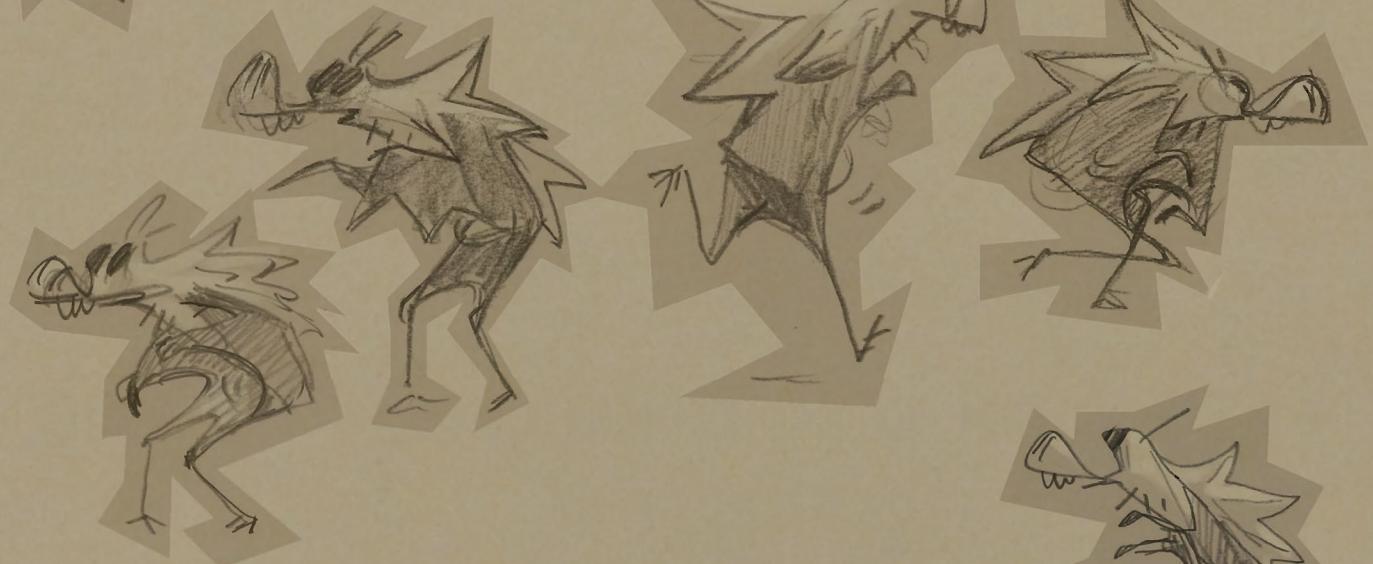


VAMP est une petite chauve-souris frustrée qui vit en collectivité dans un gratte-ciel en construction. Ses habitudes alimentaires sont simples : Moustiques à tous les repas !

En dehors de cette particularité alimentaire, la petite créature est agile, nerveuse et téméraire. Elle est aussi très égoïste et franchement sale...





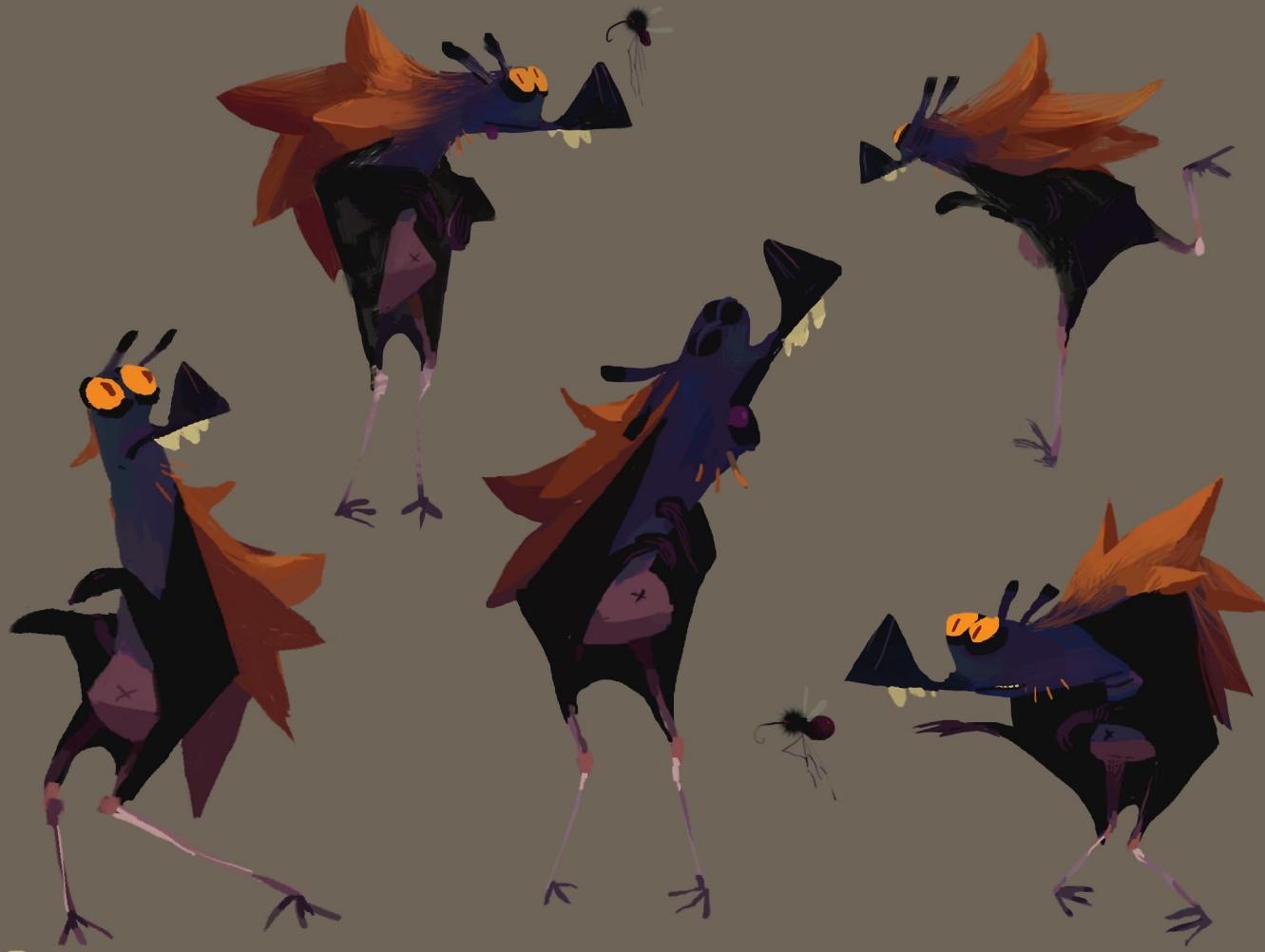




ROUSS

ROUSS est une grande roussette un peu cinglée et maladroite. Elle vit seule dans les tunnels du métro, aussi loin que possible des moustiques qu'elle craint plus que tout.

Particulièrement attentive à son environnement et à son hygiène de vie, son alimentation est strictement végétarienne.







MOUSTIK



Un moustique bien juteux qui fait rarement montre d'émotion particulière.

Sauf peut-être cet instinct « insectoïde » pervers qui le pousse constamment à chercher du sang.

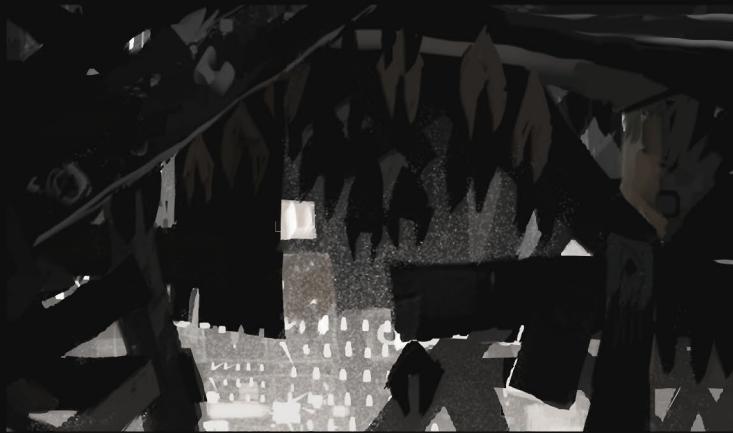
Seul, il paraît inoffensif. Mais une fois en meute, il se révèle sous un jour bien plus menaçant...





LE METRO

Tel une murène géante, faite de métal et d'électricité, rugissant et grondant, il fonce frénétiquement à 200km/h dans les boyaux de la ville.



Le squat de Vamp

Ce nid surpeuplé est situé dans les hauteurs d'un immeuble en construction, dans un enchevêtrement de poutres métalliques. C'est là que s'entassent Vamp et ses congénères.



Le nid de Rouss

Rouss vit dans un boîtier électrique, bien à l'abri dans une zone de travaux.

Chacun de ses objets de collecte a sa place bien précise dans ce petit foyer douillet et confortable.



Le Métro

La bête géante! Chacune des pièces de ce monstre métallique est synonyme de danger potentiel pour nos protagonistes.

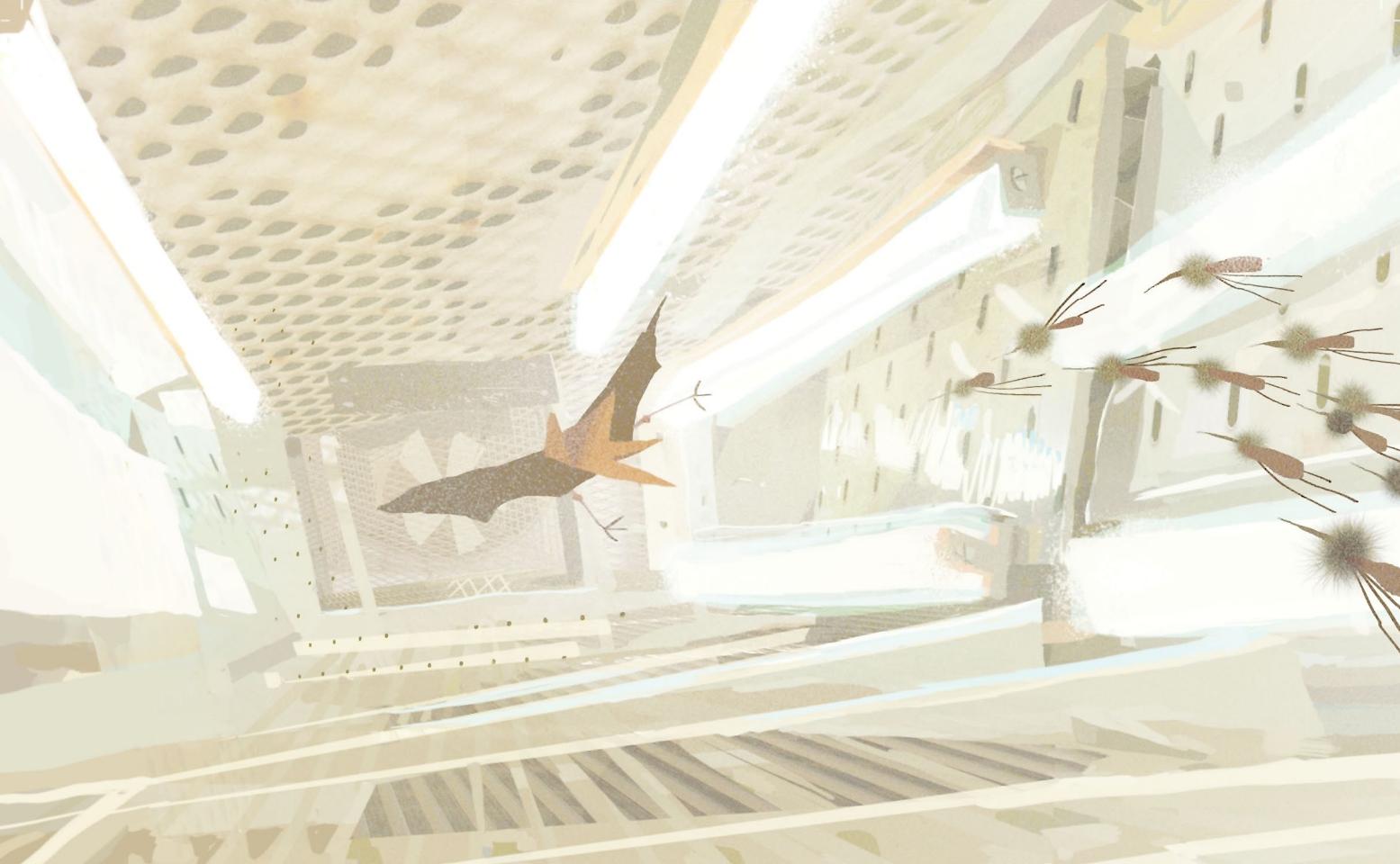




Les boyaux de la bête infernale

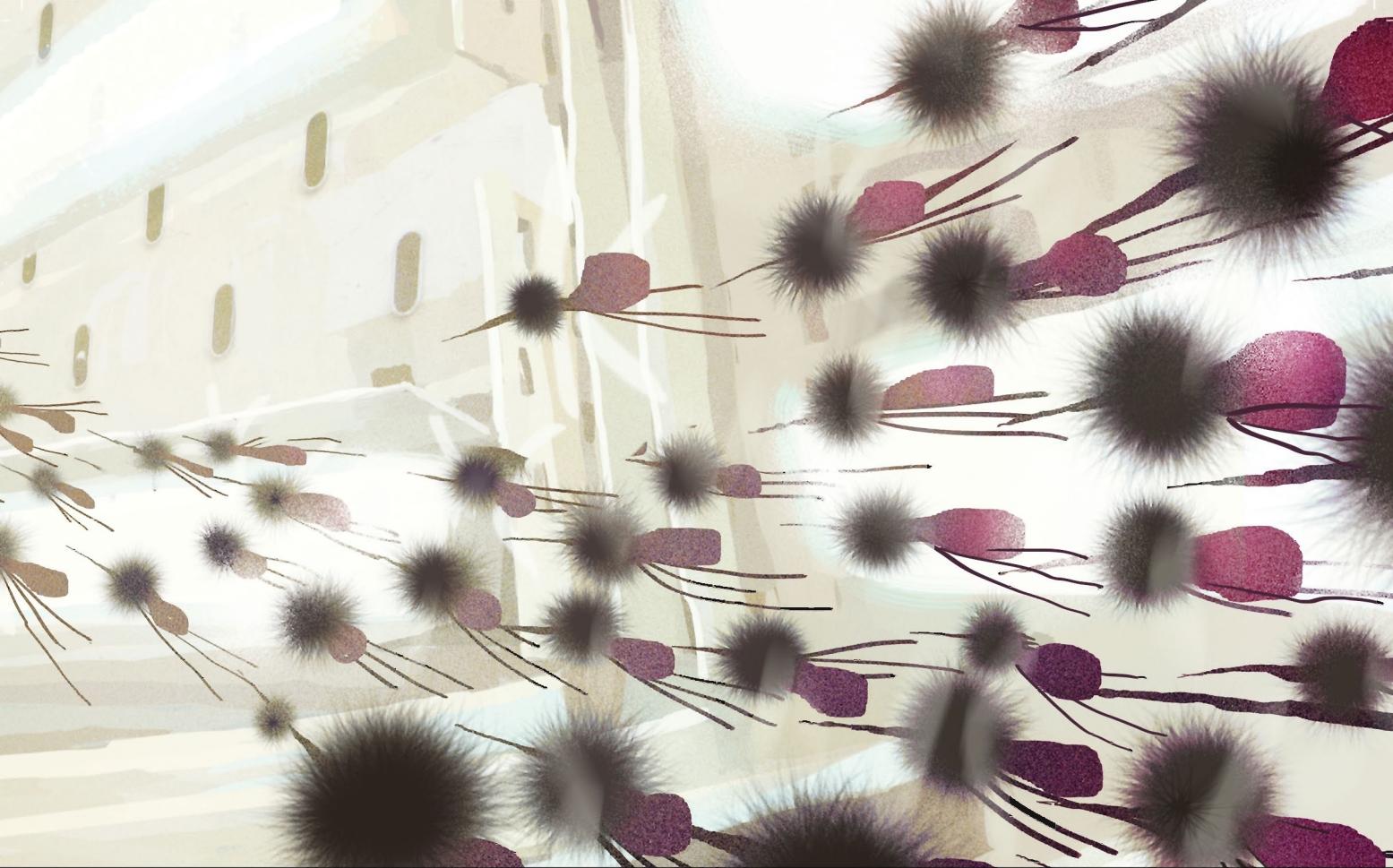
La température est volcanique dans cet environnement saturé de pistons et autres engrenages toujours en mouvement. Un endroit à éviter à tout prix pour un petit mammifère volant.





Le moustik tube paradise

Véritable QG des moustiques, c'est un endroit chaud et lumineux, rythmé par les pulsions des néons fluos dessinant les motifs des grillages alentour. La planque idéale pour une horde d'insecte !



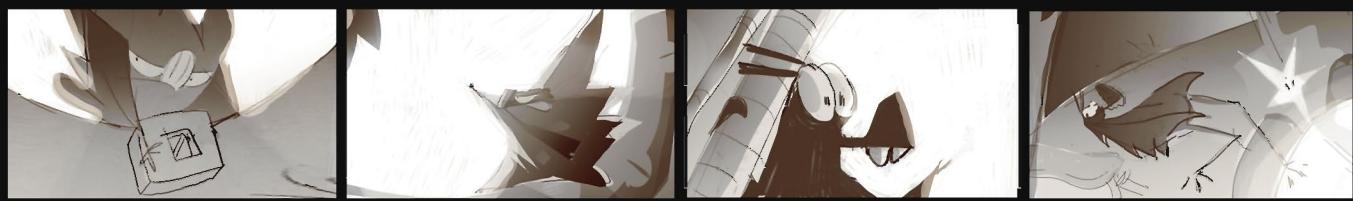
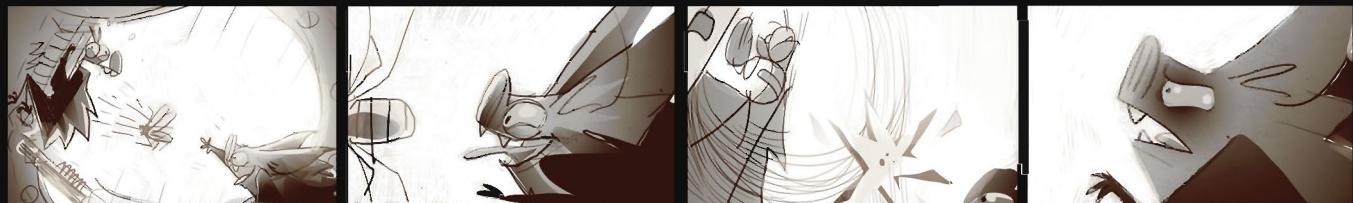
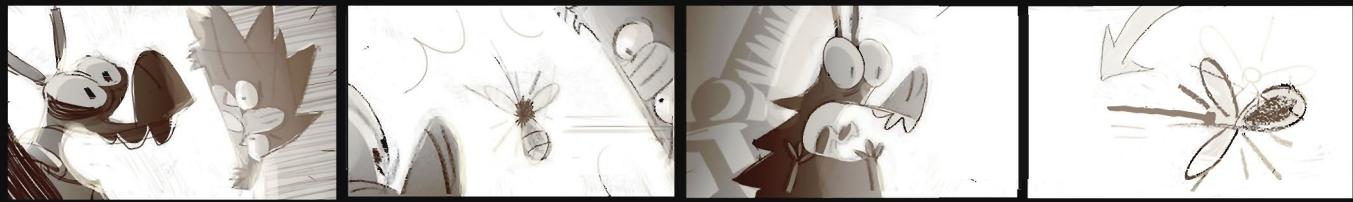
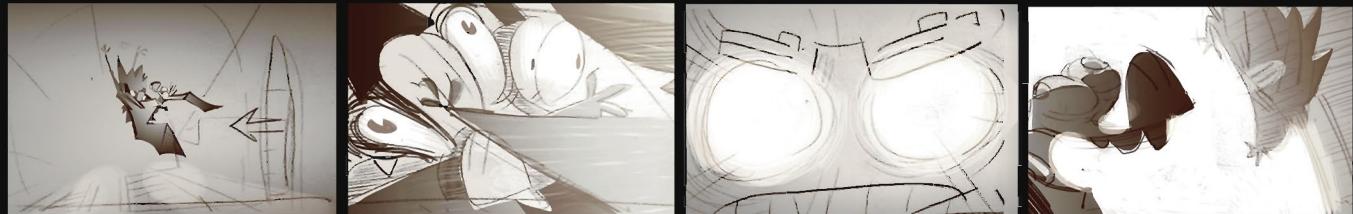


Le pont aérien

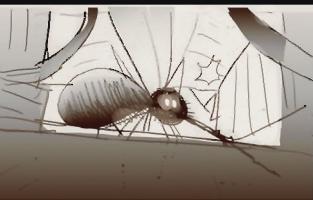
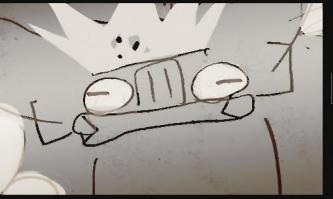
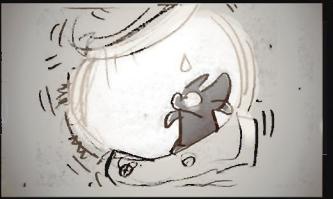
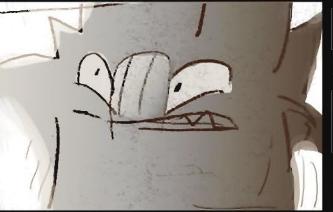
Il enjambe une rivière au cœur de la ville.

C'est là que tout va se jouer car l'espace, ouvert et dégagé, est également très exposé à la menace.





Extrait du storyboard



Script

Titre fenêtres sur immeubles - Extérieur crépuscule - Zone de travaux gratte-ciel (Estab)

La camera est inversée à 180 °, de telle sorte que le soleil qui se couche apparaît comme un soleil qui se lève.

Une mégapole, à la tombée de la nuit. La ville s'illumine tandis que des créatures nocturnes s'éveillent. Vamp, une chauve-souris chétive, est perchée sur une poutre, dans l'atmosphère surpeuplée d'un nid collectif implanté au sommet d'un gratte-ciel en construction. Elle ouvre un œil. Son ventre gargouille. Tout autour d'elle, les chauves-souris commencent à s'agiter dans un concert de borborygmes. La tribu a faim ! Le petit mammifère, cédant à l'appel de son estomac, s'apprête à prendre son petit déjeuner. Compressée au milieu du groupe, elle sort de sous son aile un reste de moustique. Elle ouvre grand la bouche pour engloutir son repas quand sa voisine, une chauve-souris bien plus grande qu'elle, lui rackette son bien. A peine a-t-elle le temps de réaliser que les autres membres de la communauté se mettent en branle : la chasse du petit déjeuner s'engage dans un brouhaha assourdissant. Vamp se fait violemment bousculer par la nuée et reste seule, frustrée et affamée sur sa poutre déserte.

La camera tourne à 180° et n'est plus inversée.

Le regard de Vamp est soudainement attiré à l'extérieur. Un énorme insecte vient de filer : c'est Moustik. Elle quitte son repère et se lance à sa poursuite. Vamp fonce avec détermination, de plus en plus vite, de plus en plus bas vers les bas-fonds de la ville, pénétrant jusque dans une bouche de métro.

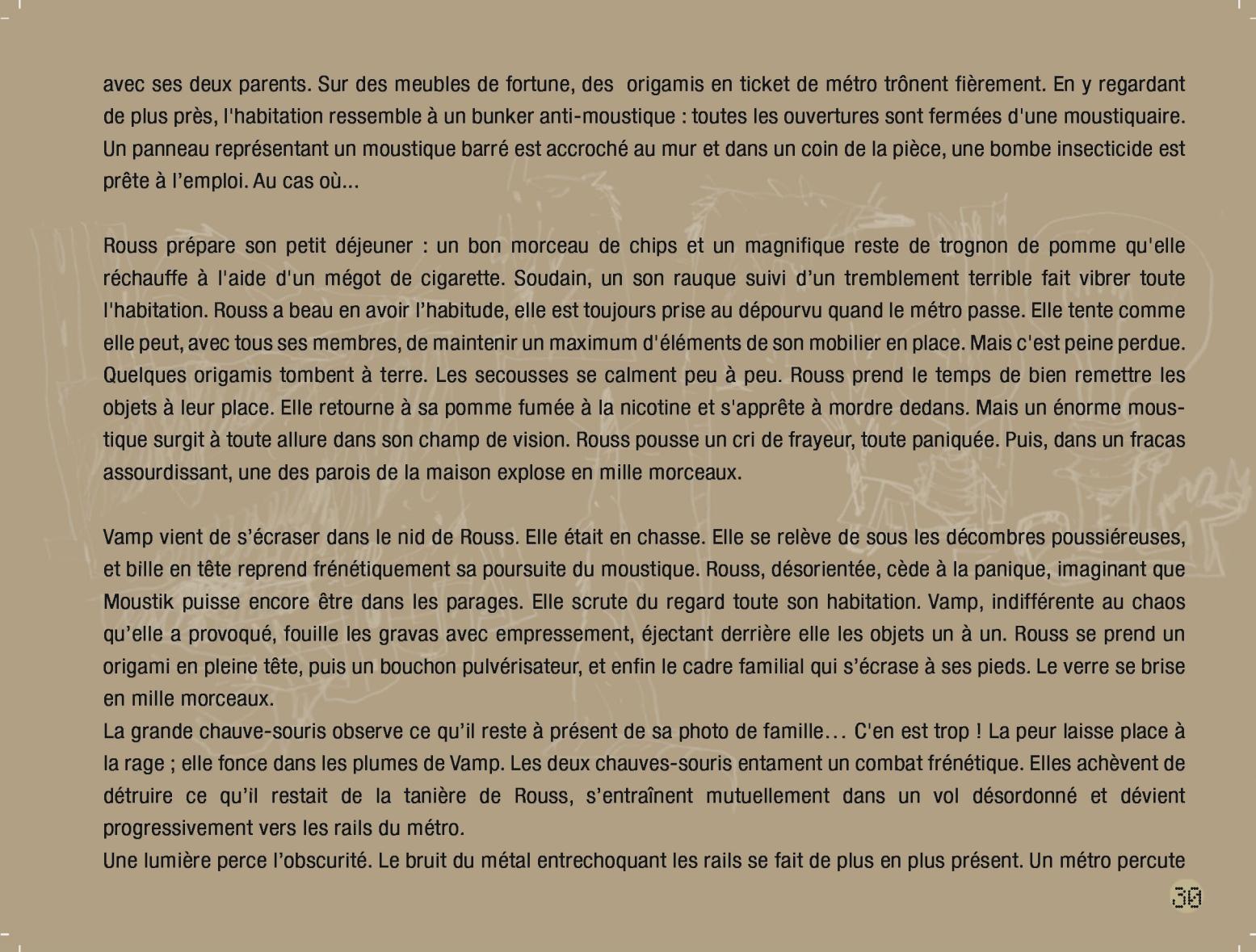
Intérieur souterrain (Estab zone de travaux entre deux tunnels) - (Zone de travaux, tunnel inactif) sombre.

Un peu plus loin, tout au fond d'une zone de travaux abandonnée, une vieille ampoule scintille à côté d'un boîtier électrique.

Intérieur du nid de Rouss – musique d'ambiance, intérieur rafistolé système D, raffiné et confortable.

A l'intérieur du boîtier vit une grande roussette un peu précieuse : Rouss. Elle s'est aménagé un environnement chaleureux, rempli d'un tas d'objets collectés dans les tunnels du métro. Au mur est accroché un cadre la représentant toute jeune

avec ses deux parents. Sur des meubles de fortune, des origamis en ticket de métro trônent fièrement. En y regardant de plus près, l'habitation ressemble à un bunker anti-moustique : toutes les ouvertures sont fermées d'une moustiquaire. Un panneau représentant un moustique barré est accroché au mur et dans un coin de la pièce, une bombe insecticide est prête à l'emploi. Au cas où...



Rouss prépare son petit déjeuner : un bon morceau de chips et un magnifique reste de trognon de pomme qu'elle réchauffe à l'aide d'un mégot de cigarette. Soudain, un son rauque suivi d'un tremblement terrible fait vibrer toute l'habitation. Rouss a beau en avoir l'habitude, elle est toujours prise au dépourvu quand le métro passe. Elle tente comme elle peut, avec tous ses membres, de maintenir un maximum d'éléments de son mobilier en place. Mais c'est peine perdue. Quelques origamis tombent à terre. Les secousses se calment peu à peu. Rouss prend le temps de bien remettre les objets à leur place. Elle retourne à sa pomme fumée à la nicotine et s'apprête à mordre dedans. Mais un énorme moustique surgit à toute allure dans son champ de vision. Rouss pousse un cri de frayeur, toute paniquée. Puis, dans un fracas assourdissant, une des parois de la maison explose en mille morceaux.

Vamp vient de s'écraser dans le nid de Rouss. Elle était en chasse. Elle se relève de sous les décombres poussiéreuses, et bille en tête reprend frénétiquement sa poursuite du moustique. Rouss, désorientée, cède à la panique, imaginant que Moustik puisse encore être dans les parages. Elle scrute du regard toute son habitation. Vamp, indifférente au chaos qu'elle a provoqué, fouille les gravas avec empressement, éjectant derrière elle les objets un à un. Rouss se prend un origami en pleine tête, puis un bouchon pulvérisateur, et enfin le cadre familial qui s'écrase à ses pieds. Le verre se brise en mille morceaux.

La grande chauve-souris observe ce qu'il reste à présent de sa photo de famille... C'en est trop ! La peur laisse place à la rage ; elle fonce dans les plumes de Vamp. Les deux chauves-souris entament un combat frénétique. Elles achèvent de détruire ce qu'il restait de la tanière de Rouss, s'entraînent mutuellement dans un vol désordonné et dévient progressivement vers les rails du métro.

Une lumière perce l'obscurité. Le bruit du métal entrechoquant les rails se fait de plus en plus présent. Un métro percute

violemment Vamp et Rouss.

Face avant du métro, tunnel.

Les deux chiroptères sont plaqués contre un des phares, à l'avant du métro lancé à toute vitesse. Sonnées, nos deux chauves-souris retrouvent à peine leurs esprits. Vamp hurle sur Rouss et lui reproche à grands gestes de lui avoir fait rater sa prise. C'est alors que Moustik est percuté à son tour, et se retrouve entre les deux chauves-souris. Vamp tente immédiatement de s'en emparer. L'insecte, lui, semble attiré comme un aimant par Rouss, et se rue sur elle pour l'attaquer. La pauvre chauve-souris hurle de frayeur, tente de fuir en s'agrippant sur le ressort de l'essuie-phare et, avec l'énergie du désespoir, frappe avec hystérie le moustique qui valdingue hors champ. Vamp n'en croit pas ses yeux. Rouss lui a encore fait perdre son repas. Folle de rage et de frustration, Vamp attrape un boulon et l'expédie sur Rouss, qui se fait catapulter en l'air et aspirer au-dessus du train. Vamp a les pattes tremblantes. Lentement, le mécanisme de l'essuie-glace se rabat sur la chauve-souris. Elle saute in extremis, perdant quelques-uns de ses poils au passage, et atterrit en contrebas, sur le pare-choc qui frôle les rails. Elle voit alors le moustique s'échapper entre deux tuyaux plus haut. Elle se précipite sous le wagon à sa poursuite.

Dessous du métro, boyau infernal

Vamp déglutit avec anxiété. En effet, elle aperçoit son repas qui dévale au beau milieu d'un sombre boyau composé de pistons puissants, de roues dentées en mouvement et parcouru par d'immenses arcs électriques. En dessous, les rails défilent à toute vitesse. Vamp se lance dans cet enfer sans hésitation : elle saute de câble en câble, volant entre les mécaniques, évitant les roues dentées brûlantes et passant entre les arcs électriques avec une agilité insolente. Elle est à quelques centimètres du moustique qui vole à toute allure vers la sortie.

Soudain, un tuyau d'évacuation crache un épais nuage de fumée noire qui la coupe dans son élan. Elle se rattrape comme elle le peut sur une plaque de métal, saisie par une quinte de toux. Moustik s'enfuit au bout du tunnel.

Arrière du métro. Extrémité du toit.

Rouss apparaît. Elle a l'air de revenir de loin. La soif de vengeance se lit sur son visage crispé. Le métro bifurque dans un

couloir étroit. Rouss, déstabilisée, est projetée sur le côté de la rame. Elle s'accroche à un rebord qui lui laisse entrevoir un couloir de lumière.

Intérieur du métro, Tube paradise

Eblouie, Rouss progresse à l'envers, au plafond. Elle étudie le lieu qui semble calme mais, méfiante, accélère le pas. Sur sa route, un fil électrique dépasse du grillage. Elle s'y accroche par mégarde et, en le lâchant, crée un faux contact. Les néons s'éteignent. La soudaine obscurité laisse apparaître des centaines de petits yeux rouges. Paniquée, elle essaye de fuir et évite de justesse l'aspiration d'un ventilateur. Mais elle est cernée par une meute de moustiques voulant goûter à son sang sucré. Elle hurle de peur, recule et s'emmêle dans un nœud de fils électriques dénudés. A moitié électrocutée, la chauve-souris se fait aspirer par un ventilateur d'extraction, fait cinq tours sur elle-même et se retrouve propulsée tête la première dans une grille à l'avant de la rame.

Entre deux wagons du métro, extérieur nuit. Le métro traverse un pont aérien.

Rouss est prise au piège, la tête à l'extérieur de la rame, le derrière encore à l'intérieur. Des dizaines de petites aiguilles noires viennent percer la paroi. Rouss hurle encore et toujours. Moustik débarque d'en bas, se pose sur son nez et la pique en plein dans l'œil. Rouss pousse un long et interminable hurlement, pleurant toutes les larmes de son corps. Elle devient livide et finit par perdre connaissance. Moustik, qui se régale, est soudainement apeuré par quelque chose... Il file se cacher dans un trou de vis. Vamp, encore carbonisée et fumante, surgit de l'ombre du conduit et atterrit sur le museau de Rouss. Elle se contorsionne tant qu'elle peut pour atteindre le trou de vis qui donne sur l'intérieur de la rame de métro. Elle découvre le reste du corps de Rouss, ainsi que le bouquet compact de moustiques agglomérés sur son derrière.

Elle se cramponne et se place sur le toit, attrapant Rouss par les narines, et la tire de toutes ses forces. Rouss est extirpée de son piège, la grille autour du cou, les aiguilles et les têtes sanglantes de moustiques plantées aux fesses. Vamp, obsédée par les insectes, ne fait pas attention au panneau de signalisation qui lui arrive dessus. Elle le prend en pleine truffe et est projetée en arrière avec violence. Les deux chauves-souris s'écrasent sur les rails, complètement

assommées. Le métro s'en va au loin, l'une de ses trappe béante, laissant apparaître derrière lui une inquiétante constellation de petits yeux rouges, qui foncent vers nos deux héros.

Extérieur, pont aérien, Aube

Vamp & Rouss reprennent connaissance. La nuée de moustiques échappés de la rame se forme en un bataillon géométrique et se lance à l'assaut. Rouss décampe à toute allure, prise d'une peur panique, la grille toujours autour du cou et les aiguilles aux fesses. Les moustiques semblent la pourchasser ; elle et seulement elle. Vamp observe le phénomène avec étonnement...

Les moustiques lancent leur première attaque aérienne et se plantent les uns après les autres entre les pattes de Rouss, qui les évite in extremis. Vamp la suit, et ramasse en toute simplicité les moustiques plantés au sol. Peu à peu, la cadence régulière de projectiles meurtriers cesse. Rouss se retourne, toujours en courant, quand un dernier moustique, loin dans le ciel, fuse comme un F16. Et PAF ! Le moustique se plante dans les fesses de Rouss qui chute et roule sur elle-même. Elle se lève, arrache le moustique par la trompe et le massacre frénétiquement, jusqu'à ne tenir qu'un lambeau de peau et de poils sanguinolents. Elle a du sang partout et finit avec un cure dent de moustique entre les mains, l'air un peu fou, les yeux exorbités.

Vamp rentre dans le champ en rigolant, un énorme tas de moustiques sur l'épaule. Rouss, encore essoufflée et sous le choc, tient toujours ce qui reste du moustique dans sa main. Vamp s'approche et va rassurer sa comparse, tout en l'aidant à se débarrasser de la grille autour de son cou. Rouss, soulagée, demande à Vamp de lui enlever les piques encore plantées dans ses fesses. Vamp, émue par leur toute nouvelle amitié, accepte et lui arrache un par un. La caméra file lentement vers le ciel.

Extérieur nuit, haut des gratte-ciel

Vamp et Rouss sont perchées sur une poutre dans l'atmosphère surpeuplée du nid collectif. Telles des princesses, elles ont toute la place pour elles. Les autres membres du groupe sont compressés les uns contre les autres, de part et d'autre de la poutre, chacun avec un petit moustique à grignoter entre les pattes.

A leur aise, Vamp et Rouss sont tout sourire. Vamp déguste par poignées des moustiques qu'elle pioche dans un gros sac posé à coté d'elle. Timidement, une de leur compère sort du lot et se dirige vers elles pour réclamer un petit quelque chose : elle montre ses pattes vides et désigne l'ensemble de la tribu qui mâchonne à grand bruit. Vamp, toute à sa dégustation, attrape machinalement un moustique dans son sac. Elle le passe à Rouss, qui le prend du bout des doigts avec dégoût et le donne à l'intéressée.

Le ventre de Rouss gargouille. Impériale, Vamp claque aussitôt dans ses mains. Les autres chauves-souris s'empressent de faire la chaîne pour ramener une grosse pomme qu'elles déposent dans les pattes de Rouss. Le fruit est trop gros et trop lourd pour les petits bras de la chauve-souris. La gravité fait son œuvre. Rouss, les bras tendus à l'extrême sous le poids de son déjeuner, donne des coups de dents rageurs dans le vide. Noir.



Aurélien PREDAL

aurelien_predal@hotmail.com

FORMATION ET EXPERIENCE:

- 2010 : -Lead color key artist, "The Gruffalo's Child" ,STUDIO SOI.
-Auteur graphique (*personnages / décors*), "Dr TOM", WANDA / EMI MUSIC.
-Designs / recherches couleur, "Verne on Vacation", CARTOON NETWORK.
- 2009 : -Création graphique / direction artistique, "Mune" (*long métrage*), ONYX FILMS.
-Recherches d'ambiances couleurs, "Happy Dance" (*pub Mc Donald*), PASSION PICTURE.
-Illustrations marketings, "Despicable Me" (*long métrage*), MAC GUFF / UNIVERSAL.
- 2008 : -Chef décorateur, "Un Monstre à Paris" (*long métrage*), BIBO-FILMS / EUROPACORP.
-Participation au "TOTORO Forest Project". (<http://totoroforestproject.org/>)
-Participation au "Sketch Travel". (<http://www.sketchtravel.com/>)
- 2007 : -Animateur 3D, "9" (*long métrage*), ATTITUDE STUDIO.
- 2006 : -Character designs / recherches couleur, "Quantum Ray" (*série*), METHOD FILMS.
- 2003-2006 : Les Gobelins, l'Ecole de l'Image, section Animation, diplômé.
- 2002-2003 : Année préparatoire aux l'Ateliers de Sèvres.
- 2002 : Bacalauréat Scientifique au lycée Newton à Clichy.

PRIX ET FESTIVALS:

Film de fin d'études « **BURNING SAFARI** », court métrage en 3D de 1'30"

- IMAGINA – **Prix Special du Jury** (FRANCE) 2006
- E-magiciens – **Prix Special du Jury** – Best Of E-Magiciens – Valenciennes (FRANCE)
- SIGGRAPH – Electronic Theatre – San Diego, (USA) 2006
- Profile Intermedia 9 – (ALLEMAGNE) 2006
- Courts-Devants – **Grand Prix** – Paris (FRANCE) 2006
- Wiesbaden International Weekend of Animation – Wiesbaden (GERMANY) 2007
- Japan Media Arts Festival 2007 – Tokyo (JAPON) 2007
- Interfilm Berlin Short Film Festival – Berlin (GERMANY) 2007
- Sapporo Short Films Festival – Sapporo (JAPAN) ...

Max MALEO

maxmaleo@hotmail.com

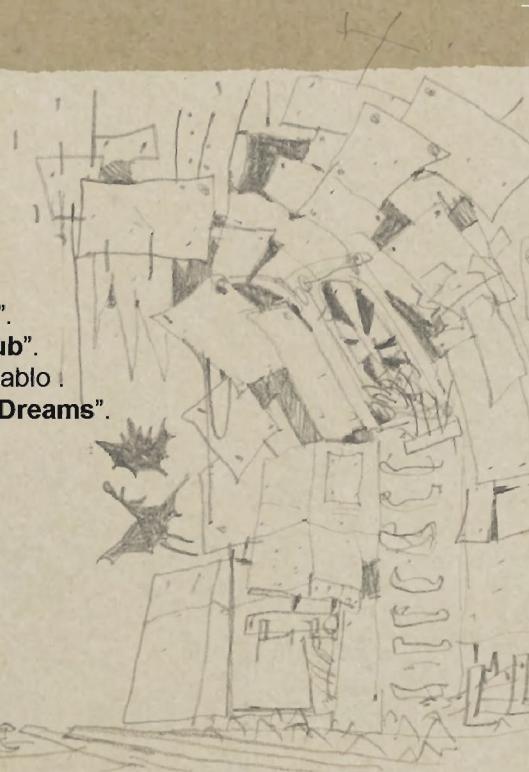
FORMATION ET EXPERIENCE:

- 2010 : -MARATHON (Paris) Réalisateur sur "Micro Freinds".
2009 : -Mac GUFF (Paris) Animateur sur "Despicable Me".
2008 : -DREAMWORKS (San Fransisco) Animateur sur "Madagascar 2".
2007 : -CREST (Mumbai) Directeur d'animation sur "Monster Buster club".
2006 : -MARATHON (Paris) Directeur d'animation sur "Monster Buster club".
2005 : -La Maison Mère (Paris) Animateur sur "Alien Mafia" de Boris El Diablo.
2004 : -DYGRA films (espagne) Stagiaire animateur 3D sur "Mid summer Dreams".
2003-2006: Les Gobelins (Paris) section Animation , diplômé .
2000-2003: Supinfograph' (Rennes) ,diplômé.
2000 : Baccalauréat L (Arts plastique et histoire de l'art) .

PRIX ET FESTIVALS:

Film de fin d'études « **BURNING SAFARI** », court métrage en 3D de 1'30"

- IMAGINA – **Prix Special du Jury** (FRANCE) 2006
- E-magiciens – **Prix Special du Jury** – Best Of E-Magiciens – Valenciennes (FRANCE)
- SIGGRAPH – Electronic Theatre – San Diego, (USA) 2006
- Profile Intermedia 9 – (ALLEMAGNE) 2006
- Courts-Devants – **Grand Prix** – Paris (FRANCE) 2006
- Wiesbaden International Weekend of Animation – Wiesbaden (GERMANY) 2007
- Japan Media Arts Festival 2007 – Tokyo (JAPON) 2007
- Interfilm Berlin Short Film Festival – Berlin (GERMANY) 2007
- Sapporo Short Films Festival – Sapporo (JAPAN) ...



Pierre RAZETTO

pierre@kawanimation.com

FORMATION ET EXPERIENCE:

2010 : -réalisation de diverses publicités dont **OASIS 3D Relief** pour le cinéma.

2009 : -Co-auteur projet de série **Pffuit pffuit pffuit**, co-réalisation et écriture projet de série **IL LE FAUT !** .

2007 : -Films full 3D et affichage print pour la nouvelle campagne du Crédit Foncier.

-**CAFE ALLONGE** , court métrage, avec Maxime Paccalet & Dimitri Cohen-Tanugi.

2006 : -Création de **KAWANIMATION**, studio d'animation et société de production de courts métrages d'animation.
-Création de billboards et de spots TV.

2000-2004 : Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD) – (Paris).

Film de fin d'études « **Conduite Accompagnée** », court métrage en 3D de 5'50".

1999-2000 : Année préparatoire Ecole d'Art Maryse Eloi – (Paris).

1998-1999 : Année préparatoire Ecole Supérieur d'Ingénieurs en Electronique et Electrotechnique – ESIEE (Amiens).

1998 : Baccalauréat Scientifique – Lycée Lamartine (Paris)

PRIX ET FESTIVALS:

Film de fin d'études « **Conduite Accompagnée** », court métrage en 3D de 5'50"

- Media Wave festival – Györ (HONGRIE) Avril 2005
- Clap 89 – Sens (FRANCE) Avril 2005
- Taiwan International Animation Festival – (CHINE) Mai 2005
- Trebon (AniFest) : International Animated Film Festival – (REPUBLIQUE TCHEQUE) Mai 2005
- ARCIPELAGO : Festival Internazionale di Cortometraggi (13ème édition) – Rome (ITALIE) Juin 2005
- DERVIO : Festival Internazionale de Cinema d'Animazione e Fumetto – (ITALIE) Juillet 2005
- FilmLichter: International Short Film Festival – Detmold (ALLEMAGNE) Septembre 2005
- PISAF : Festival International d'Animation Etudiante de Pucheon – (COREE DU SUD) Novembre 2005
- Luccashortfilm Festival (8ème édition) – Lucca (ITALIE) Décembre 2005

Dimitri COHEN-TANUGI

dimitri@kawanimation.com

FORMATION ET EXPERIENCE:

2010 : -Réalisation de diverses publicités dont **OASIS 3D Relief** pour le cinéma.

2009 : -Co-auteur projet de série **Pffuit pffuit pffuit**, co-réalisation et écriture projet de série **IL LE FAUT !** .

2007 : -Films full 3D et affichage print pour la nouvelle campagne du Crédit Foncier.

-**CAFE ALLONGE** , court métrage, avec Maxime Paccalet & Dimitri Cohen-Tanugi.

2006 : -Création de KAWANIMATION, studio d'animation et société de production de courts-métrages d'animation.
-Création de billboards et de spots TV.

2001-2004 : Ecole d'infographie – Supinfocom (Arles).

Film de fin d'études « Born To Be Alive », court-métrage en images de synthèse de 7'.

1999-2001 : Ecole supérieure d'Arts Graphiques (ESAG) – Penninghen (Paris).

1999 : Baccalauréat Scientifique – Lycée Lamartine (Paris).

PRIX ET FESTIVALS:

Film de fin d'études « Born To Be Alive », court-métrage en images de synthèse de 7'

- Anima – Brussel (BELGIQUE) Février 2005
- Tehran International Animation Festival (4ème édition) – Téhéran (IRAN) Mars 2005
- Festival international du film d'animation d'Annecy (45ème édition) – (FRANCE) Juin 2005
- AnimaMundi : Festival Internacional de Animaçao do Brasil – Rio de Janeiro (BRESIL) Juillet 2005
- Festival du Grain à Démoudre (6ème édition) – Gonfreville L'Orcher (FRANCE) Octobre 2005
- Bit Film festival – Hambourg (ALLEMAGNE) Novembre 2005
- CINANIMA : Festival International du film d'animation d'Espinho – (ESPAGNE) Novembre 2005
- Internationaal Kortfilmfestival Leuven – Louvain (BELGIQUE) Décembre 2005
- Future Film Festival – Bolona (ITALIE) Janvier 2006



kaw
animation

Kawanimation - 3D/2D Production - www.kawanimation.com
2 rue Turgot 75009 Paris France - Tél: +33 (0)1.48.78.55.20 Fax: +33 (0)1.48.78.31.58 Mail: contact@kawanimation.com