



GUU

Petit oiseau, grand Voyage



TeamTO et Haut et Court
présentent

Contacts

Presse

LE BUREAU DE FLORENCE
Florence Narozny et Marion oddon
6, place de la Madeleine – 75008 Paris
Tél. 01 40 13 98 09
florence.narozny@wanadoo.fr

Programmation

Martin Bidou et Christelle Oscar
Tél. 01 55 31 27 63/24
martin.bidou@hautetcourt.com
christelle.oscar@hautetcourt.com

Partenariats média et hors média

Marion Tharaud et Martin Granger
Tél. 01 55 31 27 32/52
marion.tharaud@hautetcourt.com
martin.granger@hautetcourt.com

LES ÉDITIONS NATHAN

Samia Chauvin
Tél. 01 45 87 51 25
schauvin@nathan.fr

Distribution

HAUT ET COURT
Laurence Petit
38, rue des martyrs – 75009 Paris
Tél. 01 55 31 27 27
distribution@hautetcourt.com

Dossier de presse, film annonce et photos téléchargeables sur
www.hautetcourt.com

Le film *GUS PETIT OISEAU, GRAND VOYAGE*
est soutenu par la LPO (Ligue pour la Protection des Oiseaux).

GUS

Petit oiseau, grand voyage

Un film de Christian De Vita

Avec les voix de
ARTHUR DUPONT
SARA FORESTIER
Bruno SALOMONE
PIERRE RICHARD
ISABELLE RENAULD
NATHALIE BOUTEFEU
PATRICE DOZIER

France/Belgique - 1h30 - 1.85 - 3D - 7.1 - 2014
visa n°120 638

L'histoire

À l'heure du départ pour la grande migration, Darius, le doyen de la volée, est blessé.

Il va devoir confier tous ses secrets et le nouvel itinéraire du voyage au premier oiseau venu.

Et cet oiseau... c'est notre héros, exalté à l'idée de découvrir enfin le monde...

mais pas du tout migrateur !





Le film

GUS PETIT OISEAU, GRAND VOYAGE est une histoire écrite par Antoine Barraud, enrichie d'anecdotes de l'ornithologue Guilhem Lesaffre. Benjamin Renner a eu carte blanche pour créer l'univers graphique et les personnages. Christian De Vita signe la mise en scène. La musique du film est composée par Stephen Warbeck (*Billy Elliot, Polisse*). La production du film s'est déroulée dans les studios de TeamTO à Bourg-lès-Valence et Paris. L'intégralité de l'image en 3D stéréoscopique est fabriquée en France. La postproduction du son et l'enregistrement de la musique ont eu lieu en Belgique.

GUS PETIT OISEAU, GRAND VOYAGE nous initie à l'extraordinaire épopée de la migration. Ce grand voyage structure, chaque année, le destin de millions d'oiseaux à travers le monde. C'est aussi une façon d'évoquer les répercussions de nos comportements humains sur la nature et les animaux. Mais c'est surtout l'histoire d'une émancipation et un voyage initiatique.



Corinne Kuper
Productrice

La genèse du projet

Tout est parti d'une image que m'a décrite Antoine Barraud, le scénariste du film, celle d'un père et son fils observant un groupe d'oiseaux partir dans la mauvaise direction. La même semaine, j'entendais Guilhem Lesaffre, un ornithologue, raconter à la radio des anecdotes passionnantes sur la vie des oiseaux migrateurs. C'était comme un signe et j'ai eu envie de les faire se rencontrer. On pourrait dire que *GUS PETIT OISEAU, GRAND VOYAGE* est une comédie pédagogique, nourrie d'anecdotes issues de la vraie vie des oiseaux. On ne s'imagine pas à quel point ces histoires sont vraies !

La rencontre avec Benjamin Renner

J'étais à l'école de La Poudrière quand Benjamin a présenté son film de fin d'études *La Queue de la souris*. Ce court métrage m'a émue par son extrême sensibilité et la sensualité de l'animation. J'avais en tête le développement visuel de *GUS PETIT OISEAU, GRAND VOYAGE* et je voulais m'écarter des sentiers battus, et notamment de tout anthropomorphisme. De nombreux films avec des oiseaux étaient déjà sortis et il s'agissait de trouver notre propre voie. Instinctivement j'ai compris que Benjamin pourrait insuffler cette touche si particulière que je recherchais. Je lui ai proposé de lire le scénario et j'ai été flattée quand, à la fin de l'été, il a accepté de se lancer dans les recherches graphiques du film.

Une famille, des personnalités

Nous partageons avec Benjamin l'envie que nos personnages aient une personnalité propre tout en appartenant à une même famille d'oiseaux. Nous ne voulions pas avoir recours à l'utilisation des ailes pour simuler des mains. Benjamin a proposé une approche faite de plumes stylisées, comme des écailles. Lorsque je racontais l'histoire, j'utilisais des photos d'oiseaux pour décrire nos personnages. Benjamin s'en est inspiré et a apporté l'idée qu'une couleur similaire rassemblerait cette famille d'oiseaux, et que les différentes allures des personnages nous permettraient de les reconnaître. La couleur a été tout au long du projet un enjeu. Les recherches couleurs de Romain Jouandeu sont comme des véritables tableaux qui ont inspiré les infographistes. Des ciels rougeoyants aux orages impressionnants chargés d'électricité, traversent le film. La terre et le ciel sont aussi des personnages.

Le plaisir de voler

L'apport de Christian De Vita au film a été déterminant. Son regard, la montée en puissance de la dramaturgie sur certaines séquences insufflent au film un rythme soutenu. Avec un véritable défi ; que le spectateur ressente l'air et le plaisir de voler. Mes séquences préférées : la scène dans l'arbre au moment du départ où la caméra déroule autour du tronc pour nous faire découvrir les protagonistes, et bien plus tard, la séquence dans l'épave où les oiseaux sont séparés en trois groupes dans les profondeurs des coursives désertes, et se retrouvent ensemble pour fuir au-dessus d'une mer déchaînée, rythmée par la musique de Stephen Warbeck.

La production 3D 100% Française

Le film a été produit avec un budget de 10 millions d'euros, il n'était pas question d'entrer en compétition avec les blockbusters 3D. Pour autant nous voulions que le film – démarré bien avant la sortie de *Rio* – nous immerge dans le monde des oiseaux. C'est ainsi que l'idée du relief s'est imposée, malgré des conditions financières très serrées pour un film de cette ambition. Une équipe de plus de 300 personnes a travaillé sur le film pendant deux ans, du dessin à la mise en couleur, de l'animation au rendu final. Le travail reste artisanal même si les technologies employées sont innovantes comme pour ces nuages volumiques ou les plumes animées par le vent qui ont nécessité le développement de logiciels spécifiques. Ces aspects techniques ont été de vrais défis dans la production du film, entièrement fabriqué dans nos studios de Bourg-lès-Valence et de Paris.

Benjamin Renner
Directeur artistique

Diplômé de l'école La Poudrière en 2007, Benjamin Renner réalise pendant ses études plusieurs courts-métrages dont La Queue de la souris (nommé aux César 2012). Il devient ensuite directeur artistique sur le pilote d'Ernest & Célestine, puis commence la réalisation du long métrage du même nom en 2009 qui obtiendra le César du meilleur film d'animation en 2013. Le film sera également nommé aux Oscars 2013. Parallèlement Benjamin travaille sur le développement graphique de GUS PETIT OISEAU, GRAND VOYAGE.

Un oiseau comme personnage principal

Faire un film du point de vue d'un animal est une idée qui m'a toujours enthousiasmé. Quand j'ai lu le scénario, j'ai tout de suite senti l'opportunité d'offrir aux spectateurs une vision fantasmée de ce que doit être celle des oiseaux. Le film est un mélange de fiction et de documentaire, avec la fantaisie d'Antoine Barraud, le scénariste, et les anecdotes ornithologiques de Guilhem Lesaffre. C'est une approche qui me plaît car elle permet de raconter une histoire tout en se nourrissant du monde réel. La première étape a été de mettre des images sur l'histoire. C'est une tâche à la fois passionnante et terrifiante car on passe de l'imaginaire pur à un monde défini avec ses codes graphiques et artistiques. Ce qui m'a plu c'était d'imaginer comment les oiseaux percevaient le monde, c'est-à-dire de trouver comment graphiquement j'allais réinterpréter le monde que nous connaissons pour le transformer en un monde vu par les yeux d'un oiseau. Par exemple, un oiseau ne voit pas une ville, il perçoit des lumières, des sons, des grondements, un amas de choses abstraites qu'il était intéressant de recomposer dans l'univers du film.

Des oiseaux pas comme les autres...

Le scénario présente des personnages avec des caractères bien marqués, tous très différents. J'avais donc beaucoup de liberté pour m'amuser et mettre en valeur ces différentes personnalités par des formes et des silhouettes fortes. De plus, le casting d'oiseaux (de vrais oiseaux) préalablement fait par Corinne Kouper m'a permis d'avoir une base de travail formidable. J'ai continué en fouillant dans les livres d'ornithologie, en cherchant dans le vaste monde des oiseaux des caractéristiques pour chacun des membres de cette famille. Gus par exemple est inspiré d'un petit échassier qui vit dans les marais. Delf est assez proche de l'hirondelle, Karl est un mélange entre un

vautour et un corbeau, Darius a des airs de grand-duc... Pour unifier cette galerie d'oiseaux, nous avons choisi de leur donner un plumage commun.

Une approche graphique stylisée du plumage des oiseaux...

Cette approche est venue naturellement au fur et à mesure des recherches. Comment représenter les plumes des oiseaux ? J'ai essayé d'en faire une astuce graphique en m'inspirant de la technique du papier découpé. J'ai dessiné une forme proche de la plume et j'ai commencé à la dupliquer pour composer un personnage. C'est à mi-chemin entre la mosaïque et la sculpture, une technique particulière qui me permettait de garder la sensation de plumage sans pour autant chercher à être ultra réaliste.

Un film en 3D...

Ce qui différencie *GUS PETIT OISEAU, GRAND VOYAGE* des autres projets sur lesquels je travaille, c'est sa technique, la 3D. C'est ma première expérience dans ce domaine et l'approche de Corinne était particulière. Elle me demandait de ne pas prendre en compte la 3D, de développer artistiquement le film sans me mettre de contrainte graphique en tête. C'est en ça que les projets de TeamTO ont cette touche si particulière où les partis pris et les choix graphiques servent l'histoire et la narration et ne cherchent pas à s'aligner sur une esthétique spécifique à la 3D.

Christian De Vita
Réalisateur

Christian De Vita est réalisateur et chef storyboarder. Après avoir étudié le cinéma et l'animation en Italie, Christian a réalisé des longs métrages en prise de vue réelle ainsi que des séries d'animation pour enfants. Christian De Vita a reçu le prix du film publicitaire (Eastman Kodak Awards) en 1994 alors qu'il était encore étudiant, puis le prix de la meilleure animation (LA Global Film Festival) en 2010 et fut récompensé la même année par le prix ASIFA (Animation Art Award). Christian fut le collaborateur privilégié de Wes Anderson comme chef storyboarder sur le film Fantastic Mr. Fox. Il fut également storyboarder sur Frankenweenie de Tim Burton avant de rejoindre l'équipe de TeamTO.

INSPIRATIONS

La stylisation du film est inspirée des dessins de Benjamin Renner. Bien qu'il s'agisse d'un film en images de synthèse, chaque oiseau donne l'impression d'avoir été peint à la main, ce qui est un peu vrai... Les plumes de chacun des oiseaux ont été peintes une par une !

C'est ensuite l'animation qui insuffle du réalisme au film. Je tenais à ce que les oiseaux aient des mouvements parfois semblables à ceux de vrais oiseaux, qu'ils soient les plus réalistes possible tout en conservant des personnalités fortes et qu'ils puissent interagir entre eux de façon crédible pour le spectateur.

L'ornithologue Guilhem Lesaffre nous a donné de précieux conseils quant aux battements des ailes et aux mouvements des plumes... Ce réalisme s'équilibre avec les moments où les animateurs ont donné libre court à leur imagination, en s'autorisant une animation plus marquée, presque cartoon.

STYLISATION

J'ai aimé travailler avec Wes Anderson sur le storyboard de *Fantastic Mr. Fox* et avec Tim Burton sur *Frankenweenie*. Ces deux expériences m'ont profondément marqué !

Travailler avec Tim Burton, c'était l'un de mes rêves lorsque j'étais étudiant en cinéma à Rome et que je découvrais *Beetlejuice*, *Edward aux mains d'argent* ou *Batman*. Ils m'ont appris à transposer mes idées à l'écran en respectant le scénario et les personnages.

J'essaie toujours de trouver une fluidité de mouvement et une rythmique particulière pour chaque scène, notamment dans la manière dont les personnages interagissent.

Pour *GUS GUS PETIT OISEAU, GRAND VOYAGE*, nous sommes parvenu à cela en testant plusieurs options de storyboard et en travaillant chaque scène dans le détail jusqu'à trouver la meilleure dynamique.

La bande son du film

J'attache une grande importance au rythme ; j'imagine un timing, une émotion et un mouvement particuliers pour chaque scène. Je vais jusqu'à travailler le storyboard avec une musique en tête, elle peut changer en cours de route mais le rythme reste installé dans la scène.

Le moodboard musical du film est l'un des premiers documents que j'ai préparés.

Je souhaitais une musique d'inspiration tzigane, une tonalité guitare, violon... Lorsque Stephen Warbeck a rejoint le projet, il s'est emparé de toutes ces idées pour créer la partition du film. C'est ce travail « sur mesure » qui permet à certaines séquences d'être façonnées sur la musique !

Les voix françaises du film sont également incroyables. Chacun des acteurs a une tessiture de voix très particulière, que ce soit l'énergie et la fantaisie d'Arthur Dupont pour Gus, la malice et la sensualité de Sara Forestier pour Delf et l'audacieuse double performance de Bruno Salomone qui interprète à la fois Karl et le hibou !



Guilhem Lesaffre
Ornithologue

Professeur de lettres, Guilhem Lesaffre pratique l'ornithologie de terrain depuis plus de trente ans avec le souci pédagogique constant de faire connaître les oiseaux pour favoriser leur protection. Auteur et traducteur de nombreux ouvrages ornithologiques et naturalistes plusieurs fois primés, il est vice-président du Centre ornithologique d'Île-de-France et membre du comité de rédaction de la revue Ornithos, publiée par la Ligue pour la Protection des Oiseaux (LPO). Guilhem a contribué à documenter le scénario du film et a également collaboré aux étapes de modeling et d'animation en tant que Consultant.

Le regard d'un ornithologue

À l'invitation de Corinne Kouper, la productrice, j'ai rencontré le scénariste Antoine Barraud. Conquis par le scénario, j'ai validé des choix, en ai discuté d'autres et ai proposé des suggestions. Antoine a bien voulu tenir compte de cette contribution et a retravaillé adroitement certaines séquences. Ensuite, cela a été davantage une aide technique apportée aux créateurs des personnages et aux animateurs sur la morphologie des oiseaux, la disposition des plumes, les différents aspects du vol, le comportement ou encore les attitudes (je me souviens de longues discussions sur la façon dont un oiseau plie ses ailes...). J'avoue que cette phase a été particulièrement intéressante pour moi. J'ai été littéralement fasciné par le savoir-faire de tous ces artistes !

Du réel à la fiction

Les passages inspirés de faits réels sont en effet nombreux, qu'il s'agisse de détails ou d'éléments plus importants. Par exemple, il est vrai que certains oiseaux migrent en famille, les jeunes apprenant à le faire avec les adultes. Les oiseaux migrateurs se repèrent parfois aux grands traits du paysage, y compris les infrastructures créées par l'homme, comme les grands axes routiers. Autre fait réel, il arrive souvent que des migrateurs se posent en pleine ville, surtout s'ils sont surpris par la pluie ou le brouillard en plein voyage nocturne (nombreux sont les oiseaux qui migrent la nuit, ce qu'illustre bien le film – et c'était, pour l'équipe de réalisation une difficulté technique supplémentaire de montrer cela...). On pourrait aussi ajouter la fameuse opération de sauvetage d'hirondelles qui a eu lieu en Europe en 1974. Bloquées par une météo défavorable, des milliers d'entre elles ont été transportées par avion, et beaucoup ont ainsi été sauvées !

Les enjeux liés à la migration aujourd'hui

Les migrateurs sont confrontés à de multiples dangers, de toute nature. Ils vont des heurts avec des fils aériens (comme les lignes à haute tension) aux aléas météorologiques en passant par les prélèvements dus à la chasse ou au braconnage. Cela concerne des millions d'oiseaux à chaque passage migratoire ! Ou par la disparition des milieux susceptibles d'accueillir les migrateurs en halte. Il est fondamental de maintenir, voire de créer de toutes pièces, des sites de repos pour les oiseaux voyageurs. Les milieux humides notamment, comme les étangs et les marais, sont absolument vitaux pour de très nombreuses espèces migratrices : ils doivent être préservés.

Le monde des oiseaux

Le film montre un moment important de la vie des oiseaux, il met en valeur leur caractère (ceux qui connaissent bien les oiseaux savent qu'aucun ne ressemble à l'autre, ni par l'aspect ni par la façon de se comporter) et leur intelligence ; de récentes études ont mis en évidence cette caractéristique de nombreux oiseaux. J'ai vu dans cette aventure une excellente opportunité de sensibiliser un large public au monde des oiseaux. Cette dimension pédagogique et militante me tenait à cœur. Et tout ornithologue a sans doute en lui ce rêve secret de se mêler aux oiseaux qu'il observe avec tant de patience et d'attention... Avec *GUS PETIT OISEAU*, *GRAND VOYAGE*, le spectateur va pouvoir réaliser ce rêve.

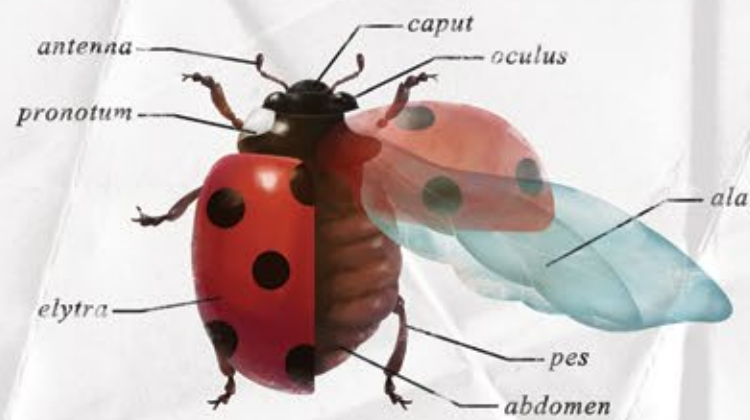


Les Personnages

Gus

Gus (aka l'Oiseau Jaune), petit oiseau tombé du nid, notre héros a très envie de découvrir le monde...





Coccinelle



Coccinelle a recueilli Gus dans une maison abandonnée et l'a élevé en compagnie de quelques lapins. Elle aimerait qu'il puisse prendre son envol et se trouver une famille d'oiseaux d'adoption pour vivre parmi les siens.





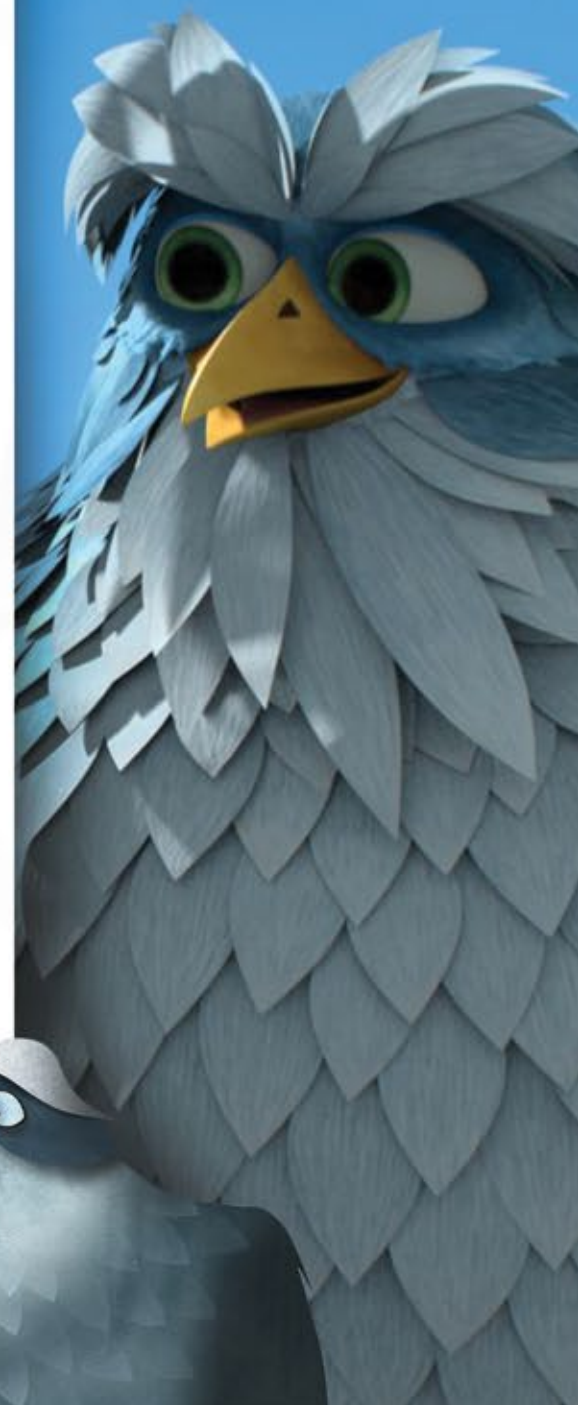
Delf

Fille de Darius, Delf enseigne la carte du ciel aux enfants avant le départ pour la grande migration.



Darius

Patriarche rassurant à la tête d'une grande famille d'oiseaux migrateurs, Darius est préoccupé : sur le chemin pour l'Afrique il va falloir éviter cette année les oiseaux de fer.





Karl

*Il est le fils de Michka et Jeannette.
Grâce à son 6^e sens, il devrait prendre la relève
de Darius, mais comme il est un peu prétentieux,
il a du mal à se faire respecter par sa famille.*





Michka



Les autres



Maggie



Hibou



Jeannette



Anton, Lison et Gigi



Willy et Petit-Point



Max

A group of colorful birds, including blue, green, and white species, are perched on a branch in a lush green forest. The scene is framed by a circular opening in the foliage, with sunlight filtering through the leaves, creating a warm and vibrant atmosphere.

La production

TeamTO

TeamTO est à la fois un studio d'animation et un producteur indépendant. Son équipe de passionnés met toute son énergie pour produire des projets d'animation destinés à un large public. Tout est fabriqué en France car le studio souhaite maîtriser son processus de fabrication, une démarche qui va à contrecourant des tendances actuelles, et qui s'inscrit dans un schéma durable de développement.

Un département interactif a été créé en 2012 afin de décliner les productions du studio sur de multiples plateformes interactives. En parallèle à la production du film *GUS PETIT OISEAU, GRAND VOYAGE*, TeamTO développe un jeu pour mobiles et tablettes. Issu de l'univers du film, *À vol d'oiseau* est un jeu d'arcade, un simulateur de vol où les joueurs doivent accompagner une communauté d'oiseaux migrateurs vers les pays chauds en traversant l'Europe jusqu'en Afrique. Une véritable redécouverte du ciel vu d'en haut et une expérience de vol unique où se côtoient cascades, loopings et glissades.



L'équipe du film

Gus	ARTHUR DUPONT
Delf	SARA FORESTIER
Karl et le Hibou	BRUNO SALOMONE
Darius	PIERRE RICHARD
Coccinelle	ISABELLE RENAULD
Maggie	NATHALIE BOUTEFEU

Réalisation	CHRISTIAN DE VITA
Produit par	CORINNE KOUPER
Scénario et dialogues	ANTOINE BARRAUD
Écriture additionnelle	CORY EDWARDS
Développement visuel	BENJAMIN RENNER
Musique originale	STEPHEN WARBECK
Producteurs délégués	GUILLAUME HELLOUIN

	CAROLINE SOURIS
	PATRICK DEDIEU
	JEAN-BAPTISTE SPIESER
	MARIE-PIERRE JOURNET
Producteurs associés	SIMON CROWE
	LENORA HUME
	LAURENCE PETIT
	BRUNO SEZNEC

Une coproduction TEAMTO et HAUT & COURT,
en coproduction avec LA COMPAGNIE CINÉMATOGRAPHIQUE,
PANACHE PRODUCTIONS, RHÔNE ALPES CINÉMA et BELGACOM
Ventes Internationales SC FILMS INTERNATIONAL - Édition Vidéo VOD STUDIO CANAL
Avec la participation du CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE
et de la RÉGION RHÔNE ALPES - Et le soutien de la RÉGION ÎLE-DE-FRANCE
Avec la participation de HAUT & COURT DISTRIBUTION, CINÉ+ et GULLI
En association avec BACK UP MEDIA : B MEDIA KIDS & B MEDIA EXPORT

TeamTO

HAUT
E
COUR

