



LOGORAMA AND CO

DOCUMENT PÉDAGOGIQUE
À L'USAGE DES PROFESSEURS



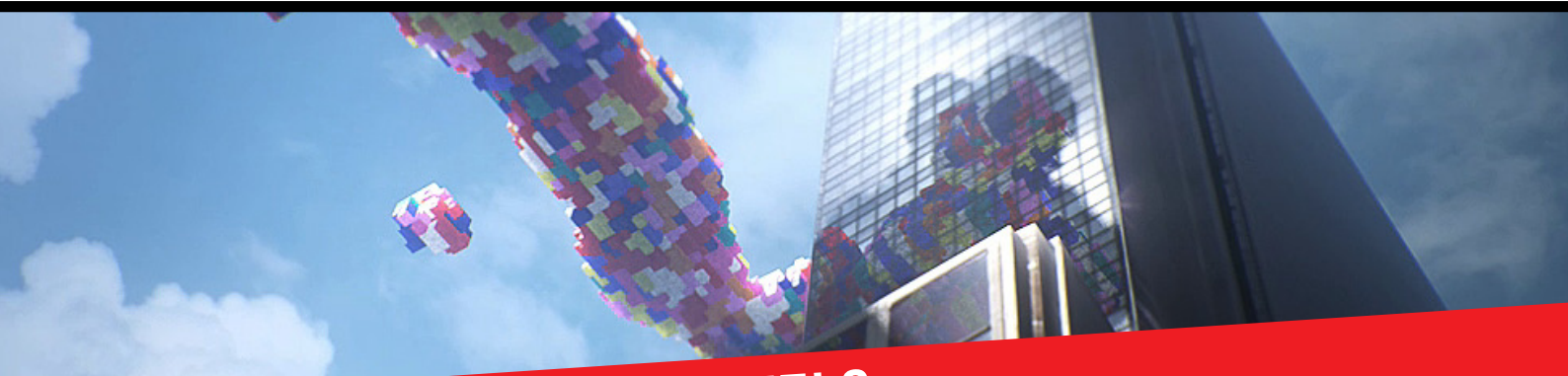
L'HOMME À LA GORDINI

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 fantasmatiques, 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 !



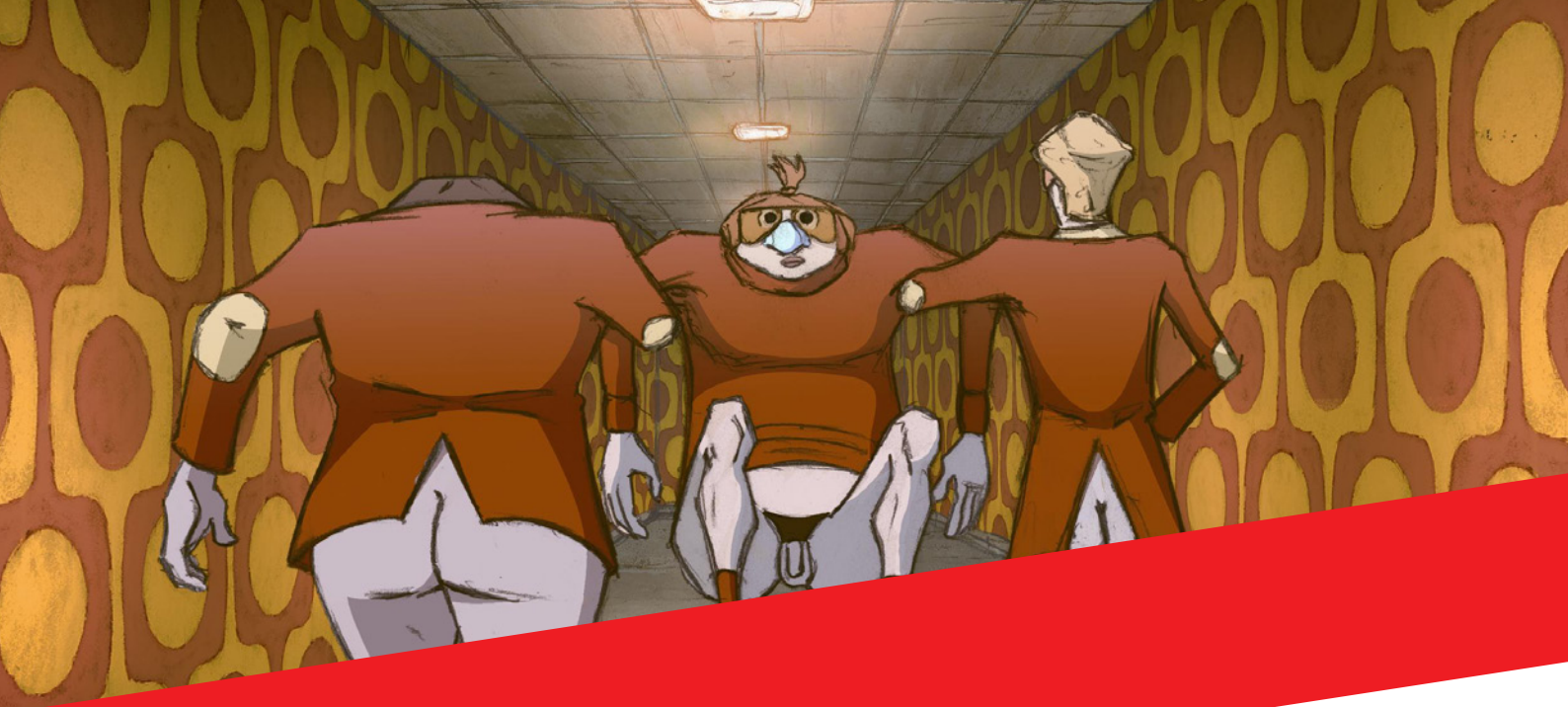
L'HOMME À LA GORDINI

QUEL SUPER-HÉROS POUR SAUVER LE MONDE ?

Le but de cet atelier est de mener une réflexion sur la figure du Super-Héros dans la société : quels sont les attributs d'un justicier masqué ? Que fait-il pour notre quotidien ? Et surtout, pourquoi est-il si important dans notre monde ?

Demandez à vos élèves d'imaginer, à leur tour, un Super-Héros.
Pour les aider, voici quelques pistes de réflexion :

- Est-ce que votre justicier est anonyme ? Si oui, pourquoi ?
- Votre Super-Héros doit-il se doter d'accessoires pour avoir des pouvoirs ? (cape, armure, arme,...)
- Votre Super-Héros est-il né avec ses pouvoirs ?
- Quel est la raison pour laquelle il se bat ? Lutte-t-il pour plusieurs causes ? Quelles sont-elles ?
- Est-il aidé par une autre personne ?
- Fait-il partie d'une équipe de justiciers ?
- Quel est l'équipement de votre Super-Héros (voiture, costume, maison,...) ?
- Défend-il une ville ? Un pays ? Le monde ? Pourquoi ?
- Vous pouvez demander à vos élèves de le dessiner...



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

LE DÉVELOPPEMENT DES TECHNOLOGIES

De nos jours, les technologies ne cessent de se développer : il y a encore 85 ans, naissait seulement la télévision . . . Désormais, cette technologie est omniprésente et n'a cessé d'évoluer (noir et blanc, émissions en direct, apparition de la couleur, écran plat, accès sur le téléphone portable, . . .).

Reprenez avec vos élèves l'histoire de la télévision, et imaginez avec eux comment celle-ci peut se développer dans le futur. Pour vous aider, voici quelques questions à leur poser :

- Dans quelle mesure la télévision et les jeux vidéo s'influencent-ils mutuellement (votes du public en direct, émissions où les participants doivent réussir des épreuves comme dans un jeu vidéo) ?
- Le cinéma et les jeux vidéo semblent se rapprocher de plus en plus, superproductions, « cinématiques » toujours plus « cinématographiques », personnages identiques... jusqu'où cela peut-il aller ?
- Les jeux vidéo « envahissent » l'espace multimédia, smartphones, tablettes tactiles, ordinateurs, téléviseurs... quels seront les supports d'expression d'un loisir vidéo ludique dans le futur ?
- À quel point le jeu vidéo reflète-t-il notre société, de façon réaliste ou en la tournant en dérision ?
- Le jeu vidéo peut-il être aussi pédagogique, et s'implanter durablement dans la vie professionnelle et scolaire par le biais des « serious games » ?
- La 3D « crève l'écran » et se propage en relief dans les salles de cinéma, et bientôt les foyers, le jeu vidéo peut-il aider à la diffusion des images 3D en relief ?



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)



FARD

LE FARD, DÉGUISEMENT DE LA SOCIÉTÉ

*Organisez un débat avec vos élèves sur les apparences dans la société...
Un monde « parfait », soignant son apparence de façon très artificielle,
peut-il nous rendre heureux si l'on en découvre les mécanismes ?*

Vous pouvez tout à fait vous appuyer sur des œuvres de science-fiction pour les aider à se questionner... Voici quelques pistes de réflexion :

- Dans le court-métrage *Fard*, quelles sont les éléments dissimulés aux citoyens ?
- Selon les deux personnages principaux du film, est-il préférable de connaître la vérité ou de rester dans l'ignorance ?
- Pourquoi une société chercherait-elle à cacher certaines choses ?
Pensez, notamment, au maquillage, aux marques, aux « faux » objets de la société (fausse fourrure, fausse marque, chirurgie esthétique, ...)
- Selon vous, est-ce que la société actuelle maquille certaines choses ?
Pensez aux régimes dictatoriaux qui ne cessent de mentir à la population pour la tenir sous son joug.
- Est-ce que, selon vous, nous pouvons vivre dans une société sans artifice ?
- Sommes-nous plus heureux en pensant connaître la vérité ?



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)



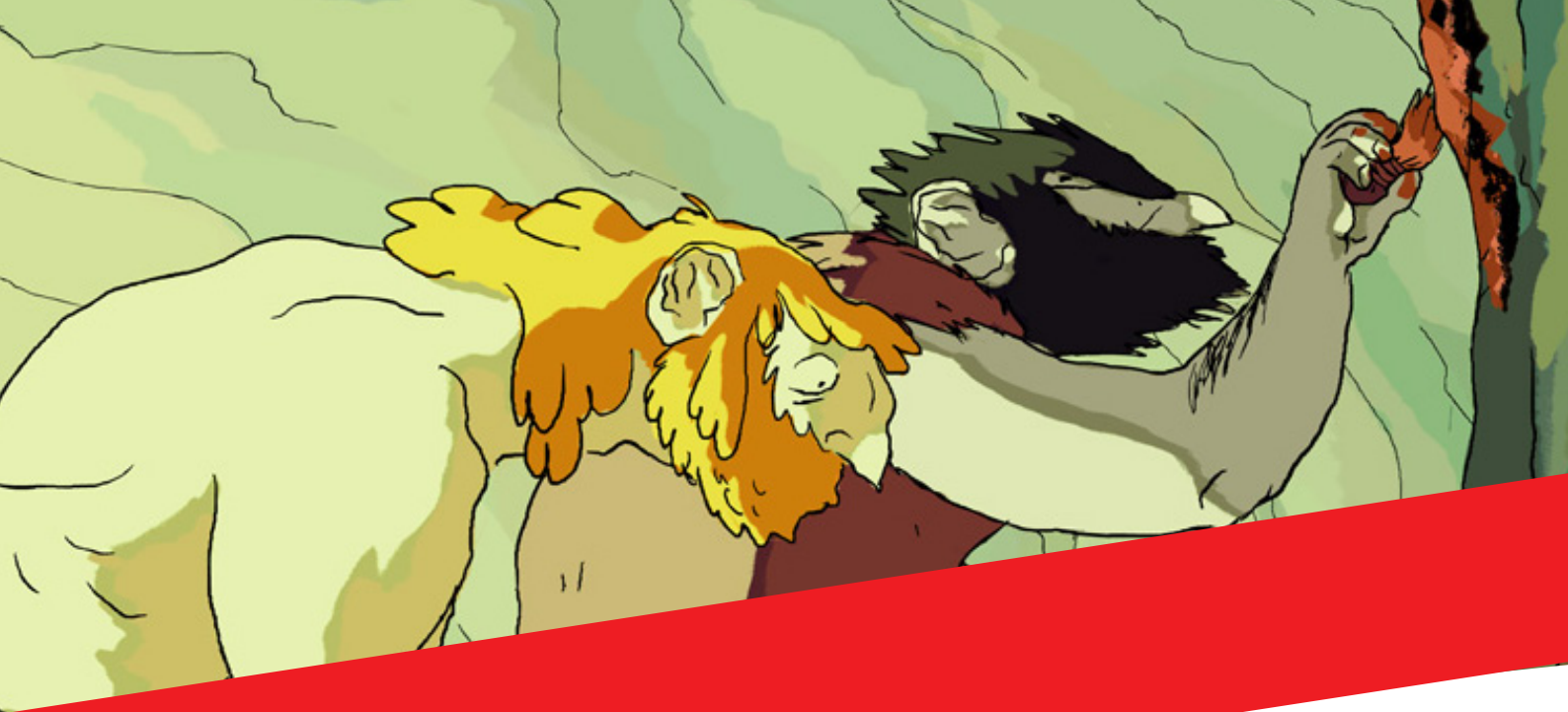
LA VÉNUS DE RABO

UN ARTISTE

Rabo est contraint de peindre sur les murs d'une caverne tous les jours pour s'intégrer à la société. Mais de nos jours, peindre sur les murs semblerait plutôt être un acte de révolte... Même si les musées s'intéressent de plus en plus à la forme artistique que représente le graffiti.

Vous pouvez, avec vos élèves, vous interroger sur le sens de la démarche artistique de Rabo : fuir un modèle structuré (vie en collectivité) pour laisser s'exprimer sa part (intime) de créativité. Voici quelques pistes de réflexion :

- Comparez les attitudes de Rabo devant ses deux œuvres (peintures murales et sculpture)
- Comment se comportent les peintres de la caverne ?
- Donnent-ils l'impression d'être des artistes pouvant s'exprimer librement ?
- Est-ce que Rabo semble intégré au reste de l'équipe ?
- Que montre Rabo par le biais de sa sculpture ?
- À votre avis, pourquoi Rabo décide-t-il de détruire sa sculpture ?



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

LA SOCIÉTÉ, SES CULTURES, SES INDIVIDUS...

Comment une société se construit-elle sur une diversité de cultures et d'individus, résultant d'un mélange historique d'influences venues du monde entier ? Comment cette société fait-elle pour que chacun puisse trouver sa place, quelque soient ses origines, ses forces et ses faiblesses ?

Quelques questions à se poser :

- Cette personne ne parle pas la même langue que nous : comment l'aider à faire ses courses, se déplacer, trouver du travail ?
- La rapidité des déplacements de nos jours rend-t-elle plus difficiles ou plus faciles les échanges entre des sociétés différentes ?
- Quand Marco Polo revient d'Asie en Occident avec de nouvelles épices cela bouleverse nos habitudes culinaires en profondeur, est-ce encore possible aujourd'hui ?
- Notre société est-elle bien adaptée pour les personnes de tous âges présentant un handicap (moteur, auditif, oculaire...) ?
- Quelles sont aujourd'hui les traces des influences extérieures dans notre 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 MARKETING DANS NOTRE SOCIÉTÉ.

Les logos des plus grandes marques de notre quotidien ont envahi la ville, démontrant toute leur force. Partout sous nos yeux à chaque instant de notre vie, peut-on y échapper ?

Nous vous proposons d'organiser un petit atelier marketing avec vos élèves : ils vont créer leur marque et un produit associé, pour le vendre à leurs camarades de classe. Ainsi en décortiquant comment s'y prendre pour atteindre leur objectif, ils doivent mettre en perspective ce dont ils sont l'objet chaque instant : consommer.

- À qui s'adresse votre produit ?
- Comment allez-vous atteindre votre public (site Internet, réseaux sociaux, publicité à la TV, affichage...) ?
- Où allez-vous le vendre (grandes surfaces, boutiques spécialisées, boutiques en ligne...) ?
- Comment soutenir votre communication vers votre cible (égérie de la marque, opération particulière...) ?
- Combien coûtera votre produit, doit-il être compétitif ou élitiste ?



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