

DOSSIER DE PRESSE

Exposition « Story-board »

30 janvier au 2 mai 2004

musée d'art Roger-Quilliot

**Quartier historique de Montferrand
Place Louis Deteix
63100 Clermont-Ferrand
Tél. : 04.73.16.11.30 – Fax : 04.73.16.11.31
mèl : musee.art@ville-clermont-ferrand.fr
www.clermont-ferrand.fr**

Exposition « Story-board »

30 janvier au 2 mai 2004
musée d'art Roger-Quilliot

Définitions du story-board	page 3
Présentation de l'exposition à Clermont-Ferrand	page 4
Les artistes et les oeuvres	pages 5/8
Biographies et filmographies des artistes	pages 9/12
Informations pratiques	pages 13/14
Contacts Presse	page 15
la Scam	page 16
Journée numérique du 26° festival du Court-Métrage	page 17



dossier préparé par Flore Boudinot, étudiante à l'Ecole Supérieure de Commerce de Clermont-Ferrand,

Définitions du story-board

«Le story-board est un travail préalable aux oeuvres audiovisuelles, permettant aux différents corps de métier de se coordonner. La notion de scénarimage, plus floue, permet de comprendre ce travail comme la réunion synoptique des images motivant l'oeuvre. »

[Stéphane Trois Carrés et Sophie Nagiscarde commissaires de l'exposition « Story-Board », produite par la Scam*, 2003]

STORY-BOARD : n.m. – 1983 ; mot anglais, de *story* « histoire » et *board* « planche, tableau ».
♦ Anglicisme. Montage de dessins réalisé avant le tournage pour visualiser les plans d'une séquence cinématographique.

[in Petit Robert de la langue française édition 2001]

STORY-BOARD ou SCENARIMAGE : ensemble de planches d'illustration destinées à pré visualiser les images-clés d'un programme audiovisuel en projet. Le story-board est généralement l'ultime étape de la conception qui précède la réalisation. Les illustrations, généralement dessinées à la demande du réalisateur, définissent le cadrage et le contenu des images les plus significatives de chaque plan. Le texte additionnel améliore la compréhension de la scène en introduisant des dialogues et des commentaires (indication de mouvement des personnages ou de la caméra, nature de la lumière, de l'ambiance).

[in Jargonoscope - dictionnaire des techniques audiovisuelles]

Etroitement associé au mode de production des grandes compagnies américaines, le story-board s'est développé avec elles dans les années 1920. On pensait son usage disparu avec la grande crise des années cinquante, balayé par une autre conception de la mise en scène qui laisse davantage d'initiative au réalisateur. La surprise n'en est que plus grande de le voir resurgir aujourd'hui, employé non seulement par les grandes productions à effets spéciaux complexes qui n'ont jamais cessé, en fait, de recourir à lui, mais aussi par des entreprises plus modestes, intensément personnelles, qui lui donnent un autre rôle. Mieux, il devient objet de curiosité en soi, se voit exposé, édité.

L'exposition Story-board à Clermont-Ferrand

L'exposition **Story-board** a été conçue et réalisée par Stéphane Trois Carré, Sophie Nagiscarde et Alain Jaffrenou, à la demande de la Scam*. Inaugurée en 2003 au siège parisien ; elle est présentée pour la première fois dans une structure culturelle en province par le Musée d'Art Roger-Quilliot, en partenariat avec le 26^{ème} Festival du Court-Métrage de Clermont-Ferrand.

A partir de l'approche historique des croquis et de planches de dessins juxtaposés, elle dévoile des chemins singuliers d'artistes à l'ère du numérique.

L'apparition de nouvelles techniques de création a bouleversé les méthodes de travail, notamment l'usage et la forme du story-board. On l'a compris, littéralement, « story-board » signifie « planche à histoire », mais qu'advient-il quand les histoires prennent des voies inédites, participent à l'éclosion des nouvelles écritures non linéaires, conçues pour s'incarner à travers un CD-Rom ou une installation multimédia ? Comment les techniques numériques affectent-elles les story-boards ? Le dessin sur papier a-t-il encore un avenir à côté des nouveaux procédés de création ?

Interroger l'influence des nouvelles technologies sur les méthodes préparatoires aux oeuvres audiovisuelles et numériques, sans établir de classification et encore moins théoriser de nouvelles règles, telle est la volonté de l'exposition présentée aujourd'hui au musée d'art Roger-Quilliot. En proposant une approche ouverte du story-board aujourd'hui, nous souhaitons inviter le plus large public à la découverte d'un outil de travail, qui s'affranchit désormais d'un cadre fixé pour de multiples possibles.

Onze cinéastes, infographistes, inventeurs d'effets spéciaux ou de programmes interactifs, artistes du multimédia et performeurs, nous proposent de dépister leurs univers et de livrer des indices sur la construction une œuvre cinématographique lorsque la caméra n'est plus l'outil unique d'implantation des décors et des personnages; certains ont accepté de lever un coin du voile sur la naissance d'une œuvre lorsque le créateur travaille seul avec ordinateurs et logiciels...

Ainsi, des facettes caleïdoscopiques du scénarimage se révèlent selon les créateurs : **Cécile Babiole, Marc Caro, Alain Escalle, Michel Jaffrenou, Lionel Kouro, Catherine Nyeki, Victoria Poynder, Guilhem Pratz, Eve Ramboz, François Schuiten et Lolo Zazar,**

Les artistes invités ouvrent ainsi différentes pistes :

- celle où travail préparatoire et oeuvre électronique sont considérés sur le même plan, comme une oeuvre à part entière, faisant partie d'un travail de plasticien (Jaffrenou, Poynder, Kouro, Schuiten) ; --
- celle dans laquelle les story-boards n'ont pas accès au statut d'oeuvre à part entière. Les artistes parlent alors plutôt de notes, de croquis, d'alphabets, qu'ils soient sur support papier ou informatique (Escalle, Ramboz, Nyeki) ;
- celle où les travaux préparatoires sont conçus comme des story-boards mais adoptent une forme hors tradition : minutage précis d'une bande son, vignettes minuscules, objets symboliques où il n'y a plus d'intermédiaire entre idée et réalisation sur informatique (Zazar, Caro)

Les artistes et les œuvres

Cécile Babiole

Tableau de programmation

1 document encadré

1 CD rom interactif

L'installation « *Circulez y'a rien à voir* » est un dispositif interactif sonore et visuel, qui propose au spectateur de générer des images et des sons en se déplaçant devant l'espace de projection.

Les mouvements des spectateurs, captés par une caméra et analysés en temps réel, sont convertis en motifs graphiques et en modulations sonores.

Marc Caro

Story-Board du film "Delicatessen"

1 carnet à dessin, 13 X 18 cm

Story-board du film "La cité des enfants perdus"

1 carnet à dessin, 13 X 18 cm

Marc Caro ne montre qu'exceptionnellement ses story-boards, leur place est dans ses poches !

Delicatessen tient ainsi sous la forme d'un livre, écorné, épais, comme la Bible...Chaque page est couverte de petites cases griffonnées avec un soin maniaque. Les images ne sont vraiment pas figuratives : les personnages esquissés au trait forment un théâtre d'ombres suggestif de symboles. La scène est représentée en valeurs de gris et de trames, de ratures. Les errata même trahissent le geste et la pensée de l'artiste Marc Caro.

Le story-board selon Marc Caro est un livre de référence : chaque scène filmée est couverte d'un trait jaune fluorescent, les scènes supprimées barrées d'un trait rose.

Alain Escalle

Le Conte du Monde Flottant

1 carnet à dessin, format 21X 29,7cm

1 carnet à dessin « essais de maquillages », format 21 X30 cm

1 carnet, format 13 X 18 cm

1 carnet de notes préparatoires, format 18 X 21 cm

10 éléments de texte et de story board sur feuillets libres, format 21 X29,7 cm

Le Conte du Monde Flottant (2001, Mistral Films, Teva) est « un conte onirique, une vision apocalyptique occidentale de l'histoire du Japon et de la bombe d'Hiroshima ».

Ce film, qui a reçu le Grand prix Imagina 2002 et le Grand Prix Scam, mêle de manière très poétique les prises de vues réelles et des éléments graphiques faisant référence à la culture japonaise.

Dans l'exposition sont montrées les différentes déclinaisons du story-board utilisées par l'auteur : carnet de croquis, dessins préparatoires et mise en histoire pour préparer le tournage.

[L'installation artistique « le Conte du monde flottant » est présentée dans son intégralité, et son format d'installation vidéo, dans une salle adjacente à l'exposition Story-Board.]

board

Michel Jaffrenou

Le Dragon aux 10 000 icônes
collages et techniques mixtes sur papier,
marouflés sur toile libre 400 cm X 180 cm
CD Rom interactif

Voici le story-board que Michel Jaffrenou associe à l'une de ses dernières créations multimédia, sous forme notamment d'une toile libre associée à programme interactif évolutif dans lequel on retrouve le fameux Diguiden, marionnette du troisième millénaire, un personnage facétieux et soupe au lait avec lequel l'artiste dialoguait dans son spectacle *Ma vie, mon oeuvre, mon nez...* le story-board devient une forme de rêverie. On y retrouve quelque chose du concept ou du rêve d'art total dans lequel viendrait se mélanger toutes les formes artistiques du dessin, de la peinture, de l'animation, du cinéma et de la musique...

Lyonel Kouro

« La révolte des nénères » (extrait de la série des « FAELL »)
 25 feuilles libres, format 21 X 29,7 cm.

« Glu rampant »
 1 feuille libre, format 21X 29,7 cm

Lyonel Kouro explore le concept des Formes Aléatoires en Légère Lévitacion, les « F.A.E.L.L » dans une série créée pour Canal+ en 1999. Nous voici transporté dans un univers jubilatoire peuplé d'un bestiaire en "pâte à modeler de synthèse". Univers et personnages sont mis en place à partir des dessins de Lyonel Kouro, puis chaque épisode fait l'objet d'un story-board spécifique adapté aux besoins du film d'animation. Tracés au trait, simples et efficaces, les story-boards donnent les indications rythmiques et scéniques minimales pour la petite équipe d'infographistes qui, sous la coordination de l'auteur, donnera sa forme définitive à la série en travaillant directement sur les machines.

Catherine Nyeki

Mu Herbie
CD-Rom interactif
Conception de Catherine Nyeki et Marc Denjean

Où le spectateur est invité la découverte intuitive d'un " microscope sensoriel ", réseau constitué d'habitants virtuels organiques mobiles et sonores : des arbres à lucioles, des horloges végétales, des plantes animales. Ce travail de recherche, fondé sur la transformation d'un univers mi-végétal, mi-animal met en scène des formes imaginaires proche du vivant. Chacun peut vivre une expérience créative à part entière où il est invité à devenir, s'il le souhaite, acteur et chorégraphe de son propre "théâtre de la main".

Victoria Poynder

« One way »
 dessin et collages sur papier, 44 x 33 cm

« 10 »
 technique mixte sur papier, 36 x 26 cm

board

« coureur à pied »

technique mixte et collage sur papier, 36 x 26 cm

« golf et patineurs »

technique mixte et collage sur papier, 36 x 26 cm

« joueur de base ball »

dessin sur papier, technique mixte, 21 x 29,7 cm

« sportifs »

dessin à l'encre sur papier, 21 x 29,7 cm

« notes préparatoires » pour un film publicitaire

1 feuille libre, 21x 29,7 cm

« Story-board » d'un film publicitaire

dessins sur 4 feuilles libres, 21x 29,7 cm

Dessins préparatoires

1 carnet à spirale, 15 x 25 cm

Victoria Poynder présente ici des travaux préparatoires caractéristiques de sa démarche et de sa méthode : étude pour un film court, consacrée à une automobile, réalisée pour être montré sur sept écrans de très grand format, lors d'un salon commercial. A partir de quelques croquis embryonnaires, fragments de story-boards, déroulement linéaire des mouvements de chaque élément graphique qui anime le film, Victoria Poynder vend son projet. Ensuite, utilisant la « palette » numérique, elle recompose sur écran une toile animée, qui répond à sa volonté de départ de mettre en mouvement sa peinture, tout en intégrant les éléments voulus par le client.

Guilhem Pratz

Générique du magazine « Explore »

2 sorties de documents informatiques sur papier, 100 x70 cm

L'artiste présente un élément du story-board d'un magazine de voyage et d'exploration.

Guilhem Pratz envisage le story-board comme un outil de dialogue entre l'auteur et le commanditaire. Réalisé selon les conventions établies, le story-board est mis en ligne sur Internet, et devient ainsi un objet évolutif, consultable à tout moment par les commanditaires. Les modifications sont effectuées au gré des besoins du projet, au fur et à mesure de sa maturation.

Eve Ramboz

Primitive

2 documents de Story-board

Ici le travail préparatoire d'Eve Ramboz se compose de feuilles couvertes de diagrammes carrés, dans lesquels les couleurs jouent le rôle de notations rythmiques...Voilà l'essence des exercices : feuilles traces de l'esprit en marche, objet mental, objet visuel. Ces travaux sont suivis d'autres exercices préparatoires cachés au coeur d'un Flame, dans la pénombre d'un atelier numérique. Eve Ramboz montre le phénomène dynamique d'un flot de particules évoquant deux êtres amoureux. On peut voir également le film court-métrage réalisé par Eve Ramboz : une animation de flux à la texture aussi surprenante qu'envoûtante.

board

François Schuiten

« Servaisgraphe »

1 document fac-similé, 30 x 40 cm

story-board de « L'electrofragmentoplast »

dessins au crayons sur papier, 4 feuilles libres, 21 x 29,7 cm

« Enigma Cathodicus », storyboard de la série des Quarxs

dessins sur papier, 4 feuilles libres, 21x 29,7 cm

story-board de « la Cité des ombres »

8 planches originales n° 56/57/58/59/60/61/62/63), 30 x 40 cm

story-board pour le film « Taxandria »

« chaise penchée », planche de dessin au crayon sur papier, 30x 40 cm

« grande place », planche de dessin au crayon sur papier, 35x 40 cm

« confessionnaux », planche de dessin au crayon sur papier, 30 x 40 cm

« autour de Damoclès », 3 dessins au crayon sur papier, 30 x 40 cm

Dans l'exposition, François Schuiten présente notamment des dessins pour la série « Les Quarxs ». ces planches, de grand format, suggèrent actions, plans, entre le story-board et le décor de film (les dessins seront directement réintroduits dans l'image définitive). Dans cette série des Quarxs, il dessine chaque objet ou décor dans les moindres détails.

Lolo Zazar

Extrait du story-board du film « À Donf ! »

15 feuilles de papier libre, 21 x 29,7 cm

Lolo Zazar a tourné en 2000 *À Donf !* En utilisant la technique de la pixillation, qui consiste à filmer image par image des objets ou des personnages en pâte à modeler ou des acteurs "réels" comme c'est le cas ici.

Le story-board n'est plus seulement une suite de dessins. Il fait partie d'un ensemble de références notées sur des listes de sons, de minutages, d'actions, relayés par quelques intentions de mise en scène. Cette démarche rappelle certaines pièces conceptuelles des années 1970 qui montraient des listes d'instructions : une œuvre peut aussi se présenter sous la forme d'une ordinaire feuille de format A4 !

Biographies et filmographies

► Cécile Babiolo

Cécile Babiolo réalise dès 1986 des vidéo-créations : *Tournis* en 1986 présentée à l'American Center de Paris, et *Ménagerie* pour Canal +. En 1992 elle crée *Virtus et Réalités virtuelles* (un clip et un documentaire pour Canal +), une série en images de synthèse *Les Xons : Crac-Crac et Baston* et *Le Pépin Géant* dans la collection l'Art en jeu pour le Centre Pompidou.

Elle réalise des clips pour des groupes musicaux et DJ. En 1998, elle présente sa première performance image musique *Spectrum live* avec Fred Bigot qui connaît un succès immédiat, et sera présentée sur de nombreuses scènes à travers le monde. Suivront en 1999, *Bagnolette*, *Les Spectres* et *Qui est la feedback*, installations qui utilisent l'image et le son allant même jusqu'à détourner un système de vidéo surveillance, et *Reality dub* une installation performance dans un bus équipé de micros et de caméras, qui sera présentée dans divers festivals vidéo et nouveaux médias. Elle réalise parallèlement plusieurs travaux sur la performance en collaboration avec des danseurs ou spectateurs explorant l'interactivité entre l'œuvre et son audience, et entre le son et l'image : *Glimpses of outta space*, *Circuit*, *Circulez y'a rien à voir*, *Mode oscillation over drive*, *The way you walk*.

► Marc Caro

Marc Caro est depuis toujours un auteur de bandes dessinées. Passionné de littérature de science-fiction et comics américains, il dessine dans les années 70 pour Métal Hurlant, Fluide glacial ou L'Echo des Savanes des BD aux atmosphères fuligineuses. C'est à cette époque qu'il rencontre Jean-Pierre Jeunet. Après quelques publications communes (monographies sur Tex Avery, Jacques Rouxel, les frères Fleischer), leur collaboration cinématographique démarre avec *Evasion* (1978) et *Manège* (1979) deux courts métrages d'animation, puis en 1981 *Le Bunker de la dernière rafale*, et, en 1983, *Billy Braco*, adaptation d'une bande dessinée de Caro.

Au cours des années 1980, il réalise des génériques d'émissions TV et films de danse avec Régine Chopinot. En 1991, Marc Caro retrouve Jean-Pierre Jeunet pour co-réaliser *Delicatessen* et en 1995, *La Cité des enfants perdus*. Marc Caro fait ensuite un détour par l'infographie avec *Le Topologue*, *Le Cirque conférence*, *Maître cube*, et réalise un court-métrage X avec Coralie Trinh Thi, *Exercice of steel* (1998).]

► Alain Escalle

Alain Escalle a suivi des études en Arts appliqués et en Audiovisuel.

Créateur en images numériques et réalisateur depuis 1991, il développe et privilégie dans les nouvelles technologies, un travail de recherche graphique et visuelle sur l'image animée.

Son installation vidéo *Le Radeau de la Méduse* est présentée au Palais de Tokyo à Paris. Et un premier court-métrage, *D'après le naufrage* (1er Prix Scam 1994, 3ème art Prix Imagina 94).

Après différents voyages au Japon, il décide d'approfondir sa connaissance de cette culture multimillénaire de l'Extrême Orient. Il réalise *Le Conte du Monde Flottant*, court-métrage onirique (Grand Prix Imagina 2002, présélectionné pour les Césars 2003 du cinéma français). Sa Vision apocalyptique occidentale de l'histoire du Japon et de la bombe d'Hiroshima aboutira à l'installation « Dripping Ground Zero » en 2000.

Alain Escalle a réalisé récemment le film *L'âme et la pierre* en cinéma numérique, fresque exposée sur le mur du Réfectoire de l'Abbaye royale de Fontevraud depuis l'automne 2001.

Il travaille en France et à l'étranger, et notamment au Japon. Il réalise de nombreux films publicitaires. Citons pour exemple *NTT DATA 97*, sur l'univers du peintre Dali.

Il participe par ailleurs à des habillages TV (*La Nuit Cyber*, Canal+), des courts et longs métrages de fiction, ainsi qu'à des films de création, en alternance avec ses réalisations personnelles

board

(films, installations), diffusées sur Arte ainsi que Canal+. Il a obtenu de nombreux prix dans des festivals internationaux (Imagina, Nicograph, Ars electronica, Monitors Awards, Locarno, etc.)

Cette recherche picturale entre cinéma traditionnel et cinéma d'animation, l'a amené cette dernière décennie à collaborer avec divers réalisateurs sur différents projets publicitaires et de création comme la série de spots *NTT group* (réal: Kenya Tauchi pour les Télécommunications, Japon) ; le générique *Mirage illimité* (co-réalisé avec Maurice Benayoun, 1er Prix Imagina 1992) ou *Cités antérieures, Bruges* ou *A viagem* (réal: Christian Boustani pour l'Expo 98, Lisbonne).

Alain Escalle s'intéresse à toutes les disciplines artistiques, qu'elles soient du domaine au spectacle vivant (danse, théâtre, opéra) ; à la recherche expérimentale pour le cinéma et toutes images en mouvements (clips, fictions, etc.). Il finalise en 2003, une projection géante en double source pour le spectacle concert de plus de 1heure 30, « Rock de chambre » de Jean-Philippe Goude.

► Michel Jaffrennou

Formé à l'Ecole des Beaux-Arts, Michel Jaffrennou expose en tant que peintre, sculpteur, crée des scénographies dans les galeries et musées, en France et à l'étranger. Auteur-réalisateur de spectacles vidéo, de programmes de création télévisuels, de cédéroms et sites Internet et de spectacles interactifs, il se consacre à la vidéo depuis 1978.

Il développe avec les nouvelles technologies une nouvelle forme de spectacle électronique, où acteurs réels et électroniques jouent ensemble sur une même scène (*Electronique vidéo circus* au Centre Georges Pompidou, 1984, *Vidéoperette* à la Grande Halle de la Villette, 1989, *Ma vie, mon œuvre, mon nez...* 2001), des installations vidéo et des programmes de télévision (*Les Vidéoflashes*, 1982, *Jim Tracking*, 1986, *Pierre et le loup*, 1995, Sept d'or du meilleur film d'animation, coproduits avec Canal +, *Matisse Passionnément*, 2001...) diffusés par de nombreuses télévisions étrangères.

Michel Jaffrennou est lauréat du Prix Möbius International 2000.

► Lyonel Kouro

Auteur et réalisateur, Lyonel Kouro est également plasticien : il mène parallèlement à une recherche sur la matière, sculptures et films d'animations avec la pâte à modeler, un travail dans une direction virtuelle, utilisant des logiciels d'image de synthèse. Il explore ainsi le concept des *Formes aléatoires en légère lévitation*, les « F.A.E.L.L. » dans une série créée pour Canal+ en 1999. Depuis la fin des années soixante-dix, le cheminement artistique de Lyonel Kouro se poursuit à travers expositions de peintures, sculptures et photographies. Ses recherches picturales l'amènent à réaliser des clips vidéo (*Trop de blabla* de Princesse Erika en 1988, *Adélita* pour Sergent Garcia en 2001, deux animations patamod) et à travailler pour la télévision en particulier avec Canal + depuis 1985. Il réalise des génériques (*Mégamix*, 1991, *Mikro-Ciné*, 1999), jingles (*Star Clip* sur M6, 1991, *La langue et la pomme*, Nova productions 1999), et des séries pour Canal + : *Les people*, 1986, *Kama Sutra* 1990, *Le Rendez-vous*, 1986, *Situation patamod* en 1997, *Imagina 99* et enfin à partir de 1999, la série des *F.A.E.L.L.*

► Catherine Nyeki

Cette artiste multimédia conçoit et réalise des cédéroms et sites web. Son travail de recherche basé sur le concept de scénographie picturale interactive propose une expérience de chorégraphie onirique à laquelle elle associe un chant mélodique (sa voix retravaillée dans les logiciels de son). Catherine Nyeki participe dès 1991 à Art 3000, première rencontre d'art infographique organisée au Centre Georges Pompidou et en 1992 à l'exposition Universelle de Séville avec la création des images de synthèse pour la sculpture animée *Livre Monde* de Jack Vanarski. Régulièrement sollicitée à montrer ses travaux dans les rencontres et festivals dédiés aux arts électroniques (Faust, Milia, Isea 2000, @rt Outsiders, Ars Electronica à Linz..), Catherine

board

Nyeki expose dans des galeries (Donguy) et institutions (Le Cube à Issy-les-Moulineaux, Espace Landowsky, CICV Pierre Schaeffer, Centre d'Art et de Culture de Talence...). Elle est lauréate de plusieurs prix : 1998 Faust d'or Catégorie art et culture, Prix Möbius France, et son céderom *Micro Univers* est diffusé dans les principales librairies culturelles françaises.

► Victoria Poynder

Réalisatrice, directrice artistique et conceptrice d'œuvres audiovisuelles, Victoria Poynder est avant tout plasticienne. Cette pratique de la peinture, du collage, du dessin et de la photographie est au centre de son travail, et l'a conduite à s'intéresser à l'infographie, quand l'envie lui vint de mettre en mouvement les œuvres qu'elle concevait sur la toile. Cette démarche particulière sous tend tous Ses projets et impose son style, fortement marqué de la présence de matière, de signes ou de pictogrammes empruntés à son travail plastique.

Victoria Poynder étudie les Beaux-Arts à Londres, à la St. Martins School of Art. A son arrivée en France, elle découvre la création d'effets spéciaux sur ordinateur avec Eve Ramboz. Par la suite, elle conçoit une série de films d'animation pour les télévisions : histoire des drapeaux européens *Un Drapeau pour quoi faire ?* ; des génériques d'émissions télévisées *Culture basquet* et *La Une du jour* pour la Cinquième ; *Plan rapproché* pour Ciné toile ; *Les Enquêtes d'Eloise Rome* pour France 2 et des films promotionnels. Victoria Poynder travaille sur la direction artistique de nombreux projets : Site *Volcania*, documentaire pour le Parlement européen, soirée Théma sur l'Alchimie réalisée par Axel Clévenot et l'opéra *Rossignol*, un documentaire consacré à Pinocchio pour Arte.

► Guilhem Pratz

Formé à l'Art Visual School de New York puis à l'Ecole Nationale des Arts Décoratifs de Paris, Guilhem Pratz commence sa carrière comme directeur artistique et réalisateur publicitaire pour diverses agences de communication.

En 1988, il travaille sur la communication visuelle d'un groupement d'architectes & designers. Lauréat de l'Académie Carat Espace en 1990, il réalise alors *Mosaïcum*, le premier panorama européen du design TV qu'il présentera en Europe et aux Etats-unis.

Il travaille dès lors sur habillages et création de génériques pour des chaînes de télévision (France Télévision, CFI, TV, 2M au Maroc, Euronews, Arte...). Il crée en 1991 l'agence de design TV *Zo Design*, puis en 1993 la société *Gaia* qu'il anime avec Yovan Goualc'h. Agence de communication par le design entièrement dédiée aux expressions de l'image en mouvement, sous toutes ses formes, *Gaia* réalise des identités visuelles, habillage de chaînes et de programmes de télévision, décors et scénographies, installations interactives, et conceptions de programmes TV.

► Eve Ramboz

Après des études aux Beaux-Arts de Bergen, en Norvège puis à l'Insas, en Belgique, Eve Ramboz travaille dans le monde entier (Japon, USA, Europe).

Elle se consacre aujourd'hui à la réalisation et la supervision d'effets visuels numériques pour le cinéma et la télévision. Elle intervient sur les clips vidéo de réalisateurs : Mike Lipscombe (Tori Amos, Jamiroquai «*Deep underground*»), Stéphane Sednaoui (Tina Turner, Alain Souchon, Mirwais), Dominique Issermann

Au cinéma, elle apporte sa précieuse collaboration à Peter Greenaway pour *Prospero's book*, *Les Morts de la Seine* et *M for man*, à Fina Torres pour *Mécaniques célestes* ou *Woman on the top*, Roland Joffe sur *Good Bye lover* et *Vatel*, Brian De Palma sur *Mission Impossible*, Steve Baron (Pinocchio). Plus récemment elle réalise les effets spéciaux sur *Intervention Divine* de Elie Souleiman, *Riders* de Gérard Pires ou *Demon Lover* d'Olivier Assayas.

Auteur et réalisatrice depuis 1989, elle crée des films d'animation *L'excision de la pierre de la folie*, *l'Escamoteur*, des installations, *E.I*, *Lumière* et en 1994, *Métamorphose*, film d'art sur les grands travaux du Louvre. Elle fait partie des membres fondateurs de « La Maison », lieu dédié aux effets visuels.

board

► François Schuiten

Ce bruxellois a fait naturellement son apprentissage graphique à l'atelier Bande Dessinée de l'Institut Saint Luc, où il rencontre Claude Renard. En collaboration, ils réalisent deux albums bd : *Aux médianes de Cymbiola* et *Le Rail* parus aux éditions des Humanoïdes Associés. Ils participent aux trois volumes collectifs du *9ème Rêve*. Par ailleurs, avec son frère Luc, François Schuiten élabore le cycle des *Terres creuses* : *Carapaces*, *Zara* et *Nogegon* (éditions des Humanoïdes Associés).

En 1980, lors d'une visite du Palais de Justice avec Benoît Peeters, il visualise un "passage vers un univers parallèle au nôtre"...L'imaginaire des deux amis donne naissance aux *Cités obscures*, long voyage, qui les mène de "Brüsel" à "Mylos", en passant par "Xhystos" et "Urbicande".

Depuis lors, François Schuiten travaille, avec Benoît Peeters, à cette série, publiant successivement *Les murailles de Samaris*, *La fièvre d'Urbicande*, *L'archiviste*, *La Tour*, *La route d'Armilia*, *Le musée A. Desombres*, *Brüsel*, *L'Echo des Cités*, *Mary la penchée*, *L'Enfant penché*, *Le Guide des Cités*, albums récompensés de prix prestigieux et traduits en plusieurs langues. François Schuiten aime aussi s'exprimer dans d'autres domaines artistiques : le réalisateur Raoul Servais lui a confié la conception graphique de deux films: *Gwendoline* de Just Jaeckin et *Taxandria*.

Il est co-auteur de la série en animation de synthèse *Les Quarxs*.

Il a réalisé plusieurs scénographies de prestige : *La Ville Imaginaire* (Cités Ciné Montréal) ; *L'évasion* (Grenoble, Festival du Polar) ; *Le Musée des Ombres* (présenté successivement à Angoulême, Sienne, Bruxelles et Paris) ; le Pavillon du Luxembourg à l'Exposition Universelle de Séville. Toujours à la recherche de nouveaux lieux de passages, il a travaillé à la décoration de la station de métro "Porte de Hal" à Bruxelles et de la station "Arts et métiers" à Paris. Il a réalisé le Pavillon de l'Utopie à l'Exposition Universelle de Hanovre en 2000.

François Schuiten met en place un univers qui lui est propre, cohérent et utopique, s'inspirant en droite ligne des illustrateurs et des architectes du début du XX^e siècle.

► Lolo Zazar

Lolo Zazar est comédien, auteur et réalisateur.

En 1981, Lolo Zazar et deux de ses amis découvrent, avec le film *Vicious Cycle* de Len Janson, la technique de la pixillation – technique qui consiste à filmer image par image des personnages ou des objets dont les déplacements sont entièrement sous le contrôle du cinéaste -. Peu de temps après, ils réalisent, après quelques tâtonnements techniques, *Dernière Edition*, qui obtiendra trois prix au festival de Chamrousse en 1983. Lolo Zazar et Franck Maigne tourneront cinq courts-métrages en pixillation entre 1983 et 1985. Depuis, Lolo Zazar a réalisé ou co-réalise une vingtaine de courts-métrages et des séries pour Canal + : *Zazar Folies*, *Guignol le retour* ; une série pour France 2, l'émission *Taratata* en 1995-96 ; des clips vidéo : *Laissez nous respirer* Florent Pagny en 1988, *La Gosse* de Blues Trottoir en 1991 et *Vivre sans elle* de Allan Théo en 1998. Il travaille actuellement à l'écriture d'un long métrage, toujours avec sa technique prédilection, la pixillation.

Informations pratiques

Cette exposition consacrée au story-board est une production de la SCAM (Société Civile des Auteurs Multimédia), créée en 2003,

board

au sein de son siège parisien, 5 avenue Vélasquez.

Elle est présentée par la Ville de Clermont-Ferrand, au musée d'art Roger-Quilliot dans le cadre du 26^{ème} Festival du Court-Métrage de Clermont-Ferrand, qui se tiendra du 30 janvier au 7 février 2004

- **Lieu**

musée d'art Roger-Quilliot
 Quartier historique de Montferrand
 Place Louis Deteix
 63100 Clermont-Ferrand
 Tél. : (33) 04.73.16.11.30
 Fax : (33) 04.73.16.11.31

- **Vernissage**

en présence des artistes
 jeudi 29 janvier à 19 heures.

- **Dates d'ouverture au public**

30 janvier au 2 mai 2004
 musée ouvert du mardi au dimanche
 de 10h à 18h
 (fermé le 1^{er} mai)

- **Visites commentées public adulte**

Renseignements, réservations
 A l'Office de Tourisme et des Congrès de Clermont-Ferrand,
 Maison du Tourisme, Place de la Victoire – 63000 Clermont-Ferrand
 Tél. : 00 33 4 73 98 65 00
www.clermont-ferrand.com
 Mél : tourisme@clermont-ferrand.com

- **Public scolaire / jeune public**


Préparation à la visite de classes, primaire et secondaire par le Service des publics du marq et l'équipe pédagogique de l'Education Nationale pour les musées d'art.

- présentation de l'exposition aux enseignants
- dossier pédagogique d'aide à la visite disponible sur demande

Contact : Emilie Bion
 médiatrice culturelle du marq
 ligne directe : 04 73 16 11 35
 mél : ebion@ville-clermont-ferrand.fr

- **Tarifs d'entrée au marq**

- Tarif normal : 4 euros
- Tarif réduit : 2,50 euros
- Carte de fidélité : 15 euros –entrées illimitées pendant 1 an-
- Gratuit : jusqu'à 18 ans, carte Cité jeune,
 et tout public les 1^{er} dimanches de chaque mois

 Exposition accessible aux personnes à mobilité réduite

board**▪ Accès**

10) ✈ Aéroport Clermont-Ferrand/Auvergne (10 mn)

* 🚌 Bus urbains T2C :

- lignes N° 1-9-16,

arrêt «musée d'art Roger-Quilliot»

10) mn depuis la Place des Salins)

- ligne 17, au départ de la Gare SNCF, arrêt «musée d'art Roger-Quilliot»
(10 mn depuis la gare)

- ligne 10M arrêt «place de la Fontaine»

* 🚲 Léo vélo :

20 mn depuis Place Renoux (quartier La Jetée)

15 mn depuis la Gare

* Taxi, voiture : 20 mn depuis Jaude

🅐 🅂 **Parkings gratuits** aux abords du musée

Insérer ici le plan d'accès, quartier de Montferrand

Contact presse :

Nathalie Roux
Nathalie Moinard
musée d'art Roger-Quilliot
04 73 16 11 30
nroux@ville-clermont-ferrand.fr

Stéphane Joseph
Scam*
Service de la communication et de l'action culturelle
Tél. : 01.56.69.58.80
communication@scam.fr

board

Calmin Borel
Sauve Qui Peut Le Court-Métrage
La Jetée
Tél. : 04 73 14 73 32
c.borel@clermont-filmfest.com

Sites Internet à consulter :

www.scam.fr

www.clermont-ferrand.fr

rubrique : aimer / musées / marq

www.clermont-filmfest e-mail : info@clermont-filmfest.com].

www.escalles.com



Scam*



La Scam* (Société civile des auteurs multimédia)

La Scam* gère les droits des auteurs, quel que soit le moyen de communication : télévision (hertzienne et numérique, câble, satellite), cinéma, radio, vidéo, multimédia interactif, réseaux.

Les œuvres audiovisuelles (cinéma ou télévision) à caractère documentaire et docudramatique :

- les documentaires de création, grands reportages, évocations, essais, études, récits, portraits, chroniques
- les magazines d'information, les magazines culturels, scientifiques...
- les films d'entreprise.

board

Sont exclus, les prestations dans le cadre du journal télévisé, les débats et tables rondes, les textes de présentation et de liaison, les émissions de service ou de présentation assimilables aux informations télévisées.

Les images nouvelles : vidéo de création, images de synthèse, infographie, collages animés...

Les œuvres multimédias interactives : cédéroms, DVD, réseaux (minitel, Internet, services en ligne...)

Les images fixes : photographies, illustrations, graphismes, dessins...

Les œuvres sonores, non musicales, notamment les documentaires et docudramatiques : les évocations, chroniques, nouvelles, contes, récits, portraits, grands reportages, magazines... Certaines prestations ne sont pas attributaires de droits, telles les animations, textes d'enchaînement sans originalité, émissions de journalisme événementiel, jeux, émissions de services...

Les œuvres écrites : littéraires, journalistiques, scientifiques... la Scam représente les écrivains et les journalistes de langue française pour la reprographie, la lecture et l'adaptation audiovisuelle et radiophonique de leurs œuvres, le prêt public et la copie numérique.