



FESTIVAL DE CANNES
SÉLECTION OFFICIELLE 2023



GEBEKA FILMS PRÉSENTE UNE PRODUCTION EVERYBODY ON DECK

MARS EXPRESS

UN FILM DE JÉRÉMIE PÉRIN

AVEC LES VOIX DE **LÉA DRÜCKER - MATHIEU AMALRIC - DANIEL NJO LOBÉ - MARIE BOUVET - SÉBASTIEN CHASSAGNE**
AVEC LA PARTICIPATION AMICALE DE **MARTHE KELLER**

RÉALISATION JÉRÉMIE PÉRIN SCÉNARIO LAURENT SARRATI ET JÉRÉMIE PÉRIN ADAPTATION ANTOINETTE MIKSEL ROBERT ADAPTEUR BRUNO GUILLET FRED AVILLÉ ET PHILIPPE MONTHÉRY ADAPTATION ANTOINETTE MIKSEL MARCEL LÉ MINOUX EN ASSOCIATION DE PRODUCTION LAETITIA NUBOUIN DÉVELOPPEMENT WALS RODIN HANNE GALVÉZ NICOLAS CAPITAINE CRÉDITS COMPOSITING CYPRIEN NOVIÈRES CHRISTELLE SOUTIF
 MONTAGE LÉA DESLÈS SONNAGE DESIGN FANNY BROCCOTEAU MONTAGE MATHIEU BALLAPORTA ÉVALUATION GREGOIRE LESTOURGIE PRÉSENTATION DÉVELOPPEMENT DOBER CRESTÉ PRODUCTION DÉVELOPPEMENT MARC JOUSSET STYLING JAS SOUS BIEN CONTENT BEAUX ET BIEN HABILLÉS GAO SHAN PICTURES BOBBELINE FILMS AMPOLX TITRA STUDIOS WIL STUDIO UNE PRODUCTION EVERYBODY ON DECK EN COPRODUCTION AVEC
 JE SUIS BIEN CONTENT EVJ PRODU PLUME FINANCE FRANCE 3 CINÉMA SHINE CONSEILS GEBEKA FILMS AMPOLX AVEC LE SOUTIEN DE CANAL+ CINE+ AVEC LA PARTICIPATION DE FRANCE TÉLÉVISIONS AVEC LE SOUTIEN DU CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE DE LA RÉGION RÉUNION DE PICTANOVY AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION HAUTS-DE-FRANCE DE LA RÉGION GRAND EST DE STRASBOURG
 EUROMETROPOLIS DE LA RÉGION NOUVELLE-AQUITAINE DE MAREUILS DU DÉPARTEMENT DE LA CHARENTE EN PARTENARIAT AVEC LE CNC LA PRODIGE L'ANGOLA LA SAGEMA DISTRIBUTION FRANCE GEBEKA FILMS PARTIE INTERNATIONALE AMPZ FILMS CO-PRODUCTION ON DECK - JE SUIS BIEN CONTENT - EVJ PRODU - PLUME FINANCE - FRANCE 3 CINÉMA - SHINE CONSEILS - BEAUX FILMS - AMPOLX - GAO SHAN PICTURES - BOBBELINE FILMS - TITRA STUDIOS - WIL STUDIO - GEBEKA

Propriété



Lycéens et apprentis au cinéma
Fiche élève | Région Grand Est

Soutenu par



Un polar d'anticipation

Au **XXIII^e siècle**, la Terre est usée par les guerres, la surpopulation et la raréfaction des ressources. D'importants mouvements sociaux désignent les robots comme responsables de ce sort. Ils fournissent une main d'œuvre d'esclaves technologiques, concurrence déloyale au travail humain.

À l'opposé, des mouvements dits « émancipationnistes » réclament la libération de toutes formes d'Intelligences Artificielles bridées dès leur conception pour rester sous le contrôle des humains.

Loin de la misère terrestre, des « Martiens » privilégiés vivent dans la « ville idéale » de Noctis, une colonie prospère. Transport, police, médecine sont assurés, dans ce paradis ultra libéral, par des entreprises privées dont la gouvernance fait office de nation. Les premiers explorateurs qui ont développé cette colonie martienne vivaient dans des bases souterraines. Ce « vieux Noctis » troglodyte est aujourd'hui largement à l'abandon et dangereux.

Aline Ruby, détective privée obstinée, et Carlos Rivera son partenaire androïde, voyagent entre la Terre et Mars. Une nouvelle affaire va les conduire à s'aventurer dans les entrailles de Noctis, la capitale martienne, à la recherche de Jun Chow, une étudiante en cybernétique disparue. Elle aurait déplombé (débridé) un robot pour le « libérer », ce qui est strictement interdit par la loi.

Au fil de leur enquête, les deux détectives seront confrontés aux plus sombres secrets de leur cité : ses institutions corrompues, ses trafics et les magouilles des toutes puissantes corporations. Mais des tueurs cyber-augmentés ont eux aussi pris pour cible Jun Chow. Aline et Carlos se lancent dans une course désespérée pour sauver cette jeune femme qui, sans le savoir, détient un secret capable de menacer l'équilibre précaire sur lequel repose leur civilisation.

Jérémie Périn, réalisateur

Jérémie Périn, diplômé de l'école de l'image des Gobelins à Paris en 2000, travaille ensuite pour divers studios d'animation, en acquérant une solide expérience en storyboard, layout (travail de mise en scène préparatoire à l'animation), compositing (effets spéciaux et assemblage final des images), et design (style et modèles graphiques d'un film). En 2004, il passe à la réalisation de courts métrages. Il participe au développement des films *Le Chat du Rabbín* et *Sardine de l'Es-pace*. En 2009, il réalise le générique d'introduction du film *Gainsbourg - Vie Héroïque* et son nom devient définitivement une nouvelle référence avec son clip *Truckers Delight* pour le groupe Flairs. En 2016, l'écriture et la réalisation de la série *Lastman* le consacrent au sein de l'animation adulte, en France et dans le monde.

Quelques personnages



Aline Ruby

Détective privée, solitaire en quête de vérité, elle est le personnage idéal pour découvrir ce monde neuf qu'est la colonie martienne de Noctis. Elle lutte en secret contre son alcoolisme, dû à un passé violent d'ancienne militaire sur Terre et à sa grande solitude dans cette société trop déshumanisée.



Carlos Rivera

Décédé à 34 ans, Carlos a eu la prévoyance de souscrire à une assurance lui garantissant une résurrection rapide. Aline est associée à un androïde, à l'image et contenant les souvenirs de son ami Carlos. Mais cette « personne » est-elle Carlos ?

Chris Royjacker

Président de Royjacker Industry, une puissante compagnie sur Mars. Idéaliste à l'esprit rebelle, il était autrefois engagé dans l'armée où il s'était lié d'amitié avec Aline et Carlos.



Béryl

L'assistante IA de Chris Royjacker a un fort sens moral et un grand sens des responsabilités. C'est la meilleure amie d'Aline. Leurs rencontres chaleureuses contrastent avec l'apparence de Beryl : un hologramme géométrique en lévitation !



Roberta Williams

L'une des meilleures hackeuses de son temps. Rebelle, libre d'esprit, elle est l'une des figures du mouvement « Émancipateur ». Leur objectif : libérer toutes les IA asservies par l'homme.

Les pièces d'un polar

Un crime

Une jeune étudiante en cybernétique a disparu, sa colocataire a été assassinée et des robots sont mystérieusement déplombés. Par qui ? Pourquoi ?

Des enquêteurs

Aline et Carlos, deux détectives, observent, interrogent, procèdent à des déductions, pour élucider le mystère.

Du suspense

L'histoire doit tenir en haleine jusqu'au bout. Le suspense de *Mars Express* débute dès les premiers plans du film avec un mystérieux personnage qui pénètre dans un appartement... La tension ne quittera plus le spectateur.

Des indices

Disséminés au fil de l'histoire, ils permettent au spectateur de résoudre l'énigme parallèlement aux détectives. Que sont ces cachets retrouvés dans la chambre des étudiantes, et ces insectes qui rôdent ? Des coups de feu ont été entendus...

De fausses pistes

Qui sont vraiment Roberta Williams, Chris Royjacker ? On est sûr d'avoir débusqué le coupable, quand un indice, une révélation, réduisent la théorie à néant ! C'est le jeu du film policier : entraîner le spectateur dans la mauvaise direction, provoquant de nouveaux rebondissements.

Des lieux emblématiques

Le film noir fait souvent de la ville un vrai personnage. L'intrigue de *Mars Express* se déroule principalement dans Noctis, cité martienne ultramoderne. En écho à l'histoire, on déambule de bureaux au sommet de gratte-ciels jusqu'aux souterrains sombres et glauques de la cité primitive.

Mars Express est un polar noir

C'est un film policier : une détective poursuit une enquête suite à un crime et beaucoup de mystère. C'est aussi un film dit « noir », caractérisé par son atmosphère sombre, des personnages torturés, à la morale parfois ambiguë. Ses intrigues complexes sont des critiques politiques de la société.

Des composants de science-fiction

Une épopée spatiale

Dans *Mars Express*, les Terriens ont colonisé la planète rouge et des voyages réguliers s'opèrent entre les deux astres.

Une dystopie

Contrairement à l'utopie qui imagine la meilleure des sociétés, les auteurs de science-fiction* envisagent des extrémités possibles où pourraient mener dans le futur, les dérives de notre présent. *Mars Express* pose les questions des menaces environnementales, du surdéveloppement technologique ou de la suprématie d'entreprises ultralibérales sur le pouvoir politique, la démocratie.

Des robots

Dans les récits de SF, le robot est si sophistiqué qu'il en devient un double de l'homme. Après Carl de *2001 : l'odyssée de l'espace* ou *Terminator*, les cyborgs de *Mars Express* sont-ils encore des machines, ou déjà des post-humains, d'autres êtres à respecter en tant que tels ?

Un style cyberpunk

Dans une esthétique urbaine noire, de chaos, le cyberpunk suggère une critique de la société capitaliste, dominée par l'économie. Le héros est un révolté qui échappe à l'ordre social et le transgresse. *Matrix* (1999), *Ghost in the Shell* (1995) sont des films cyberpunks.

Un film d'animation

2D et 3D

- Le dessin animé en 2D (en deux dimensions) tracé à la main a été choisi pour donner vie aux personnages humains.

- L'animation numérique 3D, très assistée par les calculs complexes de machines, est utilisée dans le film pour mettre en mouvement les robots et les véhicules.

Les deux techniques cohabitent dans une image hybride, en cohérence avec l'histoire.

Les tracés à la main, sensibles, avec leurs petites imperfections, contrastent avec l'animation numérique 3D, plus « froide », qui respecte parfaitement les formes et les volumes. Les robots sont ainsi représentés comme clairement distincts des humains.

Influences japonaises

Mars Express s'inspire de grands noms de la « janimation » comme Katsuhiro Ôtomo, le créateur d'*Akira*, Mamoru Oshii (*Ghost in the shell*) ou Satoshi Kon (*Paprika*).

On y retrouve les thématiques SF cyberpunk. Se ressent aussi l'influence dans la mise en œuvre de techniques très efficaces d'animation et de mise en scène.

Pour un gain de temps d'exécution, l'animation est soignée mais volontairement limitée. Cette simplification est compensée par de nombreux plans très courts, particulièrement dans les scènes d'action, pour garder du rythme et ne pas risquer d'ennuyer le spectateur.

Découpage d'une scène d'action

Observez cette suite d'une quinzaine de plans, du début du film. Ils illustrent parfaitement l'économie de moyens au service de l'efficacité de l'action. Un fin dosage entre mouvements choisis des personnages, de la caméra et durée des différents plans, crée le rythme du film. Certains plans sont très animés, avec un rendu fluide car le mouvement est important pour comprendre l'action ou l'émotion du personnage. D'autres plans n'ont aucune animation. Toute l'intensité de la scène est dans le cadrage, le mouvement de caméra. L'image figée renforce un effet de temps suspendu, une tension (et permet de surcroît une économie de temps d'exécution).

La durée des plans varie : les temps calmes ou de tension sont relativement longs et dépassent les 4 secondes. Dès que l'action s'accélère, les plans se raccourcissent et s'enchaînent entre une demi-seconde et deux secondes maximum.



Plan 1

2,5 secondes

Plan moyen, frontal

Léger travelling vertical

Animation fluide d'Aline



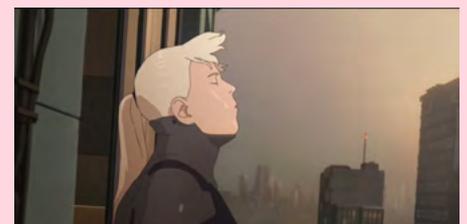
Plan 2

1 seconde

Gros plan, contre-plongée

Panoramique vers la droite

Animation fluide du retournement



Plan 3

4 secondes

Plan rapproché

Panoramique vers la droite

Animation fluide avec le vent dans les cheveux

* Science-fiction : genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espaces-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes. (Dictionnaire Larousse)

**Plan 4**

4,5 secondes

Travelling vertical, plongée

Changement du point de netteté de la margelle vers la foule en bas

Pas d'animation

**Plan 5**

5 secondes

Raccord travelling vertical, plongée

Changement du point de netteté de la tête ensanglantée vers la foule

Pas d'animation

**Plan 6**

3,5 secondes

Plan large, fixe, en contre-plongée

—

Animation simple d'Aline au loin

**Plan 7**

1,5 seconde

Plan moyen en plongée

Panoramique droite et gauche

Animation fluide

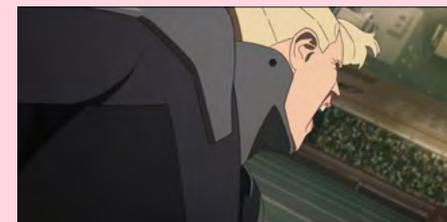
**Plan 8**

0,5 seconde

Gros plan

Léger panoramique gauche

Animation fluide

**Plan 9**

1,5 seconde

Plan rapproché en plongée

Léger panoramique droite

Animation fluide (cheveux au vent)

**Plan 10**

2 secondes

Plan large, frontal

Travelling vertical

Déplacement sans animation

**Plan 11**

0,5 seconde

Gros plan, frontal

Tremblement caméra

Peu d'animation

**Plan 12**

3 secondes

Plan moyen en contre-plongée

Travelling vertical haut-bas

Lem : déplacement sans animation

**Plan 13**

1,5 seconde

Plan moyen, contre-plongée

Travelling vertical bas-haut

Pas d'animation

**Plan 14**

3 secondes

Plan rapproché fixe, plongée

—

Animation fluide de Lem

**Plan 15**

2 secondes

Plan rapproché fixe, contre-plongée

—

Pas d'animation

Rédacteur : François Lignier