

QUE PRODUIT-ON EN 2025 SELON ÉCRAN TOTAL ?

Cela fait maintenant quatre ans que nous vous proposons ce tour de piste des productions listées par Écran Total dans leur numéro de décembre dédié à l'animation. Quatre années durant lesquelles certains projets que nous avions repérés ont été repoussés aux calendes grecques, d'autres réalisés, certains malheureusement disparus, et certains toujours en quête de financement pour pouvoir être produits. Nous retrouvons ainsi parfois, d'une année sur l'autre, des projets déjà repérés les années précédentes. Certains ont bien évolué et valent la peine d'être rementionnés. Les projets pour lesquels la France n'est pas productrice déléguée ne seront cependant pas intégrés, c'est-à-dire les œuvres de commandes (courts, clips, pubs etc.), car les productrices françaises n'en sont que les fabricantes, donc pas responsables de la bonne tenue de ces productions.



Les Intervalles



@LesIntervalles



@les_intervals



@lesintervalles.bsky.social



@LesIntervalles

RÉSUMÉ

La plupart des séries et longs-métrages que nous sélectionnons sont encore à l'état de développement. Ils ont le temps d'évoluer, en bien comme en mal, et à défaut d'avoir à chaque fois des visuels ou un trailer (comme c'est le cas pour le Cartoon Movie et le Cartoon Forum) nous devons nous contenter du pitch. Il faut par ailleurs noter que ces derniers sont parfois quelque peu succincts, voire carrément flous, et qu'il est alors difficile de déterminer de l'intérêt potentiel du projet quand on a l'impression de lire une énième histoire de tranche de vie avec une pointe de magie pour apprendre aux enfants à grandir. Nous espérons malgré tout que notre sélection vous donnera envie de rejoindre certaines productions, ou de développer vos propres projets.

En plus de notre sélection, un petit tour statistique du propriétaire s'impose : quelles sont les répartitions générées entre les réalisatrices, auteurices graphiques et littéraires, et selon les techniques, formats et cibles ? Quelles sont les dernières tendances en termes d'audience visée, de techniques d'animations et d'adaptations ?

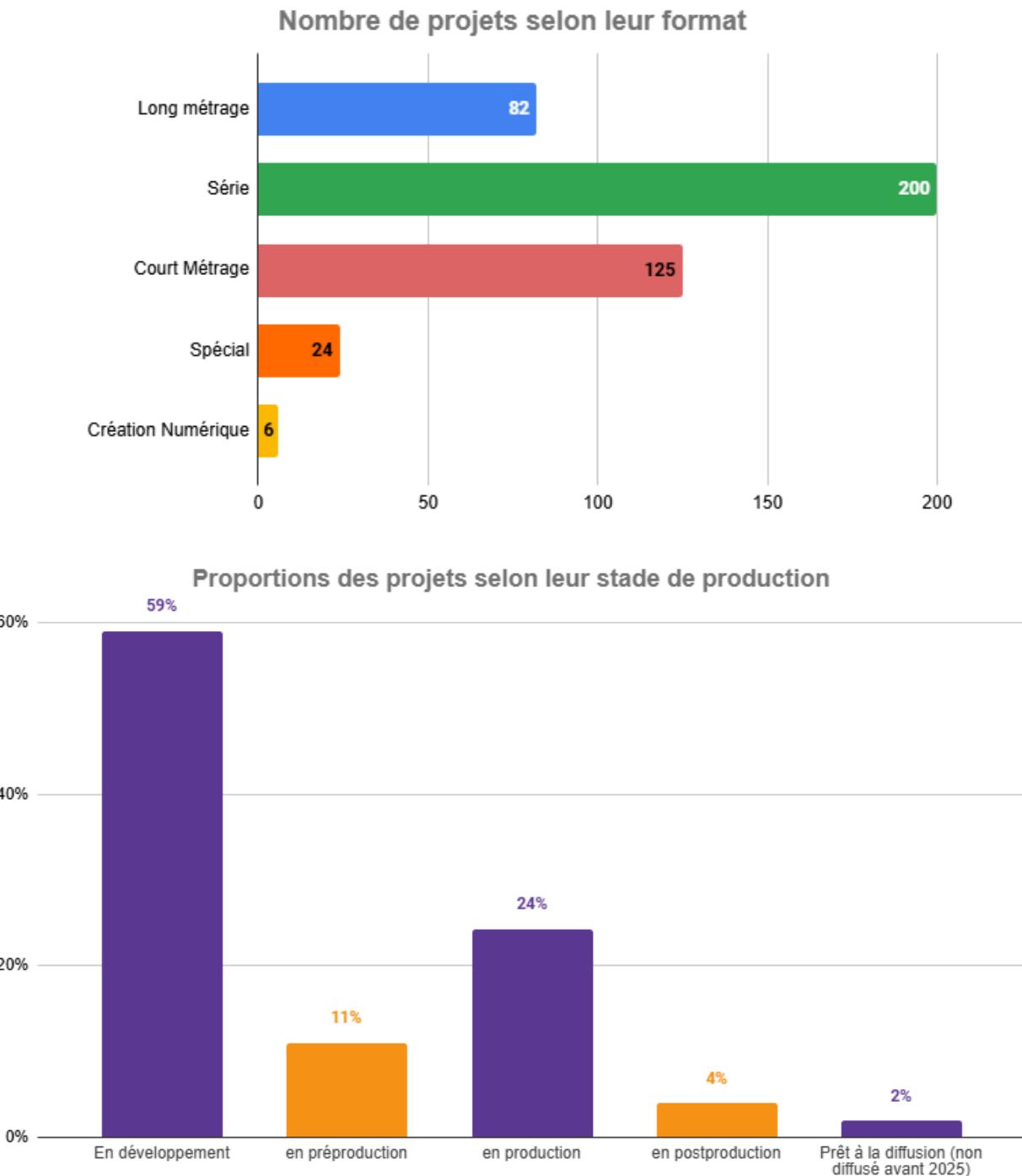
Combien de suites et de nouveautés dans les séries ? Combien de projets listés en développement, préproduction, production pour l'année à venir ? À l'aide de ces quelques chiffres, on pourra relever les types de récit qui ont le vent en poupe.

Les inquiétudes que nous formulions début 2024 lors de notre dernier rapport sur les productions présentées dans le Hors Série Spécial Animation d'Écran Total se sont malheureusement confirmées : Team TO et Cyber Group Studios sont en redressement judiciaire, l'un avec un repreneur déjà annoncé, l'autre encore en attente ; le studio malouin O2O a fermé et la quantité de productions a continué à décroître. Mais cette mauvaise passe ne sera pas éternelle, et les productrices continuent de développer projets de séries, courts et longs-métrages, en tentant de profiter de cette crise pour toucher de nouveaux publics.

On compte 436 œuvres listées dans ce numéro, une centaine de plus que l'année précédente, avec déjà 11% des projets en pré-production et 24% en production. Un peu d'emploi pour l'année à venir donc. Sur l'ensemble des projets listés, 59% sont en développement : ils pourraient entrer en pré-production et production durant l'année 2025, tout comme ils pourraient nécessiter un temps de développement supplémentaire. En parallèle, 37% des contenus référencés affichent qu'ils seront encore en cours de production en 2025, 29% et 10% restant respectivement à 2026 et 2027. Il y a par ailleurs des chances que de nouveaux projets ne soient pas encore listés mais entrent en développement d'ici la fin de l'année 2025. Nous vous invitons à checker notre boîte noire pour retrouver le détail des statistiques liées aux projets.

FORMATS

Si le nombre d'œuvres présentées est plus important que l'année passée, le nombre de séries a notoirement baissé, passant sous la barre symbolique des 200 productions annuelles. Outre la réduction du nombre de séries listées, on compte légèrement plus de courts-métrages qu'en 2024, les réseaux de productions et diffusions de ces derniers étant le plus souvent séparés de ceux des séries et des longs-métrages, et potentiellement moins impactés par la crise que ces deux autres formats.

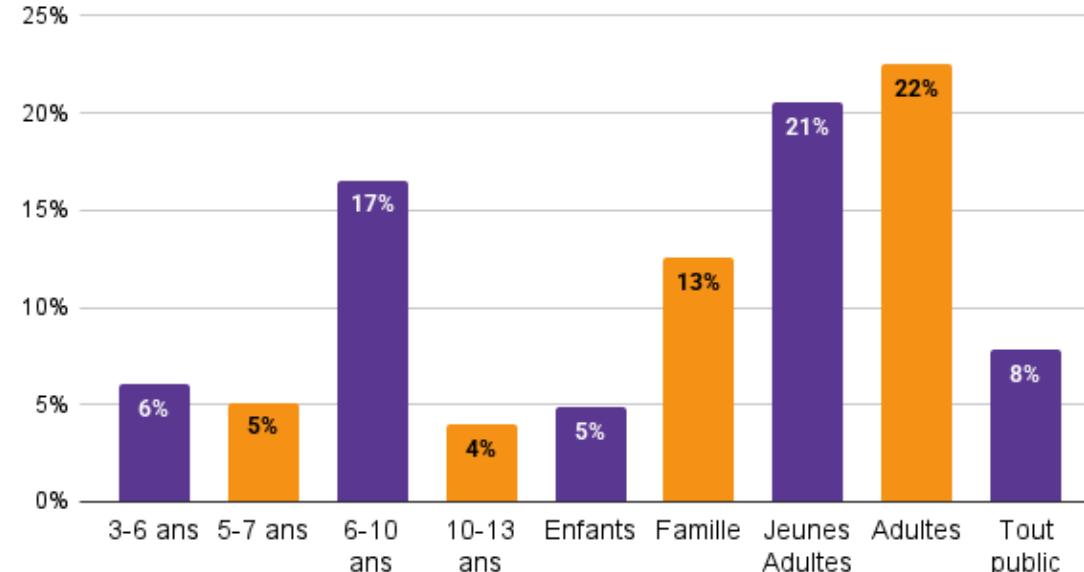


CIBLES

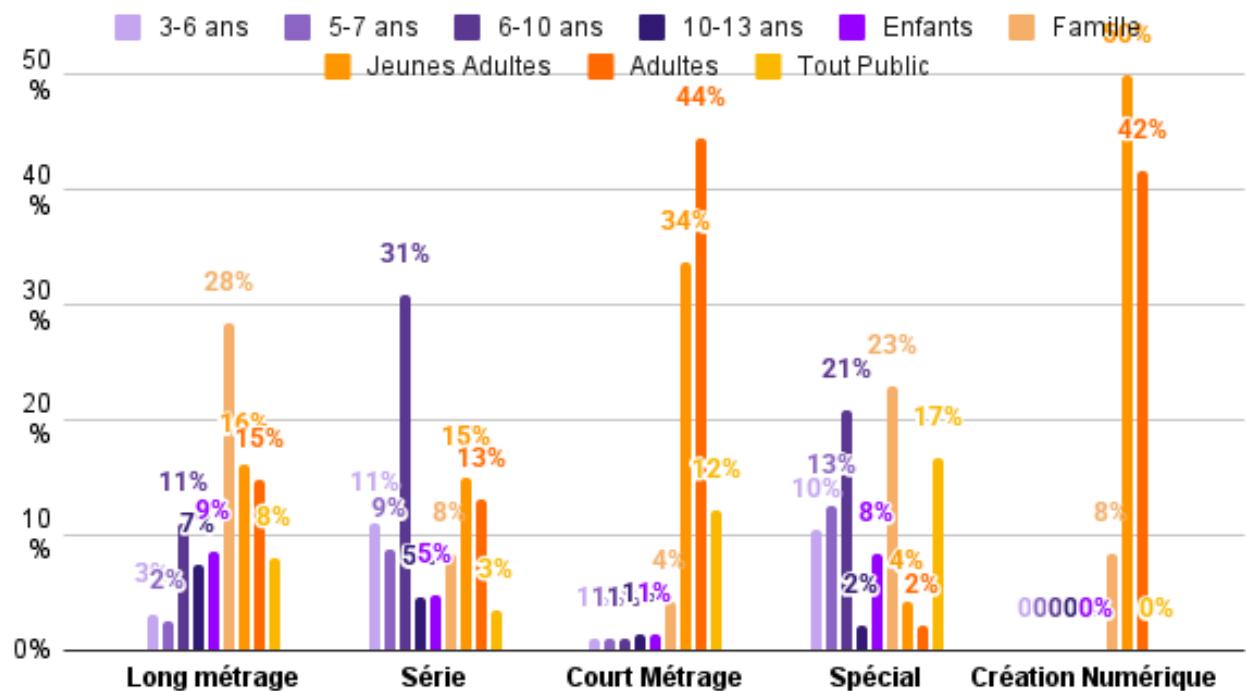
Comme nous l'avions déjà remarqué lors des derniers Cartoon Forum et Cartoon Movie, la production française s'ouvre à un public jeune adulte et adulte, nouvelle cible qui va dépendre de nos diffuseurs et distributeurs pour s'élancer sur le marché. On attend toujours la reconnaissance d'une cible adolescente, puisqu'entre 13 et 18 ans, on ne trouve aucun projet.

On compte de plus en plus de projets jeunes adultes et adultes, au-delà des courts-métrages, et même au-delà du format capsule en série, auquel ces cibles étaient surtout astreintes jusque-là. En long-métrage, la cible familiale reste malgré tout majoritaire, tout comme les 6-10 ans en série. Nous ne pouvons que déplorer des catégorisations aussi floues des publics, surtout jeunesse, dont les envies et capacités d'appréciation des œuvres évoluent très vite.

Proportions de projets selon leur public cible



Proportions des cibles des projets selon leur format

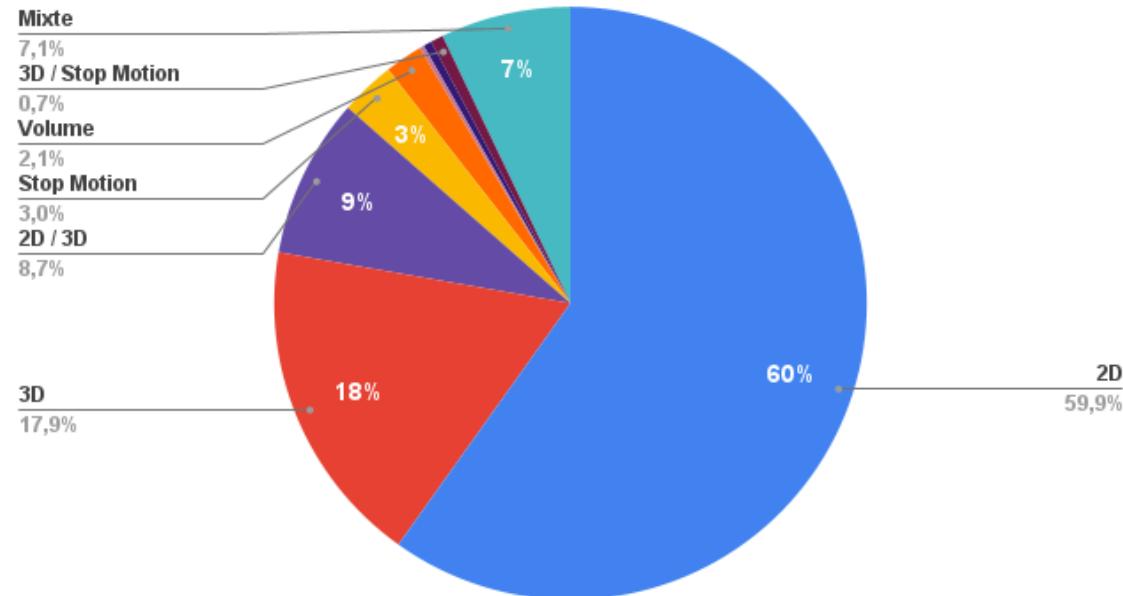


TECHNIQUES

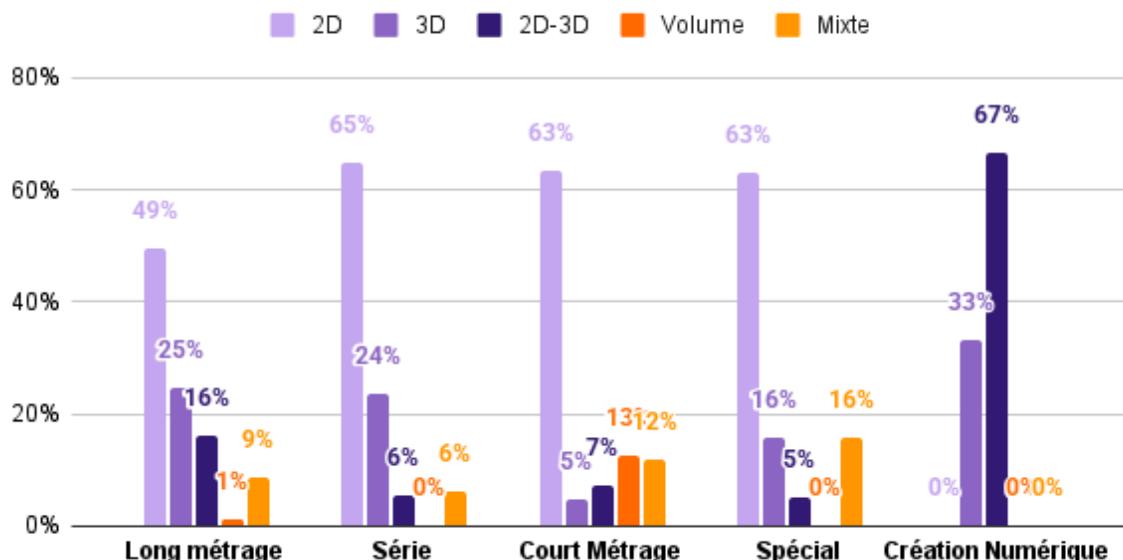
On pourrait croire, vu les énormes productions 3D qui sortent en salle, de chez Mikros, Mediawan et Illumination, qu'il n'y a plus beaucoup de place pour la 2D sur le marché. Elle est pourtant toujours majoritaire, quel que soit le format (outre la création numérique). Elle a même gagné quelques points sur la 3D dans les projets listés cette année, que ce soit en série ou en long-métrage.

Les mélanges de techniques 2D et 3D ont quant à eux réduits, probablement du fait de leur coût plus élevé. Les projets en volume (stop motion, papier découpé, écran d'épingles etc.) sont toujours présents en court-métrage. Aussi, entre la sortie du dernier Claude Barras, "Sauvages", en 2024, et celle du nouveau film d'Adam Elliot, "Mémoires d'un escargot", en janvier 2025, les longs-métrages en volume, peu nombreux, continuent néanmoins d'exister.

Proportions de projets selon leur(s) technique(s) d'animation



Proportions des techniques d'animation des projets selon leur format



DURÉES

Vu le coût d'un film d'animation, on ne compte pas de longs-métrages dépassant les 1h30. La majorité d'entre eux sont annoncés avec une durée allant de 1h10 à 1h20. En série, les projets d'épisodes de 22 à 26 minutes se multiplient, parfois avec un nombre d'épisodes restreints. Ce sont les 6-10 ans qui en profitent le plus, nous pouvons donc espérer un retour des séries feuilletonnantes à terme sur nos écrans. En parallèle, on compte beaucoup de projets de séries capsules, encore en majeure partie à destination du public jeune adulte et adulte, mais également pour les 3-6 ans et 5-7 ans. La durée classique reste l'épisode de 11 minutes, encore la plus fréquente à ce jour.

PARITÉ

L'animation est un médium lent, qui met des années entre le début d'un développement et la diffusion du film. Il est aussi lent à évoluer sur les questions de parité. Les femmes aux postes clés (réalisatrices, autrices littéraires et autrices graphiques) ne sont pas également représentées selon les formats, les cibles et les techniques d'animation utilisées. Ainsi, la 3D semble être toujours une chasse gardée masculine, avec 76% de réalisateurs, là où les femmes sont majoritaires à la réalisation en volume à 56%. Sachant que cette technique concerne surtout les courts-métrages, donc des budgets et diffusion bien moindres, c'est à se demander si les producteurices ne craignent pas de laisser des projets ambitieux à des réalisatrices. Idem pour les œuvres en techniques mixtes (autre que 2D / 3D) qui touchent beaucoup de formats capsules et de courts.

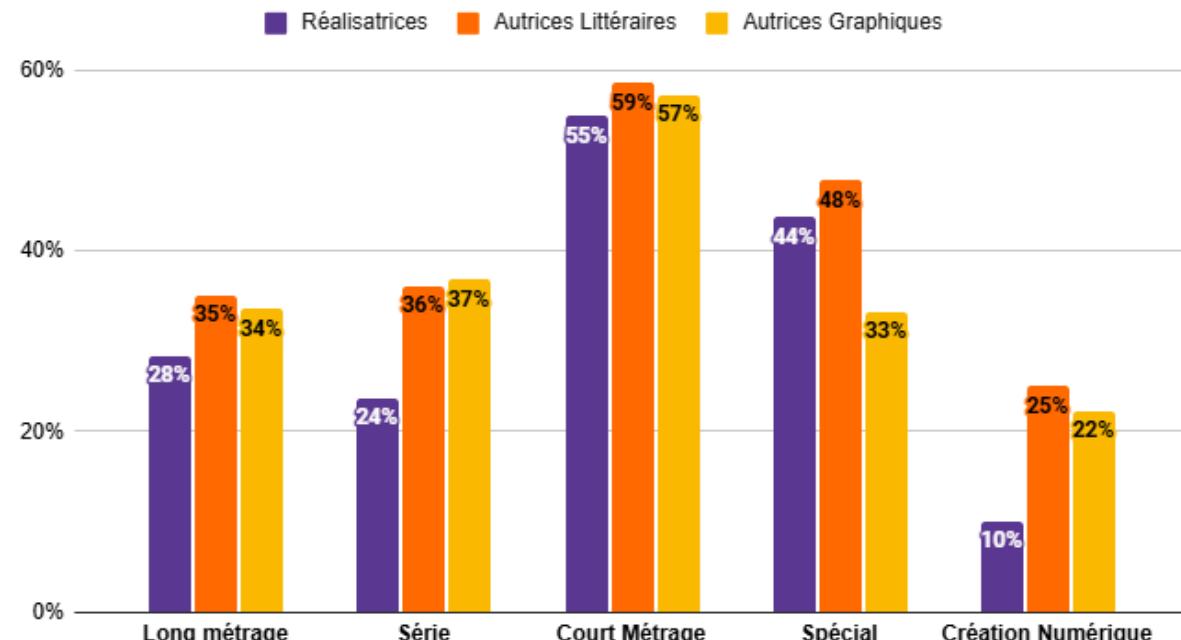
Parmi les réalisatrices, les femmes sont, tous formats et techniques confondus, 34%, en réalité surtout présentes sur le court-métrage et dans une moindre mesure en série et en long-métrage. Les autrices littéraires et graphiques s'en sortent un peu mieux, même si longs et séries sont encore loin de la parité.

Si on rentre dans le détail des formats et des cibles, on observe que les séries preschool (3-6 ans), sont l'une des deux seules catégories où les réalisatrices approchent des 50%. L'instinct maternel, probablement (sic). Elles sont aussi présentes sur les séries adultes (44%), ce qui s'explique par leurs budgets souvent moindres mais aussi, et c'est plus encourageant, par une diversification des sujets abordés dans les séries adultes, qui permettent à des réalisatrices de s'exprimer plus librement. Mais pour la majorité des séries listées, à destination des 6-10 ans donc, on ne compte que 11% de réalisatrices. Les projets les plus nombreux, visibles et aisés à produire leur sont donc encore peu accessibles.

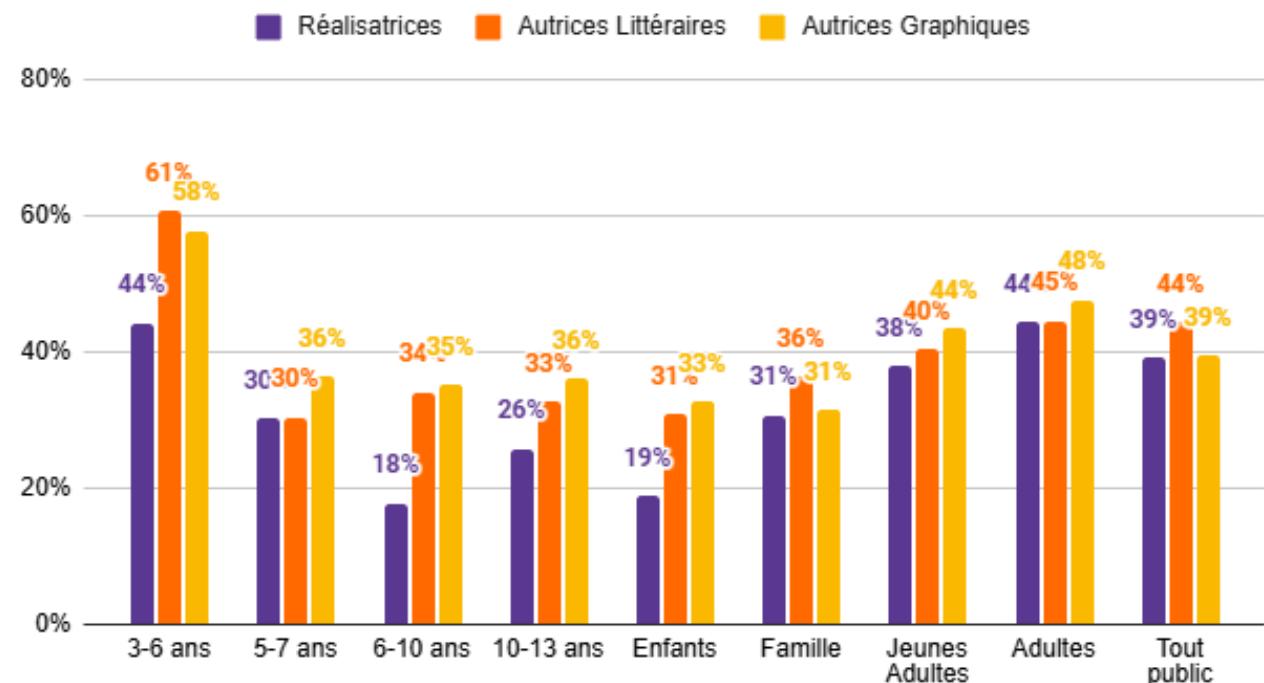
En long-métrage, les cibles n'amènent pas un découpage aussi précis : pour le public famille, le plus fréquemment représenté, elles sont 31% de réalisatrices, puis, autre audience très porteuse, jeunes adultes et adultes comptent respectivement 21% et 22% de réalisatrices. Autant dire qu'on n'a pas fini de lutter pour voir plus de réalisatrices sur grand écran.

Si l'évolution reste positive sur le long terme, comparée à la décennie dernière, elle n'est pas durablement encouragée dans le secteur. La plupart des projets listés étant encore à l'état de développement, ils ont donc encore le temps de changer de personne à la réalisation et à l'écriture. La place des femmes n'est pas encore sécurisée sur nos productions.

Proportions de femmes aux postes clés des projets selon leur format

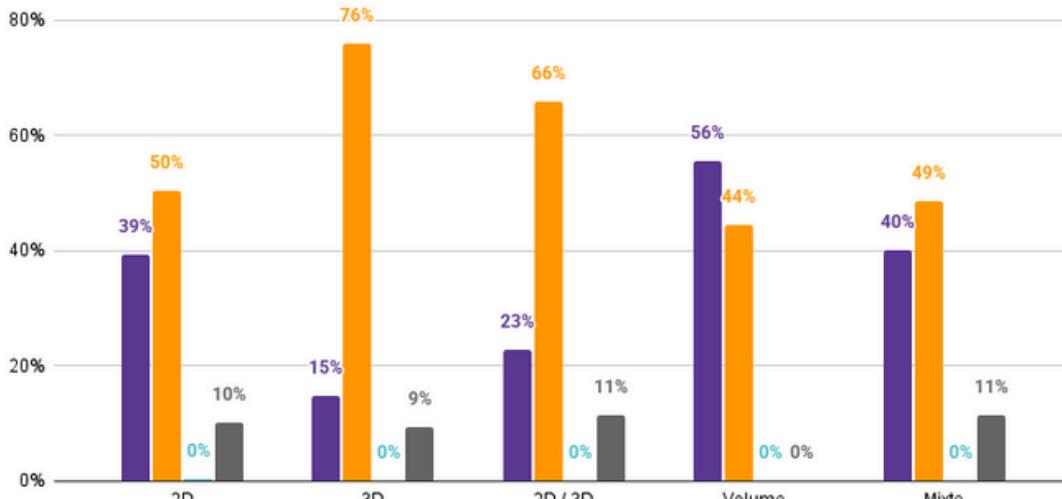


Proportions de femmes aux postes clés selon la cible des projets



Proportions générées des réalisatrices selon la technique d'animation des projets

Réalisatrices Réaliseurs Réalisatrices N/A



Proportions de réalisatrices

N/A

9,6%
Non-binaire / Autre

0,2%

Femme

33,9%

10%

34%

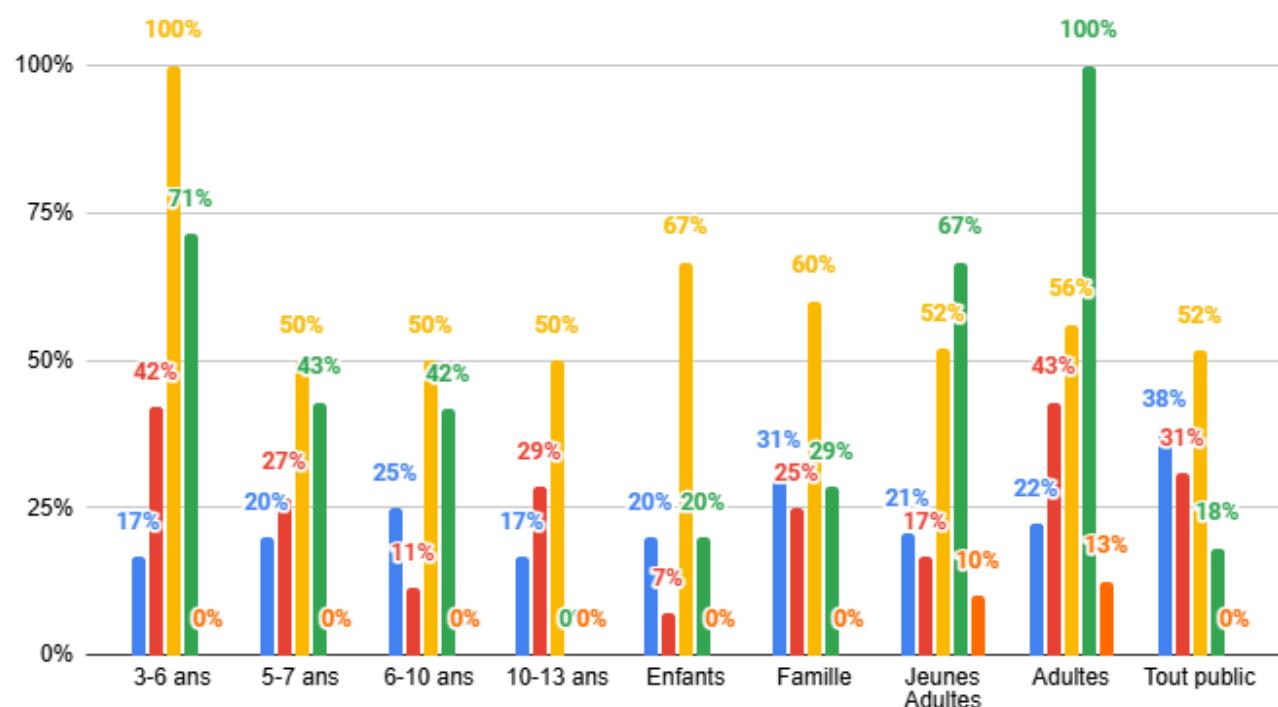
Homme

56%

56,4%

Proportions de réalisatrices selon les formats et cibles des projets

Long-métrage Série Court-métrage Spécial Création Numérique



LES TENDANCES SCÉNARISTIQUES DU MOMENT

En long-métrage, les histoires de quêtes sur de longues distances sont toujours en vogue, qu'il s'agisse d'enfants ou d'oiseaux, de migration choisie ou forcée, pour retrouver un être cher disparu par exemple. Ce sont des tropes d'écriture qu'on retrouve dans nombre de pitchs. Quelques récits historiques à hauteur d'enfant également, dont nous espérons qu'ils auront été bien documentés en amont pour ne pas lisser voire déformer l'Histoire afin de la rendre accessible aux plus jeunes. Cela dit, on voit encore peu de personnes issues des cultures minorisées représentées en tant qu'auteurices littéraires, graphiques ou réalisatrices. À l'inverse, on voit beaucoup d'hommes à l'écriture et à la réalisation pour des récits féminins.

En série, si les projets jeunes adultes et adultes n'ont jamais été aussi nombreux, ils sont encore en majorité restreints à ces formats capsules, de une à sept minutes l'épisode, et donc fort probablement destinés à une diffusion web. On a déjà vu de beaux succès sortir du lot pour ce genre de production,

comme "Les Kassos", "Libres!" ou "Samuel", mais ils se noient le plus souvent dans la masse des contenus disponibles en ligne ou sont englués dans la communication dépassée et ralentie de nos chaînes TV traditionnelles. La tendance du moment tient à proposer des épisodes tranches de vie au format capsule, avec des personnages en crise existentielle quotidienne. Ce sont souvent les mêmes classes sociales, blanches, moyennes, voire CSP+, qui sont représentées.

Dans les séries jusqu'à 6-10 ans, on retrouve encore beaucoup de tranches de vie avec une incursion magique ou surnaturelle, beaucoup de "apprendre à grandir" et quelques quêtes. Mais comme dit précédemment, nous n'avons que le pitch sous les yeux. Bien exécutés, racontés et designés, ces projets pourraient malgré tout ne pas se réduire à ces tropes d'écriture.

On trouve un certain nombre de pitchs tournés autour d'extraterrestres, pour représenter l'autre, l'étrange, l'inadapté,

ou tout simplement pour situer l'action dans l'espace. C'est au choix. Également, le sujet des vacances, que ce soit dans une colonie de vacances, chez la famille ou dans un endroit inhabituel, est un trope qu'on retrouve beaucoup dans les séries pour du 6-10 ans. Les classiques "super pouvoir, en veux-tu, en voilà" restent constants, avec des super méchant·es, des super héroïnes, des supers ordinaires avec ou sans cape.

En plus des habituelles adaptations de BD jeunesse, on trouve quelques propositions d'adaptations de romans, mais en visant un public plus jeune que celui des œuvres d'origine (6-10 ans au lieu de 10-13 ans). Il est nouveau dans le secteur de voir autre chose que des adaptations de bandes dessinées, qu'elles soient patrimoniales ou récentes. Le roman jeunesse a beaucoup à offrir, et nos producteurs ont tout intérêt à tenter d'alpaguer le public préadolescent et adolescent grâce à des adaptations de romans, webtoons, BD et mangas qui leur sont destinés.

SÉLECTION DE PROJETS REMARQUÉS

SÉRIES

• NAYA IN MAKOKO

Naya est une petite fille de dix ans qui vit avec sa maman et Muki, son furet de compagnie. Un jour sa mère reçoit une lettre lui disant qu'elles héritent d'une maison à Makoko, un quartier haut en couleurs de Lagos au Nigeria. La famille du papa de Naya, décédé lorsqu'elle était toute petite, vient du Nigeria. Naya et sa maman partent pour Lagos, un voyage qui va permettre à Naya de découvrir toute une partie de sa famille, et surtout toute une partie d'elle-même qu'elle ne soupçonnait pas. Au fil de ses aventures à Makoko, Naya va s'ouvrir aux autres et au monde... (Zephyr Animation)

Le pitch de découverte de soi dans l'enfance n'est en soit pas des plus originaux, mais les designs de Violetta Pavlovskaia et la localisation et cadre de narration rendent le tout particulièrement enthousiasmant. Il ne manque qu'une réalisatrice qui connaît bien le Nigéria aux manettes pour compléter le tableau.



• ONCE THERE WAS...

Once There Was... est une série dont chaque épisode traite d'une catastrophe générée par l'action humaine et ayant entraîné la disparition complète ou partielle d'un élément naturel. À travers le regard singulier d'un ou plusieurs personnages et de ses rencontres, nous découvrons comment une société fait face au péril environnemental, comment elle peut parfois se reconstruire, quels enseignements elle tire de la catastrophe, et quels moyens elle déploie concrètement pour développer une résilience sociale et écologique. (Bagan Films)

Une série au sujet original et pas évident à traiter, qui se laisse le temps avec des épisodes de 26 minutes. Sans avoir beaucoup de détails sur lesdites catastrophes, leur localisation et sans s'attendre à un pamphlet anti-capitaliste, nous espérons que la série ne mettra pas juste en avant des initiatives individuelles ou extrêmement locales et ne fera pas l'erreur de tomber dans un green-washing facile à vendre.



© Bagan Films



• SEVENS

À 12 ans, Rose peine à trouver sa place, encombrée par son corps trop grand et ses émotions à fleur de peau. Elle ne sait pas quoi faire d'elle... jusqu'au jour où elle découvre le rugby à 7 à la télévision. Elle va alors se mettre en tête de créer une équipe dans son collège. Pas facile pour 7 ados en pleine construction d'apprendre à jouer et à faire corps ensemble. Le rugby va les aider à grandir... (Girelle Productions)

Il est si rare de voir des séries sportives féminines autour de sports qui sont, dans l'imaginaire collectif, traditionnellement masculins, qu'on ne va pas bouder notre plaisir devant cette équipe de rugby collégienne. Nous pouvons alors espérer que, graphiquement, cela sorte des sentiers battus, notamment quant à la morphologie des personnages, qui proposera avec un peu de chance autre chose que des bras spaghetti et des tailles en sablier.

• MUTANT·ES

Horrer ! Au lieu de retrouver des camarades de leur âge, trois enfants de 10 ans sont envoyés par erreur dans une colo d'adolescent·es ! Réussiront-ils à profiter de l'été sans être contaminés par ces « mutant·es » ? Et d'ailleurs... est-ce que ce serait si terrible ? (Ikki Films)

Nous avions déjà évoqué ce projet dans notre récap Écran Total de 2022 : il s'appelait alors "The Girl Book", du nom de la BD qu'il adapte, et nous semble depuis avoir bien évolué, plutôt dans le bon sens. Nous espérons, vu le nouveau pitch, qu'il ne s'agisse pas d'une simple confrontation générationnelle, avec une antagonisation des adolescent·es, et qu'on gagnera à creuser les personnages durant le 26x13min de cette série.



• ULTRA

En 2046, l'humanité est touchée depuis 20 ans par un dérèglement hormonal provoquant l'apparition de pouvoirs particuliers chez certains jeunes dès la puberté. Ces pouvoirs augmentent durant la croissance et s'arrêtent naturellement entre 20 et 25 ans. Cette mutation atteint 10% des 10-25 ans. On appelle ces jeunes des Ultras. Ils sont haïs autant qu'ils fascinent. (Les Films du tambour de soie)

Un projet qui semble parler en sous-texte de contrôle social, de coercition et d'ostracisation et non pas seulement de puberté comme il apparaît en surface, vu qu'il s'agit d'épisodes de 26 minutes et que la cible est plus jeunes adultes et adultes qu'adolescente. Nous aurions préféré avoir un duo mixte à la réalisation, mais Jean-Laurent Feurra et Nicolas Viegeolat sont également auteurs littéraires du projet, et donc fort probablement à l'origine de celui-ci.

• ÇA VA CLARA ?

Clara a 26 ans lorsqu'elle retourne vivre chez sa mère, où squatte déjà sa petite soeur Rachel et son chat. Ensemble, elles s'aiment, rient de tout et se disputent sur tout : des banalités, comme des points d'actualité... Mais il y a un sujet qu'on évite. Celui du père décédé il y a quelques années. Et lorsque Clara se révèle peu à peu atteinte de dépression, la frénésie familiale laisse entrevoir les cicatrices d'un deuil pas tout à fait terminé. (Les Valseurs)

À défaut d'avoir un format de série long, nous pouvons espérer que la capsule soit malgré tout feuilletonnante, pour que les personnages aient le temps de se développer. Le projet surfe sur la tendance du moment à mettre en scène des crises existentielles dans un cadre quotidien, mais le fait d'aborder frontalement deuil et dépression rend le projet plus original.



• LES GARÇONS BLEUS : 12 FIERTÉS

Face à la caméra de Francisco, 12 personnes qui se genrent homme, de toutes origines, nationalités et tous âges se dénudent au sens propre comme au sens figuré, dans un format documentaire, animé en rotoscopie avec un stylo-bille bleu. Dans cette saison 2, ces protagonistes partagent un point commun, leur appartenance à la communauté LGBTQI+. (Mood Films Productions)

Un format des plus courts, mais qui participe à déconstruire les masculinités, les normes de genre et de sexualités. Une série ouvertement queer comme nous aimerions en voir plus souvent. La première saison, entièrement disponible sur Youtube, était aussi centrée sur des témoignages, avec un dénudage qui mettait en avant des corps réels, en rotoscopie et au stylo bic.

• OUTSIDE KABOUL

Deux ans et demi après leurs premières notes vocales qui avaient nourri la série animée "Inside Kaboul", Raha et Marwa racontent épisode après épisode l'enfermement à Kaboul, les déchirements, l'émancipation, et leurs parcours jusqu'au Parlement européen. (Tchack)

La suite de "Inside Kaboul" ([disponible sur France TV Slash](#)) est un récit du réel qui mérite d'être mis en avant, surtout dans un cadre animé, en espérant qu'il ne serve pas uniquement à illustrer le podcast qu'il adapte. Nous ne pouvons que leur souhaiter de trouver le meilleur financement qui soit.



• HISTOIRE(S) DE FEMMES

Il y a seulement 150 ans, hommes et femmes menaient des vies très différentes. Les femmes n'avaient pas le droit de voter, de travailler ou de posséder leurs propres biens. Elles passaient de la tutelle de leur père à celle de leur mari... Ce n'est qu'au moment où elles ont commencé à s'organiser que les premiers changements sont arrivés. Responsabilités professionnelles, autonomie financière, contraception, avortement, droit de disposer de leur corps, élection d'une femme à la tête d'un État... De Harriet Tubman à Malala Yousafzai en passant par Olympe de Gouges et bien d'autres encore, cette série raconte sans détour, avec humour et émotion, les incroyables histoires parfois tragiques des femmes de l'ombre qui se sont battues pour faire évoluer les mentalités et les lois dans le monde. Des luttes qui inspirent encore aujourd'hui ! (Toon Factory)

Nous avions également parlé du projet en 2022, car son producteur préparait en même temps une série à la gloire de Gérard Depardieu (depuis abandonnée), à l'époque déjà mis en examen pour viols et agressions sexuelles. Nous nous étonnions alors du paradoxe de vouloir produire en parallèle une série mettant à l'honneur les luttes féministes, surtout avec un homme à la réalisation. Aujourd'hui, si Gilles Cazaux n'est plus qu'auteur graphique, la réalisation n'a pas encore été attribuée.

LONGS-MÉTRAGES

• BRUME

Brume, une petite fille fougueuse de 7 ans, rêve de devenir une puissante sorcière. Lorsqu'un épais brouillard enveloppe son village, elle part à l'aventure, accompagnée de son meilleur ami Hugo et de son cochon Hubert, au cœur de la forêt interdite. Au cours de ce voyage formateur, Brume découvre qu'elle est en fait la réincarnation de Naïa, une sorcière légendaire et qu'elle doit affronter l'Ankou, une mystérieuse figure de la mort. (Folivari)

On part sur une quête initiatique assez basique, avec un personnage élu, mais avec Céline Sciamma à la bible littéraire, nous pouvons espérer que le récit sorte malgré tout du lot. Les concepts arts laissent à penser que le style sera fidèle à la BD d'origine, très coloré, moderne et attrayant. Il s'agit par ailleurs du premier long-métrage de Chloé Nicolay, qu'on connaît jusque-là pour ses storyboards sur "Gumball", "Tortue Ninja", "Vermin" et pour son character design sur Les "Culottées".



• LOU ET LE SECRET DU GLACIER

Au cœur des Alpes, la petite chèvre Lou quitte secrètement son troupeau à la recherche de sa mère disparue dans une tempête. Seule au cœur de l'hiver, Lou se lie d'amitié avec une mystérieuse créature qui la soutient dans sa quête en lui ouvrant les portes d'un monde inconnu. (Gao Shan Pictures)

Il est tellement rare d'avoir une direction artistique originale sur un projet de long-métrage 3D que nous ne pouvons que saluer la volonté de proposer un look au rendu un peu stop motion et un style de conte assez intemporel.

• CONDENADITOS

Lorsqu'elle découvre qu'une malédiction pèse sur sa famille, Kiki entreprend un voyage karmique dans le passé pour trouver un remède. Elle est confrontée à une famille entière qui veut garder les choses telles qu'elles sont et découvre que son grand-père était un célèbre dictateur bolivien. Pourra-t-elle briser la malédiction familiale ? (Ikki Films)

Entre le conflit générationnel, le sujet politique, et la proposition d'un graphisme ultra minimaliste sur un long-métrage, avec un mélange 2D et stop motion, on ne peut que s'enjailler devant cette proposition.



• BERGERONNETTE

Pierre sera berger, comme son père, et il en est fier !

Un berger est sérieux, solide, autoritaire, mais Pierre est plutôt tout le contraire... Alors la nuit, quand plus rien n'est interdit, il court prendre une bouffée d'air auprès d'une bonne femme au sacré caractère. Rita vit recluse entourée seulement de pies, de hérons et de buses. Certes elle a le nez crochu, quelques verrues, elle jure et renâcle mais, Pierre en est sûr, c'est une vraie Sainte qui accomplit des miracles ! Pierre se passionne pour ses drôles de pratiques, une médecine excentrique, et la vieille baptise Bergeronnette sa nocturne facette. Mais que fera Rita de son petit pinson si elle apprend un jour qu'il est un garçon ?... (Miyu)

Un film qui intègre un vrai discours sur les masculinités douces, sur les représentations de genre dans leur ensemble, pour une cible jeunesse, et qui, nous l'espérons, aura ce même goût doux-amer que "Pépé le Morse" de Lucrèce Andreeae, dont il s'agit ici de la première réalisation de long-métrage.

• LE CABANON DE L'ONCLE JO

1967, la Guerre des 6 jours éclate. Lili (9) et sa mère Mina quittent précipitamment la Tunisie et sont accueillies à Saint-Denis dans l'appartement de la tante Denise, l'oncle Jo et leurs quatre enfants. Lili ne s'y plaît pas : Tunis, sa lumière, ses parfums lui manquent. L'appartement est petit, les immeubles sont gris, les cousins et cousines bruyants. Tata Denise est une accro du ménage et Oncle Jo, déprimé, passe ses journées au balcon à regarder un terrain vague rempli de détritus. Jusqu'au jour où Oncle Jo disparaît. Lili le retrouve au pied de l'immeuble, en train de nettoyer le terrain vague. Elle décide alors de l'aider, même si les voisins et la famille les prennent pour des fous. (Offshore)

Un projet qui a le mérite à la fois de présenter un épisode historique de la France qu'on voit peu, et de montrer les banlieues d'Île-de-France autrement que par le prisme policier et sécuritaire. Le travail d'archive dans le trailer de Folimage semble confirmer une recherche préalable assez poussée, en plus de la plongée dans le roman éponyme de 1996 ici adapté.



• LE ROYAUME DES OISEAUX

Dans une version fantastique du Sertão Brésilien, une terre aride où les hommes peuvent se transformer en oiseaux de proie, Assum Preto est recueilli enfant par Carcara, un hors-la-loi qui aspire à devenir une légende locale. (Sacrebleu)

Le genre, le cadre, le récit, sa cible jeunes adultes et adultes, font que le projet porté par le réalisateur brésilien Wesley Rodrigues promet une réelle bouffée d'air frais dans la production de longs-métrages.

• BATAILLE

Par une froide matinée d'hiver, une bataille fait rage dans les alentours d'une petite ville de la Renaissance italienne. Assaillants et assiégés se livrent un furieux combat de corps à corps. Mais la tactique militaire se dérègle peu à peu. À travers les regards d'un petit Page et de son jeune Chevalier, d'un Roi dépassé par les évènements, du Bourgmestre de la ville ou d'un soldat mal fagoté, deux mouvements s'opposent : le désir de gagner et le désir de vivre. (Iliade et Films)

La première incursion de la réalisatrice Vergine Keaton dans le long-métrage met ses marottes à l'honneur. Même si le sujet peut prêter à sourire, peut-être que ce conte philosophique fera mouche, par sa direction artistique que l'on espère proche des précédentes productions de Keaton.



• GRANNY IS A TREE!

La fantasque Mémé Oignon a rendu son tablier. Sous le choc, sa fille Cécile, et sa petite-fille Jeanne, sont venues s'occuper des obsèques. Elles découvrent que sa dernière volonté est de se faire humuser : procédé qui consiste à rendre le corps à la terre de la manière la plus naturelle qui soit. Hors de question pour Cécile, en plus c'est illégal. On fera un enterrement classique ! Mais Jeanne ne l'entend pas de cette oreille. Elle veut exaucer les vœux de sa Mémé, quoi qu'il en coûte. Aidée par de précieux alliés, elle se lance dans une folle cavale rurale, aux confins du monde tangible, accompagnée du farfelu fantôme de sa grand-mère. Le dernier voyage de Mémé sera l'occasion de resserrer les liens entre trois générations de femmes et de redessiner les contours d'une famille élargie. (Laïdak Films)

Un premier long pour Hugo de Faucompret, qui s'était fait connaître avec "Maman pleut des cordes", avec Lison d'Andréa en co autrice littéraire, qui saura compléter, nous l'espérons, ce tableau. Il est encore rare de voir des obsèques traitées dans une œuvre à destination de la jeunesse, et le récit générationnel et entièrement féminin laisse espérer une écriture poignante et une réalisation aussi délicate que celle de l'œuvre précédente de son metteur en scène.

SHAME BOX

Pour la seconde fois dans notre récap Écran Total, nous avons inclus les projets qui nous ont fait pousser de vieux soupirs blasés à la lecture de leurs pitchs. Parce qu'il serait bon que certaines idées restent au fond de leur tiroir, on vous explique nos choix.

• LES NOUVEAUX MALHEURS DE SOPHIE

C'est quoi grandir dans une famille bourgeoise en 1855 quand on est une petite rebelle de 7 ans ? Doit-on se forcer à obéir aux règles et rester sage à la maison à faire admirer sa belle robe au salon ? Ou bien suivre ses aspirations même les plus absurdes pour goûter, sentir, grimper et courir l'aventure dans le vaste monde inconnu qui s'étend là, juste après la barrière du jardin ?... Dur dilemme que notre intrépide Sophie, dans ses nouvelles aventures, a tranché une bonne fois pour toute !!! Et à chaque fois, ses trois amies et son cousin, des enfants « bien élevés », tentent d'empêcher ses bêtises ou de maîtriser les conséquences plus ou moins catastrophiques de ses coups-de-tête. Mais aucun d'eux ne fera demi-tour, car au fond, même s'ils ne l'avouent jamais à Sophie, ils adorent ça ! Ils savent bien que même si elle remet en cause les règles de leurs Mamans, Sophie leur apprend en même temps qu'avec improvisation, imagination et transgression riment liberté, amitié et éclats de rire... (Toon Factory)

Pourquoi adapter un livre aujourd'hui en décalage complet avec notre société ? L'adaptation qu'en avait fait l'ancêtre d'Ellipse et Toon Factory à la fin des années 1990 était déjà une étrangeté, de par sa violence domestique envers enfants et animaux. Il n'est pas question, nous l'espérons, de rappeler aux enfants ce qu'ils risquent s'ils font des bêtises. Quel intérêt alors à choisir cette adaptation désuète et surannée, si ce n'est proposer une énième adaptation conservatrice d'une œuvre dont le studio de production possède les droits patrimoniaux ?

• VIRTUAL PAST

IMAGINEZ la vie au Moyen-Âge : ces rues crasseuses et malodorantes, ces brigands de grands chemins qui détroussent tout ce qui bouge, ces seigneurs qui règnent sans scrupule sur leur fief.

IMAGINEZ une famille totalement dysfonctionnelle dont les parents sont carrément au bord de la rupture.

IMAGINEZ que, sous l'impulsion de Lucas, leur fils de 12 ans, cette famille un peu spéciale devienne bêta-testeurs pour un jeu vidéo révolutionnaire et que, grâce à celui-ci, elle se retrouve plongée dans un XIIème siècle plus vrai que nature.

Si vous avez réussi à imaginer tout ça, déjà vous êtes vraiment balèze ! Mais vous êtes surtout prêt à entrer à votre tour dans le monde de... ... VIRTUAL PAST (Toon Factory)

Alors que les médiévistes tentent depuis des décennies de casser cette idée selon laquelle le Moyen Âge aurait été une période sale et puante, il faut encore faire face à de la désinformation dans nos productions, sous la forme d'un isekai familial plus insultant que nature.