

WALL-E

DE ANDREW STANTON

FICHE TECHNIQUE

USA - 2008 - 1h37

Réalisateur :
Andrew Stanton

Scénario :
Andrew Stanton & Jim Reardon

Directeur Artistique Personna-
ges :
Jason Deamer

Directeur Artistique Graphisme :
Mark Cordell Holmes

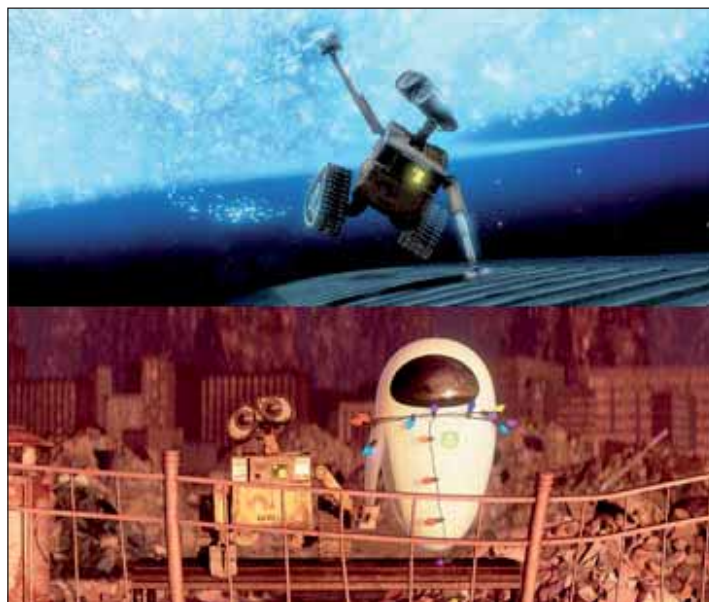
Photo :
Danielle Feinberg

Directeur De L'Animation :
Angus Maclane

Montage :
Stephen Schaffer

Musique :
Thomas Newman

Décor :
Ralph Eggleston



SYNOPSIS WALL-E est le dernier être sur Terre et s'avère être un... petit robot ! 700 ans plus tôt, l'humanité a déserté notre planète laissant à cette incroyable petite machine le soin de nettoyer la Terre. Mais au bout de ces longues années, WALL-E a développé un petit défaut technique : une forte personnalité. Extrêmement curieux, très indiscret, il est surtout un peu trop seul... Cependant, sa vie s'apprête à être bouleversée avec l'arrivée d'une petite «robote», bien carénée et prénommée EVE. Tombant instantanément et éperdument amoureux d'elle, WALL-E va tout mettre en œuvre pour la séduire. Et lorsqu'EVE est rappelée dans l'espace pour y terminer sa mission, WALL-E n'hésite pas un seul instant : il se lance à sa poursuite...

NOTES D'INTENTION

L'idée originale de **WALL-E** est née en 1994 lors d'un déjeuner resté célèbre entre les pionniers de Pixar Andrew Stanton, John Lasseter, Pete Docter, et feu le scénariste Joe Ranft. Alors que leur premier long métrage, **Toy Story**, entrait en production, les quatre hommes ont réalisé qu'ils allaient peut-être avoir la chance de faire un autre film. C'est alors qu'ils ont discuté pour la première fois des idées de **1001 pattes**, **Monstres et Cie** et de **Le monde de Némó**.

Cette réunion fructueuse vit aussi naître l'ébauche



**CINÉMA[s]
LE FRANCE**

8 rue de la Valse 42100 Saint-Étienne

Le centre de Documentation du Cinéma[s] Le France, qui produit cette fiche, est ouvert au public du lundi au jeudi de 9h à 12h et de 14h30 à 17h30 et le vendredi de 9h à 11h45 et accessible en ligne sur www.abc-lefrance.com

Contact : Gilbert Castellino, Tél : 04 77 32 61 26
g.castellino@abc-lefrance.com



d'une histoire futuriste mettant en scène un petit robot oublié. Andrew Stanton raconte : «L'un d'entre nous a évoqué l'idée d'un petit robot abandonné sur la Terre. Nous n'avions pas d'histoire précise, juste le concept d'un petit Robinson Crusoé électronique et une question : que se passerait-il si l'humanité quittait la Terre en oubliant d'éteindre le dernier robot, et que celui-ci poursuive l'activité pour laquelle il a été conçu ?»

«L'histoire a vraiment pris forme plusieurs années plus tard, quand j'ai commencé à penser à ce petit robot qui poursuit son travail de nettoyage de la planète jour après jour, compactant les déchets que les humains ont laissés derrière eux. Et puis je me suis mis à réfléchir à une idée étonnante : et si la chose la plus humaine qui restait dans l'univers était une machine ? C'est l'étincelle qui a tout déclenché.» Andrew Stanton déclare : «J'ai été très influencé par les films de science-fiction des années 70 tels que **2001, L'odyssée de l'espace**, **La Guerre des Étoiles**, **Alien**, **Blade Runner** et **Rencontres du Troisième Type**. Tous ces films avaient une esthétique et une atmosphère qui m'ont transporté dans des univers qui paraissaient réels. Depuis cette époque, aucun film se déroulant dans l'espace n'a jamais réussi à me faire ressentir la même émotion, et j'avais très envie de retrouver cette sensation.» Pour préparer le film, l'équipe d'animation Pixar s'est rendue sur le terrain, visitant des stations de recyclage pour obser-

ver les broyeurs d'ordures géants et autres machines au travail. Elle a étudié de vrais robots de près dans les locaux du studio, et a regardé quantité de vieux films (depuis des films muets jusqu'à des films de science-fiction) pour mieux étudier les modes d'expression au cinéma. En respectant la devise du studio, «la vérité est dans le sujet étudié», les animateurs ont approché chaque robot comme une chose ayant été créée pour accomplir une fonction spécifique, et ont respecté les lois physiques commandant leurs mouvements en fonction de leur design, tout en créant des «interprétations» ayant de la personnalité. Alan Barillaro et Steve Hunter ont supervisé l'animation du film, tandis qu'Angus MacLane se chargeait de la direction de l'animation.(...)

Dossier de presse

BIOGRAPHIE

Natif du Massachusetts, Andrew Stanton a été formé à CalArts (California Institute of the Arts), dont il est sorti licencié en animation de personnages. Ce sont ses courts métrages animés, **Somewhere in the Arctic**, lauréat du Nissan/ Focus Award, et **A Story** qui lui ont permis d'être sélectionné comme directeur de l'animation et réalisateur de films publicitaires au sein de Pixar en 1990.

Andrew Stanton est alors la neuvième personne à rejoindre l'équipe de pionniers menée par John

Lasseter, et le deuxième animateur. Véritable pilier du studio, il participe à l'écriture de la plupart des films tout en assumant le rôle de producteur. Il se permet également de prêter sa voix à quelques personnages comme l'Empereur Zurg dans **Toy Story 2**, la tortue Crush dans **Le monde de Nemo** et la voiture Fred dans **Cars**.

C'est toutefois en tant que réalisateur qu'il gagne ses lettres de noblesse avec **1001 Pattes** (1999, coréalisé par John Lasseter) et **Le monde de Nemo** (2003, coréalisé par Lee Unkrich), plus gros succès en date du studio, récompensé par l'Oscar du Meilleur film d'animation en 2004. Il change toutefois ses habitudes avec l'histoire de l'adorable petit robot **WALL-E** qu'il écrit et réalise seul, avant de lancer dans son premier film tourné en prises de vue réelles, **John Carter of Mars**.

www.allocine.fr

FILMOGRAPHIE

Courts métrages :
Somewhere in the Arctic
A Story

Longs métrages :
1001 Pattes 1999
Le monde de Nemo 2003
Wall.e 2008
John Carter of Mars
Prochainement

Documents disponibles au France

Revue de presse importante
Cahiers du Cinéma n°636
Fiches du Cinéma n°1912