



PACK
MÀGIC

infantil, tranquil i en català
www.packmagic.cat

Al sostre del món





Una producció de Sacrebleu Productions i Maybe Movies

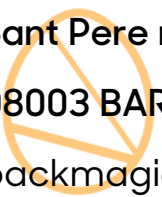
AL SOSTRE DEL MÓN

DISTRIBUCIÓ

Pack Màgic

Sant Pere mitjà, 66, baixos

08003 BARCELONA || 932160004

 packmagic@dracmagic.cat

El llarg viatge de la Sasha al Pol Nord
Un film de Rémi Cháye

ESTRENA ALS CINEMES L'11 DE MARÇ
A PARTIR DE 6 ANYS

Material descarregable a
www.packmagic.cat

PREMSA

Teresa Pascual i Anne Pasek.

636.439.258.

tpascual07@gmail.com

apasek@apasek.net

PREMSA I BLOGS ESPECIALITZATS

"Un treball extraordinari" Pablo González Taboada, Cinemanía

"La història està relacionada d'una manera encantadora i amb igual èmfasi amb l'animació, així com en el fort desenvolupament dels personatges" Screendaily

"Aquesta oda al viatge transforma l'afany individual en destí col·lectiu"
Damien Leblanc, Première

"Relat d'aventures palpitant i trepidant, Al sostre del món és un bell moment cinematogràfic que posa en escena una superba heroïna"
Alexandre Coudray, www.retro-hd.com

"Aquesta bella història ens ha conquerit. Amb un personatge tan bonic com Sasha, tremolem de fred, ens extasiem amb els magnífics paisatges, temem per la seva vida... Un bell viatge, a l'altra banda del món..." <http://blog.jaimeliremax.com/l-evenement/festival-dannechy/tout-en-haut-du-monde/>

"L'animació pot obrar miracles en transformació, però la necessitat de fer un llargmetratge d'animació realista que, a la vegada, desperti la imaginació, tampoc no és una tasca fàcil. És el que acostumaven a fer les pel·lícules, i el motiu pel qual *Al sostre del món* mereix que vagi a veure-la molta gent." Vassilis Kroustallis

OPINIONS DEL PÚBLIC

"M'ha encantat l'esperit d'aventura, el vaixell tan bonic, l'exploració cap el Pol Nord "

"Una història extraordinària que interessa tant als infants com a les àvies"

"M'ha agradat molt la història de la relació entre la néta i l'avi"

"Jo sóc tan aventurera com ella!"

"Increïble. És una gran pel·lícula, plena d'emocions i espero que tothom vagi a veure-la."

COMENTARIS d'Urban International Distribution

El batec i l'alè d'aquest viatge èpic al llarg de la història, de Sant Petersburg fins al Nord més llunyà, és el cor de la concepció estètica i del disseny de la pel·lícula.

Aquí, els paisatges – com en els films de John Ford – són personatges de ple dret. Els escenaris constitueixen un context visual que ressona en els sentiments més íntims de Sasha i en la seva transformació personal.

REFLEXIONS DEL DIRECTOR

"He utilitzat un mètode gràfic barat i amb molt pocs dibuixos, però tots molt precisos. Els moviments s'inspiren en l'animació japonesa i se situen als antípodes de les produccions americanes"

Desitjava aconseguir un estil gràfic fàcil d'animar que posés en marxa l'imaginari de l'espectador. Un dia vaig esborrar alguns traços dels contorns dels meus dibuixos. Així és com van aparèixer l'estil del llargmetratge"

« L'espai és extremadament important per a mi quan dirigeixo. L'espai on el personatge es mou i evoluciona, però també els espais entre els personatges mateixos. Sasha, que abandona un ambient sofisticat en què la gent viu obligada als gestos formals, aprèn a apropar-se i a atansar-se als altres a mesura que viatja amb els seus companys d'aventura»

« *Al sostre del món* és un film subjectiu, narrat des del punt de vista de Sasha. Això significa que la seguim, viatgem al seu nivell, filmem les seves emocions, el seu debat intern i els estats d'ànim que experimenta mentre es fa gran durant el seu èpic viatge.

És fascinant seguir un personatge com Sasha perquè està en canvi i moviment continu. Des del primer moment de la pel·lícula, està disposada a marxar de casa i a viatjar lluny, molt lluny. Només em calia l'espurna que li fes emprendre el camí, una crisi que la fes córrer nord enllà. Sasha marxa obrint-se pas a través de les expectatives d'una societat que intenta retenir-la, de les restriccions que el segle XIX imposava a una noia que volia trobar el seu lloc al món. Estava convençut que Sasha és un personatge plenament modern i que s'havia d'explicar la seva història»



SINOPSI

1882. Sant Petersburg. Sasha, una joveneta de l'aristocràcia russa, ha estat sempre fascinada per la vida aventurera del seu avi, Olukin.

Explorador famós, va fer construir un vaixell magnífic, el Davai, que no ha tornat de la seva darrera expedició a la conquesta del Pol Nord.

Sasha decideix partir cap al Gran Nord seguint la pista del seu avi per tal de recuperar el famós vaixell.

ENTREVISTA AMB RÉMI CHAYÉ

Quin va ser el seu recorregut fins a la direcció d'aquest primer llargmetratge?

Els còmics han estat la meva passió des de la infantesa. Vaig aprendre a dibuixar copiant Moebius (*Major fatal*, *L'Incal*, etc.). Però, com que era força bo en ciències, em van aconsellar que em dedicués a l'arquitectura o el disseny. Vaig fer un any de matemàtiques i després vaig poder entrar a una escola d'art de Paris, la Met de Penninghen. Hi apreníem a dibuixar a la manera antiga. M'hi vaig quedar només dos anys, dels cinc que duraven els cursos, perquè volia treballar com més aviat millor. Vaig començar com *roughman* i *storyboarder* en feines de publicitat i posteriorment vaig ser il·lustrador de llibres didàctics. També he fet algunes coses com a dibuixant de còmics.

La feina d'animador l'he anat aprenent al llarg dels diversos oficis que he tingut. Especialment com a *cleaner* dels *storyboards* de Bruno Le Foch, un mestre de l'animació que malauradament ens ha deixat.

Després vaig estar a La Fabrique, un estudio creat per Jean-François Laguionie a les Cevenes. Allà, amb Jean-Louis Garcia, vaig aprendre el *layout*. El *layout* és una etapa molt interessant i poc coneguda de l'animació que consisteix a la vegada a la preparació tècnica i artística de cada pla, el dibuix dels decorats i la preparació de l'animació. Vam fer una sèrie d'adaptacions de Jules Verne en 26 minuts. Vaig dibuixar els vaixells per *Le tour du monde en 80 jours*. Laguionie, que treballava

en *L'Île de Black Mór*, els va veure i em va contractar pel *layout* d'aquesta pel·lícula.

Un dia, Jean-François Camus, de l'escola La Poudrière de Valence, va passar per La Fabrique i em va parlar de La Poudrière. Dos anys després, vaig agafar-me un *Congé Individuel de Formation* (Permís Individual de Formació) i, amb trenta-sis anys fets, vaig continuar els meus estudis en aquesta escola genial per a aprendre-hi a dirigir films d'animació.

Sortint de La Poudrière va ser assistent de director de *Brendan et le secret de Kells*, el magnífic film de Tomm Moore.

Buscaven un francès per tal d'equilibrar les coproduccions irlandesa i francesa. Vaig estar-me dos anys a Kilkenny, Irlanda. Allà hi vaig aprendre la mesura del que és un llargmetratge, com es munta un equip a diferents països, etc. Va ser una experiència fantàstica tant des del vessant artístic com del professional i l'amistós.

A continuació va venir *Kerity, la maison des contes* de Dominique Montferry. Després, *Le Tableau*, on vaig retrobar-me amb Jean-François Laguionie.

Sí, vaig tenir la sort de treballar en tot de projectes molt variats i amb directors molt diferents. Vaig aprendre molt de cadascun d'ells.



Com va néixer el projecte de *Al sostre del món*?

El 2005, a La Poudrière, vaig conèixer Claire Paoletti, que participava dels guions de l'escola. Ella tenia un projecte de llargmetratge. A l'època, només en tenia una pàgina: una noieteta, filla de l'aristocràcia russa, marxa a buscar el seu avi, perdut a la banquisa. Un temps abans jo havia llegit el diari de navegació d' Ernest Shakleton i altres llibres sobre aquesta epopeia extraordinària. Shakleton havia organitzat una expedició per travessar l'Antàrtida d'una banda a l'altra. Però el vaixell va quedar encallat al gel durant un hivern precoç. Van sobreviure 22 mesos en condicions extremes. Una història humana increïble. Per això, quan Claire em va parlar d'un vaixell atrapat al gel, la idea em va captivar. També m'atreia molt fer una pel·lícula que transcorre al segle XIX. M'interessa molt la història d'aquest segle, les pel·lícules d'època, les novel·les de Jules Verne, els gravats de Gustave Doré o les litografies de Daumier. M'agrada molt la pintura de l'escola de Barbizon. Però també els pintors russos del XIX, Repin, per exemple, que pinta com els déus. A Moscou hi ha una galeria – la galeria estatal Tretiakov – que he tingut ocasió de visitar en diverses ocasions i on es pot admirar la magnífica pintura d'aquella època. En definitiva, el projecte tenia tots els elements perquè jo m'hi llancés de cap. Vam començar a intercanviar idees. Ens enviàvem films, llibres. Jo li enviava imatges i ella m'enviava els seus textos.

Per tal de muntar el projecte, trobar un productor i finançament, vam haver de fer uns 40 o 50 dossiers diferents, compaginant textos, dibuixos dels personatges, il·lustracions d'escenes o ambients de la pel·lícula.

Ja havien pres les decisions gràfiques sobre el film?

En realitat, això ho vam anar trobant molt lentament. Jo no tenia una escriptura gràfica gaire marcada, gaire definida. La meua manera de dibuixar és bastant realista, però en animació s'ha de simplificar. I per a aquesta recerca de la simplificació ens va caldre temps. Al principi, estava molt influït per l'estil de *Brendan* però després me'n vaig allunyar. Un dia, vaig començar a eliminar el traç del contorn dels meus dibuixos per tal de quedar-me només amb les tints planes de colors. I vaig tenir clar, per la reacció de la gent a qui els ho ensenyava, que anava en la bona direcció.

El guió també va evolucionar molt?

Sí, després de la primera versió, Claire Paoletti va demanar una reescriptura al CNC i va triar Patricia Valeix com a "referent d'escriptura". Patricia va aportar tant a la història que en va esdevenir coguionista. Però teníem un problema de manca d'empatia, d'enuig, amb l'heroïna. I un gran problema de fons, que és que no deixava d'afirmar que el seu avi era viu. Aleshores, quan arribava a la banquisa, resultava que era mort. De manera que es tractava de la història d'un fracàs. Vam incloure un tercer guionista, Fabrice de Costil, que la va

reescriure tota sota un altre angle: buscava el vaixell. I la clau per trobar el vaixell era l'avi. D'una tragèdia, se'n treia quelcom de positiu.

Com es va muntar la producció?

Amb Claire, el 2008 ens vam trobar amb Ron Dyens, de *Sacrebleu Productions* al Festival d'Annecy i vam posar-nos a treballar amb ell per trobar finançament. Henri Magalon, de *Maybe Movies* (*Ernest et Célestine*) va arribar més tard, per la reescriptura del guió. Al *Cartoon Movie* de 2012, amb un pilot de tres minuts, vam aconseguir de convèncer *France 3* i *Canal +*. *Norlum*, l'estudi danès, se'ns va afegir el 2013 en el marc d'una coproducció franco-danesa. Es pot ben dir que es tracta d'una producció 100% europea i 90% francesa. Normalment, amb un pressupost de 6 milions d'euros cal subcontractar amb Àsia, com fou el cas de *L'Île de Black Mór*, per exemple. Val a dir que, a Corea, el minut d'animació és 10 vegades més barat que a França! Però, amb els productors, vam insistir especialment en què es fes aquí, a França. El procés de fabricació es va fer amb *2minutes*. Vam muntar un estudi a París, a la rue Charonne. 15 dibuixants de *layout*, 20 animadors, 20 dibuixants d'animació. Ens vam organitzar seguint la paritat home/dona en càrrecs iguals o equivalents. Jo també hi vaig insistir.

L'estil gràfic de la pel·lícula és molt particular. Tot és en tintes planes, que a estones s'acosten a l'abstracció. Planteja alguns problemes determinats, treballar així?

Naturalment. Aquesta elecció complica força les coses: una mà o un rostre fet només amb una taca de color precisa d'un dibuix diferent. Els animadors treballen com sempre amb el traç del dibuix. Però els dibuixants d'animació, els que acaben els dibuixos donant-los l'aspecte final, el que veiem a la pantalla, havien de reinterpretar el dibuix dels animadors i conservar-ne només les tintes planes. Vam crear duos animador/dibuixant d'animació que vam intentar de mantenir en la mesura del possible per tal que es posessin d'acord, discutissin i trobessin la millor manera de treballar. Vam comptar amb un equip de molt talent i molt motivat. Era realment euforitzant.

Però el vaixell sí que està fet en 3-D.

Sí. A *L'Île de Black Mór*, havia descobert animacions del vaixell de la pel·lícula completament errònies, traçades a mà segons el criteri 01 i amb una precisió increïble per manetes coreanes que hi havien esmerçat una setmana. No hi faltava res, ni un obenc, ni una politja... Però el moviment no era bo. Així que, amb tota la recança, vam haver de llençar centenars de dibuixos a la paperera! Quanta energia malaguanyada! El que busco és l'emoció. Vull que els animadors s'esmercin en les emocions del personatge. No vull que dediquin hores a traçar detalls o politges. Per això l'estil gràfic és tan simple. No hi ha botons, ni llacets ni plecs, a la roba. De manera que, pel vaixell, el tren, els trineus i les calesses, vam construir objectes 3-D.

Com es va concebre el vaixell?

En un principi, em vaig inspirar en l'*Endurance*, el vaixell de Shackleton, gràcies a les magnífiques fotografies de Frank Hurley, el fotògraf de l'expedició.

El problema és que és un "vaixell de tres pals" que funciona amb 40 persones, i això volia dir animar un munt de gent. Però, a Valence, havia conegut un animador apassionat pels vaixells, Sébastien Godard. Alterna entre períodes on treballa fent films d'animació i períodes en què aprèn l'ofici de mestre d'aixa. Li vaig demanar que fes una nau que pogués navegar amb una dotzena de persones. Partint d'uns plànols trobats a Suècia, a les drassanes de Briggen The Kronor, on vam treballar, va crear un "bergantí-goleta", que es va convertir en el Norge, adaptant-lo a la problemàtica posada en escena i afegint-li propulsió a vapor. Hi va avocar tot el seu talent, essent com és un vertader apassionat del tema.



Una noieta salva l'honor de la seva família, una hostalera rondinaire es torna simpàtica, un home salva la vida del seu germà... La galeria de personatges és realment notable.

És gràcies a la passió de Fabrice de Costil. És ell qui es va inventar Olga, així com la tensió fraternal entre Larson i Lund, que no existia en la primera versió. Tot això condueix a una sèrie de conflictes en els quals Sasha troba el seu lloc. Fabrice porta els personatges tan lluny com pot. Intenta moltes coses i observa com funcionen. Crea situacions productives o, en el nostre cas, porta Sasha on vol que vagi, planteja les seves motivacions. El que pretenia Fabrice era que Sasha aprengués alguna cosa sobre el ser humà en aquesta aventura. Per oposició a la determinació cega del seu avi, volia que Sasha mesurés la importància de la cohesió del grup.

L'escena del ball recorda *El guepard* de Visconti.

És normal. Ens hi vam inspirar, tant pel que fa al pla com al decorat, l'ambient acolorit i fins i tot en la posada en escena. La devíem mirar sovint, amb els *storyboarders*.

Va treballar amb un equip de *storyboarders* ?

Sí, és una de les especificitats de l'animació i un dels motius pels quals considero que aquesta és una pel·lícula d'autoria col·lectiva, o una pel·lícula col·lectiva d'autors.

Normalment, per fer un film d'animació es comença pel que anomenem una animàtica. És com un esborrany de la pel·lícula. Un *storyboard* filmat amb veus, música, efectes de so. Com que l'animació és cara i tarda a fer-se, preteníem fabricar molt just. En paraules del muntador Benjamin Massoubre, "en animació es munta abans de rodar".

I, per a fer-ho, es dibuixen ràpidament tot d'escenes, es proven coses, es munten.

En aquest sentit, he treballat sobretot amb Maïlys Vallade i Liane-Cho Han amb el *storyboard* i amb Benjamin Massoubre pel muntatge.

Vam viure un període apassionant quan vam submergir-nos de ple en la pel·lícula i vam anar-la configurant d'acord amb el guió que escrivia Fabrice de Costil.

Més tard, durant la fabricació, Maïlys va tornar per fer l'animació mentre que Liane-Cho s'ocupava de supervisar tota l'animació. Va coordinar l'equip de *layout/posing* (la part específica dels personatges del *layout*), els equips francès i danès d'animació i de dibuix d'animació.

El més important és que va concebre una manera d'animar econòmica que dóna el màxim de les emocions dels personatges amb el mínim de dibuixos possibles. Aquesta tècnica ens va permetre de fer la pel·lícula a França amb aquest pressupost. El film l'hi deu molt a la seva increïble energia.

Als títols de crèdit hi apareix també un director artístic del color. Ens podria dir com funciona entre l'autor gràfic i el director artístic?

Pel pilot, vam utilitzar el "meu" estil gràfic. Però després, en passar a l'etapa de la fabricació del film, vam reclutar un munt d'artistes carregats de talent. Ells fan un pas cap a tu per tal d'adaptar-se a l'estil que els proposes i tu fas un pas cap a ells fent-lo evolucionar gràcies a les seves aportacions.

Patrice Suau és un d'aquests artistes amb talent que van arribar a la pel·lícula i la van fer avançar. És un artista amb una ciència i uns dots pel color realment increïbles. Va concebre la tècnica que ens va permetre fer els decorats en els terminis marcats i va redefinir l'estil gràfic del film partint de cartells de companyies ferroviàries americanes dels anys quaranta, molt senzills i amb els colors saturats.

Tot això amb Photoshop?

Sí, treballàvem sempre sobre pantalla. És un film "sense paper".

Pel que fa a la música, perquè van triar una cançó anglesa pel moment de la fugida de Sasha?

Bé, tenia ganes de treballar amb Jonathan Morali, el compositor de Syd Matters, un grup de pop francès que canten en anglès. Quan vam assegurar-nos que treballaríem amb ell, vam decidir utilitzar només músiques de la seva discografia per a l'animàtica. Benjamin, el

muntador, va posar aquesta cançó al moment de la fuga de Sasha i funcionava molt bé. Més a més, la lletra no defuig el que sent Sasha. Jonathan va voler que ens la quedéssim per la pel·lícula, a part de la música original que ens va compondre.

Des d'un bon principi, la idea era un contrapunt musical que no imités ni l'ambient rus ni la música dels "films d'aventures". La direcció pop-folk de la banda sonora és totalment buscada.





BIOGRAFIA DE RÉMI CHAYÉ

Després d'aprendre a dibuixar a la Met de Penninghen (ESAG) i de dedicar-se molts anys al còmic, la il·lustració, el *rough* i el *storyboard* de publicitat, Rémi Chayé descobreix el dibuix animat. Treballa com *storyboarder* i *layout man* en diferents sèries televisives com ***Princesse Shéhérazade*** i en animacions especials per a La Fabrique (*Le tour du monde en 80 jours* i *Le cadeau de Sélim...*). Posteriorment s'incorpora a l'equip de *layout* del llargmetratge *Les enfants de la pluie*, dirigit per Philippe Leclerc (Belokan Productions) i al de *L'Île de Black Mór* de Jean-François Laguionie (Dargaud Marina). Havent viatjat sovint a Àsia en tant que supervisor, el 2003 ingressa a l'Escola del film d'animació de La Poudrière (Valence) on dirigeix tres curtmetratges *Le cheval rouge*, *Grand-père* i *Eaux fortes*.

Des d'aleshores, llevat d'algunes participacions en curtmetratges (*Orgesticulanismus* de Mathieu Labaye, *La vita nova* de Christophe Gauty), es dedica als llargmetratges d'animació. Va ser assistent de direcció de *Brendan et le secret de Kells* de Tomm Moore i de *Le Tableau* de Jean-François Laguionie. *Storyboarder* de *Kérité, la maison des contes* de Dominique Montferry o de *Pourquoi j'ai pas mangé mon père* de Jamel Debbouze, finalment Rémi Chayé és l'autor gràfic i el director de *Al sostre del món*, pel que va ser guardonat el 2013 per la Fondation Gan pour le Cinéma .

PERSONATGES



SASHA

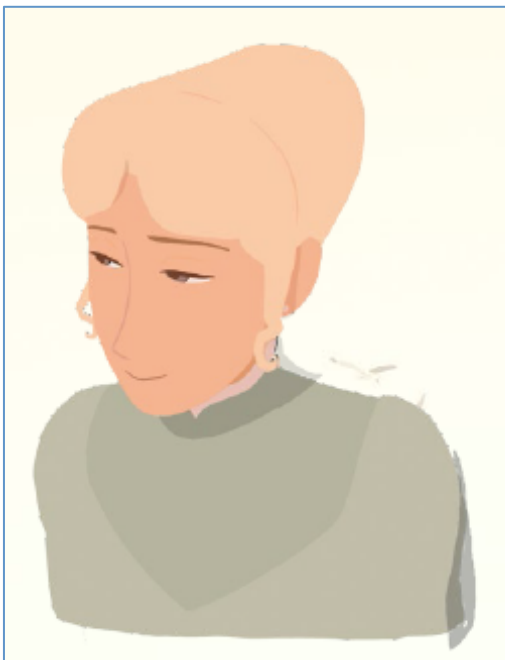
Sasha és una noieteta de 14 anys. Nascuda al si d'una família aristocràtica de Sant Petersburg a Rússia, s'estima amb bogeria el seu avi, Olukin, que sovint li parla de les seves expedicions. Sasha viu a un gran palau a la riba del riu Neva, que travessa Sant Petersburg.

Fa dos anys, Olukin va marxar a conquerir el Pol Nord a bord del seu magnífic vaixell, el Davai. Hereva del seu coratge i la seva tenacitat, estarà disposada a enfrontar-se a tots els riscos per tal de recuperar el vaixell del seu avi i es llançarà a aquesta aventura que la durà al sostre del món.

OLUKIN

L'avi de Sasha és un capità de la marina russa. Explorador afortunat, s'ha passat la vida embarcat en expedicions llunyanes. No ha estat gaire present pels seus fills, però sí una mica més per la seva néta, Sasha, per qui es deleix.

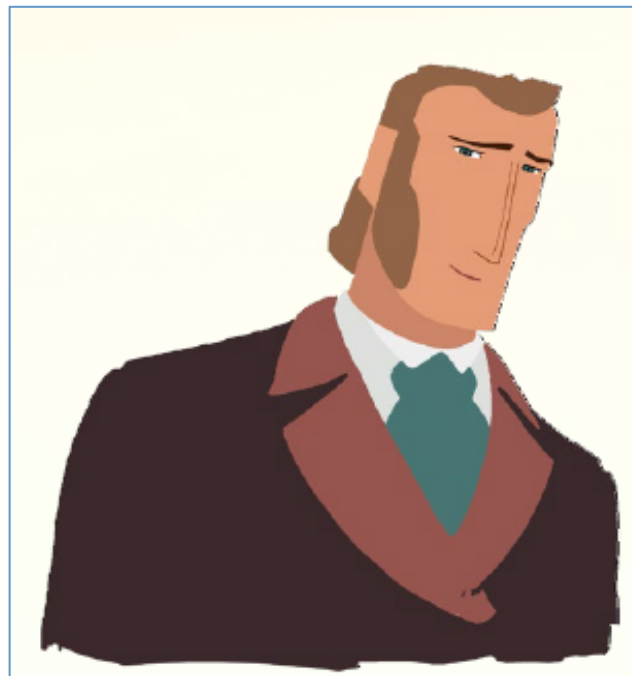
Està realment entestat en els seus objectius. Sempre ha somiat en conquerir el Pol Nord i està disposat a tot per aconseguir-ho. És decidit, tenaç, i no dubta mai en dir el que pensa, fins i tot als poderosos, motiu pel qual s'ha creat alguns enemics al palau de tsar.



LA MARE DE SASHA

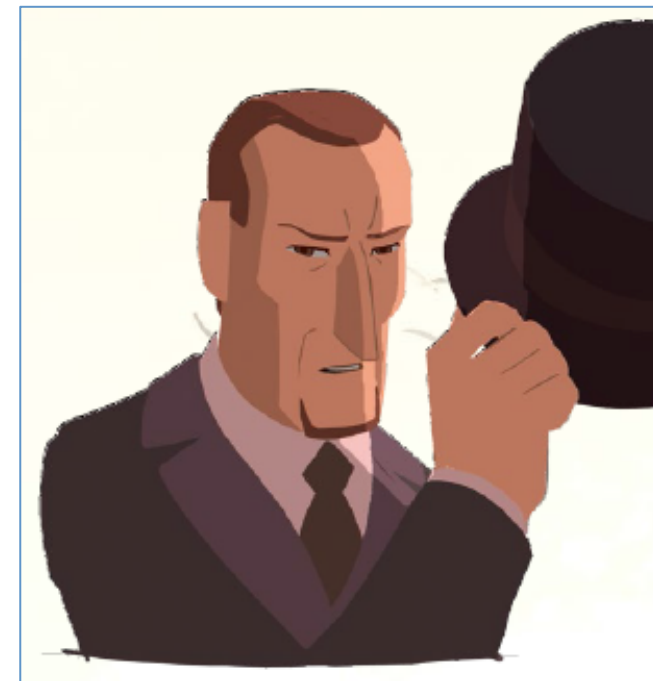
Filla d'Olukin i mare de Sasha. No ha conegut gaire el seu pare, que sempre estava de viatge. Educada en la tradició aristocràtica, la mare de Sasha obeeix el seu marit.

Intenta de protegir la seva filla però sap que Sasha ha heretat el caràcter tossut i iracund del seu avi.



EL PRÍNCIP TOMSKY

Nebot del tsar, fa poc que l'han nomenat conseller científic. És un intrigant. Se sent com peix a l'aigua en els complots i les conspiracions de Palau. Per una vella història – Olukin va insultar el seu oncle –, no vol que la biblioteca de l'Acadèmia de Ciències es digui "biblioteca Olukin". Utilitza un mal moment de Sasha com a pretext per muntar un escàndol i desacreditar els Txernetsov.



EL PARE DE SASHA, IVAN TXERNETSOV

El pare de Sasha és un alt funcionari de l'administració russa. Espera que el facin ambaixador de Rússia a Roma. Quan el príncep Tomsy, nebot del tsar, anuncia la seva arribada al palau, pensa que el seu nomenament és imminent. Per torna, sembla que la seva filla li agrada al príncep. El comte Txernetsov espera fer un bon casament que l'emparenti amb la família del tsar.



LUJIN

Secretari del príncep Tomsy, assisteix al complot una mica incòmode. Li té por al seu cap, però veu la injustícia que està fent amb la Sasha i la seva família.



NADIA

Nadia és l'amiga de Sasha. És força presumida, i només pensa en vestits i balls. Troba que el príncep Tomsy és molt seductor.

OLGA

Mestressa d'un hostel al port d'Arkhangelsk. Acostumada a tractar amb els mariners dels mars de Sibèria i del Nord que amarren al port, té un caràcter fort i endurit. La desesperació de la Sasha la commou i li ofereix la possibilitat de treballar per a ella a l'hostal. Al final se l'estima i l'ajudarà a enrolar-se al vaixell de Lund.



KATCH

Katch és un grumet, un jove aprenent de mariner que s'encarrega de les tasques més empipadores: netejar la coberta, pelar patates. Juga a fer-se el dur però encara és un nano innocent.



LUND

Lund és el capità del Norge, un vaixell que transporta mercaderies entre diferents ports dels mars del Nord o que organitza caceres de pells d'animals polars. És un home de poques paraules a qui la tripulació respecta. És molt dur amb el seu germà Larson.

Tots dos han heretat el vaixell del seu pare noruec. Però Lund n'és el capità gràcies a la seva seriositat i als seus dots mariners.

LARSON

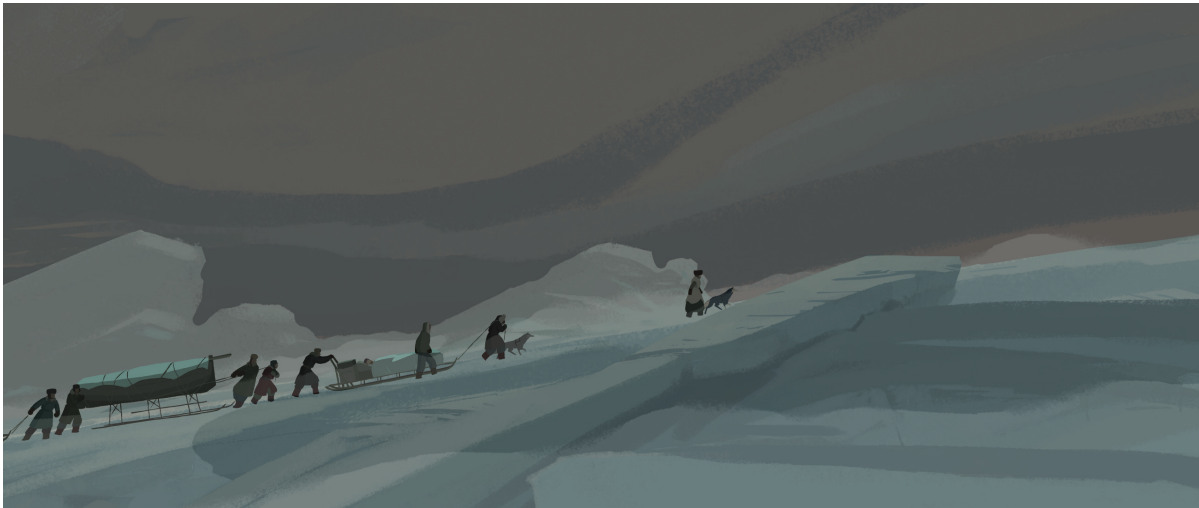
Germà de Lund. És un jugador, una mica seductor i una mica estafador. Sovint es fica en situacions delicades de les quals l'ha de salvar el seu germà. Quan Lund queda ferit durant la marxa per la banquisa, ha d'ocupar el seu lloc dirigint els homes i es dóna a conèixer.



SOBRE LA PEL·LÍCULA

LA CONQUESTA DEL POL NORD

La conquesta del Pol Nord per via terrestre va ser molt tardana (expedició Plaisted, 1968). Abans d'aquest triomf, moltes expedicions van provar sort, però els seus èxits són dubtosos, des del punt de vista històric. Per tal d'arribar al Pol, s'ha de caminar més d'un mes per la banquisa en condicions de fred extrem.



EL POL NORD

Els gels de l'Àrtic (Pol Nord) floten directament sobre el mar, contràriament als de l'Antàrtic (Pol Sud) que estan fixats sobre una plataforma rocosa .

Donada la rotació de la terra (força de Coriolis), la banquisa gira sobre si mateixa pels efectes dels corrents de mar. Està sotmesa a grans pressions. Les plaques de gel es trenquen, es comprimeixen, es dilaten constantment, per la qual cosa el desert Àrtic és extremadament perillós.

NANSEN (Fridjov Nansen , 10 d'octubre de 1861/13 de maig de 1930), un explorador noruec, va voler aprofitar aquest moviment. Va concebre un vaixell quin casc – sense asprositats ni superfícies planes – es sostenia sobre la pressió dels gels. Una vegada col·locat sobre el gel, el seu vaixell aprofitaria la rotació de la banquisa i arribaria al Pol al cap d'un o dos anys. La seva teoria va resultar ser encertada però el seu vaixell va passar molt per sota del Pol.

QUÈ ÉS UN *HUMMOCK* O BARRERA DE GEL ?

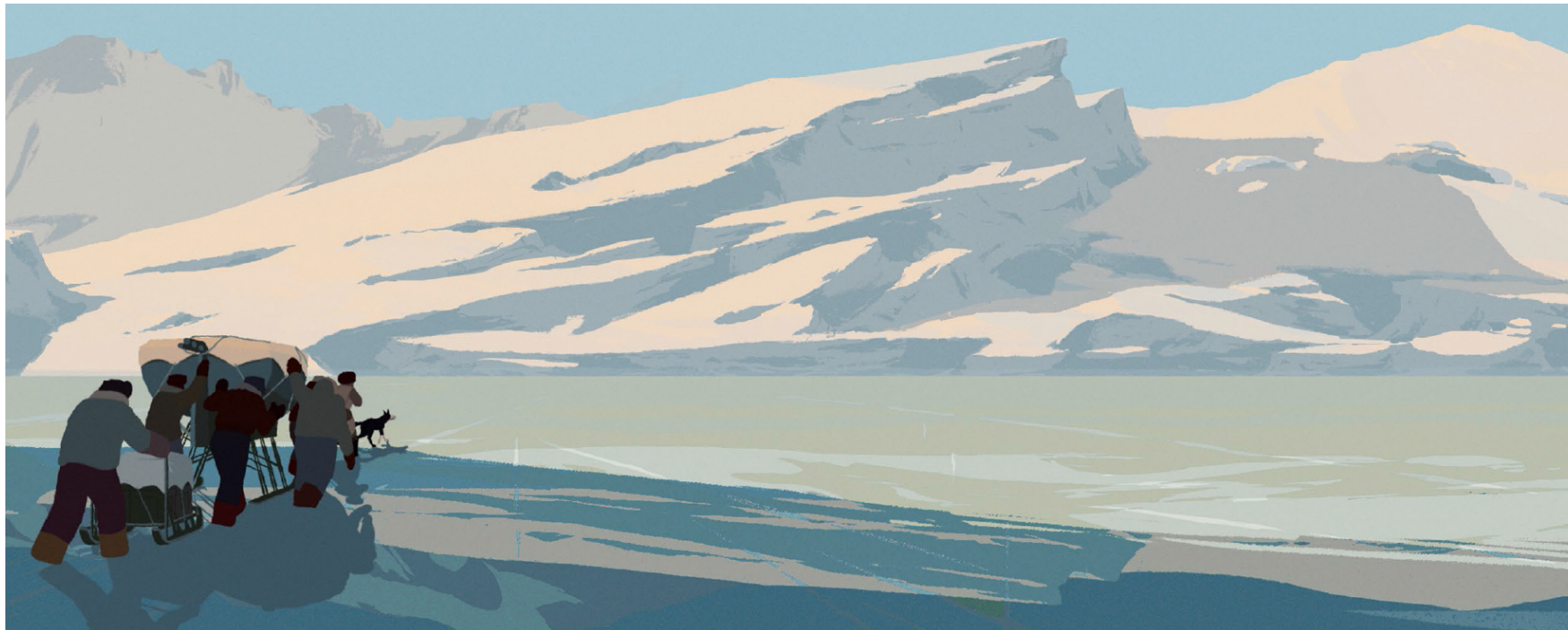
Quan dues plaques de gel arrossegades pel corrent es pressionen l'una contra l'altra, es forma una gran barrera de gel que pot estendre's durant quilòmetres. Ho coneixem com *hummock*. Pot arribar a fer desenes de metres d'altura.

L'HIVERN POLAR, L'ESTIU POLAR

Com que l'eix de rotació de la terra està en una inclinació de 23 graus, l'Àrtic no veu el sol durant l'hivern, i s'hi fa una nit que dura mesos. Per contra, durant l'estiu està sempre al sol. Com més cap al Pol Nord anem, més llargs són l'estiu i l'hivern polars.

SANT PETERSBURG

Sant Petersburg és una ciutat fundada damunt uns aiguamolls per decisió del tsar Pere el Gran el 1703, que volia instal·lar-hi la capital de Rússia. És una de les primeres ciutats del món concebuda amb un pla d'urbanisme. Preveia, per exemple, que els edificis no podien superar una altura determinada per tal que els monuments fossin visibles de lluny. Hi van treballar els millors arquitectes europeus en la construcció d'edificis que creessin un estil propi de Sant Petersburg. Els tons pastel – verd, rosa i groc – associats al blanc de les pedres i als daurats fan de Sant Petersburg l'escenari ideal per a la infantesa daurada de la nostra heroïna, Sasha.



FILMOGRAFIA DE SACREBLEU PRODUCTIONS

El 1999, Ron Dyens va crear *Sacrebleu Productions*. Des d'aleshores, han creat una cinquantena de curtsmetratges – des de la perspectiva del real, l'animació, la ficció o el documental – seleccionats en més de 1.000 festivals.

El 2010, *Sacrebleu Productions* va rebre el Premi Procirep a la millor producció de curtsmetratges i va obtenir la Palma d'Or al curtsmetratge del Festival de Cannes per *Chienne d'histoire* de Serge Avédikian. El mateix any, el curtsmetratge d'animació *Madagascar, carnet de voyage* de Bastien Dubois va estar nominat als Òscars. També ha explorat el camp del documental produint el llargmetratge *Free radicals*, una història del cinema experimental de Pip Chodorov.

El 2012, *The great rabbit*, un film d'Atsushi Wada, va rebre l'Ós de Plata del Festival de Berlin i *Tram* de Michaela Pvalatova es va endur el Premi Cristal d'Annecy.

L'any següent, *Sacrebleu* va produir la sèrie *Portrait de voyages* en coproducció amb Arte i va rebre el Premi Procirep al millor productor de televisió-animació.

Després d'un intermedi televisiu, *Sacrebleu* produeix el 2014 *Man on the chair* de Dahee Jeong, seleccionada per la Setmana de la

Crítica i guardonada amb el Premi Cristal al festival d'Annecy, així com *Blue Room* de Tomasz Siwinski, projectada a la Quinzena de Realitzadors.

El 2015, el curtsmetratge *Le repas dominical* de Céline Devaux fou seleccionada en competició oficial pel Festival de Cannes. Al *sostre del món*, el seu primer llargmetratge, premi del públic a Annecy, s'estrena XXXXX.

www.sacrebleuprod.com



FILMOGRAFIA DE *MAYBE MOVIES*

Abans de fundar *Maybe Movies* el 2003, Henri Magalon era Director de Nous Mitjans i productor de jocs de vídeo a Gaumont, i després Director de Online a Kalisto Entertainment.

Moltes sèries d'animació i alguns documentals per televisió així com dos films d'autor per cinema després, *Maybe Movies* es concentra en el cinema d'animació a conseqüència de l'èxit del llargmetratge *Ernest & Célestine*, distingit amb el César al Millor Film d'Animació el 2013 i seleccionada pels Òscars.

Actualment estan acabant la producció de *Dernier Round a Istanbul* de Serge Avédikian, un thriller d'espionatge fet amb animació.

Maybe Movies també ultima la comèdia familiar *Zombillenium* d'Arthur de Pins, adaptació en 3-D dels seus còmics al cinema.

www.maybemovies.com



FITXA TÈCNICA

Direcció i creació gràfica: **Rémi Chayé**

Basat en un guió original de: **Claire Paoletti i Patricia Valeix**

Adaptació i diàlegs: **Fabrice de Costil**

Música original de: **Jonathan Morali**

Primera assistent de direcció: **Marie Viellevie**

Muntatge: **Benjamin Massoubre**

Supervisor *posing*, animació i dibuix d'animació: **Liane-Cho Han**

Director artístic del color: **Patrice Suau**

Supervisor *compositing*: **Rafaël Vicente**

Producció executiva: **Nadine Mombo**

Estudi d'animació: **2MINUTES i NØRLUM**

So: **Régis Diebold, Mathieu Z'Graggen i Florent Lavallée**

Masterització: **HAL**

Estudi de mescla de so: **INNERVISION/CREATIVE SOUND**

Laboratoris: **ECLAIR GROUP/FRANCE TELEVISIONS SIGNATURE**

Productors delegats: **Ron Dyens i Henri Magalon**

Coproductors: **Jean-Michel Spiner, Claus Toksvig Kjaer i Frederik Villumsen**

Una coproducció de: **SACREBLEU PRODUCTIONS/MAYBE MOVIES/2MINUTES/FRANCE 3 CINÉMA/NØRLUM**

Una coproducció: **franco-danesa**

Amb la participació de **France Télévisions Canal + Ciné +**

Amb el suport de **La Région Alsace de La Région Aquitaine de Strasbourg eurométropole del Conseil Régional de Lorraine de La Région Poitou-Charentes**. En associació amb el **CNC** dins del marc de **Pole Image Magelis** amb el suport del **Département de la Charente** en associació amb el **CNC** amb la participació del **Centre National du Cinéma et de l'Image Animée de l'Académie Franco-Russe du Cinéma del Danish Film Institute del West Danish Film Fund del CPH Film Fund** amb el suport de la **Fondation Gan pour le Cinéma de la Procirep de l'Angoa de l'Associació Beaumarchais SACD del Programme Media de l'Union Européenne** en associació amb **Palatine Étoile 11**

