



JACK & FLO

FESTIVALS
CONNEXION
VR



JACK & FLO

JEUNE PUBLIC

FESTIVALS
CONNEXION
VR

- ▶ **Réalisation :** Amaury Campion
- ▶ **Durée :** 14 minutes
- ▶ **Production :** Studio Geppetto
- ▶ **Distribution :** Astrea

SYNOPSIS :

Jack, un ancien gardien de phare dans la fleur de l'âge, vit isolé sur son île-falaise perdue au milieu de l'océan. Il mène une existence paisible au sommet de l'île, entouré de sa maison, du phare et d'un petit arbre. Il semblerait que Jack soit le dernier être humain. Alors qu'il pêche du haut de la falaise, il rencontre par hasard un grand pélican blanc échoué sur son île. Une histoire d'amitié commence entre les deux, qui va profondément changer le quotidien de Jack.



1
**LE RÉALISATEUR
AMAURY
CAMPION**

Amaury Champion est animateur, réalisateur et producteur au studio Geppetto, en France. Après ses études, il s'est spécialisé en animation et motion design, et s'est tourné progressivement vers la création d'œuvres immersives. Il a précédemment réalisé *Goodbye Mr. Octopus* (2020), qui raconte le passage à l'âge adulte d'une jeune fille, Stella, et les difficultés qu'elle rencontre avec les adultes et son nouveau rapport au monde.

Amaury travaille également en tant qu'animateur sur d'autres projets comme *Moins de 5 Gr de Safran*, sorti en 2025 et sélectionné au festival international du film d'animation d'Annecy. Il se consacre désormais également à la production.

2
**UN PÊCHEUR
SOLITAIRE**

Seul dans sa bicoque perdue au milieu de l'océan, Jack nous rappelle la figure littéraire de Robinson Crusoé : personnage principal du roman du même nom, publié en 1719. Son auteur, Daniel Defoe, s'est inspiré d'une histoire vraie, celle du corsaire Alexander Selkirk qui, en juin 1704, alors qu'il participait à une expédition corsaire dans l'océan Pacifique, fût abandonné sur une île déserte, à la suite d'un désaccord avec le Capitaine de son bateau. Comme Jack, il mène une vie en totale autonomie, grâce à la pêche et à la récup, essayant de maintenir un équilibre avec la nature et les animaux de son île.

Cette figure de l'ermite, tenu à distance du monde des Hommes, vivant en communion avec les autres espèces et la nature, s'est entretenue à travers la culture populaire via diverses œuvres d'art et faits réels.



C'est l'histoire vraie du jeune Christopher McCandless, qui quitta sa vie en société et son quotidien pour se perdre en Alaska, dans le but de se retrouver seul face à lui-même et dont le récit sera conté à travers le roman *Into the Wild* (Voyage au bout de la solitude) (1996), également adapté au cinéma par Sean Penn en 2007 et qui rencontra un grand succès public.

On pense aussi à l'essai *Walden* ou la vie dans les bois, d'Henri David Thoreau, publié en 1854 qui a connu un immense regain en popularité ces dernières années, devenant une référence de la pensée écologiste.

Enfin, comment ne pas penser aux naufragés les plus célèbres du cinéma, incarnés par Tom Hanks dans *Seul au monde*, Suraj Sharma dans *L'Odyssée de Pi*?

Le point commun de tous ces personnages repose sur leur solitude, qu'elle soit voulue ou imposée. Si le mode de vie paisible, au rythme des saisons, de Jack pourrait se présenter d'une part comme un modèle

de durabilité et d'harmonie, le réalisateur Amaury Campion souhaite surtout, par l'irruption du pélican Flo, valoriser l'importance de faire communauté :

“Je voulais montrer aussi avec Jack & Flo, que justement, le côté solitaire et la solitude, c'est pas quelque chose qui est trop intéressant et qu'il faut s'ouvrir aux autres, il ne faut pas avoir peur de la diversité [...] notamment en introduisant Flo, le pélican, un personnage qui vient d'un tout autre monde, qu'il faut savoir embrasser. Je voulais surtout pousser cette idée d'accepter les amitiés.”





L'étrange architecture de l'île nous questionne sur le passé de Jack et nous plonge dans un univers onirique : le niveau de la mer était-il autrefois au niveau du phare ? Que reste-t-il par-delà les flots ? Quelle était la vie de Jack avant cette vie solitaire ? Avait-il une famille, des amis ?

La forme du film répond à cet élan de curiosité, en nous permettant de nous impliquer physiquement dans le décor : en nous penchant, en nous rapprochant de la maison, nous pouvons en traverser les textures et choisir nous-mêmes notre point de vue. La dimension immersive de la réalité virtuelle est ici pleinement exploitée pour nous permettre d'explorer l'île, d'être au plus près du héros de l'histoire et de faire corps avec ses aventures tout en imaginant, chacun à notre façon, les raisons de sa vie insulaire.



DES TECHNIQUES EN CONSTANTE ÉVOLUTION

Jack & Flo est un bel exemple de la production d'un film, qui comme toute œuvre en réalité virtuelle, doit s'adapter aux progrès permanents des techniques de création. Un premier prototype du film est entamé sur un logiciel de création appelé animVR. Cette première ébauche permet de présenter les idées principales du projet, pour convaincre les financeurs de soutenir le film. Cette recherche de financements a duré, comme c'est souvent le cas, plusieurs années. Entre-temps, de nouveaux outils apparaissent, et le "workflow" (c'est-à-dire toutes les données de travail, les étapes intermédiaires de fabrication) sont déplacées sur Quill.

Nouvel outil d'animation pour la réalité virtuelle, Quill permet à l'animateur de dessiner directement à la main des formes en 3 dimensions. Il peut superposer des couches (on appelle ça : *l'animation en pelure d'oignon*), et les voir s'animer en direct, en visualisant sa séquence dans un casque VR et en dessinant avec les manettes : les outils de création et de diffusion ne font plus qu'un. Cela permet aux équipes d'animer plus rapidement, mais aussi et surtout d'avoir un résultat animé en temps réel.



5

UN DESSIN AUX PETITS OIGNONS

En animation, la pelure d'oignon (ou Onion Skin en anglais) est une technique répandue dans la création de dessins animés et de films, pour visualiser toutes les images d'une action en les superposant. L'animateur peut prendre des décisions sur la manière de créer ou de modifier une image en fonction de l'image précédente de la séquence.

Depuis les débuts du cinéma d'animation, dans les années 1920, les différentes images intermédiaires d'un film étaient initialement dessinées sur de fines feuilles semi-translucides, appelées "celluloïds". Par exemple, pour dessiner une pomme qui tombe, on pouvait superposer les différentes étapes de la pomme, afin de s'assurer d'un mouvement fluide et d'une bonne position des contours.

De nos jours, dans les logiciels informatiques, cet effet est facilement obtenu en rendant les images translucides et en les projetant l'une sur l'autre.