



RENAISSANCE

UN FILM DE CHRISTIAN VOLCKMAN



ONYX Films et Millimages
Présentent

Une co-production ONYX Films
Millimages - Luxanimation - Timefirm Ltd - France 2 Cinéma

RENAISSANCE

UN FILM DE CHRISTIAN VOLCKMAN

Produit par : **Aton Soumache, Roch Lener, Alexis Vonarb**

Producteur associé : **Jake Eberts**

Concept visuel original : **Marc Miance**

Histoire originale : **Matthieu Delaporte & Alexandre de la Patellière**

Scénario & dialogues :

Matthieu Delaporte & Alexandre de la Patellière

Patrick Raynal & Jean-Bernard Pouy

Studio d'animation : **Attitude Studio avec le soutien technologique d'IBM**

Sortie : 15 mars 2006

Durée : 1h45

www.renaissance-lefilm.com

DISTRIBUTION

Pathé Distribution
10, rue Lincoln - 75008 Paris
Tél : 01 40 76 91 00
Fax : 01 45 63 35 74
www.pathedistribution.com

PRESSE

Michèle Abitbol-Lasry
Séverine Lajarrige
184, bld Haussmann - 75008 Paris
Tél : 01 45 62 45 62
michele@abitbol.fr - severine@abitbol.fr





2054

Dans un Paris labyrinthique où chaque fait et geste est contrôlé et filmé, Ilona Tasuiev, jeune scientifique jalosée par tous pour sa beauté et son intelligence, est kidnappée. Avalon, l'entreprise qui l'emploie fait pression sur Karas, policier controversé, spécialisé dans les affaires d'enlèvement, pour retrouver au plus vite la disparue.

Karas sent rapidement une présence dans son sillage. Il n'est pas seul sur les traces d'Ilona et ses poursuivants semblent prêts à tout pour le devancer.

Retrouver Ilona devient vital : la jeune femme est l'enjeu d'une guerre occulte qui la dépasse. Elle est la clef d'un protocole mettant en cause le futur du genre humain.

Le protocole Renaissance....





Renaissance

est le fruit de la rencontre de cinq talents, dont on peut dater l'origine au 10 septembre 1999. C'est le jour où **Aton Soumache**, producteur, organise une rencontre entre **Christian Volckman**, réalisateur, **Marc Miance**, jeune pionnier de la 3D et de la capture de mouvement, et deux scénaristes, **Alexandre de la Patellière** et **Matthieu Delaporte**. Aucun d'eux n'a alors trente ans, tous proviennent d'univers très différents, et pourtant, ce premier rendez-vous a été suivi de centaines d'autres, construisant bientôt des amitiés fortes nourries par l'obsession commune de mener à bien un projet fou qui ressembla longtemps à un rêve impossible : RENAISSANCE.

LA RENCONTRE

Marc Miance : «*Tout a commencé par un test présenté à Imagina 98. L'année précédente, Olivier Renouard, auprès de qui je travaillais régulièrement, m'avait montré une image 3D fixe en noir et blanc qu'il avait réalisée. Cette image a été un déclic qui a apporté la pierre manquante à ma démarche d'alors : mettre en mouvement un graphisme complètement épuré, et le confronter à une animation extrêmement réaliste, proche d'un film classique en prises de vues réelles. Je savais qu'il y avait là un concept visuel complètement nouveau. Quelques semaines plus tard nous nous sommes mis au travail pour réaliser un test explorant les possibilités offertes par ce concept unique... Sélectionné à Imagina 98, ce test a alors fait figure d'ovni dans le paysage «sage» de l'image de synthèse ! Mais nous n'étions pas les seuls à détoner cette année-là : un incroyable court métrage, Maaz, réalisé par Christian Volckman et produit par Aton Soumache, retenait l'attention de tous et remportait tous les prix, festival après festival...*»

Aton Soumache : «*Christian et moi vivions le conte de fée de l'aventure Maaz (film mêlant animation et prises de vues réelles dans un univers onirique proche de la peinture), lorsque j'ai vu le test en 3D noir et blanc qu'avait conçu et réalisé Marc. Il y avait dans ces quelques secondes la promesse d'un univers envoûtant, totalement propice au cinéma. L'envie d'en faire un film avec Christian a très vite surgi. Nous avons vite formé un premier trio constitué d'un producteur inconscient, d'un réalisateur qui avait fait un unique court métrage, et d'un génie de la technologie qui venait à peine d'avoir 23 ans ! Christian avait déjà commencé à faire des propositions graphiques fabuleuses dans l'univers du noir et blanc quand j'ai pensé à mêler deux autres fous à l'aventure, une paire de scénaristes avec qui j'avais envie de travailler : Matthieu Delaporte et Alexandre de la Patellière.*»

Alexandre de la Patellière : «*Aton, tel un conspirateur dévoilant un secret bien gardé, nous a montré le test en noir et blanc et le court métrage de Christian. Nous avons été très impressionnés. Sans qu'on puisse l'expliquer d'une manière très rationnelle, la concordance entre ce principe graphique*

très novateur et l'univers de Christian semblait couler de source. Nous avons immédiatement eu l'envie d'inventer une histoire qui permettrait à cette rencontre de prendre corps.»

Matthieu Delaporte : «Nous voulions avec Alexandre, depuis longtemps, écrire un polar. Et nous avons immédiatement senti que c'était le moment ou jamais ! Non seulement on nous en donnait l'opportunité, mais, en plus, dans un univers visuel sans précédent. Le fait que ce soit à la fois très moderne, dans sa technologie, mais aussi très proche d'atmosphères anciennes (à travers le noir et blanc), n'a fait que renforcer notre certitude que c'était bien un thriller qu'il fallait écrire, un thriller futuriste.»

Aton Soumache : «Une intrigue à la «Philip K. Dick» dans l'univers de «Raymond Chandler», c'est comme ça que nous l'avons résumé à l'époque...»

Christian Volckman : «Je leur ai tout de suite dit que j'étais intéressé par le principe d'un tel film. Nous avons tenu à écrire une histoire qui ferait corps intimement avec le noir et blanc. J'ai fait plein de dessins couplés à toute une série de propositions visuelles pour qu'Alexandre et Matthieu puissent travailler. J'avais en tête une série d'images qui allait servir de fil conducteur : une architecture qui écrase l'homme, un principe de labyrinthe, la thématique du double. Il s'agissait alors de trouver un grand thème, presque mythologique, qui donne tout son sens à l'univers, qui permette au spectateur d'être complètement emporté. Nous voulions dépasser la technologie, l'animation, le noir et blanc. Créer un monde autonome et construit qu'on accepte comme tel, et une histoire qui permette l'identification.»

L'HISTOIRE

Matthieu Delaporte : «La ville perçue comme un labyrinthe, un personnage perdu dans cette ville qui semble vouloir l'engloutir... Nous avons rapidement eu cette idée d'un homme, un flic, qui recherche de façon obsessionnelle une jeune femme disparue, qui rêve de la sauver... Nous avons essayé d'imaginer, dans un monde futur, ce qui arriverait si un chercheur de la stature d'Einstein tombait entre les mains d'un groupe aussi dangereux que le parti nazi. Au cœur du film se pose la question très actuelle de l'éthique et du vivant. Clonage, manipulations génétiques, obsession de l'éternelle jeunesse...»

Alexandre de la Patellière : «Tout en inscrivant le film dans une réalité interprétée, ce sujet nous permettait de créer des personnages qui soient la synthèse des grandes figures du polar, de ses archétypes. Le flic perdu, la femme fatale, le père spirituel, le nabab corrompu, l'enfant à l'innocence brisée. Nous avons revu beaucoup de films noirs des années 1950 dans cette perspective. Nous avons également confronté nos lectures des romans de Ellroy, Crais, Mankell ou Connelly. Des histoires policières souvent très sombres, revisitant le genre en y insufflant une dimension assez rare : la trame criminelle comme reflet d'une époque. Nous voulions en effet que nos personnages s'inscrivent très profondément dans leur temps, qu'ils en soient les héritiers. Nous avons écrit des biographies extrêmement précises des personnages principaux, en imaginant qu'ils appartiendraient





à la génération de nos enfants. L'obsession sécuritaire, les conflits ethniques, le terrorisme, la mondialisation : les problématiques actuelles sont venues nourrir les vies que nous leur avons rêvées...»

Matthieu Delaporte : «La thématique «génétique» dans le film est liée au travail de Christian Volckman. Le vieillissement, la corruption physique, sont des sujets qui le passionnent. Et puis nous nous sommes rendu compte assez vite que la thématique de l'éternelle jeunesse avait le mérite de susciter des débats très vifs ! On ne s'imagine pas à quel point nous sommes tous obsédés par notre irréversible décrépitude... Par ses images et sa réflexion sur le sujet, Christian a profondément influencé l'écriture du film. Le fait d'inventer une histoire pendant qu'il dessinait et créait jour après jour l'univers du film a bouleversé le processus habituel de scénarisation. Nous nous sommes volontairement laissés contaminer par son regard onirique et décalé... Et il s'est laissé corrompre, avec plaisir je crois, par notre obsession de la rationalité. Nous avançons ainsi en parallèle, créant des ponts permanents entre les univers graphiques et littéraires. C'est une expérience unique, très forte, que de voir son travail adapté en temps réel...»

PARIS

Alexandre de la Patellière : «Paris, comme décor principal et personnage du film, s'est immédiatement imposé. C'était un défi pour nous tous de créer un Paris fantasmé qui soit aussi fort que le Los Angeles de Blade Runner. Il fallait connaître la ville par cœur pour la réinventer, imaginer son avenir sans trahir sa réalité d'aujourd'hui. Intégrer la technologie dans les hôtels particuliers du XVIIIe siècle, réfléchir à la circulation automobile dans une mégapole du futur tout en prenant en compte l'urbanisme issu d'Hausmann et d'un siècle de modernisation. Nous voulions à la fois ancrer l'histoire dans le futur, mais aussi préserver des référents contemporains. Dans l'univers comme dans l'histoire, il nous semblait essentiel que le spectateur soit en permanence ramené à son quotidien plus ou moins immédiat...»

Matthieu Delaporte : «Paris, comme cadre de la narration, nous y a aidé. Nous avons donc très rapidement évacué la tentation d'une science-fiction réinventant un système-monde : il nous a semblé plus fort de travailler sur un futur immédiat, où la technologie serait très épurée. Nous voulions que l'univers stimule l'imaginaire tout en étant cohérent et crédible. Si le résultat semble couler de source aujourd'hui, c'est qu'il a fallu éviter les pièges d'une ingénierie futuriste susceptible de se démoder très vite. D'autant plus que nous avons conscience qu'avec la 3D noir et blanc, nous étions face à un objet cinématographique potentiellement intemporel...»

Christian Volckman : «Je voulais sortir Paris de sa représentation habituelle. La ville a déjà été magnifiquement traitée par d'autres mais le plus souvent elle ne correspondait pas à sa réalité contemporaine. Mettre de côté sa dimension romantique pour faire remonter son aspect plus sombre et détourner ses aspects les plus célèbres, comme Montmartre, la Tour Eiffel ou Notre-Dame, pour décrire ce que risquerait de devenir Paris : une ville-musée, fière de son passé et de son héritage, mais aussi une ville étouffante où l'on se mélange de moins en moins... Dans RENAISSANCE, en 2054, les frontières

de la ville se sont figées. Paris a dû alors contenir son expansion en exploitant ses entrailles, son sous-sol ayant ainsi été creusé sur des centaines de mètres... Avec Alfred Frazzani, architecte qui a travaillé pendant de longs mois dans l'équipe à l'élaboration précise des décors, nous nous sommes également penchés avec beaucoup d'attention sur les dessins d'Eiffel, de Guimard et des utopistes du XIXème siècle. Nous avons ainsi mis en place un univers résolument ancré dans un hommage au patrimoine.»

LES INFLUENCES

Christian Volckman : «Thriller d'anticipation, RENAISSANCE se trouve à la croisée de plusieurs genres. En cela, il est représentatif de notre génération nourrie d'influences très diverses, mêlant les chefs-d'œuvre de l'humanité à la pop-culture. Notre chance de départ a été que Marc, Matthieu, Alexandre et moi venons d'univers très différents. Cette richesse nous a d'ailleurs permis de beaucoup nous engueuler ! Nous avons parlé tout à l'heure des romanciers américains, on pourrait également citer Frank Miller, et son esthétique monochrome déployée dans sa fameuse série Sin City, les univers de Moebius, Bilal, des films comme Akira, Ghost in the Shell, Tron, Blade Runner, Minority Report, ou Gattaca pour son rétro-futurisme flamboyant. Mais également, et cela dès le début, des référents cinématographiques plus lointains, avec bien entendu Hitchcock, mais aussi : Le Cabinet du Dr. Caligari, Metropolis, M le Maudit de Fritz Lang qui porte encore les traces de l'expressionnisme. Je voulais que l'univers, dans son ensemble, reflète l'état intérieur des personnages. J'avais le sentiment que la technologie me permettrait de réaliser un film moderne renouant avec les obsessions cinématographiques du muet. L'idée avec le noir et blanc était de revenir aux sources du cinéma, dans son aspect brut, sensitif, primal.»

UN DÉVELOPPEMENT AU LONG COURS

Alexandre de la Patellière : «Nous avons eu la chance d'être, durant une longue période, préservés de l'extérieur par Aton. RENAISSANCE est rapidement devenu une sorte de laboratoire créatif, sans pression de temps. Nous écrivions, Christian dessinait, Marc créait la technologie qui rendrait possible la fabrication du film... Dans notre bulle, imperméables aux diktats de la mode et à la loi du marché, nous avions le sentiment de travailler sur un projet secret...»

Matthieu Delaporte : «Il y avait effectivement un côté mystérieux dans le développement de RENAISSANCE. Pour ne pas rompre le processus, nous avons d'ailleurs pris le parti de ne pas en parler, comme si le fait de dévoiler la nature du film le fragiliserait. En même temps, nous n'avons jamais douté que tout le monde finirait par partager notre vision ! Enfin... presque jamais !»

Aton Soumache : «Un film d'animation pour adultes, en 3D, en noir et blanc, qui transcende la technologie... Un film que, comme spectateurs, nous rêvions de voir... C'était un vaste chantier ! Mais notre sentiment de travailler sur un projet exceptionnel, notre enthousiasme sans limite,





nous ont sauvés. Avec Alexis Vonarb, mon associé, avec Cédric Pilot, qui a suivi le projet depuis ses balbutiements, avec Roch Lener de Millimages, nous avons partagé une certitude qui a rapidement dépassé le cadre classique de la production. Sans même nous le dire, nous avons décidé, très tôt, que quoi qu'il arrive, RENAISSANCE existerait... Heureusement que nous ne savions pas que «l'enfant» mettrait 7 ans à naître !»

UN PARTI PRIS TECHNIQUE : LA MOTION CAPTURE

Très rapidement les principaux protagonistes de RENAISSANCE ont fait le choix de la Motion Capture pour leur film. Cette technique d'animation, souvent utilisée pour les jeux vidéo, et beaucoup plus récemment au cinéma avec *Polar Express* de Robert Zemeckis, permet d'enregistrer l'intégralité et la souplesse des mouvements de comédiens pour les appliquer ensuite sur un ou des personnages virtuels en trois dimensions. Cette technique permet une qualité d'animation très poussée et très réaliste, offrant des mouvements criants de vérité. Le procédé est simple : des marqueurs sont placés sur des comédiens dont on filme le jeu sur un plateau entouré de caméras spéciales enregistrant leurs mouvements. Les marqueurs envoient l'information des déplacements sur un ordinateur pour qu'un programme puisse les transmettre à son tour sur des personnages virtuels.

Christian Volckman : «*Cette technologie est formidable car elle nous permet d'envisager des choses qui ne seraient pas possibles autrement. Si j'avais dû tourner RENAISSANCE en prises de vues réelles avec de véritables décors, le film aurait coûté 200 millions d'euros. Ici nous avons une centaine de personnages, 90 lieux, une course-poursuite dans Paris. Cela aurait été impossible à réaliser sans la motion capture et la 3D.*»

Marc Miance : «*Sur un tournage en motion capture, le jeu des comédiens est enregistré à 360°, sans notion d'axe de caméra. C'est seulement après le tournage Mocap que se fait le travail de cadrage.*»

Aton Soumache : «*Il est important d'insister sur le fait que l'on récupère le mouvement des comédiens et qu'on le réinjecte dans la 3D. Les personnages ont une interprétation humaine. Cela n'a rien à voir avec la 3D traditionnelle comme Shrek ou Toy Story où les mouvements du corps sont uniquement recréés par des animateurs. Il me semble qu'avec RENAISSANCE on a rarement vu des personnages aussi réalistes, tout en préservant l'aspect graphique voulu par Christian, qui échappe à toute velléité de photo-réalisme. La grande ambition était d'incarner notre univers par une présence forte des personnages.*»

Christian Volckman : «*Mon obsession première était d'avoir une histoire et des personnages crédibles. Toute cette technologie doit précisément se faire oublier. C'est pour cela que j'ai immédiatement décidé que je ne ferais que des mouvements de caméra possibles dans la réalité.*»

UN PARTI PRIS ESTHÉTIQUE : LE NOIR ET LE BLANC

Marc Miance : «Le monde de RENAISSANCE, c'est de l'encre de chine et des volumes. C'est l'éclairage qui fait que l'image surgit en clair obscur. Cela explique que le film ait cet aspect si épuré et moderne. La force visuelle de RENAISSANCE tient à cela : l'univers n'est pas dessiné mais éclairé de blanc.»

Christian Volckman : «Le noir et blanc produit un effet «expressionniste» sur les scènes . Le maniement des deux valeurs opposées dans une image produit un double effet: diriger le regard du spectateur vers l'élément éclairé et exalter son imaginaire par les éléments restés dans l'ombre.»

UN FILM «POST-TECHNOLOGIQUE»

Aton Soumache : «Ce noir et blanc radical permet de transcender la problématique technologique car il nous permet de contourner les habituels problèmes de rendu et de grain de peau. Allié à la Mocap, on se trouve plongé dans un univers particulier qui dépasse la dichotomie traditionnelle entre film d'animation et film en prises de vues réelles. L'effet en salle est inédit. L'image n'est dessinée que par les taches de lumière blanche du projecteur. Le spectateur perd ainsi la notion de cadre et se trouve absorbé dans un monde sans frontières.»

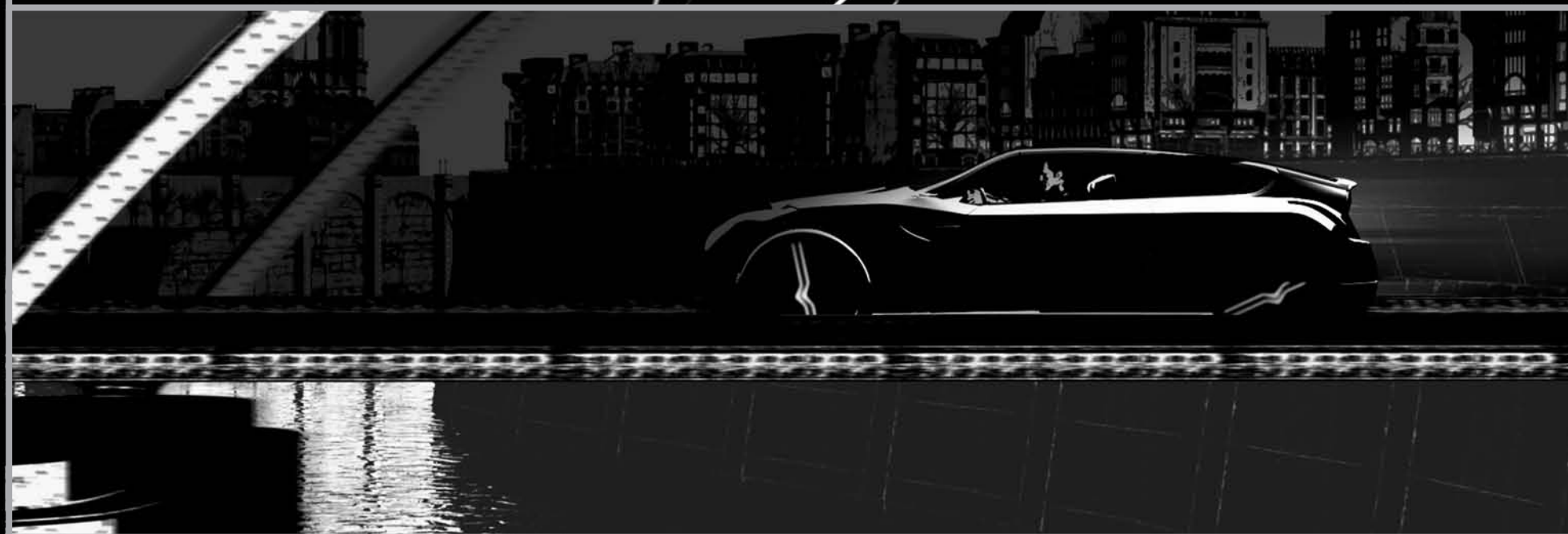
UN STUDIO CRÉÉ POUR LA PRODUCTION DU FILM

En 2001, le développement de RENAISSANCE entre dans une seconde phase avec l'arrivée d'une première équipe de six designers qui commencent à poser les grandes lignes des lieux parisiens que Christian Volckman et ses deux scénaristes voulaient exploiter.

Aton Soumache : «À partir de 2001, RENAISSANCE a commencé à devenir un projet concret. Pour trouver des investisseurs importants il fallait fabriquer un pilote mais il n'y avait aucun studio en Europe capable de le fabriquer...»

Marc Miance : «Alors que le développement artistique mené par Onyx avançait de jour en jour, les objectifs se confirmaient : créer un film unique, à la frontière du live et de l'animation, porté par des personnages incarnés, vivants, transpirants d'émotion. Nous voulions un film artistiquement sans précédent, mais sans pour autant être prêts à la moindre concession sur la qualité technique. Comment réussir ce défi, comment contrôler la qualité de la fabrication qui doit servir le concept du film ? Rapidement une seule voie est apparue : créer le studio qui fabriquerait les images de RENAISSANCE, afin de permettre de déployer au mieux le parti-pris artistique du film sur l'intégralité de la chaîne.»





Aton Soumache : «Nous avons alors donné l'impulsion pour créer Attitude Studio, et son fondateur, Marc Miance, a été un peu notre George Lucas. Nous avons ainsi pu réaliser fin 2001 un pilote de 4 minutes 30. Nous avons très vite obtenu des retours positifs. France 2 a adhéré au projet alors qu'à l'époque tout le monde trouvait aberrant d'investir dans un film d'animation pour adultes. Pathé a aussi immédiatement accroché. Et très vite, le producteur canadien Jake Eberts, qui a une longue expérience de l'animation, avec notamment des films comme «Chicken Run» s'est montré enthousiaste. «C'est Matrix en animation» s'est-il écrié. Il s'est senti à l'aise pour présenter le projet à l'étranger, le groupe Disney s'est très vite associé au film en se positionnant sur sa distribution aux USA et au Canada : c'est la première fois que ce studio investissait dans un long métrage européen d'animation, et ce uniquement à partir d'un pilote et d'un scénario. Il est aujourd'hui acquis que c'est Miramax qui assurera la sortie du film.»

Marc Miance : «Une fois la confiance des distributeurs et des financiers acquise, et grâce à une forte complicité avec mes deux associés, Boris Hertzog et Sandrine Nguyen, nous avons pu constituer une équipe technique de très haut niveau entièrement dédiée au projet. Nous avons aussi bénéficié de la confiance d'IBM, notre partenaire technologique, qui nous a apporté une solution globale (matériels, logiciels et financement) et adaptée à nos besoins spécifiques.»

Aton Soumache : «Ainsi, fin 2003, tous les éléments artistiques, techniques et financiers étaient enfin réunis pour véritablement lancer la production du film en tant que tel.»

UNE FABRICATION COMPLEXE

La production de RENAISSANCE a commencé au début de l'année 2004 et a duré plus d'une année. Entre 45 et 170 personnes ont travaillé au studio selon les périodes.

LA MODÉLISATION

Marc Miance : «Créer un film en 3D revient à créer un monde et tout ce qui le compose ex-nihilo. Chaque décor, chaque personnage et le moindre costume sont dessinés, puis sculptés en volume comme une statue virtuelle. Sachant qu'il y a dans RENAISSANCE 90 décors de Paris (30 à 40 sur une production traditionnelle à l'heure actuelle), 120 personnages, 40 véhicules, 200 accessoires : mettre 120 personnages sur 90 décors est un immense défi.»

Christian Volckman : «Nous avons dû recréer de A à Z tous les éléments qui constituent l'environnement quotidien des personnages, du petit cendrier qui vient orner le bureau du patron d'Avalon aux véhicules en mouvement. D'ailleurs, pour ce qui est des véhicules, je souhaitais au tout début du développement que le véhicule du héros Karas soit une DS et j'avais travaillé dans ce sens. Nous sommes allés voir Citroën pour leur demander une autorisation, et, bien que le film soit résolument ancré dans un univers rétro futuriste, au fur et à mesure de l'avancement du travail graphique, j'ai compris qu'il serait difficile de conserver cette voiture dans le film, le contraste étant trop important. C'est alors que Citroën nous a proposé de travailler avec leurs designers en charge des concept cars. Leurs propositions étaient visionnaires... mes réponses encore plus radicales. Après trois mois d'une étroite collaboration, le dessin final de la voiture s'est intégré parfaitement dans l'univers très futuriste du film.»

LE TOURNAGE EN MOTION CAPTURE, LE CADRAGE ET LE MONTAGE

Christian Volckman : «*Toute la fabrication du film a été une focalisation perpétuelle sur le comédien. Tout passe par lui et il est au cœur de tout.*»

Marc Miance : «*Nous avons donc effectué un vrai casting d'envergure internationale. En effet, il ne s'agissait pas uniquement d'enregistrer les mouvements des comédiens, notre ambition était de capter leur jeu et leurs émotions. Un vaste chantier presque prométhéen... Nous avons compris que l'incarnation des personnages résidait en grande partie dans le regard et dans les micromouvements de l'œil. Nous avons alors mis au point une technique jamais utilisée auparavant consistant à capter les expressions des yeux. Les comédiens ont ainsi joué avec des lunettes spéciales développées par nos équipes : RENAISSANCE est ainsi le premier film en 3D où l'émotion du regard est capturée.*»

Christian Volckman : «*J'ai découvert avec la technique de la motion capture une manière assez épanouissante de faire du cinéma. La différence entre un tournage en motion capture par rapport au cinéma en prises de vues réelles est qu'il n'y a pas de cadre à mettre en place. En tant que réalisateur, on peut se concentrer alors exclusivement sur le jeu de chaque scène et penser plus tard au cadrage. Les comédiens peuvent jouer les scènes dans leur continuité comme s'ils étaient sur une scène de théâtre, ils ne sont pas obligés de morceler leur jeu pour respecter notamment les contraintes du champ et du contre champ. Ils ne sont pas non plus interrompus pour des questions de maquillage ou de coiffure. C'est tout à fait bénéfique pour eux car ils peuvent entrer plus facilement dans leur rôle et le résultat est toujours très expressif.*»

Aton Soumache : «*Le réalisateur jouit effectivement d'une certaine souplesse sur le plateau de tournage car tout a été fixé très précisément lors de la mise en place du story board. Le film est déjà très précisément pensé et décidé très en amont. Avec cette technologie, il est impossible de découvrir son film au fur et à mesure.*»

Marc Miance : «*Une fois effectué le tournage en motion capture avec les comédiens, les plans sélectionnés sont récupérés par l'équipe de traitement qui va préparer la scène que le réalisateur va devoir cadrer. Pendant cette phase, les personnages et les accessoires vont être placés dans le décor. Cette étape de cadrage et de montage a duré 6 mois.*

Au bout d'un an, une maquette permet d'avoir une vision du film dans sa continuité. Il est possible alors de couper ou de retourner certaines scènes. Le cadrage et la continuité décidés, le travail sur les mains, le visage et les vêtements peut commencer.

On quitte alors le monde de l'animation pour celui de la simulation : il faut imaginer comment le tissu et les cheveux réagissent aux mouvements du corps. C'est l'éclairage ensuite qui fait que le film est en noir et blanc ; cette dernière phase donne toute sa force visuelle à RENAISSANCE.»

LES VOIX

Aton Soumache : «*On nous a souvent demandé quelles grandes célébrités nous allions approcher pour les voix de nos personnages. Pour nous, la réponse était simple : les voix devaient être bien sûr celles de comédiens pleins de talent, mais ces voix ne devaient pas être automatiquement attribuables à un visage connu. Nous avons vite compris qu'il serait déstabilisant pour le spectateur de reconnaître la voix d'un comédien mais de se trouver face à un personnage réaliste sans aucun rapport physique avec lui. Nous avons été satisfaits de notre choix : le travail de Patrick Floersheim et Laura Blanc a été éblouissant.*»





LA MUSIQUE

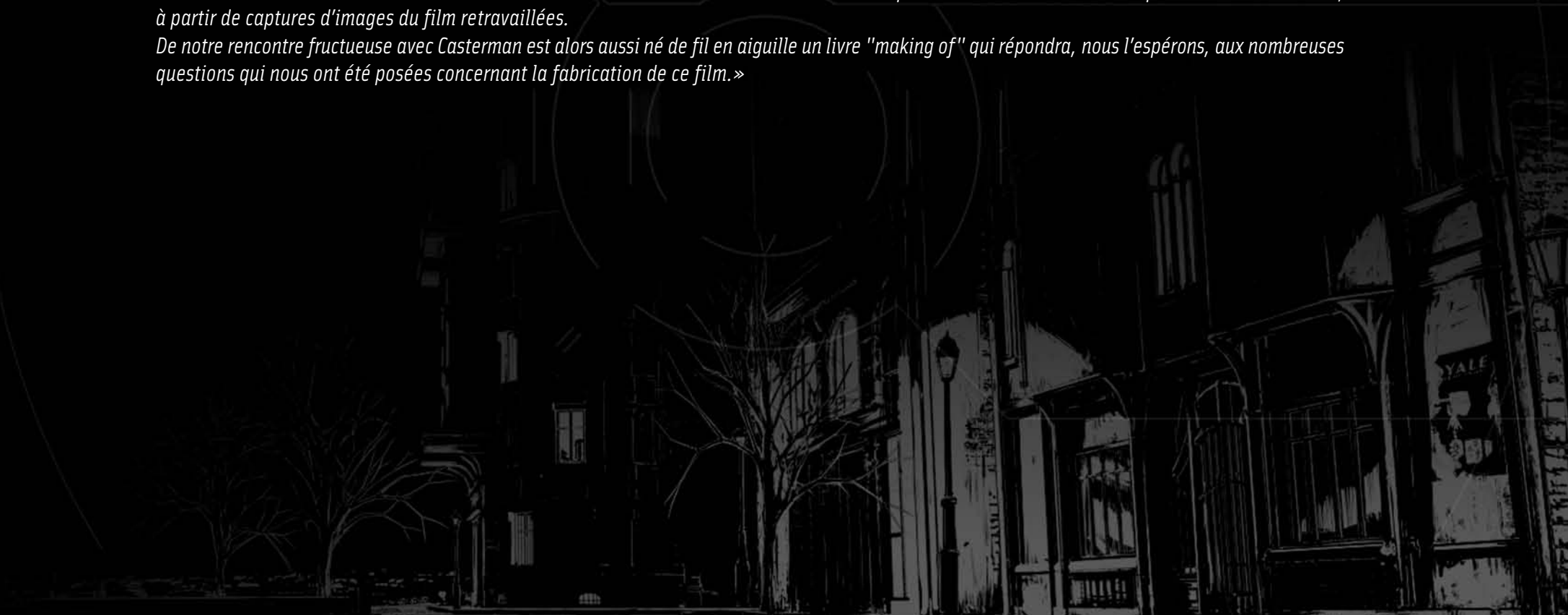
Christian Volckman : «Comme pour les comédiens, nous avons effectué un vrai casting pour la musique. Nous avons envoyé une scène du film à plusieurs compositeurs. Ce que Nicholas Dodd nous a proposé sur cette scène correspondait exactement à nos attentes. Il a par la suite travaillé ses compositions au fur et à mesure de la fabrication. Les musiques ont par la suite été enregistrées avec un orchestre philharmonique dans une ancienne église reconverte en studio. L'enregistrement dans ces conditions a été l'un des moments les plus magiques de la fabrication du film.»

Aton Soumache : «Pour le compositeur Nicholas Dodd, RENAISSANCE est aussi un premier long métrage. Alors qu'il eut été simple en matière de musique de faire appel à une personnalité établie, nous avons choisi de travailler avec cet orchestrateur qui sans conteste avait en lui un talent que nous nous devions de mettre à profit. Et nous ne regrettons pas la confiance qui lui a été donnée : le résultat a même dépassé nos attentes.»

RENAISSANCE : UN FILM, DES LIVRES...

Christian Volckman : «Le monde de RENAISSANCE a été pour beaucoup nourri par l'univers de la BD, et, une fois le film tourné, il nous est apparu intéressant de renouer avec ces sources. Nous nous sommes remis au travail et avons adapté l'histoire de RENAISSANCE pour la bande dessinée, à partir de captures d'images du film retravaillées.

De notre rencontre fructueuse avec Casterman est alors aussi né de fil en aiguille un livre "making of" qui répondra, nous l'espérons, aux nombreuses questions qui nous ont été posées concernant la fabrication de ce film.»





BARTHÉLÉMY KARAS



Flic sombre et violent, spécialisé dans les affaires de kidnapping, Barthélémy Karas fait preuve d'une abnégation qui ne connaît pas de limites... Au point même de souvent franchir celles du code de déontologie de la police. C'est sans doute dans son passé mystérieux qu'il faut chercher la clef de sa recherche obsessionnelle des personnes disparues... Ilona disparue, Avalon va faire pression pour que ce soit lui, et lui seul, qui soit chargé de la retrouver...

ILONA TASUIEV



Symbole d'une réussite fulgurante, scientifique prodige de 22 ans, Ilona est jalouée par tous, tant pour sa beauté que pour son intelligence. Orpheline à l'enfance brisée, c'est Paul Dellenbach, vice-président d'Avalon, qui lui a offert une seconde chance. En misant sur elle, il lui a permis de fuir la région ensanglantée du Caucase où elle et sa sœur Bislane ont grandi et de rencontrer Jonas Muller, un vieux généticien qui est devenu son mentor...

BISLANE TASUIEV



Enfant de la guerre, obligée d'élever seule Ilona à la mort de leurs parents, Bislane est entrée trop tôt dans l'âge adulte. Sacrifiant son avenir pour celui de sa petite sœur, elle s'est forgée une carapace que personne ne parvient à briser. Spectatrice lointaine de la réussite d'Ilona, cette jeune femme à la séduction trouble se perd dans les nuits enfiévrées de la ville. Quand Ilona est kidnappée, les vieux démons qui hantent Bislane refont surface, brisant son fragile équilibre...

JONAS MULLER



Ancien espoir de la recherche sur le génome humain, Jonas Muller a renoncé dans sa jeunesse à une carrière glorieuse pour se consacrer à la médecine de terrain. À la tête d'un dispensaire pour déshérités financé par Avalon, Muller a pris Ilona sous son aile dès leur première rencontre. La guidant dans ses choix et l'orientant dans ses travaux, le vieux médecin est devenu le père spirituel de la jeune femme. Lorsqu'Ilona disparaît, Muller a le sentiment d'avoir perdu sa propre fille...

PAUL DELLENBACH



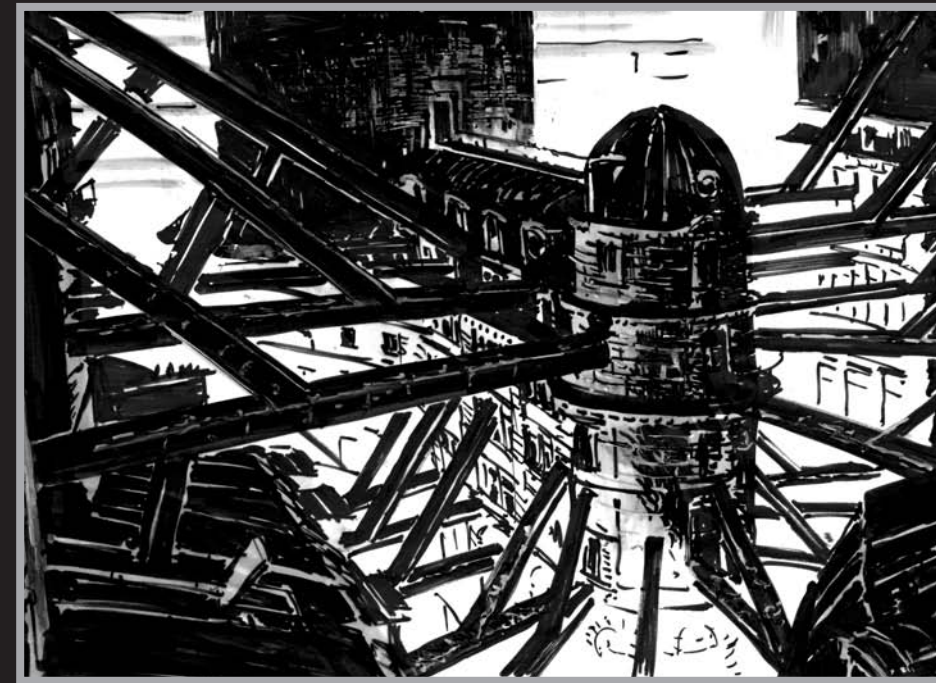
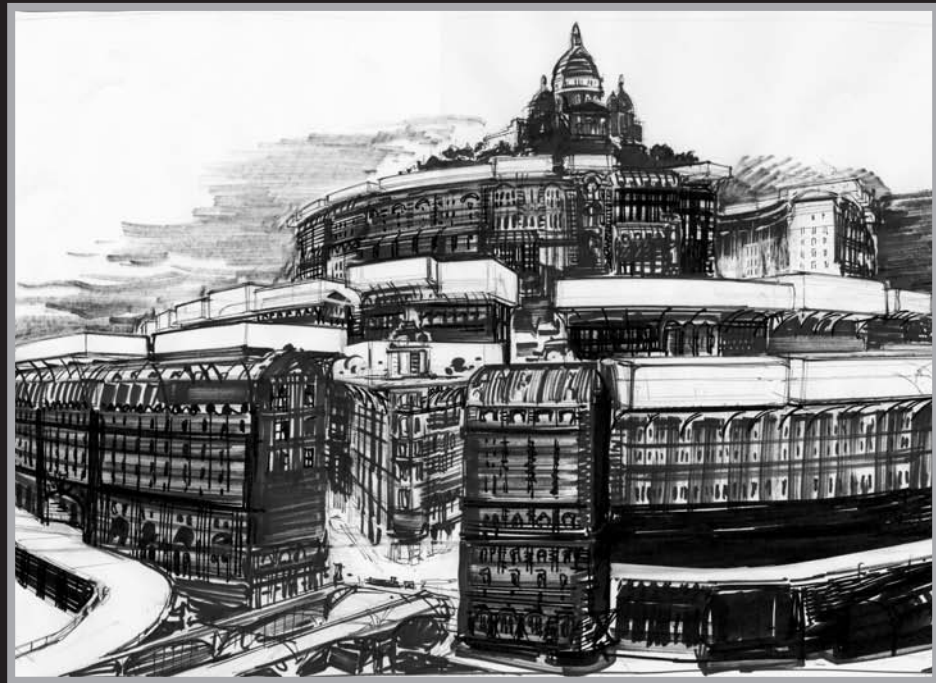
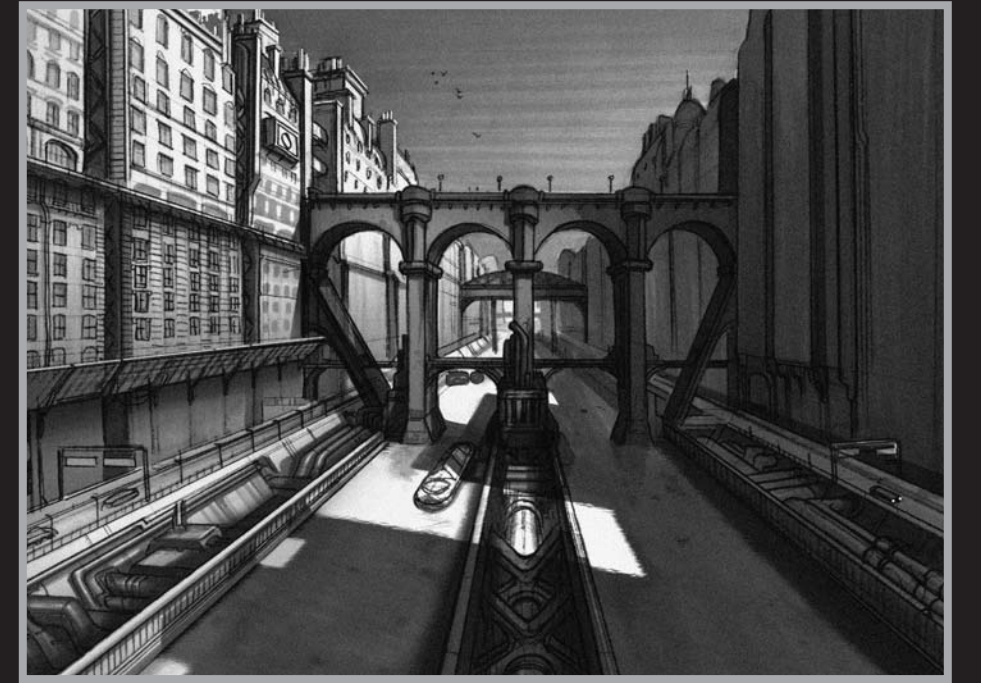
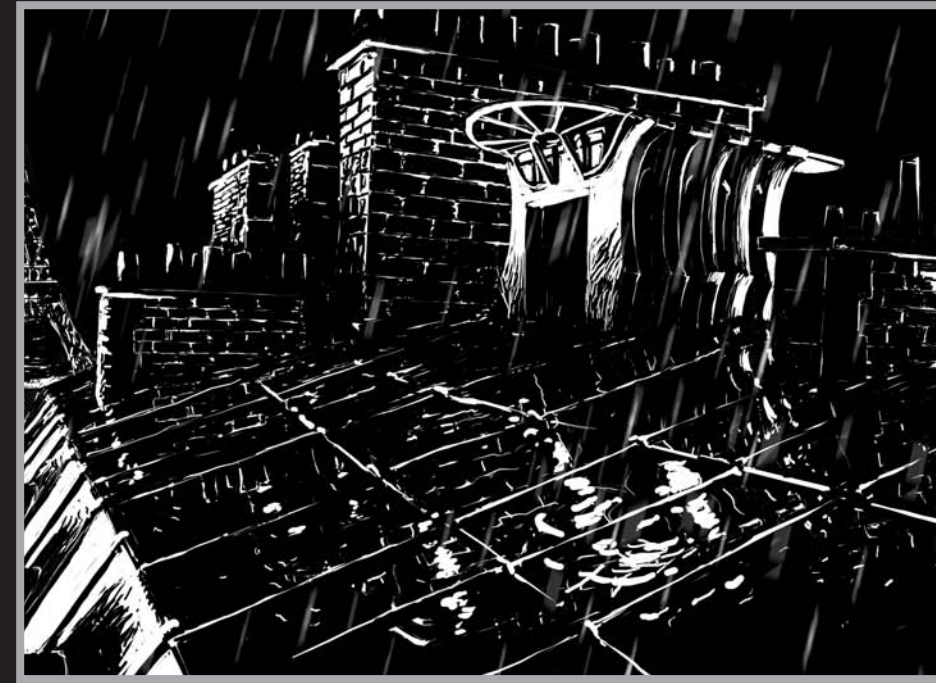
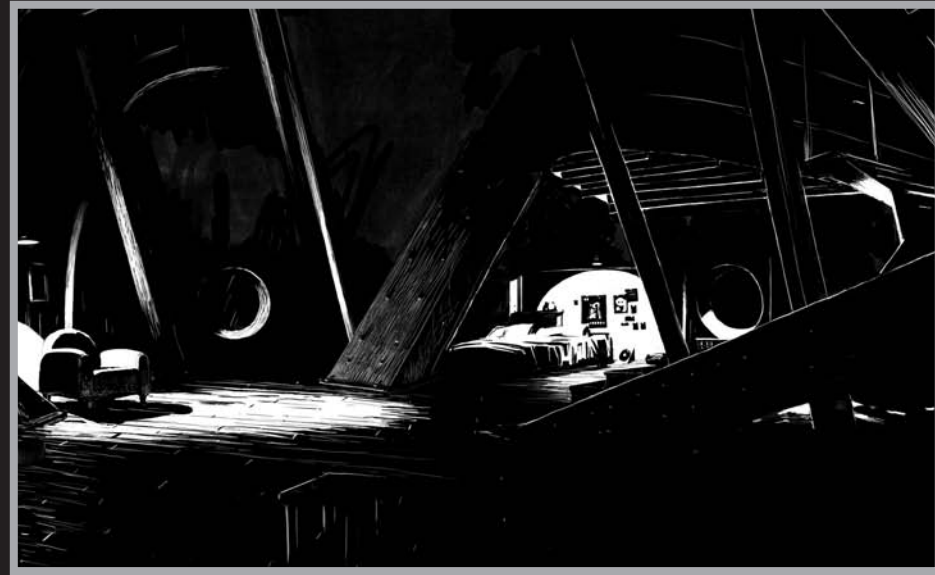
Vice-Président de la firme Avalon, régnant d'une main de fer sur cette multinationale tentaculaire des Sciences de la Beauté, Paul Dellenbach est une personnalité aussi brillante que contestée. Bourreau de travail à l'ambition dévorante, c'est lui qui, le premier, a su voir en Ilona le prodige qu'elle allait devenir. Quand elle est kidnappée, il fait pression de toutes parts pour que soit retrouvé ce symbole flamboyant de la suprématie d'Avalon...

NUSRAT FARFELLA



Vivant en reclus dans son palais de Barbès, Farfella est le chef incontesté de la mafia parisienne. À la tête d'un gang parfaitement organisé, il règne en maître sur la quasi-totalité des activités illégales de la ville... Année après année, il a éliminé ses concurrents, bâtissant son empire dans la terreur. Mais son visage de gangster sans scrupules cache peut-être celui, plus ambigu, d'un homme qui ne demande qu'à se racheter...

DESSINS PRÉPARATOIRES



CHRISTIAN VOLCKMAN - Réalisateur

Après des études secondaires aux États-Unis, Christian Volckman intègre en 1989 l'École Supérieure d'Arts Graphiques où il étudie le dessin, la peinture et la photographie. Il réalise son premier court métrage d'animation, Le Cobaye, lors de sa dernière année d'école en 1994. Dans la foulée il s'attelle aussi à la réalisation de deux clips vidéo, tournés sur fond bleu, imprimés et retouchés image par image, Le Jardinier dort de CharÉlie Couture et Paris sur Mer de Love Bizarre. Ces expériences lui permettent de se lancer à partir de 1995 dans son premier travail d'envergure, Maaz, une histoire de science-fiction entièrement tournée en Super 16, sur fond bleu qui nécessitera trois ans de fabrication. Le succès de Maaz est fulgurant. Il remporte 32 prix dans différents festivals. Le film est également diffusé sur plusieurs chaînes de télévision, en France (dont Canal + et Arte) et à l'étranger. RENAISSANCE est le premier long métrage de Christian Volckman.

MARC MIANCE - Concept visuel original

En 1997, Marc réalise en 3D les premières images animées en noir et blanc qui proposent le concept visuel unique de RENAISSANCE. Fasciné par la convergence du cinéma et des images numériques, il imagine cette troisième voie, associant la puissance visuelle de l'animation et la richesse de mise en scène du cinéma traditionnel.

Sa rencontre avec Christian Volckman et Aton Soumache en 1999 marque le lancement du développement du film. Parallèlement au développement du scénario et du design, il décide en 2000 de créer le studio qui permettra de fabriquer les images du film : Attitude Studio. En moins de trois ans, grâce à l'association avec Boris Hertzog et Sandrine Nguyen, la renommée internationale du studio est établie et Attitude se prépare aujourd'hui à la réalisation de 3 longs métrages.

ALEXANDRE DE LA PATELLIÈRE - Scénariste

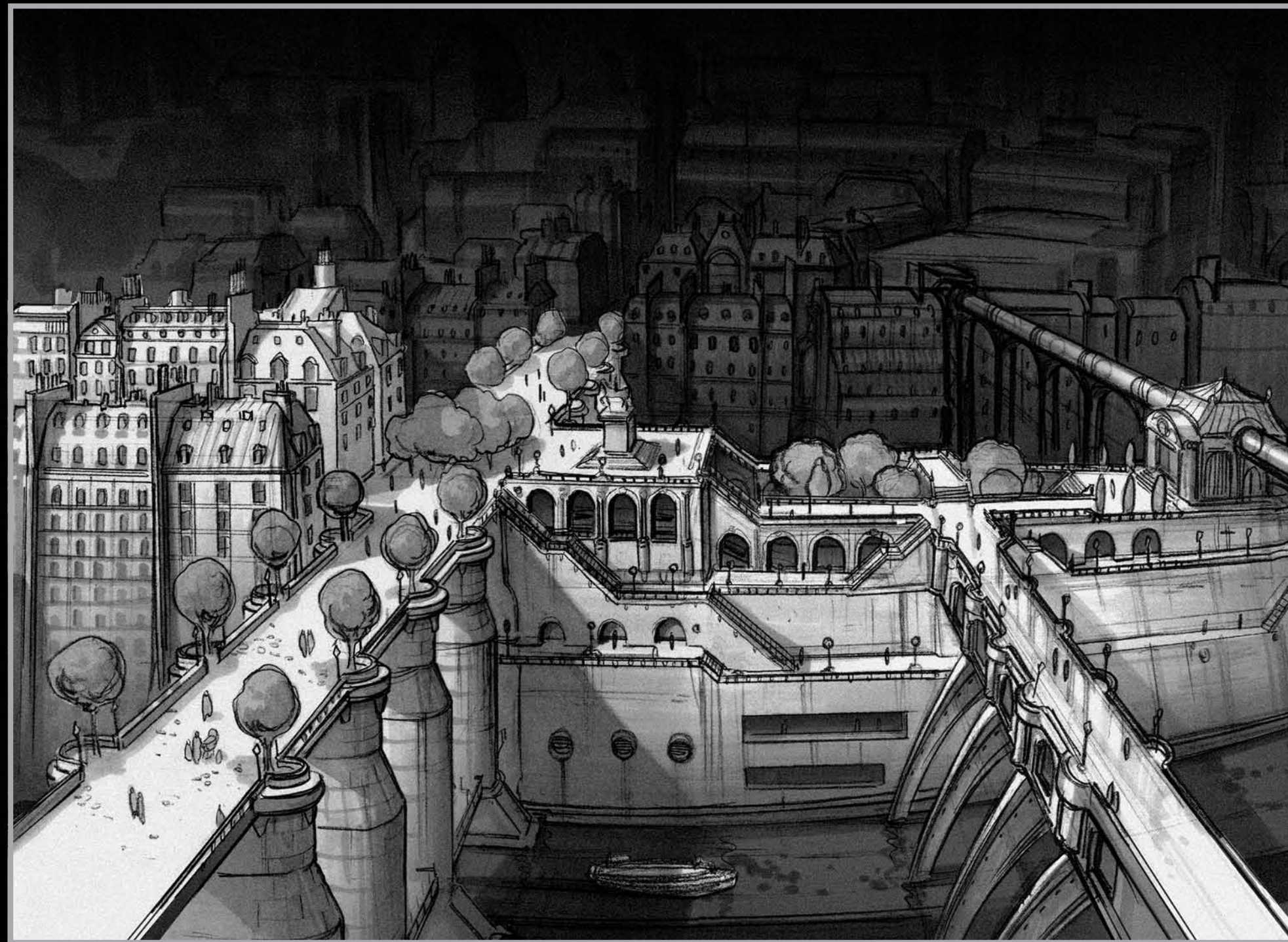
Après avoir dirigé le développement des longs métrages chez RF2K, auprès d'Olivier Granier et de Dominique Farrugia, Alexandre de la Patellière rejoint Method Films & Onyx Films début 2001 pour travailler avec Matthieu Delaporte à la conception et l'écriture de RENAISSANCE. De leur collaboration naît de nombreux projets, autant dans la série que dans le long métrage. Tous deux ont ainsi écrit la plupart des projets de Method et Onyx Films, de RENAISSANCE à Skyland en passant par Jet Groove, En 2005, il a produit avec Onyx Films le premier long métrage de Matthieu Delaporte, La Jungle, dont il est également le coauteur avec Julien Rappeneau. Le film, sortira au printemps 2006.

MATTHIEU DELAPORTE - Scénariste

Auteur-réalisateur de Musique de chambre, un court métrage de fiction sélectionné et primé dans de très nombreux festivals, Matthieu Delaporte a été en charge entre 1996 et 2001 de l'écriture des fictions au Vrai Journal (émission de Karl Zéro, Canal +). Depuis, en collaboration avec Alexandre de la Patellière, il écrit de nombreuses séries et longs métrages, comme Skyland, RENAISSANCE ou Les Parrains, tout en développant son premier long métrage en tant que réalisateur, La Jungle.



Story board



Recherche graphique

JULIEN RENOULT - Création des personnages

Formé aux Beaux Arts de Lyon et à l'école des Gobelins, Julien Renoult a participé à la création graphique de plusieurs séries d'animation dont Skyland et Yoko Tsuno. Il a également réalisé en 2004 et 2005 deux spots télévisés en 3D, l'un pour la télévision française, l'autre pour la télévision coréenne.

ALFRED FRAZZANI - Architecture et supervision des décors 3D

Architecte de formation, Alfred Frazzani exerce pendant sept ans son métier en agence avant de s'atteler en 1998 à la réalisation d'un film commercial en 3D. Il a travaillé entre 2000 et 2005 à la recherche et au design des décors d'Immortel d'Enki Bilal. Alfred Frazzani a participé à la supervision des décors du film RENAISSANCE de la pré-production pendant l'été 2003 à la production jusqu'en janvier 2005.

PASCAL VALDES - Direction artistique

Graphiste et illustrateur de formation, Pascal Valdes a d'abord travaillé à la conception, au design et à la réalisation de CD-rom pour enfants. Il participe à de nombreux projets d'animation pour le cinéma et la télévision en tant qu'infographiste, chef de projet ou directeur artistique. Il a rejoint l'équipe de RENAISSANCE en août 2004 en tant que superviseur visuel.

JÉRÔME DESVIGNES (JEX) - Superviseur modélisation des personnages

Autodidacte en 3D, Jex a travaillé en tant que modelleur chez Ex-Machina. Il a participé aux décors sur une partie des cinématiques de Final Fantasy 10, puis à des longs métrages (Vidocq, Astérix et Obélix : mission Cléopâtre). Jex a aussi supervisé la modélisation des personnages sur Immortel d'Enki Bilal et sur les cinématiques du jeu Terminator 3. En mai 2003, il devient superviseur modélisation chez Attitude Studio.

RÉMI BRUN - Superviseur Motion Capture

Ingénieur Arts et Métiers et titulaire d'un Doctorat en Biomécanique, Rémi Brun est un pionnier de la capture de mouvement (mocap). Après ActiSystem, première société de motion capture européenne, et quelques années à Londres, Rémi a pris la direction du département Mocap à Attitude en 2000. Avec son équipe d'une trentaine de personnes il gère toute la chaîne, du tournage à l'intégration des mouvements dans les décors 3D. En parallèle il continue à mettre au point de nouvelles approches «mocap» : capture du mouvement de l'œil, capture faciale, vêtements...

**OLIVIER RENOUARD - Superviseur technique
expressions faciales et set up**

Avec plus de 10 ans d'expérience dans le secteur de l'animation, Olivier est en charge de la préparation des personnages à l'animation (setup) pour le film Immortel d'Enki Bilal.

En 2003, il rejoint Attitude Studio et supervise le setup et le setup facial des personnages de RENAISSANCE. Aujourd'hui, il occupe le poste de superviseur technique pour l'ensemble des projets d'Attitude Studio.

**FRÉDÉRIC VANDENBERGHE - Superviseur technique
tournage motion capture**

Après 3 ans passés comme technicien lumière sur des tournages de films, Frédéric rejoint Marc Miance en 1996 pour le tournage du premier pilote de RENAISSANCE. Présent dès les débuts d'Attitude Studio, il met en place le plateau motion capture et gère le tournage des différentes productions (séries, cinématique de jeux vidéos...).

PIERRE AVON - Directeur d'animation keyframe

Diplômé en Arts Plastiques et ancien élève des Gobelins (section 3D), Pierre a travaillé comme animateur/infographiste pour différentes sociétés prestataires en effets visuels 3D : Buff Compagnie, MacGuff, ou Ex Machina avant d'intégrer Attitude Studio au poste de directeur d'animation permanent. Il a collaboré à de nombreuses publicités (Kiss Cool), des pilotes (Arthur et les Minimoys de Luc Besson) et des cinématiques de jeux vidéos (Terminator 3) avant de superviser l'animation de RENAISSANCE.

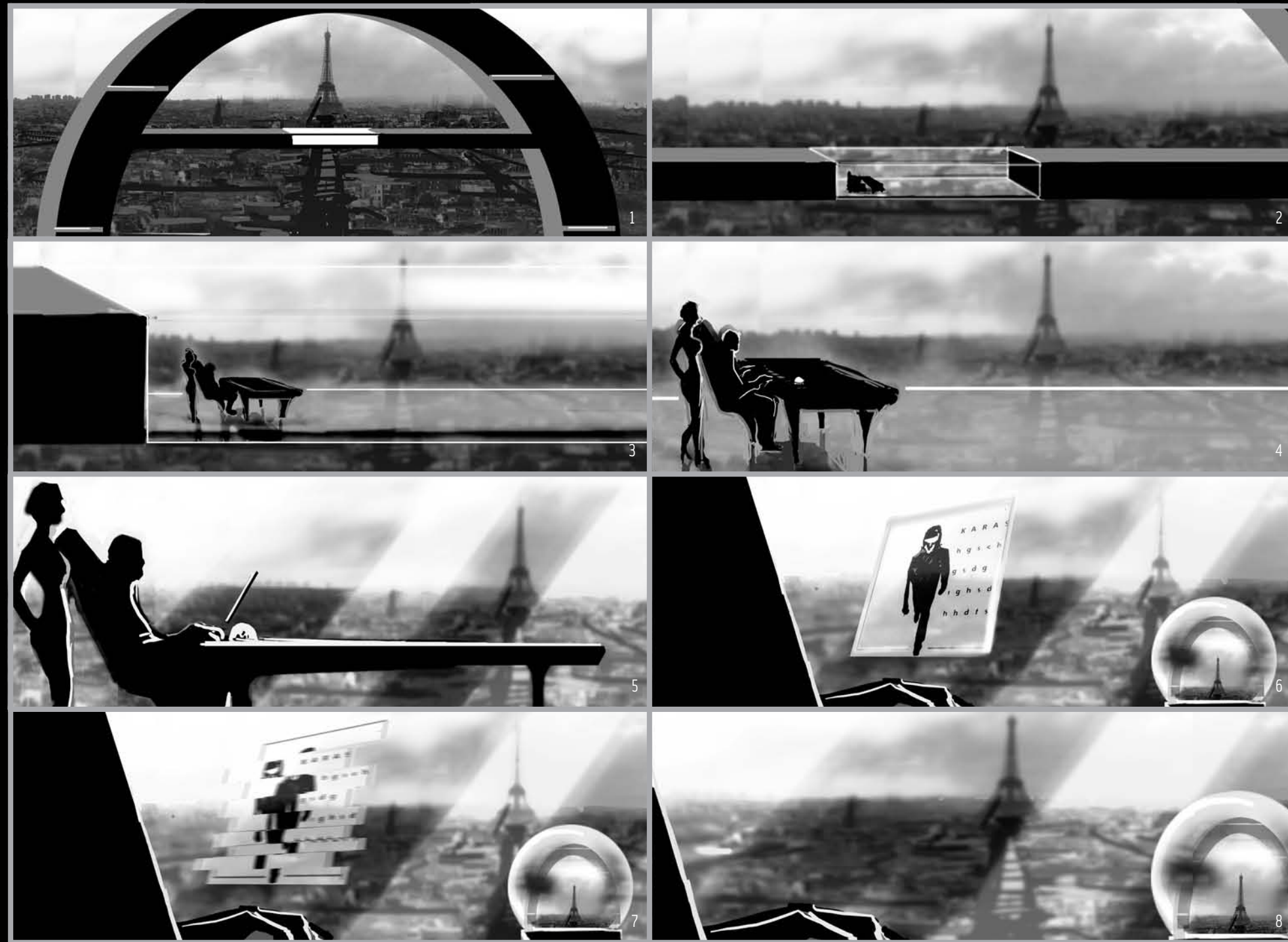
**NICHOLAS DODD - Composition, orchestration
et direction de la musique**

C'est pour RENAISSANCE que Nicholas Dodd compose pour la première fois la musique d'un film. Aidé par Édouard Dubois (superviseur) la musique composée a été enregistrée par l'orchestre Philharmonique de Londres (soutenu à la technique par Geoff Foster).

Nicholas Dodd a participé (en tant qu'orchestrateur ou chef d'orchestre) à de très nombreux films parmi lesquels Stargate, Independence Day, et trois des derniers James Bond : Le Monde ne suffit pas, Demain ne meurt jamais et Meurs un autre jour.



Recherche graphique



Storyboard

L'ÉQUIPE DE PRODUCTION

ATON SOUMACHE - Producteur

Après avoir obtenu le diplôme de l'Institut d'Études Politiques de Paris, Aton Soumache entre au HCR, puis décide en 1996, à 25 ans, de créer sa propre entreprise, Onyx Films pour la production du court métrage Maaz de Christian Volckman. Après avoir affirmé son nom dans le secteur du cinéma, Aton Soumache s'est intéressé à l'audiovisuel, en créant en 1998 Method Films avec Alexis Vonarb.

ALEXIS VONARB - Producteur

Alexis Vonarb est titulaire d'une Maîtrise en Droit Privé et d'un Master at Law de l'Université de Leicester. Après avoir participé à la création des Éditions Ciné-Fils, qui ont publié la revue culturelle Limelight et divers livres sur le cinéma (Tati, Tanner, Labarthe), il intègre en 1995, le département Production de la Fémis, tout en étant parallèlement délégué général du Prix Georges et Ruta Sadoul (festival international récompensant depuis 30 ans un premier long métrage) et trésorier de La Lettre du Cinéma. Alexis Vonarb rejoint en 1998 Onyx Films et participe à la création de Method Films dont il devient le producteur associé.

ROCH LENER - Producteur

Diplômé de l'ESSEC et titulaire d'une maîtrise ès Sciences économiques, Roch Lener préside la société Millimages depuis 1992. Ses qualités d'initiateur, d'entrepreneur et d'exportateur de programmes audiovisuels ont été saluées en 2000 par le Prix du Producteur Français de Télévision de la PROCIREP. Grâce à la qualité et la créativité de son catalogue Millimages est devenu l'un des premiers exportateurs de programmes français.

ONYX FILMS - Production déléguée, production exécutive

Onyx Films a toujours privilégié le rapport aux auteurs, ce qui a permis à cette jeune société de production de développer un projet de l'ampleur de RENAISSANCE.

Onyx Films a commencé par produire des courts métrages ambitieux à la croisée des technologies et très largement primés dans le monde entier. Maaz de Christian Volckman ou L'homme sans tête de Juan Solanas (Prix du Jury au Festival de Cannes 2003, César 2004), étant à ce titre emblématiques. Onyx Films a produit 4 longs métrages et poursuit une politique active de développement.

Onyx Films, conjointement avec Method Films (société sœur d'Onyx Films dédiée à la production audiovisuelle avec des séries et spéciaux d'animation comme Skyland, Flat, La Peur du loup, Les Gnoufs, Les Grabonautes, ou Jet Groove) se sont ainsi imposés sur le marché international en proposant des projets d'une puissance créative unique grâce à leur habilité à créer des synergies entre auteurs ambitieux, technologies innovantes, et pools de fabrication.

FILMOGRAPHIE :

- **NORDESTE** de Juan Solanas avec Carole Bouquet, drame social tourné en Argentine, sélectionné à Cannes en 2005 (Un Certain Regard), sorti en mai 2005
- **L'ECLAIREUR** de Djibril Glissant, avec Grégoire Colin, Romane Bohringer, Jacky Berroyer, chronique sociale fantastique, sortie le 8 février 2006
- **RENAISSANCE**, de Christian Volckman, sortie le 15 mars 2006
- **LA JUNGLE** de Matthieu Delaporte, comédie urbaine interprétée par Guillaume Gallienne et Patrick Mille, sortie prévue au printemps 2006

MILLIMAGES

Le groupe Millimages est reconnu internationalement pour la créativité de sa ligne éditoriale. Depuis 1991, les séries produites ont remporté de nombreux prix dans les festivals et sont diffusées sur les chaînes de télévision du monde entier. Les titres récents, Didou, 64 Rue du Zoo, Pablo le Petit Renard Rouge, Corneil et Bernie, Pitt & Kantrop sont d'ores et déjà de grands succès internationaux.

Au cinéma, Millimages achève actuellement le long métrage d'animation Piccolo & Saxo, d'après l'œuvre de André Popp, et développe trois autres longs métrages Les Lascars, Pablo le Petit Renard Rouge et Jasper, le Pingouin.

Le rapprochement avec Bac Films et Gédéon Programmes fait de Millimages un des groupes leaders de l'audiovisuel européen. Ses activités comprennent la production de dessins animés, de documentaires, de films publicitaires, la distribution de films pour le cinéma, l'édition vidéographique et la distribution internationale de programmes TV et cinéma.



Storyboard

FICHE ARTISTIQUE

Karas	Robert DAUNEY - voix de Patrick FLOERSHEIM
Bislane	Crystal SHEPERD-CROSS - voix de Laura BLANC
Ilona	Isabelle VAN WAES - voix de Virginie MERY
Dellenbach	Max HAYTER - voix de Gabriel LEDOZE
Muller	Marco LORENZINI - voix de Marc CASSOT
Amiel	Jérôme CAUSSE - voix de Bruno CHOEL
Farfella	Jean-François WOLFF - voix de Marc ALFOS

FICHE TECHNIQUE

Réalisateur	Christian VOLCKMAN
Histoire Originale	Matthieu DELAPORTE
.....Alexandre DE LA PATELLIÈRE	
Scénario, Adaptation, et Dialogues	Matthieu DELAPORTE
.....Alexandre DE LA PATELLIÈRE, Patrick RAYNAL	
.....Jean-Bernard POUY	
Direction Artistique	Pascal VALDES
Création des Personnages	Julien RENOULT, Gerald PAREL
Création des Décors	Vincent RUEDA, Laurent GAPAILLARD
.....Alfred FRAZZANI, Sylvain DESPRETZ, Hélène GIRAUD	
.....Viktor ANTONOV, Emmanuel GORINSTEIN	
Architecture & Supervision des Décors 3D	Alfred FRAZZANI
.....Julie SANDJIAN	
Création des Véhicules & Accessoires	Renaud GARRETA
Création Véhicule Karas	Centre de Style CITROËN
Création Graphique des Interfaces	
et des génériques	Hugo RAMIREZ
Story board	Julien RENOULT, Ivan GOMEZ, Antoine POULAIN
.....Thomas SZABO, Christian VOLCKMAN, Pascal ALIX	
Shading 2D	Antoine POULAIN, Gerald PAREL
Création des Textures	Lionel RICHERAND
Affiches et Logos	Laurent LUFFROY
Consultant Littéraire	Michael KATIMS
Documentalistes	Sophie GILLERY, Andrée HENAFF
Producteurs Délégués	Onyx Films, Aton SOUMACHE, Alexis VONARB
Co-producteurs	Millimages - Roch LENER
.....Luxanimation - Lilian ECHE - Ariane PAYEN	
.....Timefirm Ltd. - Timothy BURRILL	
.....France 2 cinéma	
Producteurs Associés	Jake EBERTS, Ralph KAMP
.....Louise GOODSILL, Ilann GIRARD	

	ONYX FILMS	
Producteur Exécutif	Jean-Bernard MARINOT	
Direction des affaires internationales	Agathe PINCHON	
Direction du Développement	Cédric PILOT	
Adjoint au Développement	Romain Van LIEMT	
Producteur conseil	Marc BONDUEL	
Producteur Exécutif 3D	Marc MIANCE	
Conseiller Musical	Emmanuel DELETANG	
Conseiller Scientifique	Guillaume THIERRY	
Administrateur de Production	Thierry FONTAINE	
Coordinatrice de Production	Delphine ANKOUDOVITCH	
Assistants de Direction	Laurence KRUG, Gaëlle TRONQUIT	

	ÉQUIPE DE TOURNAGE	
Cascadeurs	Samir BEZZAH, Akim BEZZAH, Philippe BARDELLI	
Directrice de Casting	Monique DURLACHER VAN DER WAALS	
Chef Opérateur du Son	Alain GONIVA	
Scripte	Laëtitia BEVERINI	
1er Assistant Réalisateur	James HAGGER	
Assistant Réalisateur Pré-Production	Dominique FURGÉ	
2eme Assistant Réalisateur	David MORAIS ROCAS	
Régisseur Général	Steve MANNES	
Régisseur Adjoint	Ambroise GAYET	
Régisseur	Stéphane GIRTEN	
Habillease	Magdalena HEINEN-MARCZYNSKA	

	CONSTRUCTION
Chef Constructeur	Bruno ZENATELLO
Constructeur Métal	Manuel HERMINIO-PINTO
Chef Menuisier	Eddy KLIMA
Peintre	Luc ARCISZEWSKI
Secrétaire Constructeur	Nadia MEIDI
Machinerie	Laurent DEGIOANNI

	Avec le soutien technologique d'IBM
	STUDIO D'ANIMATION
	ATTITUDE STUDIO
Président	Marc MIANCE
Directeur Général	Boris HERTZOG
Directrice Générale Adjointe	Sandrine N'GUYEN

	PRODUCTION 3D
Direction de Production 3D	Jean-Baptiste LERE
Coordinatrices de Production 3D	Marine TULOUP
Direction Financière 3D	Nicolas BONNELL, Philippe JEANNEROT
Assistant de Pré-production 3D	Nathalie ETCHEPARE
Stagiaire	André LEYRONNAS
	Elisa QUINEL

	MODÉLISATION PERSONNAGES
Superviseur Modélisation Personnages	Jérôme DESVIGNES (Jex)
Chef Equipe Modélisation	François RIMASSON

Equipe Modélisation Personnages	Sabine CHAMROEUN
.....Sébastien HAURE, Rachid CHIK, Laurent HERVEIC, Romain COTE	
.....Richard RAIMBAULT, Laurent DAVENE, Michel ROGER	
.....Jérémy DELCHIAPPO	

	MODÉLISATION EXPRESSIONS FACIALES
Superviseur Expressions Faciales	David LATULIPE (Tcheko)
Directeur Technique du Design Système Facial	Olivier RENOUARD
Equipe Modélisation Expressions Faciales	Sabine CHAMROEUN
.....François RIMASSON, Romain COTE, Michel ROGER	
.....Jérémy DELCHIAPPO, Ludovic ROZ, Sébastien HAURE	
.....Nicolas ZBOROWSKA, Laurent HERVEIC	
Stagiaire	Armand POUYA

	MAPPING PERSONNAGES
Superviseur Texturing Personnages	Jimmy LAPLAIGE
Equipe Texturing Personnages	Sophie GUILLOIS, Cédric STEPHAN
.....Matthieu NEGREL, Véronique ZYLBERFAIN	

	MODÉLISATION DÉCORS / VÉHICULES / ACCESSOIRES
Superviseur Modélisation Décors /	
Véhicules / Accessoires	Pierre SALAZAR
Equipe Modélisation Décors /	
Véhicules / Accessoires	Stéphanie AUBRIOT, Matthieu LE MEUR
.....Nathalie BONNIN, François Xavier LEPEINTRE, Yann BOULANGER	
.....Adrien MILLER, Delphine CARLIER, Mathieu NEGREL	
.....Emmanuelle DE AMEZAGA, Carlos PERONA, Franck DORAT	
.....Medhi RAMI, Julien LAMBERT, Sébastien ROSSI	
Stagiaires	Rémi BINISTI, Jean Baptiste GUIONIE
.....Caroline DELFOYE, Grégory MANSUELA	

	MAPPING DÉCORS / VÉHICULES / ACCESSOIRES
Superviseur Texturing Décors /	
Véhicules / Accessoires	Lionel RICHERAND
Equipe Texturing Décors	Jean François AZZOPARDI, Pierre MARTEEL
.....Benjamin BARDOU, Cédric STEPHAN, Franck DORAT	
.....Pierre VILLETTE, Ludovic FOUCHE, Véronique ZYLBERFAIN	

	MOTION CAPTURE
Superviseur Motion Capture	Rémi BRUN

Superviseur Tournage Motion Capture	Frédéric VANDENBERGHE
Superviseur Traitement Motion Capture	Frank VAYSSETTES
Régisseur Général-Paris	Jérôme GRILLON
Chef Costumière	Sylvie MOUCHENIK
Assistant Costumière	Gladys VAN THUYNE
Equipe Traitement Motion Capture	Coralie BONNET,
.....Charles FOUGERON, Benjamin BRENNEUR	
.....Julien HASSENFORDER, Christophe CHEUL, Xavier JACOLOT,	
.....Christophe CORREANI, Julien ROBERT, Olivier FORGEOT	
.....Nicolas VITTE, Jérôme DURAUD	
Responsable Traitement de l'œil	Tony BODEUX
Equipe Traitement de l'œil	Sébastien KLEIN, Abdenour DAOUDI
.....Elie SETBON, Matthieu DIAWARA	

	CADRAGE
Superviseur Cadrage	Henri ZAITOUN
Equipe Cadrage	Olivier LERONNAS, William TUTTLE, Philippe TASTET
Renfort Cadrage	Nicolas VITTE

	LAY OUT
Superviseur Lay Out	Franck CLEMENT LAROSIERE
Superviseur Equipe Lay Out	Marc DUBROIS
Equipe Lay Out	Guillaume ALIQUOT, Carlo GIESA, Ludovic FOUCHE
.....Adrien MILLER, Charles FOUGERON, Mathieu NEGREL	
Stagiaire	Clément LESCALET

	SET UP & SKINNING
Superviseur Set Up	Olivier RENOUARD
Superviseur Equipe Set Up / Skinning	Nicolas GALVANI
Directeurs Techniques Set Up	Quentin AUGER, Ali HAMDAN
.....Pierre AVON, Benjamin LE STER, Olivier GEORGES	
Equipe Set Up & Skinning	Charles ANDRIEUX, Carlo GIESA
.....Vincent LEMAIRE, Nicolas BAUDOIN, Laurent HERVEIC, Xiaogang LI	
.....Delphine CARLIER, Stéphane HOARAU, Matthieu RAZUNGLES,	
.....Julien DUCHET, Jean Charles LAURENT, Maxime VALLON	
.....Nicolas GALVANI, Blandine LE COINTE, Emmanuel VERGNE	
Stagiaires	Eric MAUHOURAT, Katia PALIOTTI

	ANIMATION KEYFRAME
Directeur d'Animation	Pierre AVON
Superviseur Equipe Animation Keyframe	Nicolas GALVANI

Block Animateur	Jean HEMEZ
Stagiaire	Guillaume MARQUES
Equipe Animation Keyframe	Nicolas BAUDOIN, Jean HEMEZ
.....Sy Pheng LIM, Marie CELAYA, Alexandre HENRI, Mathias MARTIN	
.....Gérald CLEVY, Laurent HERVEIC, Matthieu RAZUNGLES	
.....Jérémy DELCHIAPPO, Jean Charles LAURENT, Neïla TERRIEN	
.....Carlo GIESA, Vincent LEMAIRE, Emmanuel VERGNE	
Stagiaire	Rémy BINISTI
Animation Foules Procédurales	Florent DELECOURT
Animation de la Figuration	Nicolas VITTE

	MODELING / SET UP / ANIMATION COSTUMES
Superviseur Costumes	Benjamin LE STER
Equipe Set Up Costumes	Sylvain DEGROTTE
.....Romain PRIVAT DE FORTUNY	
Equipe Animation Costumes	Charles ANDRIEUX, Abdou KARIMI
.....Sylvain DEGROTTE, Romain PRIVAT, Jérémy DELCHIAPPO	
.....Emmanuel VERGNE, Laurent HERVEIC	

	ÉCLAIRAGE
Superviseur Equipe Éclairage	Philippe BILLION
Directeur Technique Éclairage et Rendu	Julien LAMBERT
Directeur Technique Shading et Rendu	Stéphane MARTY
Support Développements	Adrien MILLER
Chefs d'Equipes Éclairage	Laetitia GABRIELLI, Julien LAMBERT
.....Fabien GUILIANI	
Equipe Éclairage	Hugo ARCIER, Nicoletta MARCIALIS
.....Olivier SARECOT, François Xavier COLIN, Adrien MILLER	
.....Philippe TASTET, Benoît DE LONGLEE, Mathieu NEGREL	
.....Mathieu ULLMAN, Brune Marie DE MISCAULT, Benoît REVILLIOD,	
.....Pascal VERKINDT, Laurent HAMERY, Célestin SALOMON	
.....Pierre VILLETTE, Yannick WAECHTER	
Stagiaire	Yann COCHARD

	MATTE PAINTING
Matte Painter	Benjamin BARDOU, Pierre MARTEEL

	EFFETS VISUELS
Superviseur Effets Visuels	Pierre VILLETTE
Equipe Effets Visuels	Sylvain MUZE, Mathieu NEGREL

COMPOSITING

Superviseur et Coordinateur Compositing.....Guillaume TERRIEN
Directeur Technique du Pipeline 2DGuillaume TERRIEN
Seniors Compositeurs ..Axel BONAMI, Pierre GOSSET, Gaëlle BOSSIS
.....Aurélie LAJOUX, Ronan BROUDIN, Sofi VAILLANT
.....Geoffroy GIVRY, Lucie BORIES
Compositeur.....Adeline SIMON, Yann COCHARD

CONFORMATION HD ET SHOOT

Directeur Technique Conformation et Shoot FilmGuillaume TERRIEN

GESTION DES CALCULS

Superviseur ExploitationBenjamin DEBOUTE
ConsultantSylvain BLEROL
Équipe Exploitation.....Sylvain BLEROL, Nina TARAUD

RECHERCHES ET DÉVELOPPEMENTS

Superviseur Recherches et DéveloppementsPhilippe DELORME
Chefs d'Équipe Développement.....Antoine GALBRUN
.....Laurent MARTIN, Sébastien MASINO, Alexandre VERLHAC
Équipe DéveloppementMarie Cécile AUZEILL, Jérôme GONNON
.....Georges DE LUCA, David HAGUENAUER, Julien FRANTZ
.....Romain MAURER, Vincent FREMONT, Thomas METAIS
.....Benjamin GODON, Nicolas PROVOST

MONTAGE

Chef MonteurPascal TOSI
Monteurs AdjointesSylviane GOSIN TOSI, Francine GAMBLIN
.....Laurent PELE, Julien MAZON

MUSIQUE

Composition, Orchestration et DirectionNicholas DODD
.....éditée par Methonx
Interprétée parThe Philharmonia Orchestra
Supervision Musicale.....Edouard DUBOIS
Musique AdditionnelleLouis WARBECK - éditée par 22D Music
Musique Electronique AdditionnelleCharles OLINS
Enregistrement et MixageGeoff FOSTER

SON

Supervision Design SonoreGrégoire & Thomas COUZINIER
.....GRANULAR Ltd
Chef Monteur SonOliver TARNEY
Monteur SonBenoît MOUET
Assistant du SonBruno PORRET, Simon CHASE
MixageTim CAVAGIN, Steve SINGLE, Fred ECHELARD
BruiteurChristophe BOURREAU
Assistant BruiteurYann VERNIER
Ingénieur du Son BruitageVincent MAUDUIT

ENREGISTREMENT DES VOIX

Direction Artistique & AdaptationJean-Marc PANNETIER
PostsynchronisationFred ECHELARD

Développé et produit avec le soutien du CNC
Technologies numériques et effets spéciaux réalisés
avec le soutien du CNC

Avec le soutien de la Région Ile de France
Développé avec le soutien du Programme Média Plus
de l'Union Européenne

Avec la participation du Fonds national de soutien
à la production audiovisuelle
du Grand Duché de Luxembourg
Financé avec la participation de Scotts Atlantic, Londres
Durée : 1h45



Dossier de presse, photos libres de droits, affiche et spots radio téléchargeables sur
www.renaissance-lefilm.com



Création: *BSA* - 01 55 01 09 10