

EUROPACORP

ARTHUR ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD

COLLECTION EUROPACORP



EUROPACORP
ANIMATION



EuropaCorp
Présente

ARTHUR

ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD

Sortie nationale le 2 décembre 2009

Durée : 1h34

arthuretlesminimoys.com

DISTRIBUTION

EuropaCorp Distribution
137, rue du Faubourg Saint-Honoré
75008 Paris
Tel : 01 53 83 03 03 - Fax : 01 53 83 02 04
www.europacorp.com

PRESSE

BCG
Myriam Bruguère - Olivier Guigues - Thomas Percy
23, rue Malar - 75007 Paris
Tel : 01 45 51 13 00 - Fax : 01 45 51 18 19
bcpresse@wanadoo.fr

Syn@psis



ARTHUR ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD

Arthur est au comble de l'excitation : c'est aujourd'hui la fin du dixième cycle de la Lune et il va enfin pouvoir regagner le monde des Minimoys pour y retrouver Sélénia. Dans le village, tout est prêt pour l'accueillir : un grand banquet a été organisé en son honneur et la petite princesse a passé sa robe en pétales de roses...

C'est sans compter le père d'Arthur, qui choisit précisément ce jour tant attendu pour quitter plus tôt que prévu la maison de sa grand-mère. Au moment du départ, une araignée dépose dans les mains du jeune garçon un grain de riz sur lequel est gravé un message de détresse.

Pas de doute, Sélénia est en danger et Arthur n'a plus qu'une idée en tête : voler à son secours ! Quitte à employer un passage de fortune, tomber tête la première dans le bar de Max, se heurter aux troupes de Kröb, le nouveau tyran des Sept Terres, secourir Bétamèche, combattre des rats, des grenouilles, des araignées velues... et découvrir, une fois arrivé au village des Mimi-moys, qu'aucun message de secours ne lui a été envoyé !

Mais qui donc a bien pu piéger ainsi notre jeune héros ?





Luc Besson / Photo : Say Fernando, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audemans Productions



Luc Besson et les Bogo Matassalai / Photo : Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audemans Productions

Luc Besson *Réalisateur*

Qu'avez-vous retenu de votre première expérience de réalisateur de film d'animation avec Arthur et les Minimoys ?

Le premier film nous a permis d'essayer les plâtres, dans la mesure où il s'agissait aussi d'une expérience inédite pour la centaine de jeunes graphistes réunis chez BUF Cie. De mon côté, j'ai surtout dû m'adapter au décalage qu'impliquait un film d'animation réalisé en 3D : entre le moment où j'avais l'idée d'un plan et la première vision du plan en question, il me fallait parfois attendre un an ! Fort de cette première expérience, j'avais cette fois une idée plus précise du résultat, et du coup,

je me suis senti beaucoup plus libre avec la caméra. J'avais peut-être été un peu trop prudent en termes de mise en scène sur le premier Arthur : cette fois, je ne me suis rien refusé !

On a effectivement le sentiment que vous avez poussé encore plus loin les mouvements de caméra de la partie animée, pour un film plus riche en action...

Le premier film devait introduire les rapports d'échelle entre le monde « du dessus » et l'univers des Minimoys. Libérés de ces explications, on pouvait cette fois entrer directement dans l'aventure. Si bien qu'Arthur pilote à peu près tout ce qui bouge ou vole : moustique, araignée, papillon, chenille, mais aussi un avion et une voiture. C'était très réjouissant de lui faire vivre la panoplie des aventures dont rêve un jeune garçon.

Pourquoi avoir choisi de tourner simultanément les deux suites données à Arthur et les Minimoys ?

C'est une raison purement physiologique. En fait, Arthur et la vengeance de Maltazard et Arthur et la guerre des deux mondes sont l'adaptation au cinéma d'une

seule et même histoire en deux épisodes. Entre les deux, il fallait donc éviter un décalage trop important du côté de l'aspect physique d'Arthur. Or Freddie Highmore est un adolescent en pleine croissance... Il était impossible d'attendre un an entre les deux tournages : il pousse trop vite !

Si le premier film introduisait les personnages et leur univers, sur quoi aviez-vous envie d'axer cette suite ?

Je souhaitais à la fois un film plus débridé en termes d'action et un récit plus poétique. Par exemple, les flash-back qui nous font découvrir ce qui est arrivé à Sélénia permettent de donner du rythme et de la vie, mais aussi de découvrir l'intimité de la petite princesse. On ne connaissait ce personnage qu'à travers les yeux d'Arthur, on savait très peu de choses de sa vie. Cette fois, on découvre son quotidien, avec la magie que cela implique pour les petites filles... y compris les miennes, sur qui j'ai « testé » la séquence !

Comment votre collaboration avec BUF a-t-elle évolué ?

C'est un mariage heureux, qui dure... Sur le premier Arthur, synonyme d'inconnu,

chacun de nous avait tendance à tirer la couverture à lui. Et puis nous avons appris à nous connaître et nous avons replongé dans l'aventure plein d'enthousiasme. Je suis vraiment très heureux, en leur apportant de nouveaux défis, de pouvoir participer à la démonstration du talent de BUF : c'est une équipe à la pointe de la technologie, qui n'a rien à envier aux sociétés américaines !

Dans cette suite, il y a encore plus d'interaction entre la partie animée et la partie live : justement pour mieux mettre au défi les équipes de BUF ?

Plutôt parce que l'idée de suivre parallèlement l'aventure d'Arthur, qui redescend chez les Minimoys, et celle de ses parents, qui tentent de le retrouver, offrait un récit encore plus palpitant et un résultat beaucoup plus vivant.

Techniquement, on aurait tendance à imaginer qu'après la longue aventure du premier Arthur, tout a été plus simple et plus rapide sur cette suite : est-ce le cas ?

Effectivement, mais en même temps, le niveau d'exigence a encore augmenté, notamment en termes de texture de l'image : tout a été amélioré par BUF. Sans oublier la panoplie de nouveaux personnages et les décors inédits qu'il a fallu créer, tous plus déliants les uns que les autres.

Justement, d'où vient l'incroyable univers nocturne de Paradise Alley ?

C'est un mélange de Broadway et de Pigalle, la ville lumière par excellence, dans laquelle les néons sont remplacés par des vers luisants et les véhicules par des insectes colorés. C'est un monde très moderne, joyeux et un joli défi à réaliser !

Avec Paradise Alley, on a le sentiment d'un univers plus adulte : une volonté de votre part ?

Je dirais plutôt adolescent : Arthur a vieilli et avec lui les spectateurs du film. Comme j'imaginais qu'ils seront le premier public de cette suite, cela m'intéressait de faire évoluer Arthur avec eux. C'est ce qui a été fait avec la saga Harry Potter et je trouve cela très intelligent : s'attacher à un personnage qui grandit en même temps que son public. Scénaristiquement parlant,

c'est aussi très agréable de travailler sur des personnages qui ont un passé, de leur apporter une certaine maturité.

C'est la première fois que vous réalisez une suite : quel plaisir avez-vous trouvé à retravailler avec les mêmes acteurs ?

Le tournage du premier film a été un véritable rêve, à l'image de vacances inoubliables. Retravailler avec les mêmes acteurs sur cette suite était une évidence. Nous sommes liés par une amitié profonde et sincère : être réunis deux ans plus tard, retrouver les mêmes lieux, les mêmes couleurs, les mêmes odeurs, les mêmes joies... Ce n'était que du bonheur !

Entre les deux premiers épisodes d'Arthur, vous avez participé à l'aventure Home de Yann Arthus Bertrand : du coup, avez-vous eu envie d'accentuer le message écologique d'Arthur et la vengeance de Maltazard ?

Le message écologique est très présent dans tous les épisodes d'Arthur, car c'est un combat qui me tient à cœur depuis longtemps. J'ai simplement, au moment de l'écriture des quatre tomes des aventures d'Arthur, « habillé » le message d'une manière ludique. L'aventure Home, c'était avant tout le projet de Yann Arthus-Bertrand : je me suis longtemps interrogé sur l'action que je pourrais entreprendre pour l'écologie par le biais du cinéma. Comment mettre trente ans d'expérience au service de cette cause ? Quand Yann est venu me voir, c'est sans hésiter que je me suis associé à son projet.

Le film s'achève sur un vrai « cliff-hanger » : que nous réserve le numéro 3 ?

La fin d'Arthur et la vengeance de Maltazard est effectivement assez rude puisqu'on s'arrête en plein élan, mais il n'était pas question de réaliser un film de 3 heures ! Ceux qui ont lu le livre connaissent la situation impossible dans laquelle se retrouve notre trio : Arthur est bloqué à l'état de Minimoy pendant que Maltazard, du haut de ses 2 mètres 10, est passé chez les humains. Ce n'est pas vraiment l'ordre des choses...

Avec cette suite, quel nouveau plaisir avez-vous pris à la réalisation d'un film d'animation ?

C'est un plaisir très diffus puisque le processus est long : deux, trois ou quatre ans pendant lesquels on ne se consacre au film que quelques heures par semaine. L'ensemble est un peu fastidieux, mais riche en petits plaisirs : la découverte du rendu progressif des images - qui se fabriquent en onze couches successives d'améliorations - ou l'enregistrement des voix, qui procure beaucoup de joie. Mais le vrai plaisir vient de la première projection du film dans une salle remplie d'enfants. C'est un moment magique, qui me renvoie à tous mes souvenirs de dessins animés Disney, à mes yeux écarquillés. Voir la tête de ces enfants est un plaisir suprême... et très frustrant, puisque dans les 5 secondes qui suivent la fin du film, la question fuse : « c'est quand la suite ? ». Le pouvoir d'absorption des enfants est impressionnant...





Max dans Paradise Alley - image 3D / BUF Compagnie / Reproduction interdite. © 2008 SonyCory - TFI Film Production - Appaloosa Prod - Autodesk Production



Pierre Buffin / Photo: Denis Henne, Reproduction interdite. © 2008 SonyCory - TFI Film Production - Appaloosa Prod - Autodesk Production



Les studios BUF / Photo: Denis Henne, Reproduction interdite. © 2008 SonyCory - TFI Film Production - Appaloosa Prod - Autodesk Production



L'enclos des coccinelles - image 3D / BUF Compagnie / Reproduction interdite. © 2008 SonyCory - TFI Film Production - Appaloosa Prod - Autodesk Production

Pierre Buffin

Images et effets 3D - BUF

Arthur et les Minimoys constituait une aventure 100% inédite : qu'avez-vous retenu de cette première expérience ?

Que c'était possible ! En commençant l'aventure, aucun de nous ne savait si nous serions vraiment capables de la mener à terme, nous ignorions le type de problèmes qui se poseraient à nous.... Cette fois, tout a été plus simple, avec un challenge de taille : réaliser deux films, Arthur 2 et 3, dans le même laps de temps que le premier, soit deux ans et demi. Autant dire un délai qui nous a forcés à nous dépasser ! Nous avons d'ailleurs commencé par doubler nos équipes et à faire en sorte de mieux les encadrer : nous avons notamment passé plus de temps à former les nouveaux graphistes. Nous avons aussi déménagé et réorganisé le travail : tout en gardant le même principe que sur le premier Arthur, nous avons simplifié les étapes de fabrication, avec un unique objectif : faire mieux que sur le premier. C'était d'ailleurs ma botte secrète pour «

titiller » les équipes : il ne supportait pas que je leur dise « cela me paraît moins bien que la première fois»....

Du coup, le procédé de « fabrication » de cette suite est-il identique à celui du premier Arthur ?

C'était toute la question de départ : changer le procédé ou pas ? Dans la mesure où nous avons été relativement innovants sur le premier film, changer la méthode paraissait difficile. Les équipes étaient habituées au process et il était nécessaire de garder une cohérence visuelle avec le premier film. Du coup, nous avons plutôt fait le choix d'améliorer les choses, avec une décision radicale : fabriquer notre propre « render », le logiciel de calcul des images, qui nous a permis d'obtenir une meilleure définition, un meilleur rendu.

Comment votre collaboration avec Luc Besson a-t-elle évolué ?

Il est vrai que sur Arthur et les Minimoys, j'étais un peu sur la défensive, voire pa-

niqué ! Après quatre à cinq années de travail en commun, nous avons atteint une belle sérénité et je m'aperçois que je comprends mieux aujourd'hui ce qu'il nous disait il y a deux ans. Du coup, nous avons simplifié la procédure, notamment en ce qui concerne le commentaire du storyboard. La première fois, nous avons utilisé Luc au maximum, cette fois nous avons parfois réussi à anticiper ses demandes ... même s'il faut bien être conscient que Luc a toujours une demi-heure ou une heure d'avance sur vous !

Quelles modifications avez-vous apporté aux personnages déjà connus ?

Nous les avons très légèrement vieillies, notamment en réduisant la taille de leurs yeux, mais le résultat est subtil : il faut vraiment mettre les « anciens » et les « nouveaux » côte à côte pour s'en apercevoir. Dans la mesure où l'ensemble du rendu a été amélioré, la plupart des modèles sont de toute façon partis à la poubelle.



Cette suite se caractérise par de très nombreux personnages inédits : quels sont ceux qui vous ont demandé le plus de travail ?

C'est plutôt leur nombre qui a demandé du travail : nous avons parfois créé certains personnages pour 5 secondes de présence à l'écran ! C'est lié à l'univers de Paradise Alley, qui devait grouiller de personnages puisqu'il s'agissait de recréer Las Vegas dans un caniveau. Nous avons donc créé un vrai melting-pot à partir de Max, le koolomassaï du premier Arthur et nous nous sommes aperçus que ces personnages fonctionnaient très bien : Replay, par exemple, s'est animé très vite, il a fait partie des personnages magiques à créer. Sélénia en revanche est restée un casse-tête : elle se doit d'être féminine, donc réaliste, ce qui est beaucoup plus difficile à travailler qu'un personnage caricatural.

Autre univers très créatif de cette suite : le garage de Max ...

Cette suite accorde en effet une large part à l'univers mécanique de Max, dont le garage est rempli d'insectes customisés, prometteurs de courses-poursuites très originales. Cela répond à la logique de Luc : qu'il n'y ait pas 5 secondes sans qu'il se passe quelque chose à l'écran ! D'où le « bouillonnement » du garage de Max, avec ses systèmes d'engrenages très ludiques.



Pitberly - image 3D / BUF Compagnie / Reproduction interdite. © 2008 SonyCory - TFI Film Production - Appaloosa Prod - Autodesk Production



Di Vinci, Maître savant des minimoys - image 3D / BUF Compagnie / Reproduction interdite. © 2008 SonyCory - TFI Film Production - Appaloosa Prod - Autodesk Production

Les grandes étapes de la réalisation d'ARTHUR ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD



Fannie Pailloux (Photo: Michel Sautin, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audimage Productions)

Fannie Pailloux, proche collaboratrice de Luc Besson, a été chargée de la supervision générale de cette suite, marquée par une réactivité et une organisation de travail optimisées.

« Dans la mesure où *Arthur et la vengeance de Maltazard* et *Arthur et la guerre des deux mondes*, les deux suites d'Arthur et les *Minimoys*, ont été tournées simultanément, il fallait absolument gagner en temps et en efficacité. Du coup, le travail a été moins découpé que sur le premier épisode : après le tournage de la partie « live » en Normandie, les équipes liées à la partie animée d'Arthur – c'est-à-dire la comédie de référence, le design, les maquettes et la 3D – se sont regroupées sur un même site, à Pantin. Pendant sept mois, Luc Besson a dirigé simultanément les comédiens de référence, le storyboarder et les dessinateurs. Cette réunion de savoir-faire a entraîné un gain de temps et de créativité considérable. La preuve : sur le premier épisode, cinq années s'étaient écoulées entre la réalisation du storyboard et la sortie du film. Cette fois, il aura fallu trois ans pour « fabriquer » deux films ! »
(Fannie Pailloux)



Ronald Crawford & Mia Farrow
(Photo: Daniel Sautin, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audimage Productions)



De gauche à droite : Luc Besson, Barbara Kelsch & Solo
(Photo: Michel Sautin, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audimage Productions)



Photo de la maquette de Paradise Alley
(Photo: Laurent Sautin, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audimage Productions)



Sélénia - image 3D / BUF Compagnie
(Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audimage Productions)



Will.I.Am, Luc Besson & Fannie Pailloux
(Photo: Julien Lard, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audimage Productions)

🌀 L'écriture du scénario

« Comme pour le premier volet, Luc Besson s'est largement appuyé sur les ouvrages qu'il avait précédemment écrits. *Arthur et la vengeance de Maltazard* correspond ainsi au tome 3 de la série et *Arthur et la guerre des deux mondes* au tome 4 »

🌀 Le tournage du « live »

« La préparation s'est révélée très rapide malgré l'ampleur des nouveaux décors créés par Hugues Tissandier et son équipe : une ville entière du Connecticut dans les années 60, avec sa mairie, sa caserne de pompiers, son cinéma, son commissariat, un supermarché, un restaurant, des boutiques... Cette suite a également demandé un impressionnant casting animalier: ours, loups, biches, sangliers, écureuils, souris, hiboux, fouines... Au total, trois mois de tournage en Normandie, avec une météo pas toujours au rendez-vous ! Heureusement, nous avions prévu un mini-studio sur place, si bien que nous avons réussi à jongler avec le planning et tenir les délais d'un plan de travail gigantesque ! »

🌀 Le tournage de la comédie de référence (VMC, Video Motion Capture)

« Fort de l'expérience du premier film, Luc Besson a poussé les comédiens de référence plus loin, pour un résultat en 3D encore plus naturel, plus fluide et plus dynamique. »

🌀 Le storyboard

« C'est Antoine Audagiori, qui avait déjà travaillé sur une partie du premier épisode, qui a réalisé le storyboard des deux suites. Concrètement, il travaillait directement sur le plateau des VMC, dessinant au fur et à mesure les plans tournés par Luc Besson. Ces planches de storyboard étaient ensuite transmises à l'équipe des dessinateurs, qui s'en servaient pour créer les nouveaux personnages. »

🌀 La 2D / les maquettes

« La même équipe a repris le travail sur le deuxième épisode des aventures d'Arthur : un groupe de cinq dessinateurs qui ont grandi avec le film et établi une réelle complicité avec Luc Besson. Ils ont manifestement pris énormément de plaisir à travailler sur les nouveaux personnages : Miss Perla, le Mono Cyclop, Replay et Snow (les cousins de Max), la Cocci-Max, l'aspirosée, Jungo... qui contribuent tous à rendre l'univers d'Arthur encore plus riche et plus ludique. Même chose pour les incroyables décors de Paradise Alley – entre Pigalle et Melrose du côté des références – pour lesquels Luc a demandé aux dessinateurs de reproduire une ville faite tout entière de récupération d'éléments à l'échelle minimoy (boîtes de conserve, épingles à nourrice, lampes, boutons, pailles, allumettes...), le tout baigné d'un éclairage digne de Las Vegas ! Après validation des dessins, c'est Hugues Tissandier et son équipe qui se sont chargés de réaliser le « vrai » décor de Paradise Alley : une maquette longue de 17 mètres ! »

🌀 La 3D

« Forts de l'ensemble de ces éléments, les graphistes 3D ont une nouvelle fois donné vie à l'univers minimoy. Particularité de cette suite : des allers et retours incessants entre le monde sous terrain et le jardin d'Arthur, qui ont également supposé un gros travail de full 3D. »

🌀 L'enregistrement des voix

« Les techniciens de BUF Cie assistaient aux enregistrements - qu'ils filmaient à l'aide de quatre caméras - pour compléter leur banque de données et optimiser l'animation des visages et lèvres des personnages en 3D. »



LE
TOURNAGE
“LIVE”
DU FILM





Les Décors



Hugues Tissandier
Photo: Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 SonyCay - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Andromeda Production



La maison d'Arthur
Photo: Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 SonyCay - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Andromeda Production

Objectif principal d'Hugues Tissandier, Chef décorateur qui travaillait pour la première fois sur une suite : assurer la continuité des décors. La maison d'Archibald, qui existait déjà dans le premier *Arthur*, a ainsi été reconstruite à l'identique, à l'aide des meubles et accessoires qui avaient été conservés depuis le précédent tournage. Et c'est finalement du côté de la ville que l'on trouve la plupart des décors inédits ...

C'est à nouveau en Normandie que ce village du Connecticut a été reconstitué : la petite partie déjà existante dans *Arthur et les Minimoys* a été remise en état ... et étendue sur 40 000 m² pour les besoins du scénario. Nous avons notamment recréé toute la vie sociale du village: son église, des boutiques, un supermarché, un garage, une quincaillerie, un poste de police, un cinéma et une fontaine, l'ensemble s'inscrivant bien sûr dans les références de

l'époque. La particularité de cette ville de cinéma tenait aussi à la fabrication d'un décor intérieur pour chacune des façades existantes : ayant retenu du premier *Arthur* les caprices de la météo normande, la présence de ces décors intérieurs « in situ » - et non pas en studio comme cela se fait habituellement - permettait de jongler avec le plan de tournage et de ne pas être arrêté par la météo. Autre impératif lié aux conditions climatiques : la construction

d'un décor suffisamment résistant pour supporter les orages, mais aussi la circulation de vrais véhicules. L'ensemble du village a donc été construit légèrement en pente - pour drainer l'eau de pluie - et avec des matériaux relativement costauds. Il ne suffisait pas de poser des murs: encore fallait-il que le village supporte trois mois de tournage !

(Hugues Tissandier)



Le grenier d'Archibald
Photo: Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 SonyCay - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Andromeda Production



La ville
Photo: Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 SonyCay - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Andromeda Production



La longue-vue
Photo: Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 SonyCay - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Andromeda Production



Le garage
Photo: Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 SonyCay - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Andromeda Production



Le cinéma
Photo: Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 SonyCay - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Andromeda Production

La lumière

Fidèle collaborateur de Luc Besson, Thierry Arbogast, Chef opérateur, retrouve la campagne verdoyante de la Normandie pour cette suite très riche en lumière naturelle et toujours inspirée par l'esthétique des peintres phares du naturalisme américain: Norman Rockwell et Edward Hopper.



Thierry Arbogast / Photo: Jack English, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - TF1 Film Production - Appaloosa Prod. - Audiance Production



Dernière mise au point de la lumière / Photo: Jack English, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - TF1 Film Production - Appaloosa Prod. - Audiance Production

En termes de lumière, la continuité était essentielle à partir du moment où l'on tournait dans les mêmes décors et la même campagne normande. Il fallait reprendre le « look » du premier épisode pour que les trois films forment les trois volets d'une même histoire. C'est ce qui me plaît beaucoup avec la série des *Indiana Jones* : les trois premières aventures ont été réalisées par le même chef opérateur, avec une belle continuité dans l'esthétique. Dans la

mesure où j'aime beaucoup tourner en lumière naturelle, j'ai pris beaucoup de plaisir aux premières scènes de cette suite qui voient Arthur enchaîner les étapes de son initiation. Ce sont des scènes brèves, mais visuellement très belles, filmées au cœur de la nature - ce qui nécessite moins de « travail ». Par exemple, dans les sous-bois, on arrive à modifier la lumière par le seul apport d'un réflecteur ou d'une toile blanche. Les scènes nocturnes sont un peu

plus complexes à réaliser, dans la mesure où la « véracité » de la lumière - à laquelle tient beaucoup Luc - dépend du dosage : la scène des lianes repose ainsi sur le mélange d'un clair de lune argenté et des torches qui entourent les Bogo Matassalaï. C'est ce mélange de lumière chaude et froide qui donne tout son charme à la scène.

(Thierry Arbogast)



La maison en plein jour / Photo: Magali Dupont, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - TF1 Film Production - Appaloosa Prod. - Audiance Production



Eclairage de nuit de la ville / Photo: Magali Dupont, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - TF1 Film Production - Appaloosa Prod. - Audiance Production



Captation de la lumière du jour / Photo: Magali Dupont, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - TF1 Film Production - Appaloosa Prod. - Audiance Production





Des costumes adaptés à chaque situation / Photo : David Smith, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Andromeda Productions

Les costumes

Fort d'une figuration plus riche - notamment avec les habitants de la ville - Olivier Bériot, Chef Costumier, a pu donner libre cours à sa passion du vintage : plus de 350 costumes ont été réunis pour cette suite !



Olivier Bériot

Photo : Magali Bégout, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Andromeda Productions



Les Bogo Matassalai / Photo : Magali Bégout, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Andromeda Productions

Nous avons une nouvelle fois trouvé notre inspiration dans les publicités des magazines des années 50, mais aussi dans les nombreuses photos de famille publiées par les Américains sur Internet. Cette fois, nous avons particulièrement mis l'accent sur les petits métiers de la ville, par exemple les serveurs de fast-food, pour lesquels il existe une importante iconographie. Nous avons également recréé le look des pompiers de l'époque à base de photos d'actualités : nous avons déniché de vrais casques chez un loueur anglais et recréé leurs grosses vareuses en toile de lin orange - pour éviter que les costumes ne soient trop lourds à porter en plein été. De façon générale, l'ensemble des costumes mélange pur vintage - notamment le chapeau de Mia Farrow, les cravates et les chapeaux d'hommes, mais aussi beaucoup de bijoux et de chaussures - rééditions de modèles d'époque (très à la mode en ce moment) et copies ou réimpressions spécialement effectuées pour le tournage. Il faut dire que c'est une époque facile à habiller : les coupes années 50 vont à tout le monde !

(Olivier Bériot)



Robert Stanton

Photo : Magali Bégout, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Andromeda Productions



Mia Farrow

Photo : Guy Feraud, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Andromeda Productions



Penny Balfour

Photo : Magali Bégout, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Andromeda Productions



Freddie Highmore

Photo : David Smith, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Andromeda Productions

Les effets spéciaux

Stéphane Gluck, assistant réalisateur et réalisateur deuxième équipe, revient sur les spécificités de la séquence des lianes - l'une des plus riches en effets spéciaux - qui voit Arthur utiliser une méthode inédite pour retrouver sa taille de Minimoy...

C'est une séquence qui fait appel à la pure magie du cinéma, puisqu'elle mélange trois techniques : des images tournées en live et sur fond vert de Freddie Highmore, entortillé dans des lianes tirées par les Bogo Matalassai ; de simples trucages, comme l'utilisation d'un mannequin pour récupérer les gros plans des lianes quand elles serrent le corps d'Arthur au maxi-

mum ; et une partie purement 3D, qui achève de rendre la scène la plus réaliste possible. C'est une séquence, déjà complexe sur le papier, qui s'est révélée particulièrement difficile sur le tournage, notamment parce que nous avons cumulé aléas météorologiques - le froid, pénible pour les acteurs, le vent, qui éteignait les torches, la pluie, qui se voyait à l'image ! -

problèmes techniques - une panne de générateur - et soucis logistiques - liés aux conditions météo. Bref, même si c'est l'une des séquences les plus spectaculaires à l'image, cela n'a pas forcément été la plus ludique à tourner !
(Stéphane Gluck)

Stéphane Gluck / Photo : Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audencia Productions



Freddie Highmore / Photo : Jack English, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audencia Productions



Exemple d'une scène avec effets spéciaux : tournage sur fond bleu pour incrustation / Photo : J. L. Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audencia Productions



Scène à tourner en deux étapes : étape 1 : exemple d'une scène pour la Vidéo Motion Capture (VMC comédie de référence) / Photo : Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audencia Productions



Étape 2 : même scène que l'étape 1 tournée en live / Photo : Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audencia Productions



Les comédiens



Freddie Highmore / Photo : David Smith. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audiance Production



Freddie Highmore & Mia Farrow / Photo : André Ruy. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audiance Production



Mia Farrow dans le jardin / Photo : David Smith. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audiance Production

Freddie Highmore est **ARTHUR**

Depuis *Arthur et les Minimoys*, la cote de popularité de Freddie Highmore n'a cessé de grandir : après *The Good Year*, signé Ridley Scott, on l'a notamment vu à l'affiche d'*August Rush*, aux côtés de Jonathan Rhys-Meyers et Robin Williams et dans la double peau des jumeaux des *Chroniques de Spiderwick*, adaptation de romans pour la jeunesse. On le retrouvera bien sûr au générique du troisième épisode des aventures d'Arthur, tourné dans la foulée d'*Arthur et la vengeance de Maltazard*.

Il y a toujours un peu de tristesse à quitter un tournage quand on a été aussi proche pendant plusieurs semaines. C'est difficile de voir disparaître d'un coup toutes les personnes avec lesquelles on a travaillé et vécu. Du coup, c'était un énorme plaisir de tourner cette suite, de retrouver l'équipe, l'incroyable énergie de Luc, l'ambiance très familiale et les décors. C'était un peu comme un

saut dans le temps : les cerisiers étaient toujours en fleurs ! Je n'ai pas eu beaucoup de mal à me glisser à nouveau dans la peau d'Arthur : nous avons mûri ensemble. C'est comparable à l'apprentissage du vélo : une fois que l'on sait en faire, on n'oublie plus jamais !

(Freddie Highmore)



Mia Farrow / Photo : Guy Frensch. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Film Production - Appaloosa Prod - Audiance Production

Mia Farrow est la grand-mère d'**ARTHUR**

Ikône du cinéma américain, Mia Farrow continue à créer la surprise : outre *Arthur et les Minimoys*, on a pu récemment la voir au générique du remake d'un classique du cinéma fantastique, *The Omen*, *La Malédiction*, mais aussi à l'affiche de la comédie signée Michel Gondry : *Soyez sympa rembobinez !*

J'ai ressenti un sentiment très étrange en arrivant sur le plateau et en découvrant ce décor, parfaitement identique à celui qui avait été construit il y a deux ans. Alors que beaucoup de choses avaient changé dans ma vie personnelle – la comédienne revenait notamment du Tchad dans le cadre de son combat pour le Darfour – il était très troublant de découvrir cet univers immaculé. C'est une maison dans laquelle je me sens immédiatement chez moi car, sans le savoir, Luc a fait construire la réplique quasi parfaite de ma maison de famille dans le Connecticut. Quant à Freddie, il était amusant de constater à quel point il avait mûri en même temps que son personnage : il y a deux ans, il ne me parlait que du hamster qu'il rêvait d'avoir chez lui. Cette fois, sa conversation tournait plutôt autour des filles !

(Mia Farrow)

Robert Stanton

est le père d'ARTHUR

Nouveau venu sur le tournage, Robert Stanton partage sa carrière entre cinéma et théâtre : on a pu le voir à l'affiche de *Jugez-moi coupable* de Sidney Lumet, *Un Américain bien tranquille* de Phillip Noyce ou *Happy Accidents* de Brad Anderson.



Ronald Crawford / Photo 1: Magali Bouquet, Photo 2: Martin Bruns, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions



Robert Stanton / Photo: David Smith, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions



Penny Balfour / Photo: David Smith, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions

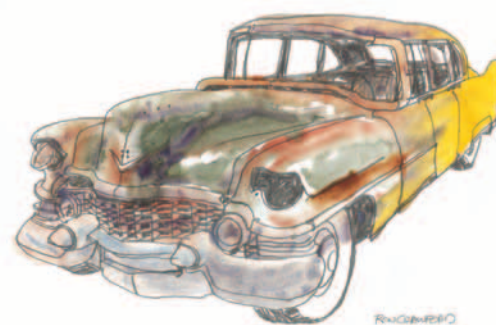
Ronald Crawford

est Archibald

Acteur de théâtre et de télévision, Ronald Crawford retrouve, dans *Arthur et la vengeance de Maltazard*, le rôle qui a fait de lui un modèle de grand-père de cinéma: l'extravagant Archibald, toujours loin d'une paisible retraite !

Je n'ai eu aucune difficulté à renouer avec ce personnage qui me ressemble beaucoup. L'une des surprises du premier Arthur avait été de constater, à la lecture du script, à quel point on me demandait de jouer mon propre rôle. Je suis moi-même grand-père de deux petits-enfants et je vis cette expérience comme une superbe opportunité d'élever un enfant en ayant déjà l'expérience des siens et donc, en corrigeant les erreurs que l'on a pu faire avec eux. Selon moi, c'est ce qui rend si merveilleux la relation unissant un grand-père à son petit-fils ou sa petite-fille et je n'ai évidemment eu aucun mal à la reproduire avec Freddie, merveilleux partenaire de jeu, qui compte déjà deux fois plus d'expérience que moi sur un plateau de cinéma !

(Ronald Crawford)



Pages 28



Illustrations Ronald Crawford / © Ronald Crawford, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions

Penny Balfour

est la mère d'ARTHUR

Penny Balfour est connue des fans de séries américaines qui ont pu la voir au générique de *24 Heures Chrono*, *FBI Portés disparus* ou *New York Police Judiciaire*. Dans la peau de cette mère maladroite et dépassée par les événements, elle s'affirme comme une pure actrice de comédie.

J'ai pris beaucoup de plaisir à jouer cette mère peu conventionnelle : son bon cœur ne fait aucun doute, mais elle n'est pas à l'aise avec ce fils qu'elle connaît si peu, elle est un peu perdue. Elle n'est pas sûre de savoir comment être une bonne mère, elle fait de son mieux, elle apprend ! Moi-même, je me suis parfois sentie un peu idiote face à Freddie Highmore, j'étais ébahie par son intelligence, son charisme : il est si jeune et il a déjà tout compris ! De façon générale, je ne m'attendais pas à m'attacher autant à l'ensemble de l'équipe. La complicité qui régnait sur le plateau a été un vrai soutien pour moi qui suis habituée à travailler à la télévision, ce qui implique souvent de débarquer complètement paumée au sein d'une équipe déjà très soudée.

(Penny Balfour)

Je me rappelle très bien mon stress le premier jour de tournage : je n'avais récupéré le scénario que trois jours auparavant et je venais donc tout juste d'apprendre mes dialogues. Juste avant que la caméra ne commence à tourner, j'ai vu l'un des cadres me faire un clin d'œil et j'ai compris à quel point je pouvais compter sur le soutien de cette équipe : nous étions tous sur le même bateau. Cette chaleur m'a rappelé l'ambiance d'une troupe de théâtre : c'est extrêmement précieux pour un acteur, au même titre que la présence de Luc Besson au cadre.

(Robert Stanton)



Penny Balfour / Photo: David Smith, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions



Mia Farrow & Ronald Crawford / Photo: David Smith, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions

& 29



LE DESIGN DES DÉCORS ET DES PERSONNAGES



Références design 2D qui serviront à modéliser les personnages en 3D



Les graphistes 2D au travail / Photos 1 et 2 : Denis Doreau, Reproduction interdite. © 2008 GroupCorp - TFI Film Production - Appaloosa Prod - Audiance Production



Le design

Cinq dessinateurs - Philippe Rouchier, Robert Cepo, Nicolas Fructus et Georges Bouchelaghem, déjà présents sur le premier Arthur, et le nouveau venu Stéphane Martinez - ont réalisé l'ensemble de l'univers graphique d'Arthur et la vengeance de Maltazard, riche de nombreux décors et personnages inédits.

Nous avons gardé la même méthode de travail, basée sur l'échange. L'idée était vraiment de mettre notre ego de côté : même si la part de création personnelle restait forte, beaucoup de dessins passaient entre les mains de chacun d'entre nous. Je pouvais par exemple commencer à travailler sur un personnage puis, à court d'idées ou d'envie, le passer à mon voisin

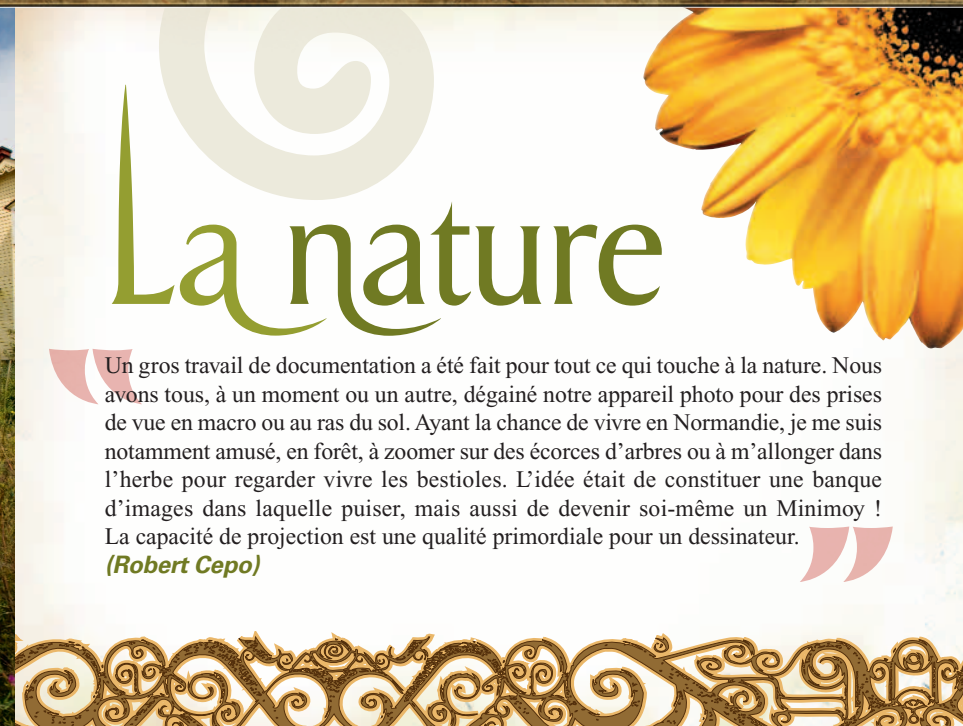
qui, à son tour, ajoutait ou enlevait un élément à mon premier dessin. Si bien que le personnage en question pouvait tourner assez longtemps jusqu'à obtenir sa facture définitive. Cela évitait de nous « forcer » sur un dessin ou de nous retrouver à court d'inspiration. C'est dans ce travail d'équipe que se trouvaient la richesse du projet et la garantie de nombreuses idées.

Seul impératif : que la création finale soit homogène. Pour cette suite, il me semble que nous sommes allés encore plus loin dans la recherche de matières et de couleurs, avec un résultat plus festif, lié à l'univers de Paradise Alley.

(Philippe Rouchier, directeur artistique)



La maison et le jardin / 4 photos : Margot Bouquet, Reproduction interdite. © 2008 GroupCorp - TFI Film Production - Appaloosa Prod - Audiance Production



Un gros travail de documentation a été fait pour tout ce qui touche à la nature. Nous avons tous, à un moment ou un autre, dégainé notre appareil photo pour des prises de vue en macro ou au ras du sol. Ayant la chance de vivre en Normandie, je me suis notamment amusé, en forêt, à zoomer sur des écorces d'arbres ou à m'allonger dans l'herbe pour regarder vivre les bestioles. L'idée était de constituer une banque d'images dans laquelle puiser, mais aussi de devenir soi-même un Minimoy ! La capacité de projection est une qualité primordiale pour un dessinateur.

(Robert Cepo)



Illustration de la maison © Laurent Lamy, Reproduction interdite. © 2008 GroupCorp - TFI Film Production - Appaloosa Prod - Audiance Production

Les nouveaux personnages

Je me suis particulièrement amusé à travailler sur les nouveaux méchants - les unicornes - que Luc Besson souhaitait beaucoup plus monstrueux que ne l'étaient les séides dans le premier Arthur. Nous avons fait énormément de recherches pour trouver le design définitif de ces personnages. Ils sont passés par une cinquantaine de versions très hétéroclites, plus ou moins insectoïdes. Du coup, nous sommes parfois allés un peu trop loin dans le côté « dark » de la commande, mais nous avons eu le bonheur de voir certaines de nos idées réutilisées ou réadaptées pour d'autres personnages.

(Georges Bouchelaghem)

Les Unicornes - image 3D / BUF Compagnie



Arthur & Max - image 3D / BUF Compagnie



La boîte de nuit - image 2D / BUF Compagnie



Paradise Alley



Ce décor représentait quelque chose de très nouveau pour nous, même s'il devait être conçu dans le prolongement du bar de Max. À titre personnel, j'ai beaucoup pensé à *Blade Runner*, en particulier en termes d'éclairage - à base de néons. C'est encore une fois un univers fait à 100% de récupération, puisque les Koolomassai, très débrouillards, s'emparent de tout ce qu'ils trouvent « cool » ou tout ce qui correspond à leur caractère fêtard. Visuellement, cela donne des boîtes de conserve en guise de boîtes de nuits, une salière pour figurer un lap dance... Cela s'est révélé très ludique à réaliser.

(Georges Bouchelaghem)

Snow & Max dans Paradise Alley - image 3D / BUF Compagnie





LES IMAGES 3D



Les grandes étapes de la réalisation 3D

Comme pour le premier film, l'ensemble des outils utilisés pour la fabrication d'*Arthur et la vengeance de Maltazard* sont issus d'un développement interne chez BUF.

🌀 Le set-up des personnages

Il s'agit de la toute première étape de leur fabrication en 3D avec une particularité développée par BUF. Tous les personnages sont issus d'un même modèle, un « humain de référence » possédant les attributs anatomiques qui vont lui permettre d'être déformé et animé : un squelette complet, des muscles sous-cutanés, 32 dents

🌀 La fabrication des décors

Les décors ont été réalisés soit à partir des maquettes construites par les équipes d'Hugues Tissandier, soit directement en 3D – par exemple pour la séquence de récolte qui ouvre le film.

🌀 L'animation

Etape-clé de la 3D, réalisée à partir des comédies de référence tournées par Luc Besson, qui servent donc de référence d'« acting », de timing et d'animation aux équipes 3D pour chacun des plans du film.

🌀 Le mapping des décors et des personnages

Le mapping consiste à habiller les décors, à leur donner de la matière : il s'agit de la toute première étape du rendu, celle qui suit la construction des décors en volume. Même démarche pour donner leur texture aux personnages, à partir des dessins fournis par l'équipe 2D.

🌀 Le lighting

Il s'agit de la mise en lumière des séquences par les graphistes 3D : décors et personnages. C'est une étape importante qui définit les différentes ambiances du film.

🌀 Les effets spéciaux

Un certain nombre d'outils doivent être créés pour permettre l'animation de tout ce qui n'est pas faisable « à la main » par les graphistes. Il s'agit le plus souvent d'effets procéduraux ou mathématiques - création par un script - par exemple la dynamique des fluides, particules, poussières ...

🌀 La finalisation d'une séquence

Ce poste-clé rassemble tous les éléments fabriqués au long de la chaîne de production pour harmoniser l'image et lui donner son rendu final. Un soin particulier est apporté aux détails de chaque plan. L'étalonnage des plans 3D fait également partie de cette étape.

🌀 Les effets visuels

Plus nombreux sur *Arthur et la vengeance de Maltazard*, ils rassemblent l'ensemble des effets réalisés en post-production, mixant des éléments tournés en live avec des éléments 3D. Parmi les plus spectaculaires de cette suite, on compte évidemment l'éruption finale de Maltazard dans le monde des humains.





Paradise Alley / Photo 1 : Maria Hesse, Photo 2 : Denis Moreau, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions

Le village des minimoy / Photo : Denis Moreau, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions

Fidèle à la technique qui avait permis de réaliser des décors 3D extrêmement réalistes pour *Arthur et les Minimoys*, l'équipe dirigée par Hugues Tissandier a réalisé de nouvelles maquettes, mêlant éléments naturels et éléments sculptés.

Les maquettes

Une maquettiste en plein travail / Photo : Denis Moreau, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions



Maquette de la chambre de Sélénia en volume / Photo : Denis Moreau, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions



Sélénia dans sa chambre - image 3D / BUF Compagnie / Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions



Maquette de Paradise Alley / Photo 1 : Laurent Laffay - Photo 2 : Maria Hesse, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions



1^{re} étape pour la réalisation d'une maquette - gabarit en polystyrène / Photo : Hugues Tissandier, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions

Matériel de récupération / Photo : Maria Hesse, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audiance Productions

« Forts du laboratoire de défrichage qu'avait constitué le premier *Arthur*, nous avons gardé la même méthode de travail et sensiblement la même équipe : la mise en place du pôle maquettes est donc allée beaucoup plus vite sur le site de Pantin, d'autant que nous avons à notre disposition la banque d'objets et les maquettes du précédent film. Côté nouveautés, nous avons beaucoup enrichi l'univers minimoy, notamment avec la chambre de Sélénia, qui nous fait découvrir pour la première fois un intérieur minimoy, dans lequel nous nous sommes amusés à reproduire des petits accessoires féminins : la descente de lit, la coiffeuse.... Mais la principale innovation a bien sûr consisté dans l'élaboration de Paradise Alley, le Las Vegas des Koolomassai, dont l'avenue a été recomposée sur 17 mètres de long ! Cette maquette a été réalisée intégralement à partir d'éléments de récupération puisque ce lieu de jeu et de plaisir est censé avoir été construit dans un puisard. Ces nouveaux décors, supposaient un gros travail de miniature - et donc beaucoup d'accessoiristes - et d'éclairage »

(Hugues Tissandier)





Luc Besson & Tonio Escanville / Photos 1 et 2 : Data studio, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - Appaloosa Prod - Autodesk Productions

Les acteurs de référence en action / Photos : Data studio, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - Appaloosa Prod - Autodesk Productions



Luc Besson et de gauche à droite : Emmanuelle Moreau, Barbara Weber & Barbara Kelsch / Photos : Data studio, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - Appaloosa Prod - Autodesk Productions



ARTHUR
ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD

Le tournage des comédiens de référence

C'est au moment de filmer la comédie de référence (Video Motion Capture) que la mise en scène de Luc Besson et sa direction d'acteurs prennent vie : une étape cruciale pour l'ensemble du processus de fabrication du film et la base numéro 1 du futur travail des animateurs 3D.



DU POINT DE VUE DU METTEUR EN SCÈNE

« Sur Arthur et la vengeance de Maltazard, j'ai poussé beaucoup plus loin le jeu des comédiens de référence, car je me suis rendu compte qu'en la matière, on n'en faisait jamais assez : le personnage 3D est caricatural dans sa forme, il y a donc une nécessité pour les comédiens à surjouer leur partition. Au lieu de les freiner, comme je l'avais fait sur le premier Arthur, je les ai laissés s'en donner à cœur joie et cela s'est révélé très payant pour le résultat final. »

(Luc Besson)

DU POINT DE VUE DES ACTEURS

« Pendant le tournage des VMC, il faut s'habituer à évoluer dans un univers imaginaire. C'est assez déconcertant, même si la direction de Luc est extrêmement définie : il a des idées très arrêtées sur les mouvements qu'il attend, la mélodie des répliques et la dynamique des émotions. Pour un acteur, l'investissement est équivalent, sinon supérieur, à un tournage classique : l'exercice est très technique car il nécessite une précision maximale dans le moindre geste. »

(Christian Erickson, doublure VMC de Maltazard)



Référence de comédie pour le personnage du Mogoth / Photos : Magoi Group, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - Appaloosa Prod - Autodesk Productions



Luc Besson en pleine direction d'acteurs / Photos 1 & 2 : Data studio, Reproduction interdite. © 2008 SonyCine - Appaloosa Prod - Autodesk Productions





Snow & Max - image 3D / BUF Compagnie



La Coccinelle - image 3D / BUF Compagnie



Le travail des graphistes

C'est sous l'œil avisé de François-Xavier Aubague, directeur de production 3D, que l'ensemble des graphistes et superviseurs - jusqu'à 170 personnes ! - ont réussi l'exploit de réaliser quasi-simultanément les deux suites d'*Arthur et les Minimoys*... en autant de temps qu'il avait fallu pour aboutir au premier film !

« Sur le premier Arthur, nous avions imposé certaines contraintes à Luc Besson en termes de mise en scène. Cette fois, il est allé beaucoup plus loin, il s'est vraiment libéré, donnant à cette suite une nouvelle dimension et exigeant de nous un travail plus élaboré. C'est là que réside tout l'intérêt de réaliser une suite : développer les aspects créatifs et techniques par le biais de la mise en scène du réalisateur et faire en sorte que chaque nouveau film représente un nouveau défi pour BUF. L'histoire plus riche et les situations plus complexes, nous ont amenés à développer des univers et des personnages inédits. L'émulation était forte pour les équipes, dont le niveau de responsabilité a évolué : les superviseurs d'*Arthur et la vengeance de Maltazard* étaient d'excellents graphistes qui s'étaient formés et épanouis sur *Arthur et les Minimoys*. Leur objectif était simple : dépasser artistiquement l'aspect final du film. Le look du premier Arthur avait fait l'objet d'un travail colossal de recherches et de réflexions pour aboutir au réalisme voulu. La problématique, cette fois, était claire : faire mieux que précédemment en termes de rendu et d'animation, sublimer le résultat final ! »
(François-Xavier Aubague)

Replay - image 3D / BUF Compagnie



Max & Arthur - image 3D / BUF Compagnie



LES RÉFÉRENCES

« Arthur et la vengeance de Maltazard s'est forcément révélé plus exigeant : les évolutions techniques permanentes que suppose un film d'animation obligent, pour chaque nouveau film, à faire un bon en avant. Chaque sortie apporte sa petite avancée technologique et pose un nouveau défi. Par exemple, quand on se retrouve à intégrer des rats en 3D, on sait que cela a déjà été très bien réalisé dans de précédents films, il nous faut donc faire au moins aussi bien, idéalement mieux. Histoire de poser, à notre tour, un nouveau défi pour les films à venir ! L'avantage de BUF vient du fait que nous développons nos propres logiciels, ce qui nous permet d'être beaucoup plus réactifs : que le challenge soit esthétique ou technique, l'outil évolue en fonction de la demande. C'est un vrai plus ! »
(Stéphane Nazé, Superviseur général)

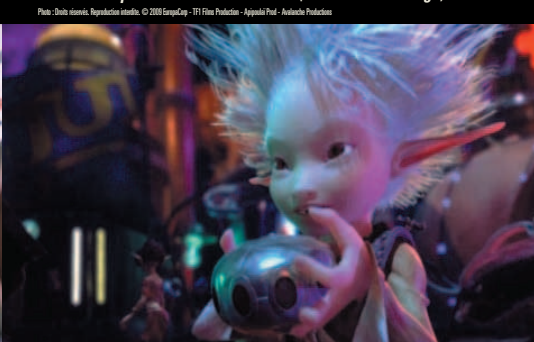
Barbara Kelsch pour la comédie de référence d'Arthur



Première phase d'animation BUF d'Arthur appelée Animatic



Dernière étape d'animation avec rendu (Texture et matière)



Snow - image 3D / BUF Compagnie



LES NOUVEAUX DÉCORS

« Paradise Alley est évidemment la séquence qui nous a demandé le plus de travail : il fallait ajouter un esprit cartoon à une trame scénaristique complexe et surtout animer une foule dense pour aboutir à un univers extrêmement riche et vivant. Les 250 plans de la séquence ont finalement mobilisé 50 animateurs pendant près de 4 mois et l'on compte jusqu'à 1000 personnages 3D par plan ! Nous nous sommes beaucoup amusés avec les rapports d'échelle sur cette séquence, en jouant de la différence de taille entre les minimoyes et les objets usuels que nous connaissons : un bigoudi, un blaireau ou un bout de crayon... »

(Yann Avenati, superviseur de l'animation).

LES NOUVEAUX DÉFIS

« Quand nous avons découvert le squelette du film – un premier montage du storyboard auquel s'ajoutaient les comédies de référence tournées par Luc Besson – nous avons immédiatement compris qu'en termes d'effets visuels, les séquences des lianes et de l'irruption de Maltazard chez les humains constitueraient les principaux challenges de cette suite. En termes de full 3D, le travail s'annonçait complexe pour l'ensemble des scènes de pure action, qui supposaient un maximum d'interaction entre les minimoyes et l'univers réel. C'est probablement ce que le public attendait de voir et c'est ce qui s'est révélé le plus stimulant à mettre en place : la séquence de récolte qui ouvre le film, les chevauchées de papillons ou d'araignées, mais aussi la course-poursuite avec les rats. Il a d'ailleurs fallu trouver la « personnalité » de ces derniers, qui devaient faire peur avant de virer au burlesque : nous avons donc commencé par filmer des rats sur un tapis roulant... pour réaliser qu'il nous faudrait prendre beaucoup de liberté par rapport à la course réelle de ces petites bêtes ! »

(Yann Avenati, superviseur de l'animation)

« Paradise Alley regorge de personnages « cartoon » très drôles à animer et dont on peut pousser au maximum les intentions. Il a d'ailleurs parfois fallu freiner notre enthousiasme car ils ne devaient pas non plus trop trancher avec Arthur et Bétamèche, animés de façon plus réaliste. Nous avons également pris beaucoup de plaisir avec Prosciutto, chef cuistot italien et surexcité, doté d'un accent à couper au couteau et sans arrêt en mouvement. Et c'est Louis de Funès qui nous a servi de référence pour ce personnage ! »

- 1 Pinpin
- 2 Replay
- 3 Miro
- 4 Mastakoolo
- 5 Prosciutto
- 6 Monocle
- 7 Séléria
- 8 Arthur
- 9 Bétamèche
- 10 Le Roi
- 11 Di Vinci
- 12 Max
- 13 Pitberby
- 14 Snow
- 15 Moustique Chantilly





LES VOIX ET LA MUSIQUE





Mylène Farmer, voix française de Sélénia
2 Photos : Claude Gossin, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - Appaloosa Prod - Andromède Productions



Sélénia Gomez, voix anglaise de Sélénia
Photo : © Albert Michiel / eastlightbox.com, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - Appaloosa Prod - Andromède Productions

Fidèle au niveau d'exigence du casting voix d'*Arthur et les Minimoys*, les nouveaux personnages 3D se sont vus doubler par des comédiens ou des chanteurs de renom, avec un clin d'œil particulier du côté des Koolomassaï !

SELENIA : MYLENE FARMER ET SELENA GOMEZ (VA)

Une star de la pop côté français, la peste de la série *Hanna Montana* côté anglais : ce sont deux chanteuses adorées du jeune public qui prêtent leur voix à Sélénia pour cette suite. Rousse ou brune, la petite princesse n'a rien perdu de son caractère



ARTHUR : YANN LOUBATIERE ET FREDDIE HIGHMORE (VA)

Repéré dans la mise en scène de *Mon père avait raison* signée Bernard Murat, le jeune Yann Loubatière se mesure à Freddie Highmore pour incarner Arthur, un personnage dont il avoue admirer « le courage et la persévérance ». De son collègue de jeu britannique, il dit envier la capacité à se montrer « aussi crédible dans un registre enfantin que dans une émotion plus adulte ».



Fannie Pailloux et Yann Loubatière, voix française d'Arthur
Photo : Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - Appaloosa Prod - Andromède Productions

Freddie Highmore, voix anglaise d'Arthur
2 Photos : Magali Bugeat, Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - Appaloosa Prod - Andromède Productions



MALTAZARD : GERARD DARMON ET LOU REED (VA)

Il fallait bien la voix de velours et le timbre grave de Gérard Darmon pour donner toute son envergure au sinistre Maltazard... qui se voit incarner en anglais par le mythique chanteur du Velvet Underground : Lou Reed, justement surnommé « le prince de la nuit et des angoisses »....

« J'étais sûr de ne pas me tromper en acceptant cette aventure : d'abord parce que je suis un grand fan des films de Luc Besson – en particulier *Leon* qui m'avait beaucoup impressionné – mais aussi, bien sûr, parce que David Bowie avait tenté l'expérience avant moi. J'ai toujours adoré jouer la comédie, j'ai même pris des cours à l'université et cela s'est révélé très intéressant pour moi de jouer sans le support de la musique. C'est ce que j'ai l'habitude de faire, car il y a énormément de jeu dans l'interprétation d'une chanson. Mais j'ai bénéficié d'un précieux « coaching » de la part de Luc, qui s'est révélé extrêmement précis dans ses attentes et sa direction d'acteur. C'est l'avantage de travailler avec un réalisateur qui est aussi le scénariste du film : il connaît tout du personnage. Et j'ai finalement été surpris de prendre autant de plaisir à l'exercice. » **(Lou Reed)**

Gérard Darmon, voix française de Maltazard

Photo : Magali Bregnot. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Animafish Productions

Lou Reed, voix anglaise de Maltazard

Photo : Amy Birk. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Animafish Productions



MAX : ROHFF ET SNOOP DOGGY DOGG (VA)

Le rappeur français et le roi du rap West Coast - qui a directement inspiré le personnage 3D - rivalisent de cool attitude pour restituer le flow de Max, spécialiste du cruising. Dixit Rohff, « une technique de frimeur, coude sur la portière et sourire aux lèvres ».

Rohff, voix française de Max

Photo : Magali Bregnot. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Animafish Productions

Snoop Doggy Dogg, voix anglaise de Max

Photo : James Lund. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Animafish Productions

« J'ai beaucoup apprécié la liberté que Luc Besson m'a laissée dans le développement du personnage : peu lui importait d'ailleurs que Snow soit doublé par un homme ou une femme. En revanche, il apportait une attention toute particulière aux différents niveaux de lecture par le public. Ce que les gens ne réalisent pas toujours dans le travail d'animation et de doublage, c'est que l'on crée un personnage à part entière : ce n'est pas par hasard que Snow porte des dreadlocks ou qu'il parle avec cette voix un peu râpeuse, c'est un gars de la rue, dont la seule valeur repose sur les informations qu'il détient : dans son genre, c'est un peu un escroc. Pour moi qui suis une grande fan d'animation, c'était vraiment un honneur de me voir offrir la chance de créer cette voix. »

(Fergie)

SNOW ET REPLAY : OMAR ET FRED ET WILL.I.AM ET FERGIE (VA)

Duo culte de la scène comique française, Omar et Fred se sont glissés avec bonheur sous les dreadlocks de Snow et Replay, doublés en anglais par deux membres-clé du groupe de hip-hop Black Eyed Peas : Will.I.am et Fergie.

Omar, voix française de Snow

Photo : Magali Bregnot. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Animafish Productions

Fred, voix française de Replay

Photo : Magali Bregnot. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Animafish Productions

Fergie, voix anglaise de Replay

Photo : James Lund. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Animafish Productions

Will.I.am, voix anglaise de Snow

Photo : James Lund. Reproduction interdite. © 2008 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Animafish Productions



La Musique



Eric Serra / Photos : Magali Bregard, Reproduction interdite. © 2000 Europacorp - TFI Film Production - Appaloosa Prod. - Audinate Production



L'orchestre symphonique / Photos : Magali Bregard, Reproduction interdite. © 2000 Europacorp - TFI Film Production - Appaloosa Prod. - Audinate Production

Eric Serra, fidèle complice de Luc Besson et compositeur de la bande originale d'*Arthur et les Minimoys*, a retrouvé Londres et son orchestre symphonique pour l'enregistrement de la musique de cette suite.

« *Arthur et les Minimoys*, qui introduisait un univers inédit, avait demandé un long travail de composition, avec une musique symphonique riche d'une grosse orchestration : une centaine de musiciens et quarante choristes. Pour cette suite, j'ai logiquement réutilisé une grande partie des thèmes que j'avais composés à l'époque auxquels j'ai ajouté un certain nombre de thèmes inédits, dans la veine du premier film. La vraie nouveauté se trouve dans la musique qui accompagne la séquence de Paradise Alley : pour la première fois dans l'univers d'Arthur, j'ai

mélangé du symphonique avec des rythmiques programmées, plus modernes et plus typiques du style hip-hop ou trip-hop. J'ai également fait jouer à mon orchestre symphonique des éléments moins classiques, traditionnellement joués par une basse ou une guitare et réinterprétés cette fois par un basson, un haut bois ou une clarinette. Cela donne, me semble-t-il, un univers musical assez original et décalé, qui correspond bien à l'ambiance ludique de Paradise Alley. »

(Eric Serra)



Eric Serra en salle de mixage / Photos : Jérôme Lemaire, Reproduction interdite. © 2000 Europacorp - TFI Film Production - Appaloosa Prod. - Audinate Production



Eric Serra en plein enregistrement / Photos : Magali Bregard, Reproduction interdite. © 2000 Europacorp - TFI Film Production - Appaloosa Prod. - Audinate Production



BNP PARIBAS
La banque d'un monde qui change

BNP Paribas, partenaire de tous les cinémas, poursuit son soutien à l'un des projets les plus ambitieux de l'industrie cinématographique française, initié par Luc Besson.



Le conte de Noël chez BNP Paribas / Photo : Denis Kienast, Reproduction interdite. © 2009 Cengage - FI Film Production - Appella Prod - Audencia Production

Au printemps 2005, BNP Paribas est devenu le Partenaire officiel "d'Arthur et les Minimoys". Toujours soucieux d'accompagner ce grand projet international, BNP Paribas s'associe au deuxième épisode : "Arthur et la Vengeance de Maltazard" en proposant, jusqu'en 2010, à ses clients et au public, de nombreux cadeaux et animations.

Ce partenariat s'inscrit dans la continuité des actions entreprises par BNP Paribas pour devenir la banque de référence sur le marché des jeunes. Le groupe poursuit sa communication en associant les personnages d'Arthur à son offre à destination des 8-15 ans.



Venez découvrir les vitrines de Noël chez BNP Paribas / Photo : Denis Kienast, Reproduction interdite. © 2009 Cengage - FI Film Production - Appella Prod - Audencia Production

Le Noël d'Arthur est chez BNP Paribas

C'est également une occasion renouvelée pour BNP Paribas d'animer ses points de vente. Dès le 30 novembre 2009, BNP Paribas recrée l'univers d'Arthur au travers de véritables vitrines de Noël dans ses 2 200 agences, contribuant ainsi à enrichir l'implication de son réseau commercial dans la Cité, comme elle le fait en transformant régulièrement certaines de ses agences en bureaux de recrutement.

La banque fait de nouveau l'évènement en associant les personnages d'Arthur à son offre à destination des 8-15 ans : un DVD "Arthur et les Minimoys" est offert pour toute ouverture d'un compte Epargne mineur pendant l'opération.

La sortie d'"Arthur et la Vengeance de Maltazard" est également l'occasion pour BNP Paribas d'organiser des avant-premières, pour renforcer son image de proximité aux côtés de ses clients. Pour accompagner cette sortie cinéma évènement, BNP Paribas met en jeu 30 000 places de cinéma.

Une opération grand public,
en exclusivité sur

www.bnpparibas.net

Une longue tradition de communication ancrée dans l'univers du cinéma

Poursuivant une tradition déjà longue amorcée par BNP avec ses campagnes "tontons flingueurs", la marque BNP Paribas a ancré sa communication dans l'univers du cinéma depuis sa naissance en 2000. Chacune de ses affiches est le pastiche d'un genre cinématographique. En outre, BNP Paribas est devenu depuis deux ans le premier soutien des opérations organisées par la Fédération Nationale du Cinéma Français pour développer la fréquentation des salles : Le Printemps du Cinéma, La Fête du Cinéma, La Rentrée du Cinéma. La banque continue par ailleurs de mener d'autres actions en faveur du cinéma : partenaire de la Quinzaine des Réalisateurs, qui se déroule chaque année lors du Festival de Cannes et Partenaire du Festival Cinéma Téliorama, BNP Paribas participe également à la restauration de films anciens (Les Temps Modernes en 2003, Le Kid en 2007) et au financement de la production cinématographique française indépendante au travers de son Agence Audiovisuelle.



Antoine Sire, Directeur Marque, Communication et Qualité de BNP Paribas.

Depuis que nous nous sommes rencontrés avec Luc Besson, nous avons mis en place un principe original : Arthur se découvre chez BNP Paribas. Si vous voulez savoir ce qui va arriver à Arthur, vous allez chez BNP Paribas ! Ce qui est formidable avec Arthur, c'est que le film grandit avec son public. Et finalement c'est ce que fait aussi une banque, on accompagne les gens dans toutes les étapes de leur vie. Nous sommes la banque qui grandit avec les enfants et nous soutenons le film qui grandit avec les enfants en véhiculant des valeurs de paix et de respect de la nature.

Venez donc découvrir le monde d'Arthur et les incroyables vitrines de Noël dans nos agences BNP Paribas !

Bon film !



A partir du 19 décembre, le Futuroscope lance en avant-première l'une de ses grandes nouveautés 2010 : Arthur, l'aventure 4D, une attraction inédite imaginée par Luc Besson et inspirée de la trilogie *Arthur et les Minimoys*.

Cette nouveauté bénéficie d'un concentré technologique unique au monde : la projection en relief d'un film d'animation (développé par les équipes de BUF compagnie) sur un dôme IMAX® de 900 m², un simulateur de mouvements synchronisés et des effets multi-sensoriels 4D qui favorisent l'immersion des visiteurs dans une création numérique originale signée Luc Besson. Ce dispositif technologique - que seul le Futuroscope détient - constitue un outil d'expression artistique inédit pour le réalisateur, qui signe la conception de sa première attraction.



Parcours dans le monde des minimoys
Photo : Studio Gammis. Reproduction interdite. © 2009 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audemans Production



L'extérieur de l'attraction / Photo : Studio Gammis. Reproduction interdite. © 2009 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audemans Production



Les lunettes 3D / Photo : Studio Gammis. Reproduction interdite. © 2009 EuropaCorp - TF1 Films Production - Appaloosa Prod - Audemans Production

Bienvenue chez les minimoys...

Dès leur entrée dans l'attraction, les visiteurs sont plongés dans le monde minimoy qu'ils découvrent à la hauteur de ses personnages miniatures. Le gigantisme des décors reconstituant des hautes herbes, des fleurs et des insectes géants leur donne la sensation d'être devenus eux-mêmes des Minimoys. Ce sentiment d'identification est renforcé par les expériences amusantes qui jalonnent le parcours des visiteurs : découvrir leur poids de minimoy ou écrire leur nom en alphabet minimoy. Autant d'interactions qui les préparent à l'aventure.

En route pour une expérience immersive et sensorielle

Dans leur nouvelle peau de Minimoys, les visiteurs, munis de lunettes polarisantes

actives, embarquent à bord de « coccivolantes » - des simulateurs en forme de coccinelles géantes. Immergés dans ce monde par la magie des images projetées sur un dôme géant, les visiteurs sont emportés à toute allure par leur coccivolante, s'élançant aux côtés d'Arthur dans une ébourifante course contre la montre.

Les visiteurs du Futuroscope n'ont que quelques minutes pour raccompagner Arthur au pied de la lunette, seul passage entre le monde des Minimoys et celui des humains. S'ils n'atteignent pas le pied de la lunette à temps, le passage se referme pour dix lunes... bloquant Arthur à l'état de Minimoy pour autant de temps !

Au rythme des trépidations et des accélérations de leurs coccivolantes synchronisées aux mouvements des images, les visiteurs survolent le monde féérique des Minimoys. Des jardins de la maison d'Arthur à Paradise Alley (un vrai Las Vegas sous terrain) en passant par le village des Minimoys, ils plongent, slaloment, tournoient et se retrouvent en tête à tête avec des animaux ou des insectes hostiles. Au

cours de l'aventure, des effets 4D surgissent de toutes parts pour surprendre les passagers : à hauteur de Minimoy, les sensations sont décuplées. Montée d'adrénaline et frissons garantis pour cette attraction accessible aux plus jeunes à partir de 1,05 m.

Voir le monde autrement

Au Futuroscope, se glisser dans la peau d'un autre, c'est changer de point de vue et modifier son regard sur le monde. C'est aussi une façon de vivre plusieurs vies en une seule visite.

Etre tout petit est un thème fort de la littérature et de l'imaginaire collectif qui permet de regarder le monde et la nature avec humilité et compréhension, mais aussi d'intégrer les notions de différence et de respect. Arthur et les Minimoys sensibilise enfin à la protection de la nature, autant de valeurs largement partagées par le Futuroscope.

www.presse.futuroscope.com

ou contact presse : Jérôme Neveux : jneveux@futuroscope.fr

ARTHUR

ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD

Le jeu vidéo

Toute la richesse et les valeurs d'Arthur et la vengeance de Maltazard réunies dans un party-game 100% coopératif !



Arthur et la vengeance de Maltazard
JEU 3D PC



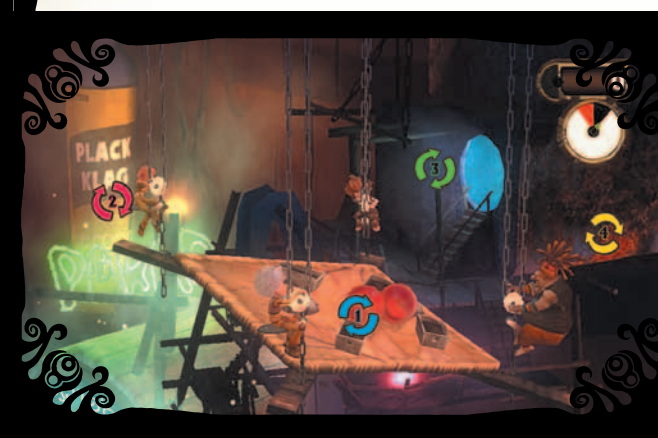
Arthur et la vengeance de Maltazard
JEU 3D PLAYSTATION®3



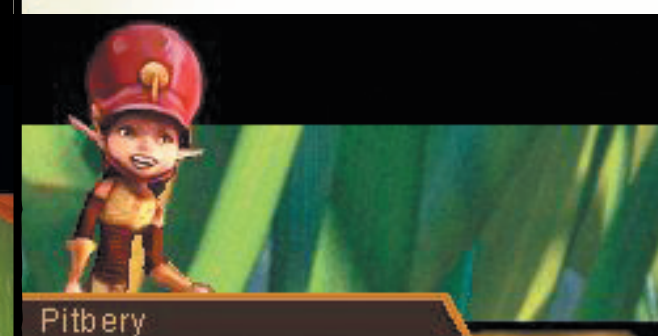
Arthur et la vengeance de Maltazard
JEU 3D WII®



Arthur et la vengeance de Maltazard
JEU 3D NINTENDO DS®



Arthur et la vengeance de Maltazard : le jeu vidéo retranscrit fidèlement l'atmosphère unique du monde créé par Luc Besson. Fruit d'une collaboration étroite entre Ubisoft et EuropaCorp, deux entreprises françaises incontournables dans l'univers de l'entertainment, ce party-game original met à l'honneur la loyauté et l'esprit d'équipe. « Les joueurs ne sont pas en compétition mais doivent oeuvrer tous ensemble afin d'obtenir le meilleur score. Seule la collaboration leur permettra de progresser dans les défis » précise John Parkes, Directeur Marketing EMEA d'Ubisoft.



Les 30 mini-jeux proposés s'inspirent directement des scènes-clé du film. Personnages et environnements ont ainsi été développés en collaboration avec les équipes d'EuropaCorp pour proposer une expérience vidéo ludique qui ravira tous les fans d'Arthur. En effet, chacun pourra incarner son Minimoy favori, se faire aider par Max ou affronter le terrible Maltazard.

Développé par le studio français Phoenix Interactive, Arthur et la vengeance de Maltazard : le jeu vidéo sortira le 19 novembre 2009 sur WiiTM, Nintendo DSTM, Sony PLAYSTATION®3 et PC. Chacune des différentes versions intègre des caractéristiques qui lui sont propres : compatibilité Wii Balance Board de certains mini-jeux sur WiiTM, premier party game familial sur PS3...

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Arthur et la vengeance de Maltazard © 2009 EuropaCorp - TF1 Films Production - Apipoulai Prod - Avalanche Productions - Images et Effets 3D - BUF

Les marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Nintendo DS et Wii sont des marques de Nintendo.

«PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ARTHUR

ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD

Ouvrages également disponibles
dès le 12 novembre

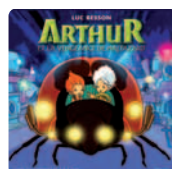


DANS LA NATURE AVEC ARTHUR LIVRE D'ÉVEIL POUR LES TOUT-PETITS

Dessins de Cécile Brosseau

Textes de Barbara Yann-Mary Lebert

Illustré par les dessinateurs du film, ce livre fera le bonheur des tout-petits. Arthur et Sélénia éveilleront l'enfant aux merveilles de la nature. Promenade ludique dans les sous-bois pour y découvrir les couleurs par les fruits et les plantes.



ARTHUR ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD ALBUM POUR LES ENFANTS DE 3 À 5 ANS

Illustrations de Philippe Rouchier et Georges Bouchelaghem

Un récit spécialement adapté pour les tout jeunes lecteurs et magnifiquement illustré.



ARTHUR ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD ALBUM ILLUSTRÉ POUR LES ENFANTS DE 6 À 8 ANS

Illustrations de Philippe Rouchier et Georges Bouchelaghem

Le scénario du film tout spécialement développé pour les enfants de 6 à 8 ans, et des illustrations réalisées sous la houlette exigeante des directeurs artistiques du film.



ARTHUR ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD - TOME 1 ALBUM DE BANDE DESSINÉE

D'après le récit de Luc Besson

De Christophe Lemoine et Cécile Brosseau

Premier tome d'une très attractive bande dessinée de 48 pages tirée du nouveau film de Luc Besson.

La publication du second tome est prévue pour le premier semestre 2010.

Pour accompagner la sortie du troisième film "Arthur et la guerre des deux mondes" (Noël 2010), deux autres albums viendront compléter cette série.



ARTHUR ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD - LE FILM ROMAN ILLUSTRÉ

De Luc Besson

L'histoire du film est ici accompagnée, sur 64 pages quadri et en avant-première, des images de la nouvelle création de Luc Besson. Les nouvelles images de l'univers des Minimoys en 3D sont directement extraites des masters numériques du film.



TROIS ALBUMS DE COLORIAGE

Dessins de Bob Cepo et Stéphane Martinez

L'équipe des créateurs d'Arthur s'est penchée avec un plaisir évident sur ces 3 albums de dessins inédits que les plus petits pourront colorier pendant des heures en s'inspirant ou non des modèles fournis.

LISTE DES PERSONNES AYANT TRAVAILLÉ SUR CE FILM :

SCÉNARIO ET DIALOGUES
Luc BESSON

**CRÉATION DES DÉCORS ET
DES PERSONNAGES**

Patrice GARCIA
Philippe ROUCHIER
Nicolas FRUCTUS
Georges BOUCHELAGHEM
Robert CEPO
Stéphane MARTINEZ

IMAGES ET EFFETS 3D
BUF COMPAGNIE
Pierre BUFFIN

DIRECTION DE LA PRODUCTION 3D
François Xavier AUBAGUE

CONSEILLER ARTISTIQUE
Patrice GARCIA

CHARGÉE DE PROJET
Fannie PAILLOUX

DIRECTRICE DE PRODUCTION
Camille COURAU

1ER ASSISTANT RÉALISATEUR
Stéphane GLUCK

CHEF DÉCORATEUR
Hugues TISSANDIER

CRÉATION DES COSTUMES
Olivier BERIOT

CHEF OPÉRATEUR
Thierry ARBOGAST

INGÉNIEUR DU SON
Martin BOISSAU

MONTAGE IMAGE
Julien REY

MONTAGE SON
Guillaume BOUCHATEAU
et Alexis PLACE

MUSIQUE ORIGINALE
Eric SERRA

MIXAGE
Didier LOZAHIC

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Emmanuel PREVOST

PRODUCTEURS ASSOCIÉS
Stéphane LECOMTE
Emmanuel PREVOST

PRODUIT PAR
Luc BESSON

ARTHUR
Freddie HIGHMORE
LA GRAND-MÈRE
Mia FARROW
ARCHIBALD

Ronald CRAWFORD
ARMAND
Robert STANTON

ROSE
Penny BALFOUR
MALTAZARD 3D

Christian ERICKSON
CHEF BOGO
Jean BETOTE NJAMBA
BOGO 1
Valery KOKO KINGUE
BOGO 2

Abdou DJIRE
BOGO 3
Bienvenu KINDOKI

BOGO 3
Laurent MENDY
BOGO 4

Ibrahima TRAORE
Aba KOITA

LE GARAGISTE
David GASMAN
LE POMPISTE DE NUIT
Alan FAIRBAIRN

AVEC LES VOIX DE

ARTHUR
Yann LOUBATIERE
SÉLÉNIA
Mylène FARMER
MALTAZARD

Gérard DARMON
BÉTAMÈCHE
CARTMAN
ARMAND

Jean Paul ROUVE
ROSE
Frédérique BEL

ARCHIBALD
Michel DUCHAUSSOY
DAISY
Frédérique TIRMONT

MAX
ROHFF
SNOW
Omar SY
REPLAY
Frédéric TESTOT
LE ROI

Jacques FRANTZ
CHEF BOGO
Saïd AMADIS
MONO CYCLOP

David KRUGER
MISS PERLANAPPLE
Sybille TUREAU
DIVINCI

Bernard ALANE
PROSCUITTO
Julien KRAMER

LE PORTIER
Frantz CONFAC
GONDOLO
Jean Louis CASSARINO

LE GARAGISTE
Xavier FAGNON

JANGO
Gilles MARSALET

NOTAIRE
Yann DE MONTERNO
CHEF UNICORN
Laurent HUGNY

LE PASSEUR
Jo DOUMER

MIRO
Tonio DESCANVELLE
PASSAGER
Félicien JUTTNER

**COMÉDIE DE RÉFÉRENCE
POUR L'ANIMATION**

ARTHUR
Barbara KELSCH
SÉLÉNIA

Emmanuelle MOREAU
Agnès DELACHAIR
DIVINCI
Matthew GONDER

CHEF/BÉTAMÈCHE
Douglas RAND

VIGILE
Tonio DESCANVELLE

MINIMOYS
Maya GUÉRITTE
Boris VIGNERON
PITBERRY
Philippe SAX

MAX
SOLO
ROI
Régis ROYER
MALTAZARD
Christian ERICKSON
MOGOTH
Alain ETOUNDI
Fabien CHRISTINE
Venus MC GOMIS
Mahamadou COULIBALY
DANSEUR CLAQUETTES
Malik LEWIS
DANSEUSE CHORÉGRAPHE
(LAP DANCE)
Barbara TAUSIA

**ANIMATION 2D/3D ET
EFFETS VISUELS**

SUPERVISEUR GENERAL 3D
Stéphane NAZÉ
DIRECTEUR DE L'ANIMATION
Yann AVENATI
PRODUCTION 3D
Audrey TONDRE
CHARGÉ DE PRODUCTION 3D
Edouard VALTON
SUPERVISEUR DES EFFETS VISUELS
Anthony LYANT
SUPERVISEUR DU SETUP 3D
Cyril TCHERNOMORDIK
CO-SUPERVISEUR DU SETUP 3D
François BOUDAILLE
SUPERVISEUR DES DÉCORS 3D
Laurent PANISSIER
CO-SUPERVISEUR DES DECORS 3D
Benoît HOUTIN
Grégory GINSBURGER
SUPERVISEUR DE L'ÉCLAIRAGE 3D
Raphaël ZITO
SUPERVISEUR DES TEXTURES
ET MAPPING
Sébastien TRICOIRE
CO-SUPERVISEUR DES TEXTURES
ET MAPPING

Frédéric FOURIER
SUPERVISEUR DES EFFETS SPÉCIAUX 3D
Djelloul BEKRI
CO-SUPERVISEURS DES

EFFETS SPÉCIAUX 3D
Arash HABIBI
Sandrine LURDE

CONSULTANT SUPERVISION
Geoffrey NIQUET
SUPERVISEURS DES SÉQUENCES
Frédéric BARBE
Fabrice LACROIX
Mourad SIMOUSSA
Geordie VANDENDAELE
Romain BAVENT
CO-SUPERVISEURS DES SÉQUENCES
Thomas BERKANE

Yann LE CORRE
Nicolas MAILLARD
Mathieu PALLET
SUPERVISEURS DE L'ANIMATION
Thibault DEBEURME
Ludovic CHAILLOLEAU
John HREICH
Aline LEMAIRE
GRAPHISTES SENIOR 3D
Xavier ALLARD
Chadi ABO ALOIN ALSOOD
Christophe ANDREI
Hervé BARBEREAU
Julien BOLBACH
Stéphane BOURDAGEAU
Julien BUISSERET
Florent CADEL
Nicolas CHEVALLIER
Anne COULET
Sylvain CROMBET
Jean-François D'IZARNY
Guillaume DESBOIS
Antoine DESCHAMPS
Boris DUONG
Aurélien FUENTES
Yoel GODO
Sylvain GREMION
François JUMEL
Alexandre LAGALLARDE
Fabrice LAGAYETTE
Yann LAGOUTTE
Gregory LANFRANCHI
Fabien LEGAL
Catherine CHIA-YING LEE
Anh TU MAI
Christophe MOREAU
Eddy MOUSSA
Thierry NGUYEN
Loris PAILLIER
Isabelle PERIN-LEDUC
Boris PLATEAU
Hannibal-Vladimir POENARU
Sylvain POTEL
Olivier PRIGENT
Clément RICHARD
Cyrille SICARD
Dominique VIDAL
David VERBEKE
GRAPHISTES 3D
Abd al Nasser ABO ALOION ALSOOD
Arnaud ALLENET DE DONCEEL
Pierre ALRAN
Hervé ANCEAU
Guillaume ARRIGHI
Sébastien BACCHIA
Frédéric BAJOU
Christophe BELLET
Julien BELLOTEAU
Paul BELOT
Benoît BONACHERA
François BONNIERE
Dominique BOSSU
Julien BOUDOU

Nicolas BOULAIRE
Aurélien BOUTONNET
Franck BOUTRY
Marc Antoine BRESSAND
Sirius BUISSON
Thibault BUNOUST
Corinne CANDELIER
Nicolas CANDIDO
Chris CASADEI
Cédric CHAPELEAU
Romain CHAROY
Murielle CHEVALLEY
Ganael CHEVALLIER
Martin CLAUDE
Cyril CLAVAUD
Vincent CONI
Sébastien CORNE
Germain CUELLE
Edgar DE ARAUJO
Cédric DE LA FOREST DIVONNE
Michael DE NICOLO
Damien DELLOMODARME
Benoît DELOZIER
Damien DELRUE
Jonathan DENIARD
Lionel DI SCALA
Yossi DONAN
Fabien DUMAS
Julien DUVAL
Nasser ERALLY
Pascal ETANGSALE
Jérôme EVELETTE
Nicolas EVRARD
Audrey FERRARA
Mathieu FOUCHER
Thibault GAURIAU
Nicolas GAUTHIER
Ivan GIRARD
Mickael GIROD
Gwenhael GLON
Cristina GOMES
Victor GORNES
Matthieu GOUBY
Mickael GOUSSARD
Rami HAGE
Mickael HAUSSMANN
Michael HAVART
Audrey HENNETON
Baptiste HENRY
Tristan HOCQUET
Daphné HONG
Michael JAFFRAIN
Nicolas JAMBOIS
Thomas JORE
Eric JOUBIN
Malik KAIZANE
Virginie KERNEL
Anaïs LACOSTE
Anguerran LAGALLARDE
Marc LAMORILLE
Laurent LAUNES
Maxime LAURENT
Bastien LAURENT

Timothée LE BON
Korentin LE GALLOU
Natasha LEROUX
Frédéric LIEBGOTT
Audrey LIMET
Xavier LOEBL
Adrien LOURDELLE
Renaud LOUVET
Daniel LY
Mikael LYNEN
Simon MAGNAN
Alexandre MAGRE
Pierrick MAHIEU
Mathieu MALARD
Jean-Marie MARQUET
Rémi MARTIN
Julien MEILLARD
Laurent MENU
Renaud MERIC DE BELLEFON
Yann MOALIC
Emmanuel MOUILLET
enjamin MULOT
Maxime NEKO
Bruce NGUYEN VAN LAN
Fabrice NIANZOU
Thierry NOGUERA
Nicolas NOVALI
Thomas OGNIBENE
Hélène OURABAH
Fabien PAILLISSE
Camille PALENI
Anne-Sophie PALERMO
Yoan PAVADE
Marc PHOUTHARATH
Victor PHRAKORNKHAM
Louis-Daniel POULIN
Clément RENAUDIN
Martin RENELEAU
Simon REYNAUD
Alexandre RIBEIRO
Luis Miguel RIBEIRO
Nolwenn RIMBAULT
Sylvain ROBINEAU
Benoît ROEKENS
Kenny ROSSET
Jérôme ROUVELET
David ROUXEL
Steve SAVARIN
Bruce SICARD
Olivier SICOT
Jérémy SOUDJOUKJIAN
Kusan SOULINTHAVONG
Quentin SUR
Jérémy TABURET
Nicolas TERRIÈRE
Julien THEBAULT
Arnaud TISSEYRE
Eric TOUBAL
Antoine TROUILLET
Dimitry URADOVSKIY
Romain VALLÉE
Lise VAUTRIN
Mathieu VAVRIL

Christophe VAZQUEZ
Sébastien VERGNON
Richard VILLATOBAS
Ludovic VOLTAIRE
Guilhem VU
Arnaud WATTEAU
Zhipeng XING
Donan YOSSE
Jonathan ZAHUT
Jimmy ZEDOUAR
Damien ZEELEN
Amir ZELLAL
Christophe ZITO
COORDINATEURS DE PRODUCTION 3D
Caroline AUDEBERT
Marie BALLAND
Audrey-Anne BAZARD
Nathalie DE BERNARDINIS
Maxime DELORME
Nicolas DELVAL
Emeric LE JOUAN
Antoine MARBACH
Nicolas NEPVEU
Agnès RAMA
Hélène SAINT-REQUIER
Julie VERVEIJ
Najat YOUNSI
PRÉ-PRODUCTION 3D
Cynthia MOUROU
Cyril NOUAILLE
SUPERVISEUR DU TOURNAGE
Yann AVENATI
SUPERVISEUR DU TOURNAGE PHOTOGRAPHIQUE
Christophe BERNARD
EQUIPES PHOTOGRAPHES ET VIDEO CAPTURE BUF
Edgar BECOURT
Gaspard AUDOUIN
Dennis SHULTZ
Arthur FEVRIER
Thomas FONTAINE
Emmanuel PAULIN
Laurent PANISSIER
Thomas BUSUTTIL
Souleyman DICKO
CHARGÉE DE PRODUCTION DU MONTAGE 3D
Isabelle CAPGRAS
ASSISTANTE MONTAGE
Mélanie MOULIN
VÉRIFICATION LABIALES
Barbara WEBER SCAFF

*Images 3D produites
intégralement sur logiciels et
software développés par BUF*

DIRECTION DE LA R&D
Xavier BEC
INGÉNIEURS LOGICIEL
Christophe VERSPIEREN
Clément RAMBACH
Anne-Gaëlle JOLLY
Sylvain GERMAIN
Michaël FOROT
Benoît GADREAU
Arnaud TROUVE
Romain SUNIER
Stéphanie GOIX
Massimiliano PISCOZZI
Laure GUICHERD
Marie TOLLEC
Sébastien BAINEAU-ORTEGA
DIRECTEUR FERME DE CALCUL
Jérôme SAMSON
TECHNICIENS FERME DE CALCUL
Ramy ZAOUAI
Joachim LOUBEAU
Nicolas LABBE
Jocelyn VINCENT
Julien TAGADOE
Laurent PIERRAT
Jean-Louis NIKIEMA
Florian GROLIER
SYSTÈME ET RÉSEAUX
Pierre FAUQUEMBERGUE
TECHNICIENS RÉSEAU
Vincent BATOUFFLET
Maxime GUILLET
Fabien CHARBONNIER
Florent CHEDREAU
LOGISTIQUE BÂTIMENT
Robert CHUPEAU
DIRECTION DES RESSOURCES HUMAINES
Hind CHARPENTIER
ASSISTANTE RH
Anne-Laure TARABEUX
COMPTABILITÉ
Christina RIVA
ASSISTANTE COMPTABILITÉ
Chloé GUILLOU
CONSEILLER JURIDIQUE
Thomas BUFFIN

PRODUCTION/ADMINISTRATION

CONSULTANT
Bernard GRENET
ADMINISTRATEURS DE PRODUCTION
Romain BENOIST
Claude DALLET
ADMINISTRATRICES DE PRODUCTIONS ADJOINTES
Kristina COLIC
Nathalie GILLOT
SECRÉTAIRE DE PRODUCTION
Fanny BESSON
SECRÉTAIRES DE PRODUCTION RENFORTS
Ariane COUSI

Jeanne LEBRANCHU-MELLIN
PRESTATION DE SERVICES
APIPOULAÏ PRODUCTIONS

TOURNAGE LIVE

1ER ASSISTANT RÉALISATEUR RENFORT
Roger DELATTRE
2ÈME ASSISTANT RÉALISATEUR
Vanessa DJIAN
STAGIAIRES MISE EN SCÈNE
Emmanuelle FOURAULT
Lucie GRATAS
Nicolas QUERE
SCRIPTE
Mali CILLA
DOCUMENTALISTES
Fiona MC LAUGHLIN
Christine LOISY
DIRECTRICE DE CASTING - FRANCE
Swan PHAM
DIRECTRICE DE CASTING - UK
Gail STEVENS
DIRECTEUR DE CASTING - US
Todd THALER
CASTING FIGURATION
Laurent SOULET
ASSISTANT CASTING FIGURATION
Olivier LEBEC
DOUBLURES ARTHUR
Arthur JACQUIN
Matila MALLIARAKIS
DOUBLURE MAIN DAISY
Sophie JANSEM
DOUBLURE PIED ROSE
Anne-Laure GUERET
RÉGISSEUSE GÉNÉRALE
Claude DELFOUR
RÉGISSEURS ADJOINTS
Manuel RECOLIN
Stéphanie VERON
Zacharie CORTES
RÉGISSEURS STAGIAIRES
Philippe DELAUZUN
Erwan HIERNARD
Camille RELIER
Romain NICOLAS
Liv CHARPENTIER
Vivien LOISEAU
Geoffroy CARPIER
RÉGISSEURS STAGIAIRE RENFORTS
Michaëla MOURIER
Nicolas CAMUS
Thibaut DERIEN
Paul LELAIDIER
Paula LEMOS BARBOSA
REPÉREUR
Stéphane RIOU
STEADICAMER
Loïc ANDRIEU
1ER ASSISTANTS OPÉRATEUR
Christian ABOMNES
Vincent RICHARD

2ÈME ASSISTANTS OPÉRATEUR
Maud LEMAISTRE
Claire PIERRARD
2ÈME ASSISTANTS OPÉRATEUR RENFORTS
Mathilde CATHELIN
Fanny COUSTENOBLE
Marc BURIOT
1ER ASSISTANT OPÉRATEUR ESSAIS
Mathias SABOURDIN
INGÉNIEUR VISION ESSAIS HD
Sébastien NAAR
ASSISTANTE VIDÉO
Luna JAPPAIN
STAGIAIRE IMAGE
Adrijana DEJANOVIC
STAGIAIRE IMAGE RENFORT
Laure CANIAUX
PRISES DE VUES
HÉLICOPTÈRE RADIOCOMMANDÉ
Birdy Fly
PILOTE
Frédéric JACQUEMIN
CADREUR
Antoine PIERLOT
INGÉNIEUR DU SON RENFORT
Sylvain COPANS
ASSISTANT DU SON
Damien BERGER
STAGIAIRE SON
Marie SKOCZYPIEC
CHEF COSTUMIÈRE
Corinne BRUAND
COSTUMIERS
Capucine MARTIN
Camille JOSTE
Lorenzo MANCIANTI
Luc GERING
HABILLEUSES
Katharina ERBSLOEH
Annick REDON
Elodie SKOLOZDRZY
HABILLEUSES RENFORTS
Nadine DUFOUR
Daniella TELLE
PATINES
Nathalie RAO
Emmanuelle SANVOISIN
Gwen VAN DEN EIJNDE
Elisa SANCHEZ
Claire TABOURET
COUTURIÈRE
Sabrina LOREAU
STAGIAIRES COSTUMES
Mathilde MARIE
Julia DUFRENE
Sylvia MARIUS
Lucile ROBERT
Ramona DEMME
RÉGISSEUR COSTUMES
Guenael LOSTIA
CHEF MAQUILLEUSE
Florence BATTEAULT

MAQUILLEUSE
Aya YABUUCHI
MAQUILLEUSES RENFORTS
Ginette ARBOGAST
Emma CHICOTOT
Sylvie GRECO
Peggy LOU YUS
Cyrielle BAILLY
Solange BEAUVINEAU
Marine DE ROULET
Sylvie FERRY
MAQUILLEUSE "HITMAN FIGHTS"
Laura OZIER
SUPERVISEUR MAQUILLAGE SFX
Jean-Christophe SPADACCINI
MAQUILLEURS SFX
Guy BONNEL
Sébastien IMART
Geoffroy FELLE
Frédéric LAINE
Christophe CHABENET
Denis GASTOU
Cyril HIPAUX
CHEF COIFFEUR
Eric RODHAIN
CHEFS COIFFEURS RENFORTS
Alain MONGES
Pierre CHAVIALLE
Marc VILLENEUVE
COIFFEUSES RENFORTS
Laurence BOULET
Alexandra BREDIN
Joëlle TANCA
Angéline POTELOIN
Mélanie GERBEAUX
COIFFEUSE "HITMAN FIGHTS"
Maire France MALLVILLE

EQUIPE DECORATION

1ER ASSISTANT DÉCORATEUR
Gilles BOILLOT
ASSISTANTS DESSINS
Dominique MOISAN
Carine DEMONGUERES
Amélie FONTANA
Anne PELOSI
Laure DERATTE
INFOGRAPHIE
Patrick CLERC
Charlie CLERC
Martine CLERC
2NDS ASSISTANTS DÉCORATEUR
Stéphane ROBUCHON
Géraldine DAIGREMONT
Paulo GONCALVES
Arnaud ROTH
RÉGISSEUR GÉNÉRAL DÉCORATION
Patrick LE GOC
COORDINATION & ADMINISTRATION DÉCORATION
Karine CAUMEIL
Léa TORREADRADO
ENSEMBLIERS
Françoise DORE

Sabine DELOUVRIER
Alain PITREL
RÉGISSEURS D'EXTÉRIEURS
Philippe BOUCHEROT
Julien DURGUEL
Jean-Pierre NOSSEREAU
Evelyne TISSANDIER
ACCESSOIRISTES MEUBLAGE
Pierre BANDINI
Axel MAUGE
Guy MONBILLARD
STAGIAIRE
Nicolas PITREL
ACCESSOIRISTES DE PLATEAU
Marc PINQUIER
Pascale BUTKOVIC
ENSEMBLIERS NATURE
Celine BARRAY
Stephan SCHEIBNER
CHEF TAPISSIER
Jacques KAZANDJIAN
TAPISSIÈRES
Francine CROLBOIS
Séverine DEPYE
Caroline PLATIAU
Patricia TISSANDIER
Daniel MALTRET
RIPPEURS
Frédéric GARRONE
Gregory ECK
Olivier AGOSTINI
Martin ASTICH BARRE
Karine BIZET
Akim AYAD
STAGIAIRES
Emilie ROBUCHON
Benjamin AGUESSE
Thomas LASCOUX
Julien BESNARD
Loïc DROUARD
Jacques SENCHET
Christophe GUERIN
CHEF CONSTRUCTEUR
Jean- Pierre BATTALA
RÉGISSEUR D'EXTÉRIEURS CONSTRUCTION
Abdelnabi KROUCHI
RIPPEURS CONSTRUCTION
Richard DETROIT
Laurent BIZET
Harold LANDOEUER
CHEFS MACHINISTE
Jean-Jacques CHAPELLE
Philippe GOUGAM
Gildas COTONEA
SOUS CHEFS MACHINISTE
Michel BOURGEOIS
Hervé LESPERT
MACHINISTES
Eric POISSON
Patrick BRETONNIERE
Dominique TOUVY
Jacques VARIN
Jean HABAY
Rony PELMARD

Jean-Pierre LAGARDE
Pascal DUMEE
Jean-François HERVEY
Sébastien DEBIAIS
Francis NOCTURE
Jean-Michel BOIVIN
Julien LEBOUVIER
Laurent LETANT
Yoann VARIN
Fred BAYLAC
Bernard BORDET
Dominique FILLIATRE
Nicolas DENIS
Eric PREBOST
Nicolas HERITIER
Nicolas KEPP
Christian GUILLEBAUD
Olivier DELPY
Philippe ANSELME
Jacques JAMAR
Jean-Louis PETITHORY
Olivier SALESSE
Georges TISSOT
Henri GALLARD
Sebastien PERRENOUD
Laurent BERGERON
Thierry BOURDIN
Gautier ROWE
Stéphane PAILLARD
Philippe DUPERRET
Fabien LAIGLE
SERRURIER
Patrick GEORGE
STAGIAIRE
Christophe RESTIAU
CONDUCTEUR DE NACELLE
Jean-Philippe DA BENTA
Chef Menuisier
Jean PEREZ
TOUPILLEUR
Olivier GUERLOT
MENUISIERS TRACEURS
Clotaire ROUX
Yves ROUX
Yves ROUSSET
Gérard BOUGUET
Leonardo PANCARI
Philippe DURAND
CHEF SCULPTEUR
Gilles GUERBER
Sculpteurs
Anne DOLET
Vincent GAZIER
Brigitte RENARD
Christiane LOHEZIC
Michel WEIDMANN
Sylvie WEIDMANN
CHEF STAFFEUR
Didier BAUTZ
SOUS CHEF STAFFEUR
Yvan HART
STAFFEURS
Bruno ISABELLE
Luc LELONG

Pierre IMBERTECHE
Nicolas VERGNE
Jean-Marc BAGLIONE
Philippe MOREL
Franck THIEME
Olivier LASSALLE
Yohann BRETON
Franklin LANGAREL
Bruno GUILLEMET
Hervé BABAUD
Patrick BERTRON
Jean BECHAMEIL
Pascal MOREL
Danaëlle VAN- THE GODARD
Franck MULLER
Agnes MARIN
Mathilde RENAUDIN
CHEFS PEINTRE
Françoise MALAPLATE
Marguerite OTS
Claude PERRY
SOUS CHEF PEINTRE
Alexis JORAND
PEINTRES PATINEURS
Patricia ROBIN
Pascal ROGER
Théo CLERC
Eric BLONDE
Guillaume LEGRAND
Chantal BOUCHARD
Marie CHAPUIS
Richard URBINATI
Alexandra BOUCAN
Denis CHABOISSIER
David FARGOT
Michèle MOAL
Jérôme CLAVIER
Alice MARCHESSEAU
Véronique MALLAVAL
Sylvie LEVESSIER
Sophie LAMPKIN
Sylvia NGHET
PEINTRES
Roger DANG VAN SUNG
Yvan DUPONT
Eddie GUITARD
Didier TARDIVEL
Magali BENETEAU
Stanislas ROBIOLLE
Frédéric RIGAUD
Stéphane GUFROY
Marianne CAPDEVILLE
Brigitte ALVIN
Jacky FRANKIEL
Nicolas GERMAIN
Frédéric NOLLET
Gildas BALLUAIS
Jesus MESA
STAGIAIRE PEINTURE
Aurélie CHASSIER
CHEF MACHINISTE
Jean-Pierre MAS
MACHINISTES
Thierry ALAIS

Stéphane BIRZIN
Pierre GARNIER
MACHINISTES RENFORTS
Joël TOUPENSE
Philippe GARNIER
Laurent MARTIN
Philippe MOURIER
Jan GAGNAIRE
STAGIAIRES MACHINISTES
Victor SIMONIN
Erwann LE POGAM
TECHNICIEN GRUE
David CAMPBELL
CHEF ELECTRICIEN
Laurent HERITIER
ELECTRICIENS
Charles CARPENTIER
Victor ABADIA
Lionel BAILLY
ELECTRICIENS RENFORTS
Pascal CLEMENT
Jean-Marie MASSON
Patrick FOUCHER
Jean-François DRIGEARD-DESGARNIER
Mathieu SZPIRO
Philippe PANTANELLA
Fabrice MIGNOT
Michel BOISSY
Yannick AUDIGE
Yann ODY
Brahim OUCHEN
Alexandra MASSETTI
Alain MARTIGNY
ELECTRICIEN "HITMAN FIGHTS"
Benjamin PREVOST
CONDUCTEURS DE GROUPE
Tahar BOUALAM
Sadi BOUALAM
Guy GUERMOUH
Philippe GUERMOUH
Raoul LERAULT
CONDUCTEUR DE GROUPE
"HITMAN FIGHTS"
Khaled DJEMAL
RESPONSABLE TECHNIQUE SFX
Jean-Baptiste BONETTO
RESPONSABLE PRODUCTION SFX
Yves DOMENJOUR
RESPONSABLE ETUDE SFX
Olivier GLEYZE
RÉGISSEURS D'EXTÉRIEUR SFX
Laurent VALLA
Romain ROSIER
CHEF SCULPTEUR SFX
Benjamin VERMOT
SCULPTEURS SFX
Jerôme CLAUSS
Claire GOTHON
Céline NAUD
Pauline BERGER
Emmanuel RODRIGUES
Soleiman CHAUCHAT

CHEF MENUISIER SFX
Thierry REYMONENQ
MENUISIERS SFX
Alain GUAIS
Killy-Hann AURIAULT
Nicolas DECAUX
Laurent COLET
Romain POLI
CHEF MACHINISTE SFX
Christian RIVET
MACHINISTES SFX
Sébastien ALLAGNON
Chef Serrurier SFX
Franck BONETTO
SERRURIERS SFX
Germain LOUVEL
Mickaël FOURNIER
Roman CABRERA
Juan Carlos CORROTO
ACCESSOIRISTE SFX
Noël CHAINBAUX
Alain BIRCHLER
Samuel RIONDE
CHEF MÉCANICIEN SFX
Carlos FERRANDEZ
MECANICIENS SFX
Olivier ROBERT
Sébastien ALLAGNON
ASSISTANTS RÉGISSEURS ADJOINTS SFX
Tom BONETTO
Martin DUPONT
COORDINATEUR CASCADES PHYSIQUES
Cyril RAFFAËLLI
ASSISTANT RÉGLEUR CASCADES PHYSIQUES
Frédéric RENARD
DRESSEUR CHIENS
Patrick PITTAVINO
ASSISTANTS DRESSEURS CHIENS
Jimmy LÉBOUCHER
Eva BEELER
DRESSEURS
Pierre CADEAC
Manuel SENRA
COORDINATEUR CASCADES EQUESTRES
Mario LURASCHI
CASCADEURS ÉQUESTRES
Patrice COSSONNEAU
Pascal MADURA
Lionel DUFOURCQ
RÉGLEUR CASCADES VOITURES
Jean-Claude LAGNIEZ
Patrick RONCHIN
RÉGISSEUR GÉNÉRAL VÉHICULES
Martin GRANGE
RÉGISSEUR VÉHICULES
Robert DECRUCQ
Jean-Pierre RISBEC
ARMURIERS
Christophe MARATIER
Nicolas MARATIER
RÉGISSEUR ARMES
Jean-Claude LECOQ

ARMURIERS "HITMAN FIGHTS"
Arnaud PELTIER
PHOTOGRAPHES DE PLATEAU
Magali BRAGARD
Daniel SMITH
Jack ENGLISH
Guy FERRANDIS
Antoine GARNIER
Martin BRUNO
Sarah BOUILLAUD
Jeaneen LUND
Maria HERAS
RÉALISATEURS MAKING OF
Rachid DHIBOU
Sophie LESAGE
Marlène CHAVANT
RENFORT MAKING OF
Serge PIRODEAU
MONTEURS MAKING OF
Nicolas GOURMELLON
Nadia DALAL

RETAKE

1ÈRE ASSISTANT MISE EN SCÈNE
Fannie PAILLOUX
2ÈME ASSISTANT MISE EN SCÈNE
Sandie LOUIT
CHARGÉE DE PRODUCTION
Leïla SMITH
RÉGISSEURS GÉNÉRAL
Erwan HIERNARD
Joël PETITJEAN
RÉGISSEUR ADJOINT
Eric HOUNGUEVOU
REPÉRAGES DÉCORS
David DESHAYES
RÉGISSEUR ADJOINT VÉHICULES
Jean Pierre RISBEC
ASSISTANT RÉGISSEUR ADJOINT
Joël PETITJEAN
RÉALISATEUR 2ÈME ÉQUIPE
Eric BOISSIER
CHEF OPÉRATEUR
Vincent RICHARD
1ÈRE ASSISTANTE CAMÉRA
Claire PIERRARD
2ÈME ASSISTANT CAMÉRA TIMELAPS
Marc BURIOT
STEADICAMER
Mathieu CAUDROY
INGÉNIEUR DU SON
Lucien BALIBAR
MACHINISTES
Thierry ALAIS
Erwann LE POGAM
OPÉRATEUR GRUE
Maxence BOTTREAU
CHEFS ÉLECTRICIENS
William GALLY
Roland DONDIN

ELECTRICIENS

Pascal CLEMENT
Didier LARATTE
Thomas GALLY
ENSEMBLIER NATURE
Stephan SCHEIBNER
MACHINISTES NATURE
Jean Philippe DA BENTA
Sébastien DEBIAIS

ADMINISTRATION EUROPACORP

ADMINISTRATION GÉNÉRALE
Romuald DRAULT
Dominique BARAN
DIRECTION JURIDIQUE
Olivier COTTET-PUINEL
Vincent LEBEGUE
Marie DEHAENE
Isabelle BROYARD

POST PRODUCTION

DIRECTEUR DE POST-PRODUCTION
Eric BASSOFF
CHARGÉE DE POST PRODUCTION
Clara VINCIENNE
ASSISTANTES MONTEUSES IMAGE
Lyssia LE GALL
Nadine MAKRIS
RENFORTS
Bérangère ST BEZAR
Emmanuelle DEHAIS
MONTEUR PAROLES
Antoine BAUDOUIN
CO-MIXEUR
Matthieu DALLAPORTA
BRUTEURS
Christophe BOURREAU
Philippe PENOT
ASSISTANTS BRUTEURS
Yann VERNIER
Florian PENOT
ENREGISTREMENT BRUITAGE
Didier LOZAHIC
Guillaume BOUCHATEAU
DIRECTION DE PLATEAU VOIX ANGLAISES
Barbara WEBER SCAFF
DIRECTION DE PLATEAU VOIX FRANÇAISES
Fannie PAILLOUX
CHEF OPÉRATEUR ENREGISTREMENT VOIX
Matthieu DALLAPORTA
Alexandre HERNANDEZ

ASSISTANTS
Adrien ARNAUD
Robin BOUET
Jeremy BABINET
STUDIOS
CINEPHASE
DUBBING BROTHERS PARIS
DUBBING BROTHERS LOS ANGELES
PISTE ROUGE
GOLDCREST POST UK

POST MODERNE
DÉTECTION/CALLIGRAPHIE
MOT POUR M.O.
ALTER EGO
INCRUSTATION
SUPERSONIC
ADAPTATION DIALOGUES
Houria BELHADJI
RÉGISSEURS POST PRODUCTION
Joël PETITJEAN
Gilles MARSALET
José DA SILVA
Cyril FRECHOU
Stéphane SORREAU

DIGITAL FACTORY
MONTAGE IMAGE, BRUITAGE,
MIXAGE, ÉTALONNAGE NUMÉRIQUE

SITE NORMANDIE
DIRECTEUR GÉNÉRAL
Bruce GUERRE-BERTHELOT
DIRECTEUR TECHNIQUE
Frédéric WARNOTTE
ASSISTANTS LUSTRE
Lohengrin BRACONNIER
Rodney MUSSO
CHARGÉ D'EXPLOITATION
Lahcène BEN BRAHAM
MUSIC EDITOR
Samuel POTIN
ASSISTANT INGÉNIEUR
Fabrice SAURÉ
ASSISTANT MONTEUR & RECORDER
Loïc GOURBE
RECORDERS
Sébastien DEVAUX
Alexis DAVID
Thomas BERNARD
RESPONSABLE MAINTENANCE
Christophe DE ROCQUIGNY
ADMINISTRATION
Véronique TOUTAIN
Lucie CHAMBERLAND WARNOTTE

SITE PARIS
RESPONSABLE TECHNIQUE
Bertrand GERVILLE
CHARGÉE DE POST-PRODUCTION
Lorraine HOUPERT
TECHNICIEN VIDÉO
Maurice CAM

BMAC

DIRECTEUR D'EXPLOITATION
Thomas SCHOBER
DIRECTEUR TECHNIQUE
Daniel BORENSTEIN
RESPONSABLE CHIMIE
Michel CAFFA
COLORISTE DI
Yves LE PEILLET

TIRAGE ET ÉTALONNAGE PHOTOCHIMIQUE
Rémi GUALINO
SCANS ET MONTAGE NÉGATIFS
Florence BONNET RIVET
OPÉRATEUR SHOOT /
CONFORMATION / MASTERING
Camille CHAÎNE
DÉVELOPPEMENT
Aziz ABIL

LTC

ÉTALONNEURS FILM
Jimmy CHRISTOPHE
Nora SECHES
DIRECTION DES PRODUCTIONS
Varujan GUMUSEL
CHARGÉ DE PROJET LTC
François AUBÉ
ÉTALONNEUR NUMÉRIQUE
Fabien PASCAL

SCANLAB

ÉTALONNEUR VIDÉO
Aurélie LAUMONT
PLANNING RUSHES
Nadia ATOUT

REPORT OPTIQUE
Ciné Stéréo

REMERCIEMENTS
Jean-Robert GIBARD

MUSIQUE ORIGINALE COMPOSÉE,
ARRANGÉE ET RÉALISÉE PAR
Eric SERRA

FOURNISSEURS

LABORATOIRES
Laboratoires LTC
CINESITE
B-MAC
TÉLÉCINÉMA
ScanLab
DÉVELOPPEMENT PHOTO
Central Color
PELLICULE IMAGE
Kodak
MATÉRIEL DE PRISES DE VUES
Panavision Alga Techno
STEADICAM
Bogard
PRISES DE VUES HÉLIOPTE
RADIOCOMMANDÉ
Birdy Fly
MATÉRIEL ELECTRIQUE
Transpalux
BIJOUTE
Courtjus
TOILE BLEU INCRUST
KeyLite

BALLON HÉLIUM
L2B2
Airstar
NACELLES
Straub
Merdrignac Levage
Loxam
MATÉRIEL MACHINERIE & GRUE
Next Shot
TOURS & BARRES
K.G.S.
CONSUMMABLES
Espace Le Pro
MATÉRIEL SON
DCA Audiovisuel
STUDIOS
Studio Eclair
VÉHICULES TECHNIQUE
Car Grip
Stritcher
Effëris
VÉHICULES PARTICULIERS
Europcar
PICK UPS
Ghislain LE GUIQUET
GOLFETTES
Pole Marketing
QUADS
Proquad
VÉLOS
Décathlon
MATÉRIEL RÉGIE & LOGES
Creative Régie
BARNUMS
Loca Barnums
SÉCURITÉ
Comodor
FOURNITURES DE BUREAU
JPG
MÉTÉO
Météo France
NACELLE
Laho
TOURS
SGB
CONTAINER & NACELLE
Relmat
CANTINE TOURNAGE
CinéGusta
BUFFETS PRÉPARATION
Madame est servie
Arysto
VINS
Château Bernard
CHAMPAGNE
R&L Legras
HÔTELS NORMANDIE
Aries Hôtel
Auberge du Valburgeois
Campanille
Castel Morphée
Château de Saint Paterne
Château des Lettiers
Digital Factory

G.A.E.C. Saillard
Haras du Val aux Cleres
Hôtel Artus
Hôtel des Courteilles
Hôtel des Voyageurs
Hôtel du Dauphin
Hôtel du Paradis
Hôtel de la Renaissance
Hôtel Restaurant Marmotte
Le Ferardière
Le Château La Ferté Fresnel
Le Faisan Doré
Le Manoir de Villers
Le Pavillon de Gouffern
Le Pressoir
Le Refuge du P'tit Fisher
Le Relai de l'Abbaye
Le Relais de Saint Pierre
Le Relai du Cisai
Le Renard se Marre
Le Rocher
L'Escal du Vitou
Le Manoir des Camélias
Mercure d'Alençon
Mercure de Lisieux
O'Château
PARIS
Hôtel de Crillon
Hôtel Eber
Raphaël Hôtel
Terrass Hôtel
AGENCE DE VOYAGES
Airways
ASSURANCES
Continental Media Assurances
FABRICATION COSTUMES
Atelier Caraco Canezou
Bas et Haut
FABRICATION CHAPEAUX
Gregoria Recio
LOCATION COSTUMES
Euro Costumes
Costumes et Costumes
Maratier
Angels The Costumiers
LOCATION CHAUSSURES
Pompei
ACHAT COSTUMES
Galerie Lafayette
Renata
Sodiarpo
TISSUS
Michèle SOLBIATI SASIL
Fucotex
Peltex Fibres
COLORISTE
Autour de Christophe Robin
PERRUQUE
M.T.L., Perruque
CASCADESVÉHICULES
Ciné Cascades International
LOUPS, OURS, BICHES, BÉLIER, BREBIS,
OISEAUX, ABEILLES
Fauna & Films

CHEVAUX
Cavalcade
ARMES & UNIFORMES
Maratier

MEDECIN
MIP
POMPIERS
Service Départemental D'incendie
et de Secours de l'Orne
HÉLIOPTE
AVIAXESS

REMERCIEMENTS

Remerciement particulier à
BNP PARIBAS



Angels The Costumiers - Atelier Caraca
Canezou - Costumes et Costumes - Euro
Costumes - Gregoria Recio - E.B. Mey-
rowitz - Pompei Les Créations Renata -
Les Bijoux "Scooter"
Meccano - Marshmallow

YDEO
EUROPACORP DISTRIBUTION

DOLBY ES
DTS ES
KODAK

ATTACHÉE DE PRESSE
BCG :
Myriam BRUGUIERE
Olivier GUIGUES

LICENCES
EUROPACORP :
Véronique PHILIBERT-PHILBOIS
Sophie DUFEU

VENTES INTERNATIONALE
EUROPACORP
Marie-Laure MONTIRONI
Pascal DEGOVE

Visa d'exploitation n°120 211
Dépôt légal 2009

© 2009 EUROPACORP - TF1 FILMS
PRODUCTION - APIPOULAÏ PROD -
AVALANCHE PRODUCTIONS

Liste non contractuelle.





DÉJÀ PARUS :

1	YAMAKASI, LES SAMOURAÏS	27	BANLIEUE 13	56	FRONTIERE(S)
2	DES TEMPS MODERNES	28	A CORPS PERDUS	57	UN CHATEAU EN ESPAGNE
3	15 AOÛT	29	LES BOUCHERS VERTS	58	TAKEN
4	ANTITRUST	30	DANNY THE DOG	59	SOYEZ SYMPAS, REMBOBINEZ
5	PÊCHÉ ORIGINEL	31	ZE FILM	60	AUGUST RUSH
6	LE BAISER MORTEL DU DRAGON	32	LE SOUFFLEUR	61	G.A.L. UN CRIME D'ÉTAT
7	DIVINE MAIS DANGEREUSE	33	LES YEUX CLAIRS	62	LES HAUTS MURS
8	WASABI	34	IMPOSTURE	63	SAGAN
9	BLANCHE	35	AU SUIVANT !	64	COUP DE FOUDRE
10	PEAU D'ANGE	36	LE TRANSPORTEUR 2	65	À RHODE ISLAND
11	LE TRANSPORTEUR	37	REVOLVER	66	BEING W.
12	LA TURBULENCE DES FLUIDES	38	LA BOITE NOIRE	67	LE TRANSPORTEUR 3
13	RIRE ET CHÂTIMENT	39	TROIS ENTERREMENTS,	68	ENVOYÉS TRÈS SPÉCIAUX
14	MOI CÉSAR, 10 ANS 1/2, 1M39		LOS TRÈS ENTIERROS DE MELQUIADES ESTRADA	69	BANLIEUE 13 - ULTIMATUM
15	FANFAN LA TULIPE	40	APPELEZ-MOI KUBRICK	70	VILLA AMALIA
16	TRISTAN	41	ANGEL-A	71	LITTLE NEW YORK (STATEN ISLAND)
17	LES CÔTELETTES	42	BANDIDAS	72	HUMAN ZOO
18	ZÉRO UN	43	LES FILLES DU BOTANISTE	73	LE MISSIONNAIRE
19	HAUTE TENSION	44	DIKKENEK	74	CHARLESTON ET VENDETTA
20	LA COULEUR DU MENSONGE	45	QUAND J'ÉTAIS CHANTEUR	75	ONG BAK 2
21	LA FELICITA.	46	NE LE DIS À PERSONNE	76	ROSE ET NOIR
22	LE BONHEUR NE COÛTE RIEN	47	ARTHUR	77	THE COVE - LA BAIE DE LA HONTE
23	MICHEL VAILLANT	48	MICHOU D'AUBER	78	LE CONCERT
24	L'ENFANT AU VIOLON	49	ZÉRO DEUX	79	A L'ORIGINE
25	A TON IMAGE	50	LOVE (ET SES PETITS DÉSASTRES)		ARTHUR ET LA VENGEANCE
26	LES RIVIÈRES POURPRES 2,	51	L'INVITÉ		DE MALTAZARD
	LES ANGES DE L'APOCALYPSE	52	SI J'ÉTAIS TOI		
	ONG BAK	53	LE DERNIER GANG		
	MENSONGES ET TRAHISONS	54	QUATRE MINUTES		
	ET PLUS SI AFFINITÉS...	55	HITMAN		

Textes et entretiens : Mathilde Lorit
Création Graphique : Ydéo
Affiche : Laurent Lufroy
Impression : Graphic Union
Imprimé en Octobre 2009