



TERRA WILLY

PLANÈTE INCONNUE

TAT PRODUCTIONS & BAC FILMS
PRÉSENTENT

PAR LES CRÉATEURS DES
AS DE LA JUNGLE

TERRA WILLY PLANÈTE INCONNUE

UN FILM D'ÉRIC TOSTI

AVEC LA VOIX D'ÉDOUARD BAER

ÉCRIT PAR DAVID ALAUX, ÉRIC ET JEAN-FRANÇOIS TOSTI

2019 / FRANCE / DURÉE : 1H30 / IMAGE : SCOPE / SON : DOLBY 5.1

SORTIE LE 3 AVRIL

MATÉRIEL TÉLÉCHARGEABLE SUR
WWW.BACFILMS.COM

DISTRIBUTION



9 rue Pierre Dupont
75010 Paris
Tél. : 01 80 49 10 00
contact@bacfilms.fr



TerraWilly



#TerraWilly



bacfilms

PRESSE

Michèle Abitbol-Lasry
Séverine Lajarrige
184, boulevard Haussmann
75008 Paris

Tél : 01 45 62 45 62
michele@abitbol.fr / severine@abitbol.fr

SYNOPSIS

Après la destruction de leur vaisseau, le jeune Willy est séparé de ses parents avec lesquels il voyageait dans l'espace. Sa capsule de secours atterrit sur une planète sauvage et inexplorée. Avec l'aide de Buck, un robot de survie, il va devoir tenir jusqu'à l'arrivée d'une mission de sauvetage. En attendant, Willy, Buck et Flash, une créature extra-terrestre avec laquelle ils se sont liés d'amitié, partent à la découverte de la planète, de sa faune, sa flore... mais aussi de ses dangers.



Willy

Willy a 10 ans. Joyeux et optimiste, il est très curieux et s'intéresse au monde qui l'entoure, même si, comme la plupart des enfants de son âge, il préfère jouer plutôt que faire ses devoirs. Il se trouve juste à la frontière entre l'enfance et l'adolescence : un âge auquel, bien qu'il s'en défende, il reste encore très dépendant des adultes. Lorsqu'il se retrouve seul au milieu d'un désert de pierres sur une planète inconnue, il apprécie l'aide de Buck, le robot qui l'a accompagné dans la capsule de secours. Mais quand cette figure paternelle doit s'éloigner, il va devoir puiser dans ses ressources et prendre les choses en main avec l'aide inconditionnelle de son ami Flash, rencontré sur cette planète.





**TERRA
WILLY**
PLANÈTE INCONNUE

Flash

Flash est une créature extraterrestre qui vit sur la planète que Willy et Buck explorent. L'une de ses particularités est qu'à peu près tous les mois, il se transforme en chrysalide pour changer et grandir. Lorsqu'il se cogne (littéralement) à Willy, il est une sorte de grosse larve avec 8 petites pattes au caractère très affectueux ; une sorte de jeune chien fou qui adopte immédiatement Willy comme son meilleur ami ! Flash ne parle pas, mais sait très bien se faire comprendre avec ses gestes et « aboiements » très expressifs. Au fil des mois, Flash va devenir plus gros, plus fort, plus raisonnable et protecteur sans jamais, pour autant, se débarrasser de sa gourmandise.





**TERRA
WILLY**
PLANÈTE INCONNUE

Buck

Buck est un robot programmé pour protéger Willy en cas d'accident. Il peut parler et ressent des émotions simples. Il peut aussi améliorer tout seul son fonctionnement. Quand Buck et Willy s'écrasent dans le désert, sa première mission est de protéger coûte que coûte le jeune garçon. Buck est une sorte de garde du corps avec des prérogatives et des réactions très « militaires » : pragmatique, prenant les choses au premier degré, il est petit à petit touché par Willy et Flash et commence à devenir de plus en plus « humain ». Entièrement équipé de gadgets en tout genre et capable, en plus, de se transformer en moto, Buck fonctionne grâce à une batterie avec une autonomie limitée... qui va le lâcher et l'obliger à abandonner, malgré lui, son ami Willy à son destin...





TERRA
WILLY
PLANÈTE INCONNUE

Édouard Baer

(la voix de Buck)

Artiste aux multiples talents, Édouard Baer est à la fois acteur, réalisateur, producteur, scénariste, auteur de pièces de théâtre, maître de cérémonies : César ou Festival de Cannes, animateur de radio et de télévision. Il a aussi prêté sa voix à quelques films d'animation, à des livres audio et slamé pour l'album "The Evol" du groupe Shaka Ponk.







INTERVIEW

David Alaux, Éric et Jean-François Tosti

Pouvez-vous nous décrire votre parcours et nous dire comment est né TAT productions ?

Nous avons tous les trois le même âge et avons commencé enfants, à 12 ans, à nous intéresser aux techniques de l'animation. Nous étions à l'époque émerveillés par les effets spéciaux en stop motion de Ray Harryhausen : des films tels que *Jason et les Argonautes* ou *Le 7ème voyage de Sinbad* ont fait naître chez nous l'envie de créer et d'animer des personnages. Nous réalisons ainsi, au temps du collège, nos premiers tests avec une caméra Super 8 en filmant des marionnettes en pâte à modeler que nous animons image par image. Après ces coups d'essais, nous entrons au lycée et abandonnons petit à petit l'animation pour suivre des cursus scolaires et universitaires scientifiques bien éloignés du cinéma. À la fin de nos études, la passion est toujours présente et nous réalisons plusieurs courts métrages d'animation ou de fiction en amateurs. Notre apprentissage totalement autodidacte aboutit sur plusieurs petits films qui sont de vrais succès en festivals et nous commençons alors, en 1998-1999, à envisager la possibilité de vivre de notre passion. Installés à Toulouse, nous ne trouvons pas à l'époque de structure locale pouvant porter nos projets et décidons de créer notre propre société, TAT productions. Les premières années

sont difficiles mais le succès inattendu de notre premier court métrage professionnel en stop motion, *Le Vœu*, choisi par Alain Chabat pour figurer en avant-programme d'*Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, nous ouvre les portes des agences de publicité. Nous réalisons alors pendant quelques années des films publicitaires et de commande et expérimentons diverses techniques d'animation.

Fin 2005, nous décidons de revenir à nos premières amours, la création de personnages et d'univers, et développons un premier unitaire TV pour France 3, *Spike*, d'une durée de 35 minutes. Nous ouvrons alors un premier studio d'animation 3D qui accueille une vingtaine de personnes.

La très bonne audience de *Spike* lors de sa diffusion sur France 3 à Noël 2008 et son rayonnement à l'international (vendu dans une cinquantaine de pays) nous ouvre définitivement les portes de la télévision. Nous développons alors une nouvelle création originale, *Les As de la Jungle*, dont le premier unitaire de 52 minutes est diffusé en 2011 puis nous passons au format série TV (52 minutes x 11 épisodes) et nous ouvrons un nouveau studio pour abriter 80 employés.

Le succès est assez fulgurant en France et dans le monde (la série est diffusée dans environ 200 pays). Nous remportons le Prix Procirep du meilleur producteur d'animation TV en 2012

puis, après de nombreuses autres reconnaissances, un Emmy Award en 2015.

Tout cela nous conduit naturellement à produire un premier long métrage pour le cinéma tiré de l'univers des *As de la Jungle*. Il sort en juillet 2017, réunit 700 000 spectateurs en France et plus de 2 millions à l'étranger.

Cette réussite nous permet d'accélérer le développement de nouveaux projets de longs métrages dont, évidemment, *TERRA WILLY – Planète inconnue*, mais aussi deux autres films. Le premier, *Les Aventures de Pil*, vient d'entrer en pré-production et le second, *Argonautes*, est en cours d'écriture.

TAT productions emploie actuellement environ 120 personnes et continue à fabriquer ses productions 100% en France.

En cinquième, on projetait en classe, devant nos camarades, nos petits films super 8... On était loin de penser qu'un jour ce serait notre métier et que des millions d'enfants dans le monde regarderaient nos créations...



Vous êtes à la fois producteurs, scénaristes et réalisateurs. C'est un cumul de postes assez original, qu'en pensez-vous ?

C'est sûr que ça peut paraître inhabituel, mais il correspond simplement à l'histoire de la création de TAT. Nous sommes plutôt auteurs/réalisateurs à la base, mais les circonstances nous ont

finallement amenés à devenir également producteurs. Nous ne regrettons rien, car cet état de fait nous permet de mettre en œuvre de la façon la plus optimisée possible les moyens financiers à notre disposition pour la création des œuvres. Le rôle de producteur nous oblige à bien réfléchir au futur public des projets que nous développons en tant qu'auteurs et de partir sur des concepts dont le budget est en adéquation avec leur potentiel commercial. De plus, être les auteurs des projets que nous défendons auprès de nos partenaires, en tant que producteurs, renforce probablement notre pouvoir de conviction ! Cela nous permet aussi d'être extrêmement réactifs lors des échanges éditoriaux et artistiques avec ces mêmes partenaires.

Si on se projette à la place d'autres auteurs/réalisateurs, on se dit que ce cumul nous permet aussi d'être sûrs du fait que les budgets sont investis à 100% dans les films, qu'il n'y a pas d'argent dépensé inutilement ou de coûts démesurés sur lesquels nous n'aurions pas de contrôle. Et comme nous avons toujours travaillé comme ça, depuis nos tous premiers projets sur lesquels nous avons de tout petits budgets (voire pas de budget du tout), nous avons conscience des nouvelles libertés d'écriture et de mise en scène que nous autorisent nos moyens de production actuels.





Vous avez commencé par réaliser des animations pour la télévision, pourquoi êtes-vous passés au cinéma ?

C'était notre objectif à la création de notre société, et même si nous nous sommes vite rendus compte que le chemin serait long, en partant de rien, pour convaincre d'éventuels partenaires de nous suivre sur le financement de longs métrages, c'est une envie qui ne nous a jamais quittés. Notre parcours est finalement assez logique c'est le résultat de la stratégie que nous avons mise en place depuis nos débuts : nous avons fait le choix de créer notre propre studio, de tout fabriquer en France (déjà évoqué plus haut) et nous cherchons sans cesse à repousser les limites des supposés standards de qualité qui devraient correspondre aux budgets que nous manipulons. Depuis 10 ans, nous avons mis en place et constamment amélioré un pipeline de fabrication de nos programmes TV avec la volonté affichée de se rapprocher des standards cinématographiques, aussi bien en termes d'image que de son, avec par exemple des sessions de bruitages cinéma pour chacun des épisodes de la série *Les As de la Jungle*, une musique enregistrée avec un orchestre symphonique ou encore le recours à de grands comédiens de doublage français.

Le passage au long métrage nous a donné la possibilité de pousser cette logique avec des budgets relativement plus importants et une temporalité de fabrication différente. Cette temporalité plus longue nous permet de mieux développer nos histoires et de faire vivre nos personnages. Elle nous donne également la possibilité de faire moins de compromis artistiques et techniques que dans le cadre de nos productions TV où il faut assurer un flux plus industriel.



Quelles sont les circonstances et les envies à l'origine de *TERRA WILLY - Planète inconnue* ?

TAT productions vit au rythme des *As de la Jungle*, a grandi avec eux, et continue à le faire, depuis bientôt dix ans. Cette licence à succès nous a permis d'apprendre, de nous développer et de nous installer sur le marché de l'animation, et surtout dans le cœur des enfants un peu partout dans le monde. C'est évidemment très agréable... mais nous aspirons également à explorer d'autres horizons. Il y a quatre ou cinq ans, nous avons senti un besoin très fort de développer de nouveaux univers, de créer de nouveaux personnages, d'inventer, de nous renouveler... et c'est ce que nous permettent les trois projets de longs métrages sur lesquels nous travaillons actuellement.

TERRA WILLY - Planète inconnue est le premier projet de long métrage original que nous avons mené à bien. Il construit un univers complètement nouveau, même s'il s'inscrit complètement dans notre ligne éditoriale.

Après *Les As de la Jungle* - le film, qui mettait en scène une douzaine de personnages principaux, nous avons envie de faire autre chose, avec un seul personnage (humain) principal, un film «simple», avec une histoire «simple» (qui s'est évidemment enrichie au fil des réécritures). Nous avons aussi l'envie de mettre en avant l'idée de «découverte», d'émerveillement et d'ouverture

à l'autre... Et on rêvait de faire un vrai film de SF pour enfants ! On rend quand même hommage à Maurice, le leader des *As de la Jungle* à qui l'on doit beaucoup, dans *TERRA WILLY – Planète inconnue*. Pour les plus observateurs, il apparaît furtivement au début du film sous la forme d'un jouet sur l'étagère de la chambre de Willy.



Comment avez-vous travaillé ensemble à l'écriture du scénario ?

Sur chacune de nos productions nous écrivons à six mains, puis David et Éric prennent en charge la réalisation des œuvres, ensemble ou respectivement, alors que Jean-François assume le rôle de producteur.

Sur chaque projet que nous développons, l'un de nous trois arrive en général avec une idée en tête, une sorte de pitch très sommaire qu'il expose aux deux autres. Si ceux-ci sont suffisamment convaincus, le porteur du projet se lance dans l'écriture d'un synopsis détaillé, qui servira de base à des séances de brainstorming (souvent rigolardes mais aussi parfois douloureuses et tendues) qui aboutiront à un traitement d'une quarantaine de pages. Nous essayons d'échanger dès cette étape avec nos partenaires potentiels (distributeur, chaînes de télé, etc.) afin de recueillir leurs remarques avant de trop avancer dans l'écriture. Puis le porteur de projet rédige une première

version de scénario, qui sera elle aussi soumise à de nombreuses séances de brainstorming, pour aboutir à une version finale qui nous satisfasse tous les trois.

Travailler à trois reste, à notre avis, l'une de nos grandes forces. Au final cela nous fait gagner énormément de temps dans le montage financier des projets. Nous nous connaissons depuis l'enfance ce qui permet un énorme gain de temps au moment des échanges : quelques mots suffisent en général pour que nous nous comprenions et chacun connaît les deux autres par cœur... Puis nous ne sommes pas obligés de prendre des gants pour nous dire la vérité en face.

Un des trucs que nous avons remarqué, c'est qu'au bout de quelques mois, nous sommes bien incapables de savoir qui des trois a eu telle ou telle idée de rebondissement, de développement narratif ou de gag.



Qui a fait naître le graphisme des personnages et ont-ils beaucoup évolué entre les dessins préparatoires et la réalisation du film ?

La création graphique et la direction artistique du film ont été assurées par Benoît Daffis pour les personnages et Laurent Houis pour les décors. Ce sont deux artistes extrêmement talentueux avec lesquels nous collaborons depuis de nombreuses années sur nos projets, mais qui étaient pour la première fois en charge de concevoir l'univers visuel d'un film de A à Z. Le défi était de taille : sur *TERRA WILLY – Planète inconnue*, il fallait en effet tout



inventer, notre petit héros humain bien sûr, mais aussi et surtout toute la faune et la flore d'une planète entière créée spécialement pour le film ! Le résultat à l'écran est très proche de leurs toutes premières esquisses car nous avons beaucoup échangé pendant la préparation du film. Nous avons de nombreuses références cinématographiques ou plus généralement artistiques communes (la SF des années 70 / 80 et le cinéma familial de cette époque). Nos intentions étaient assez claires dès le scénario, ce qui a pu les guider pour être le plus juste possible très en amont dans leur travail.

Il y a malheureusement certaines créatures très sympas qu'on ne verra pas dans le film car elles ont disparu à mesure des réécritures... mais qui sait, nous les découvrirons peut-être dans un futur *TERRA WILLY 2* !

Sur les premières esquisses de Buck, le robot sphérique qui accompagne Willy dans ses aventures, Benoît Daffis l'avait fait tout blanc avec des parties orange vif....

C'était quelques mois seulement avant que Disney ne dévoile le look de BB8 dans les nouveaux *Star Wars* : un robot sphérique blanc et orange ! C'est à ce moment que Buck s'est paré de son rouge éclatant qui nous semble maintenant être sa seule couleur possible ;-)

Comment vous partagez-vous le travail au moment de la réalisation ?

Sur chacune des œuvres, nous désignons un «chef de projet» (David Alaux pour *Les As de la Jungle*, ou Eric Tosti sur *TERRA WILLY – Planète inconnue*). C'est lui qui va superviser le travail de réalisation au quotidien, échanger avec les équipes et essayer de les diriger au mieux. Les deux autres suivent bien entendu

l'avancée du travail de très près, mais peuvent conserver un certain recul, nécessaire et salutaire lorsqu'il s'agit de prendre des décisions importantes comme, par exemple, au moment du montage final ou du mixage. Ils peuvent aussi intervenir à n'importe quel moment quand ils repèrent quelque chose (en termes de design, d'animation, d'éclairage...) qui ne leur «plaît pas» pour ouvrir une discussion avec le chef de projet.



Quelle a été la scène la plus difficile à réaliser ?

Les séquences d'action sont généralement les plus difficiles à mettre en œuvre techniquement. Je pense par exemple à la poursuite à moto dans le désert quand Willy et Buck sont pris en chasse par les monstres de pierre, ou les séquences du début dans le vaisseau, comme le jeu vidéo ou la traversée du champ d'astéroïdes... Sans parler de l'orage de grêle qui constitue un tournant du film ! Ces scènes mélangent souvent mouvements de caméra complexes, animation très dynamique, effets spéciaux, musique épique et sound design très riche, un vrai casse-tête à superviser !

Mais dans ce film, nous souhaitons aussi réussir à faire passer de l'émotion à plusieurs moments clés de l'histoire. La réalisation de ces séquences a été assez complexe car il fallait trouver les bons cadrages, le bon rythme, la juste intention dans l'animation pour transmettre les sentiments des personnages

sans les verbaliser. Je pense bien sûr à la séparation initiale entre Willy et ses parents, ou encore de la séquence des lucioles qui traduit un début d'humanisation de Buck. D'un point de vue plus macro, c'est probablement tout le processus d'humanisation du robot du film, Buck, qui a été le plus difficile à traiter.



Combien de temps a pris l'ensemble du processus de fabrication du film, du début de l'écriture à la fin du montage ?

De l'idée originale au film complètement terminé, il se sera écoulé à peu près cinq ans. La fabrication du film proprement dite s'est, elle, déroulée sur 24 mois et aura mobilisé au final environ 150 personnes sur des durées variables. On est loin des 6, 8 ou 10 semaines de tournage d'un long métrage de fiction. La fabrication d'un film d'animation tient un peu du marathon : il faut être régulier dans l'effort, savoir s'économiser et en mettre un bon coup à la fin. Quand on est dans un processus de fabrication si long, on oublie au bout d'un moment, ou plutôt on doute totalement, de l'efficacité des séquences d'émotion ou des gags et on a l'impression à la fin que «rien ne marche». Quand on projette enfin le film devant un public et que les gens rient, ou sont émus aux moments «prévus», deux, voire trois ans avant, c'est une énorme satisfaction !

Y a-t-il un message que vous vouliez faire passer avec cette histoire ?

TERRA WILLY – Planète inconnue est un film sur le fait de grandir, la sortie de l'enfance... mais c'est aussi (et essentiellement) un film sur l'amitié, l'importance de savoir s'ouvrir aux autres et de savoir leur demander de l'aide lorsqu'on se retrouve confronté à des difficultés qui paraissent infranchissables.

Le film met aussi l'accent sur l'importance et l'impact que la curiosité et l'apprentissage peuvent avoir sur notre vie... voire notre survie ! Un des atouts du projet, de notre point de vue, c'est sa capacité à faire découvrir un monde à la fois cohérent et complètement nouveau, sans verser dans la magie ou le fantastique. La faune, la flore, bien que totalement imaginaires sont crédibles et nous pensons qu'elles feront beaucoup travailler l'imaginaire des enfants et de leurs parents !

Quels ont été les principaux défis à relever pour faire ce film ?

Le film repose quasi-entièrement sur les épaules de notre jeune héros, Willy, qui apparaît dans presque tous les plans du film. Le principal défi du film était donc de le rendre crédible, mais aussi sympathique et attachant dès les premières images, pour permettre au spectateur (quel que soit son âge) de s'identifier à lui et d'avoir envie de l'accompagner dans son aventure. Son design, ses intentions de jeu et son animation ont donc été des points sur lesquels nous avons été extrêmement vigilants. Nous avons aussi acté très tôt que son rôle serait vocalement incarné par un enfant, pour retrouver tout le naturel et la spontanéité qui le rendraient crédible. Et Timothé Vom Dorp, son jeune interprète,



a à ce titre délivré une très belle performance.

Les autres défis du film étaient bien entendu de rendre les deux autres personnages principaux (Buck et Flash) aussi attachants que Willy et de faire en sorte que les relations du trio soient intéressantes et limpides dans leur évolution.

Le dernier défi était de réussir l'univers visuel du film et nous espérons qu'il plaira au public !

Il y a une dizaine d'années, un financeur télé nous avait dit à propos des *As de la Jungle* : «Un pingouin tigre, ça ne marchera jamais !»... Depuis, on sait qu'on doit évidemment écouter les retours du «marché» mais aussi s'écouter nous-mêmes et être persévérants quand on croit à une idée !



Pourquoi avoir choisi Édouard Baer pour être la voix de Buck ?

Nous avons envie de travailler avec Édouard Baer depuis longtemps, nous lui avons déjà proposé un rôle sur *Les As de la Jungle* mais son emploi du temps ne lui avait pas permis d'y participer.

Son nom s'est imposé assez rapidement lorsque nous réfléchissions à quel comédien pourrait incarner Buck. La douceur et la bienveillance de sa voix, ainsi qu'une certaine distinction

dans celle-ci, nous semblaient extrêmement pertinentes quant à nos intentions pour le personnage. Alors nous l'avons contacté... et il a accepté !

À la fin de la séance d'enregistrement, Édouard Baer, très séduit par le film, a déclaré : «Je me ferais bien construire une maison sur cette planète moi !»

Que pouvez-vous nous dire sur le choix de la musique ?

Concernant la musique, nous avons décidé de faire appel au talent d'Olivier Cussac, avec qui nous collaborons depuis bientôt vingt ans, sur tous nos projets, à l'instar du long métrage *Les As de la Jungle* en 2017 pour lequel il a été lauréat du prix du meilleur espoir décerné par l'UCMF. Sa partition, interprétée par un orchestre symphonique dirigé par Laurent Petitgirard, soutient bien entendu l'image, sans la paraphraser mais plutôt en la sublimant.

Pour ce film, nous avons décidé de ne pas développer de thèmes principaux liés aux personnages (pas de thème «Willy») ou aux typologies de séquences (pas de thèmes «aventure» ou «découverte» déclinés dans le film par exemple). Nous avons préféré nous laisser guider par l'émotion ou les émotions dégagées par chaque séquence, qu'elles soient intimes, ludiques ou épiques. Concernant la «couleur» de la partition, nous nous sommes orientés vers une musique faisant écho à celles des comédies et des grands films d'aventures, notamment européens, des années 70 et 80. Elle sait aussi se montrer plus «moderne», comme quand nous retrouverons Willy après l'ellipse qui intervient au deux-tiers du film, plus proche de l'adolescence que de l'enfance.

Nos références disséminées dans le film :

Comme dans la série et le long métrage des *As de la Jungle*,

TERRA WILLY – Planète inconnue est truffé de références (plus ou moins explicites) à la pop-culture et au cinéma avec lequel nous avons grandi (notamment les blockbusters américains et les films de genre des années 70-80). Les spectateurs les plus perspicaces pourront identifier des hommages à *Star Wars* (incontournable vu la nature du film), mais aussi au *Trou Noir* (le space opéra de Disney), à *E.T.*, *Retour vers le futur*, *Starship Troopers*, *Terminator*, *Commando*, *Rambo*, *Predator*, *Planète Interdite*... pour ne citer que les plus connus !





FICHE ARTISTIQUE

Voix françaises

WILLY	Timothé Vom Dorp
BUCK	Edouard Baer
MAMAN	Marie-Eugénie Maréchal
PAPA	Guillaume Lebon
VOIX INTÉRIEURE BUCK	Barbara Tissier

FICHE TECHNIQUE

Visa 144.161

Technique	3D Animation (CGI)
Réalisation	Eric Tosti
Scénario	David Alaux, Eric Tosti, Jean-François Tosti
Création graphique	Benoît Daffis, Laurent Houis
Musique originale	Olivier Cussac

Production déléguée	TAT productions
Producteur	Jean-François Tosti
Directrice générale adjointe	Sophie Lamant
Coproduction	Bac Films, France 3 cinéma, Logical Pictures, Master Films

Studio d'Animation	TAT studio
Distribution	Bac Films Distribution
Ventes internationales	Bac Films International



Musique Originale

Compositeur	Olivier Cussac
Direction d'orchestre	Laurent Petitgirard

Équipe Technique

Direction de la bande son	David Vincent, Eric Sampieri
Montage	Jean-Christian Tassy, Hélène Blanchard
Chef story-boarder	Laurent Bru
Superviseur modélisation et textures personnages	David Aucourt
Superviseur modélisation environnement	Thibaut Lamouroux
Superviseuse textures environnement	Hollie Gach
Superviseur et développeur setup	Pierre Lasbignes
Chef layout	Laura Lagarde
Directeurs de l'animation	Floriane Caserio, Tom Madeuf (préparation)
Superviseur des effets visuels numériques	Mickaël Lalo
Superviseur éclairage et rendu	Yannick Moulin
Chefs compositing	Kevin Kergoat, Romain Musso
Chef compositing stéréoscopie	Jérôme Desplas
Étalonnage	Frédéric Cassan
Bruitages	Patrick Egreteau
Mixage	Steven Ghouti

Mentions légales

**Avec la participation de France Télévisions, OCS et Ciné+ et le soutien du CNC,
de la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée, de l'Angoa, de la Procirep et de la Sacem**

Copyright

© TAT productions, Bac Films Production, France 3 Cinéma, Logical Pictures, Master Films / 2019

MARKETING

CHRISTIAN MONSCHAUER

Directeur Marketing
c.monschauer@bacfilms.fr
01 80 49 11 21

MANON GALIBERT

Service Marketing
m.galibert@bacfilms.fr
01 80 49 11 18

PROGRAMMATION

PHILIPPE LUX

p.lux@bacfilms.fr
01 80 49 10 01

MARILYN LOURS

m.lours@bacfilms.fr
01 80 49 10 03

LAURA JOFFO

l.joffo@bacfilms.fr
01 80 49 10 02

MC4 ARNAUD DE GARDEBOSC

arnaud@mc4-distribution.fr
04 76 70 93 80

