

TAT PRODUCTIONS PRÉSENTE

DITES "AAAAAAAAAAH !"



LES
AS
DE LA
JUNGLE

UN FILM DE **DAVID ALAUX**

SCÉNARIO DAVID ALAUX, ÉRIC TOSTI ET JEAN-FRANÇOIS TOSTI D'APRÈS L'UNIVERS ORIGINAL DE DAVID ALAUX, ÉRIC TOSTI ET JEAN-FRANÇOIS TOSTI RÉALISÉ PAR DAVID ALAUX AVEC LA PARTICIPATION D'ÉRIC TOSTI ET JEAN-FRANÇOIS TOSTI MUSIQUE ORIGINALE OLIVIER CUSSAC
UNE COPRODUCTION TAT PRODUCTIONS - SND-GROUPE M6 FRANCE 3 CINÉMA ET MASTER FILMS AVEC LA PARTICIPATION DE FRANCE TÉLÉVISIONS - CANAL+ - CINE+ ET DU CNC AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION OCCITANIE / PYRÉNÉES-MÉDITERRANÉE

TAT PRODUCTIONS

SND

France 3

master films

francoMédias

CANAL+

CINE+

CNC

OC

PM

LES AS DE LA JUNGLE

UN FILM DE DAVID ALAUX

Durée : 1h37

Sortie le 26 JUILLET 2017

DISTRIBUTION

Praesens-Film AG
Münchhaldenstrasse 10
8008 Zürich
info@praesens.com
T: +41 44 325 35 24

PRESSE

Jean-Yves Gloor
jvg@terrasse.ch
T: +41 21 923 60 00
M: +41 79 210 98 21

Dossier de presse et photos téléchargeables sur www.praesens.com

Synopsis

Maurice a tout d'un pingouin... mais le tigre est en lui !

Elevé par une tigresse, ce pingouin loin d'être manchot est devenu un pro du Kung Fu.

Avec ses amis, les As de la jungle, Maurice entend dorénavant faire régner l'ordre et la justice dans la jungle, comme sa mère avant lui.

Mais Igor, un koala diabolique, entouré de ses babouins mercenaires pas très futés, a pour projet de détruire la jungle...

Les As de la jungle, à la rescousse !



Entretien avec Jean-François Tosti (co-auteur et producteur)

Quelle a été votre implication dans l'élaboration du projet ?

Je suis l'un des trois fondateurs de TAT Productions et nous avons imaginé et développé ensemble l'univers des As de la Jungle. Sur chacun de nos projets, nous écrivons à six mains, puis mes deux associés, David Alaux et Eric Tosti, prennent en charge la réalisation des œuvres, ensemble ou respectivement, alors que j'assume le rôle de producteur.

Avez-vous été surpris par le triomphe de la série, d'abord en France, puis dans le reste du monde ?

Nous avons produit en 2010 un unitaire télé d'une heure mettant en scène pour la première fois nos personnages. Cet unitaire a été un incroyable succès si l'on garde en tête qu'il s'agit d'un film destiné au petit écran. Il a été largement distribué en vidéo et diffusé un peu partout dans le monde avec même une sortie au cinéma dans quelques pays.

Nous ne nous attendions pas à une telle exposition et nous avons rapidement compris que nous avons créé un univers qui pouvait séduire largement le jeune public. Nous avons naturellement enchaîné sur la production d'une série avec un clair espoir de succès, mais encore une fois les résultats ont largement dépassé nos prévisions.

Paradoxalement, la série a mis un certain temps à véritablement s'installer en France alors qu'elle est devenue un triomphe instantané dans certains pays comme l'Italie. Je crois finalement que son succès s'explique en grande partie par notre volonté de nous adresser à toute la famille même si évidemment notre premier public reste les enfants.

Est-ce un projet qui a été particulièrement difficile à monter ?

Non, la série a été finalement facile à financer grâce au soutien sans faille de France Télévisions, qui nous accompagne depuis nos débuts, et de PGS Entertainment qui distribue nos programmes TV. Notre propre exigence en termes d'écriture et de qualité artistique, notre envie profonde de raconter des histoires pour un large public et le fait que nous possédions notre propre studio d'animation sont également des facteurs extrêmement rassurants pour tous nos partenaires.



Pourquoi avez-vous souhaité le transposer pour le grand écran ?

Depuis la création de notre société, nous avons toujours eu envie de faire du long-métrage pour le cinéma. Quand nous nous sommes sentis prêts à tenter cette nouvelle aventure, il nous a semblé logique et naturel de nous appuyer sur la propriété que nous avons créée et qui suscite un véritable engouement. D'autant que nous avons gardé depuis la création de l'univers des As de la Jungle une vraie « cartouche » narrative pour pouvoir véritablement raconter quelque chose de nouveau dans un éventuel long-métrage.

Avez-vous participé à l'écriture et à l'orientation nouvelle donnée au long métrage ?

Oui, car je suis co-auteur du scénario, et l'accompagnement artistique du projet et du réalisateur tout au long de la production est l'une de mes missions principales en tant que producteur.

Vos partenaires vous ont-ils accompagnés facilement dans cette nouvelle aventure ?

Nos partenaires nous ont effectivement suivis assez facilement et le financement du film a été réuni en quelques mois. Le véritable enjeu était de trouver le bon distributeur salles, une nouveauté pour nous, pour assurer à la sortie la meilleure visibilité possible. Je suis donc ravi que SND se soit lancé à nos côtés très tôt dans la production et nous ait accompagnés dans ce passage de la télévision au cinéma.

À voir la qualité et l'envergure du film, on pourrait penser qu'il s'agit de l'œuvre d'un studio. Comment vous y êtes-vous pris pour obtenir un tel résultat avec des moyens bien moins conséquents que ceux d'un studio ?

C'est à mon avis le résultat logique 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, pour avoir un contrôle total sur nos productions 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 terme d'image que de son, avec par exemple des sessions de bruitages cinéma pour chacun des épisodes de la série, une musique enregistrée avec un orchestre symphonique ou encore le recours aux plus grands comédiens de doublage français.

Le passage au long-métrage nous a donné la possibilité de pousser encore cette logique avec un budget relatif beaucoup plus conséquent à notre échelle et une temporalité de fabrication différente. Sans oublier le rôle fondamental des membres de notre équipe qui sont extrêmement talentueux et qui arrivent à créer des images dont la qualité dépasse, assez régulièrement, nos propres espérances.

Comment s'est constituée l'équipe autour de vous et de David Alaux ?

Très naturellement, ce sont les infographistes qui travaillent avec nous au sein du studio depuis plusieurs années qui ont constitué le noyau dur qui a entouré David pendant de longs mois. Réaliser un film d'animation, c'est vraiment un travail d'équipe sur la durée... et notre équipe est géniale !

Quels sont les principaux défis techniques et logistiques que vous avez dû relever ?

Le principal défi technique a été de gérer un nouveau format d'image, aussi bien en termes de cadre, avec le passage d'un ratio télé au cinémascope, qu'en termes de définition. Nous avons donc dû consentir des investissements assez lourds pour disposer en interne de la puissance de calcul nécessaire à la sortie des images. Ensuite, de nombreuses phases de tests ont été nécessaires pour s'assurer par exemple que les poils

ou les textures des personnages filmés en très gros plans auraient un rendu agréable lors d'une projection sur grand écran.



Quelles sont les grandes étapes de la fabrication du film ? Au final, combien de temps aura-t-il fallu pour achever le film ?

Après l'écriture du scénario, on se lance dans les recherches graphiques où l'on va dessiner absolument tout ce qui apparaîtra dans le film, les personnages évidemment mais aussi tous les accessoires, tous les éléments de décors, du moindre brin d'herbe à la plus grande montagne. On passe ensuite au story-board puis à l'animatique, qui représente la première version « audiovisuelle » du film et qui permet de voir si l'histoire est compréhensible, si le rythme général fonctionne, si les gags font mouche. C'est à ce stade qu'intervient la plus grosse réécriture du film. Quand le réalisateur et le producteur sont convaincus qu'ils « tiennent » le film, on entre dans la fabrication en image de synthèses et se succèdent les phases de modélisation, de textures, de layout, d'animation, d'éclairage et de rendu, puis de compositing final. Une fois l'image terminée, il faut bien sûr créer toute la bande sonore du film : enregistrement des voix, de la musique, des bruitages pour arriver au mixage.

La fabrication des As s'est ainsi étalée sur deux ans et plus de 200 personnes ont été impliquées, à des degrés divers, dans la réalisation du film.

Le film est-il essentiellement réalisé en 3D ?

Le film est effectivement réalisé exclusivement en images de synthèses, qu'on appelle communément images 3D. Nous avons créé deux versions du film, l'une à plat et l'autre en relief. Les spectateurs pourront donc découvrir les aventures des As de la Jungle au cinéma sous l'une ou l'autre forme.

Entretien avec David Alaux (co-auteur et réalisateur)

Comment l'aventure des *As de la Jungle* a-t-elle démarré ?

Après notre première diffusion télé de *Spike*, film d'animation de 35 minutes dans l'univers de Noël, en 2008, nous avons envie de développer un nouvel univers avec des animaux un peu déjantés, et de produire des images qui pousseraient à leur maximum les techniques numériques disponibles à l'époque.

Quelles étaient vos sources d'inspiration ?

Un peu tout ce qui a bercé notre enfance, en partie les films et séries télé américaines et Japonaises des années 70 et 80 : citons *Mac Gyver*, *L'Agence tous Risques*, *Goldorak*, *Les Goonies* ou *Indiana Jones*... mais avec un humour plus personnel.

Comment se sont esquissés les différents protagonistes ?

Au tout début du développement, et au fil des premières écritures, il y a eu différentes versions d'équipes de héros et même différents lieux envisagés pour le déroulement de l'action. Par exemple, dans la toute première version, Maurice était un pingouin-zèbre qui vivait dans la savane. Mais dès que le personnage de Maurice est devenu celui que l'on connaît aujourd'hui – un pingouin-Tigre se baladant en permanence avec son fils dans un bocal sous le bras –, on s'est dit qu'il ferait un leader parfait pour une équipe de justiciers un peu barrés On lui a associé des équipiers qui devaient chacun avoir une qualité propre – la force pour Miguel, par exemple, qui a d'ailleurs failli être un rhinocéros dans les premières versions d'écritures, ou l'intelligence pour Gilbert – mais qui devaient aussi avoir des défauts ou des faiblesses, et des caractères propices à la comédie... et petit à petit les *As de la Jungle* sont nés.

Parlez-moi de l'univers visuel que vous souhaitiez créer.

À la base, on vient de l'animation en volume. Plus jeunes, on travaillait sur des marionnettes en pâte à modeler ou en latex dans des décors en dur. Finalement, le design de nos héros correspond assez à ce que nous faisons à l'époque : des lignes générales épurées, des formes simples pour les personnages mais avec des textures très travaillées, et le tout dans des décors riches et assez réalistes. On voulait situer nos aventures dans un monde à part, sans aucun lien avec les humains auxquels, d'ailleurs, on ne fait jamais référence. Du coup, dans cet univers, tout est fait de matières premières brutes, « locales » et bricolées sur place. On est donc toujours dans des décors 100% naturels peuplés de milliers d'animaux qui vivent plus ou moins bien ensemble, dans une jungle dense, verdoyante, égayée par les couleurs chatoyantes des fleurs tropicales. Ce côté foisonnant est quelque chose qui nous tient à cœur : quand on travaillait sur des décors en dur et des marionnettes, notre rêve était de pouvoir faire des centaines de marionnettes dans des décors immenses, ce qui était bien sûr impossible, jusqu'à l'arrivée du numérique. Désormais, on ne se freine plus sur la richesse des décors, des ciels ou des foules d'animaux, même si cela représente beaucoup de travail.

Quel style d'animation avez-vous privilégié ?

Nous ne nous sommes jamais aventurés vers un style d'animation cartoon, qui ne correspond pas à notre humour, en tous cas pas à celui de l'univers des *As*. À l'inverse, on n'est pas allés non plus vers la motion-capture, trop réelle. J'ai toujours préféré l'animation réaliste « à l'ancienne », effectuée par des animateurs

qui travaillent chaque position et expression à la main. C'est ce style d'animation qui me semble le plus à même de soutenir les trames principales de nos histoires tout en laissant s'installer notre humour.



À quel moment la possibilité d'une transposition au cinéma vous a-t-elle semblé envisageable ?

Nous y avons pensé dès la fabrication du premier spécial des As, *Opération banquise*, 55 minutes en 2010, mais il nous a quand même fallu quelques années pour développer et finaliser un scénario qui nous satisfasse.

En termes d'écriture, comment avez-vous cherché à vous démarquer de la série ? Est-ce une aventure totalement inédite ?

Oui, complètement. On ne voulait pas faire du long une sorte de « super épisode » : il devait raconter quelque chose de plus large, et être tout aussi accessible à un public qui ne connaît pas l'univers des As.

Pour le ressort narratif principal, nous avons décidé de nous concentrer sur la « famille des tigres », sur trois générations : Natacha, une tigresse mère de Maurice, Maurice, un pingouin fils adoptif de Natacha, et Junior, poisson tigré et le fils adoptif de Maurice. Nous voulions confronter différentes générations de héros de la Jungle tout en y mêlant les ressorts des vieilles blessures familiales que l'on découvre dans le film. Bien sûr, les autres personnages de l'équipe sont là et on a tenu à conserver une présence équilibrée pour chacun d'entre eux. Si on y ajoute les nouveaux personnages, faire vivre tout ce petit monde n'a pas toujours été facile.

Deux bandes de héros s'affrontent, incarnant une sorte de combat entre les anciens et les modernes...

Absolument. Les anciens représentés par les Fortiches (et dont fait partie la mère adoptive de Maurice) ont de grandes qualités athlétiques et martiales : ils sont très « carrés », ils se trompent rarement et ne font pas de gaffes, bref, ce sont des héros « sérieux ». Et les nouveaux héros, les As de la Jungle, forment une équipe beaucoup plus improbable : ils commettent des erreurs ou des bourdes sans arrêt. Avec eux, rien ne peut tourner tout à fait rond, ce sont des sortes de héros-antihéros loufoques, mais qui arrivent finalement aux mêmes résultats que leurs aînés.

Ces deux équipes vont devoir affronter un ennemi commun particulièrement redoutable, Igor, un Koala machiavélique qui a une vieille rancune contre les Fortiches et qui s'est donné les moyens de détruire la jungle.

Ce qui est très beau, c'est le principe du parcours initiatique qui fonctionne pour les deux générations : celle des As de la jungle comme celle de la mère de Maurice...

Effectivement, dans le film, l'évolution des personnages principaux tient en grande partie sur ces enjeux qui sont liés : l'ancienne blessure de Maurice – avoir une mère qui s'oppose à sa vocation de justicier –, et celle de sa mère, prête à se fâcher avec son fils par refus aveugle de lâcher prise sur lui en pensant ainsi le protéger. Il est parfois difficile de faire passer certaines émotions, en particulier la tristesse, de façon crédible dans une comédie où l'humour a une grande place. Cet arc narratif propre à Maurice et sa mère nous a permis, on l'espère, d'y parvenir.

Le film met beaucoup en avant les valeurs du collectif et de la solidarité. C'était une volonté très affirmée dès le début du projet ?

Oui, chaque personnage a des qualités mais aussi de GROS défauts, et c'est seulement ensemble qu'ils arrivent à surmonter les difficultés. Le travail d'équipe, c'est la base de l'existence des As de la jungle et à l'inverse, quand ils se séparent, plus rien ne semble possible. C'est quelque chose de présent dans l'univers depuis le tout début mais c'est vraiment dans ce film qu'on en prend toute la mesure.

Pouvez-vous me parler de l'élaboration et de la "fabrication" de certaines scènes d'anthologie : par exemple, le stratagème pour se libérer du caoutchouc gluant au début du film ou encore la fuite de nos héros de l'ancre d'Igor, totalement étourdissante...

Dès l'écriture, on sait que pour des questions de rythme, telle ou telle séquence devra être particulièrement efficace. Du coup, on travaille le story-board et l'animation (une sorte de montage du story-board sonorisé) afin de vérifier que l'objectif de la séquence peut être atteint. Il y a parfois un gros travail de retouches jusqu'à aboutir à LA maquette qui fonctionne. Et une fois ce découpage satisfaisant obtenu, on se penche sur les problématiques techniques spécifiques qu'il entraîne.

Les deux séquences auxquelles vous faites allusion sont très différentes. La première, très statique, a nécessité une grande préparation en termes de cohérence et de précision des détails de décors, dans le placement des lumières, pour que tout reste lisible dans ce coin de décor foisonnant de la Jungle. En revanche, la deuxième, extrêmement dynamique et mobile, nous a forcés à trouver des astuces pour enchaîner des kilomètres de décor rapidement et avec flexibilité puisqu'on devait y suivre des personnages se déplaçant entre 50 et 200 km/h pendant plusieurs minutes. La taille des décors était juste titanesque !

Vous cumulez plusieurs difficultés d'ordre technique dans le film : l'eau, les poils, la fourrure... Comment les avez-vous surmontées ?

Notre équipe est plutôt habituée à relever ce genre de défi : on n'est pas des cascadeurs de la technique pour autant mais on savait que des solutions techniques existaient et qu'il fallait juste apprendre à les maîtriser. Même pour nos productions télé, nous avons toujours mis la barre assez haut et, du coup, nos chefs d'équipes savent très bien gérer les nouveaux problèmes quand ils se présentent. Ceci dit, on a quand même eu quelques sueurs froides avec des bugs récalcitrants, et pas trop dormi au cours des cinq mois avant le rendu final parce que les calculs prenaient plus de temps que prévu. Mais pour un premier film, et vu le budget, je pense qu'on s'en est bien sorti.



Quels sont les codes esthétiques du film ?

Le film n'a jamais été spécialement pensé comme un film d'animation. Cela signifie que si l'animation permet théoriquement une liberté totale au niveau des cadres, des lumières, des effets visuels et du découpage, l'idée dans cette comédie d'aventure était tout de même de rester raisonnable : la volonté était plutôt de renouer avec l'esprit des grandes comédies d'aventure de notre jeunesse comme *Les Aventuriers de l'arche perdue* ou *Retour vers le futur*, qui fleuraient bon l'insouciance et l'optimisme et savaient rester accessible à tous sans pour autant verser dans la surenchère visuelle délirante, les découpages frénétiques, ou la course aux effets. On a donc pris garde à conserver des plans aérés, qui prennent le temps de poser l'échelle des décors, les actions et les émotions sans systématiser les mouvements inutiles. Il en va de même pour le découpage, les dialogues, la lumière... Tout reste assez proche de ce qui aurait pu être fait dans un film traditionnel. Ce qui laisse d'autant plus d'espace pour les surprises ponctuelles ou pour appuyer les moments épiques dans certaines séquences à la réalisation plus décomplexée.

Les voix sont-elles les mêmes que pour la série ? Comment les avez-vous choisies ?

Oui, bien sûr, les As ont gardé leurs voix originales : Philippe Bozo (Maurice, qui fait aussi la voix française de Jack Black), Céline Monsarrat (Batricia, qui sera éternellement Julia Roberts pour les Français), Laurent Morteau (Gilbert), Pascal Casanova (Miguel), Paul Borne (Bob) et Emmanuel Curtil (Al). Je crois qu'il me serait impossible d'entendre d'autres acteurs à leur place. Ils se sont tous tellement appropriés leur personnage depuis plusieurs années que leur apport est indispensable. Mais nous avons aussi pu nous faire plaisir avec les nouveaux personnages, en particulier Igor, Natacha, Goliath et Tony. Pour nous, le casting se fait en grande partie à l'instinct, sur la base des voix de doublage qui nous ont marqués. Et là on s'est bien lâché ! Richard Darbois, Maïk Darah, Alain Dorval, Frantz Confiac : un casting vocal cinq étoiles ! Que des grands noms qui ont donné leur voix à des stars comme Harrison Ford, Woopy Goldberg, Stallone, Will Smith et j'en passe... le rêve !

Parlez-moi de la musique. Comment avez-vous eu l'idée, très drôle, d'utiliser "Eye of the Tiger" ?

C'est venu un peu comme une évidence dès la première version du scénario. On avait notre héros, un Pingouin-tigre, au point le plus bas de son passage à vide, qui n'est plus sûr de mériter le titre de Tigre, et qui allait devoir reprendre du poil de la bête, reprendre l'Oeil du Tigre ! C'était d'ailleurs presque trop évident, on savait

que ça a été fait des dizaines de fois (Eye of the Tiger est la musique de remotivation la plus écoutée) mais on ne pouvait pas passer à côté de ça – à côté de "Eye of the Tiger", l'original, interprété par Survivor !

Mais parler de musique sans évoquer Olivier Cussac, notre compositeur, serait quand même injuste. Il a fait un travail exceptionnel sur le film et on s'est particulièrement bien entendu sur les intentions et les émotions à soutenir par la musique. On a tout au long du film une bande originale à la fois orchestrale et moderne, avec certains petits passages jazzy ou rock, et même un petit blues de fin pour ceux qui resteront jusqu'à la dernière seconde de générique. Je trouve qu'il a fait un travail vraiment admirable.





Les personnages

Maurice

Pingouin convaincu d'être un tigre, Maurice est le leader des As de la Jungle. Adopté et élevé par Natacha la Tigresse dont il a hérité le courage, il a créé son propre groupe de justiciers, "les As de la Jungle". Maîtrisant parfaitement le kung-fu, il tente de transmettre son savoir à son fils adoptif, poisson-tigre surnommé Junior. S'il est particulièrement téméraire, il a malgré tout un regret : il est fâché avec sa mère, opposée aux As de la Jungle, par crainte qu'il n'arrive malheur à son fils...



Junior

Fils adoptif de Maurice, Junior est un poisson-tigre. Mais malgré sa petite taille, il sait nager, sauter et voler et il n'hésite jamais à se lancer dans l'aventure. Digne héritier de son père, il sera amené à prouver ses grandes qualités dans le combat des As contre Igor.

Miguel

Grand gorille au cœur tendre, Miguel n'est pas forcément le plus futé des compagnons de Maurice, mais il est loyal et toujours prêt à taper sur les méchants. Il voue une admiration sans borne à Maurice et Junior.



Gilbert



Tarsier et cerveau de la bande, Gilbert est souvent de mauvaise humeur. Mais comment ferait-on sans ses astuces et ses idées géniales pour se tirer d'un mauvais pas ?

Batricia

Chauve-souris, Patricia a un cœur gros comme ça. Honnête, intègre et dénuée du moindre cynisme, elle est passée maître dans l'art de désamorcer les conflits. Toujours prête à secourir les plus faibles, elle est secrètement amoureuse de Gilbert... qui ne s'en doute pas le moins du monde !



Al et Bob



Crapauds aux tempéraments bien distincts, ils partagent la même passion pour le gobage de mouches. Gardiens du repaire des As, ils savent faire la cuisine – ragoûts d'insectes et larves caramélisées ! –, la coiffure, les costumes... Ils apportent une vraie touche comique à l'histoire.

Igor

Rejeté par les Fortiches autrefois, il a juré qu'il prendrait un jour sa revanche. Expert en champignons explosifs, il n'a qu'une obsession : se venger de ceux qui l'ont exclu en anéantissant la jungle...



Natacha



Leader des Fortiches, qui faisait autrefois régner la paix dans la jungle, Natacha est une tigresse courageuse et déterminée. Mère adoptive de Maurice, elle a renoncé à sa carrière d'héroïne suite à la mort de Ricky, son fidèle compagnon : elle s'est alors consacrée à l'éducation de son fils. Consciente des dangers du métier de justicier, elle cherche à dissuader Maurice d'emprunter cette voie...

Liste artistique

Maurice

Gilbert

Miguel

Batricia

Al

Bob

Natacha

Tony

Goliath

Igor

Philippe BOZO

Laurent MORTEAU

Pascal CASANOVA

Céline MONSARRAT

Emmanuel CURTIL

Paul BORNE

Maïk DARAHA

Frantz CONFIAC

Alain DORVAL

Richard DARBOIS

Liste technique

Réalisateur	David ALAUX
Scénario	David ALAUX Éric TOSTI Jean-François TOSTI
1 ^{er} assistant réalisateur	Alexis ARTAUD
Directeur de studio	Stéphane MARGAIL
Directeur technique de production	Romain TEYSSONNEYRE
Chefs dessinateurs d'animation	Benoît DAFFIS Laurent HOUIS
Chef story-boarder	Laurent BRU
Story-board	Nicolas CAPELLE Benjamin LAGARD Isabelle LEMAUX Benoît SOMVILLE
Montage	Jean-Christian TASSY Hélène BLANCHARD
Directeur de l'animation	Jean-Christophe BRUNEAU
Musique originale	Olivier CUSSAC
Directeurs de la bande son	Éric SAMPIERI
Assistant de production, en charge de la post-production	David VINCENT Kevin PAÏS
Producteur	Jean-François TOSTI

Directrice générale adjointe

Sophie LAMANT

Production déléguée

TAT Productions

Coproduction

SND – Groupe M6

France 3 Cinéma

Master Films

Avec la participation de

France Télévisions

CANAL+

CINE+

Ventes internationales

SND – Groupe M6



PRAESENS-FILM AG
Münchhaldenstrasse 10
8008 Zürich