

HALT
E
COM

Design : Fabrication Mason / H&M • Credits Photo : © Marcel Hartmann • Credits non contractuels.



L'AUTRE MONDE

UN FILM DE GILLES MARCHAND



SÉLECTION OFFICIELLE
FESTIVAL DE CANNES

Haut et Court et Versus production
présentent

Louise Bourgoïn Grégoire Leprince-Ringuet Melvil Poupaud

L'AUTRE MONDE

Un film de Gilles Marchand

SORTIE NATIONALE LE 14 JUILLET

France - Belgique / Couleur / 1h44 / Scope / Dolby SRD / Visa n°117 158 / 2010

Dossier de presse et photos téléchargeables sur

www.hautetcourt.com

CONTACTS

PROGRAMMATION

Martin Bidou et **Christelle Oscar**

Tél. : 01 55 31 27 63/24

Fax : 01 55 31 27 26

martin.bidou@hautetcourt.com

christelle.oscar@hautetcourt.com

PARTENARIATS MÉDIA ET HORS MÉDIA

Marion Tharaud et **Carolyn Ocelli**

Tél. : 01 55 31 27 32/44

marion.tharaud@hautetcourt.com

carolyn.ocelli@hautetcourt.com

DISTRIBUTION

Haut et Court

Laurence Petit

Tél. : 01 55 31 27 27

RELATIONS PRESSE

André-Paul Ricci, Tony Arnoux

et **Rachel Bouillon**

6, place de la Madeleine

75008 Paris

Tél. : 01 49 53 04 20

apricci@wanadoo.fr - 06.12.44.30.62

tony.arnoux@wanadoo.fr - 06.80.10.41.03

rachel.bouillon@orange.fr - 06.74.14.11.84

SYNOPSIS

C'est l'été dans le Sud de la France.
Gaspard est un adolescent heureux qui partage son temps entre ses amis et sa copine, Marion.
Mais Gaspard va rencontrer Audrey et sa vie va basculer.
Car Audrey est belle, sombre et double.
Sur un jeu en réseau elle se fait appeler Sam et cherche un partenaire pour mourir.
Pour tenter de l'approcher Gaspard se crée lui aussi un avatar, Gordon, et part la retrouver dans Black Hole.

ENTRETIEN AVEC GILLES MARCHAND

Propos recueillis par Matthieu Recarte



Comment résumeriez-vous *L'Autre Monde* ?

En deux mots c'est l'histoire d'un jeune homme qui a tout pour être heureux et dont la vie bascule dans une histoire disons... singulière.

Et en un peu plus de mots ?

Ce jeune homme bien dans sa peau, entouré d'amis, et amoureux d'une charmante fille, va être irrésistiblement attiré par une belle jeune femme dont il pressent qu'elle est dangereuse. Qu'est-ce qui l'attire tellement chez elle ? Pourquoi va-t-il la suivre dans Black Hole, un jeu en réseau où il a compris qu'elle cherchait quelqu'un prêt à mourir avec elle ? Pourquoi ce jeune homme ne se contente-t-il pas de son quotidien équilibré et heureux ?

Comment est né le projet ?

C'est toujours délicat de répondre à cette question : comment vient une idée ? C'est assez mystérieux. Je crois que c'est en voyant un jeune homme jouer à un jeu vidéo au milieu d'un grand magasin plein de monde. Il était totalement absorbé et ne voyait plus personne autour de lui. Sur l'écran, son avatar venait de se réveiller dans une chambre d'hôtel. Le corps d'une jeune femme gisait sur le lit, les draps étaient couverts de sang, et il cherchait à fuir pour échapper à la police. En voyant ce jeune homme piloter son avatar, il était évident que le personnage sur l'écran, c'était lui. Dans sa tête, il vivait cette aventure. Je me suis demandé si un spectateur de cinéma pourrait s'identifier à la fois à ce jeune homme tranquille et à son avatar immergé dans le jeu ? La perspective d'un film qui verrait se succéder des scènes en prise de vues réelles, avec d'autres réalisées en animation a commencé à faire son chemin.

L'idée des pactes suicidaires était-elle présente dès l'origine ?

Une histoire a parfois besoin de deux idées distinctes pour se développer. Mon envie d'une intrigue à travers deux mondes s'est mise à réellement prendre forme quand j'ai repensé à ces filles et ces garçons qui au Japon, ou en Europe, se rencontrent sur le net et prennent des rendez-vous pour se donner la mort.

Ce qui me frappe dans ces faits divers dont la presse a beaucoup parlé, c'est qu'ils contiennent toujours une part d'idéal. Leur but est d'en finir avec la vie mais il y a une dimension amoureuse dans leur démarche. On a tous peur de mourir seul. Pour eux, il s'agit de trouver la bonne personne, le garçon ou la fille avec qui disparaître. Cette part d'idéal romantique, et la nature quasi sexuelle de ces rendez-vous entre inconnus, m'impressionnent et me touchent.





Dans le film, les paroles prononcées dans le jeu ont des conséquences dans le monde réel.

C'est une des choses fascinantes des jeux en réseau. On se sent protégé par l'anonymat qu'offre son avatar et on parle à des gens qui existent réellement. On peut sympathiser avec une personne. La faire rire en étant drôle, la séduire en étant malin, ou la blesser en étant maladroit. Et on peut soi-même être séduit ou blessé. Le fait d'être masqué n'empêche pas que l'on s'expose. Car les mondes virtuels font partie de notre monde.

Comment avez-vous conçu la place qu'occuperait le jeu dans le film ?

Dès l'écriture. La difficulté était de créer de la fluidité entre les deux niveaux de narration. Il fallait faire en sorte que l'un relance constamment l'autre. Une fois l'équilibre trouvé, la structure a peu bougé. Mais les rythmes de fabrication d'un film en animation et d'un film en prise de vue réelle étant très différents, cela oblige à une gymnastique particulière au moment du montage, surtout quand les deux sont aussi intimement mêlés. La conception et la fabrication de l'animation ont débuté neuf mois avant le début du tournage et elles n'ont été finalisées que près de huit mois après. Pour le montage du jeu en ligne avec Nelly Quettier, nous n'avions que des images très sommaires. En animation, il faut tout créer et donc tout penser : la largeur des rues, la hauteur de marches, leur nombre, le temps qu'il faut pour traverser la pièce, construire les immeubles, les éclairages... C'est long, compliqué, et il faut bien le dire assez grisant.

Si je comprends bien, les comédiens n'avaient pas les images du jeu pendant le tournage ?

En effet. Grégoire devait imaginer ce qui se passe sur l'écran. Il devait réagir à des choses qu'il ne voyait pas réellement. Quand le rythme des dialogues le nécessitait, on lui donnait la réplique dans une oreillette. Mais ni lui, ni moi n'avions encore vu d'images animées.

Grégoire Leprince-Ringuet est, je crois, le premier acteur que vous avez choisi.

C'est vrai. Le mélange de jeunesse et de maturité qu'il y a chez lui m'a tout de suite plu. Il collait bien avec Gaspard. Il lui apportait une espèce de sérieux et même de droiture qui renforçait le trouble suscité en lui par Audrey.

Il est quasiment de tous les plans. Comment avez-vous travaillé son personnage avec lui ?

Simplement. Nous n'avons pas répété avant le tournage. En revanche, après l'avoir choisi, je l'ai systématiquement sollicité pour qu'il vienne donner la réplique aux comédiennes et comédiens que je voyais pour les autres rôles. Il s'impliquait et ces essais étaient de véritables séances de travail. Je lui demandais son sentiment sur chaque nouveau partenaire. Ce que ça changeait pour lui, pour Gaspard. C'était intéressant d'avoir son avis. Un comédien sait des choses sur son personnage que vous ne savez pas forcément. Pendant le tournage je lui donnais peu d'indications. Nous faisons des mises en place pour déterminer le découpage de la scène. Grégoire est un acteur précis, attentif, régulier. C'est quelqu'un qui aime la maîtrise et l'engagement. Ça m'allait très bien. Mais je l'avais prévenu qu'il faudrait aussi qu'il soit capable de se laisser déborder par ses émotions. Pour la scène tournée sur le toit, je savais qu'il avait le vertige. Nous tournions au vingt-cinquième étage d'une tour, c'était assez impressionnant. Je lui ai simplement demandé de ne pas chercher à contrôler sa peur. De l'exprimer sans retenue.

Le jeu a été réalisé en *motion capture*, ce sont les comédiens qui jouent le rôle de leur avatar ?

Grégoire a joué la voix de Gordon, mais pas son corps. Je ne voulais pas qu'on reconnaisse ses mouvements derrière ceux de son avatar. C'est un autre comédien, Laurent Lacotte, qui a joué son corps.





Et qui a joué Sam ?

Moon Daily. Elle a non seulement joué le corps et la voix de Sam mais également tous les personnages féminins du jeu, y compris la voix de l'interface... Et c'est elle qui interprète la chanson : « Save the last dance for me ». Elle est très présente dans le film, et pas une fois on ne voit son visage. Elle est pourtant très jolie !

Le jeu réclamait une équipe importante ?

Assez oui. Dès le début de l'aventure, j'ai demandé à Djibril Glissant de m'assister sur la partie en animation. Il l'a fait du début à la fin, avec une petite équipe de cinq personnes que nous avons réunis pour sa conception, jusqu'à la mobilisation d'une quarantaine de techniciens par les sociétés WFX et Mocaplab pour sa fabrication. Djibril et moi sommes très complices depuis longtemps. Pendant ces dix huit mois de travail, nous avons beaucoup échangé pour que le jeu corresponde à ce que nous voulions. Mais au quotidien, c'est vraiment lui qui a piloté la réalisation, aussi bien sur le plan technique, qu'artistique. Il était en quelque sorte mon représentant dans le monde virtuel. D'ailleurs certains prétendent que Gordon lui ressemble étrangement... En tous cas, le film lui doit énormément.

Les scènes de jeu sont de véritables scènes de cinéma. Elles jouent avec la mythologie des films noirs.

Dès l'écriture du scénario avec Dominik Moll, notre postulat était que les premières scènes de *Black Hole* devaient respecter la logique d'une caméra pilotée par le joueur, mais qu'en revanche à partir du moment où Gordon retrouvait Sam au Heaven, il fallait nous sentir libres d'utiliser toutes les richesses du langage cinématographique. Ce n'était alors plus le jeu qui imposait le cadre, mais nous qui racontions l'histoire. Avec des champs/contre-champs, des travellings, des ellipses. À partir de là, le jeu basculait dans le cinéma. Je dois avouer que sans forcément rechercher les références, nous avons pris plaisir à concevoir *Black Hole* en le nourrissant de notre amour du cinéma. Ne serait-ce que par le noir et blanc des décors, le rouge du rideau de scène du Heaven, ou encore la femme fatale qui menace le héros de son revolver, nous avons bien sûr conscience de jouer avec les archétypes du film noir.

À propos de noir, d'où vient le nom *Black Hole* ?

C'est un hommage à la bande dessinée *Black Hole* de Charles Burns. C'est un chef d'œuvre de noirceur. Un chef d'œuvre tout court d'ailleurs.





Vous jouez du contraste entre le soleil du Sud et le monde nocturne de Black Hole.

Le film a été tourné à Marseille. C'est la ville où je suis né et où j'ai grandi. La plupart des séquences ont été tournées dans des endroits qui me sont familiers. J'aurais pu raconter l'histoire d'un garçon frustré qui s'ennuie dans une ville grise et triste et qui cherche l'évasion dans un jeu multicolore où il a des super pouvoirs. Mais je ne m'y serais pas retrouvé. Je voulais que Gaspard soit à la fois heureux dans son quotidien et hanté par un monde plus sombre et plus dur. D'un côté, le Sud, le soleil, le bleu du ciel et de la mer, les rochers blancs, le vent dans les arbres, et de l'autre, la nuit qui règne sur Black Hole, la neige, les silhouettes obscures des buildings. Je voulais ce contraste. Et je voulais de la beauté et de l'idéal des deux côtés.

Comment avez-vous travaillé l'aspect solaire avec Céline Bozon, la directrice de la photo ?

Le soleil du Sud en plein été peut être écrasant et peu flatteur à l'image. Céline avait compris mon souhait. Nous ne voulions pas d'un Marseille aplati par le « cagnard ». Elle a fait une image à la fois lumineuse, brillante, tout en gardant de la douceur sur les peaux, et de grandes nuances dans les couleurs.

Que ce soit du côté de l'animation ou des prises de vues réelles, le film a un aspect très graphique.

J'aime les images stylisées. Je ne le prémédite pas forcément. C'est ma nature. Cela tient à la fois au choix des décors, des cadres, de la lumière. Le format scope pousse lui aussi à faire des images très composées. Du côté du jeu, nous l'avions davantage conceptualisé. La plupart des jeux actuels recherchent un rendu hyperréaliste pour donner aux joueurs l'impression qu'ils sont dans un film. Cette quête du réalisme absolu m'intéressait d'autant moins que le reste du film était lui en prise de vue réelle. Ce que je voulais c'était au contraire créer l'écart. Avec Djibril nous avons une formule : « *Less is more !* » Un monde épuré, à la fois minimal et spectaculaire.





Le son est lui aussi stylisé.

L'une des premières personnes que j'ai appelé quand j'ai constitué l'équipe du film a été Gérard Hardy, le monteur son. Il était déjà là sur mon premier film. Son travail et nos échanges sont pour moi essentiels. Le son a la capacité de donner une dimension mentale aux choses. Sans que le spectateur ne s'en aperçoive vraiment, on peut le faire entrer dans la tête du personnage. Le son nous ramène au réel ou nous permet de nous en éloigner. C'est quasi magique pour moi. Et aussi important que la musique.

La musique de M83 tient un rôle prépondérant.

Elle apporte de l'idéal. J'ai contacté Anthony Gonzales le leader de M83 dont je suis le travail depuis le début. Je voulais qu'il compose toute la musique du film. L'idée était excitante mais difficile à tenir : il était en tournée entre les Etats Unis et le Japon, puis il est parti s'installer à Los Angeles où il est plus connu qu'en France. Anthony a composé le thème principal de Black Hole qui revient de façon obsédante. Avec Olivier Bertrand, qui est un de mes meilleurs amis et qui m'a conseillé sur la musique, nous avons choisi des morceaux de M83 déjà existants pour les scènes clés du film. La première à s'imposer a été "Farewell Goodbye", «la plus belle chanson du monde» comme la présente Audrey à Gaspard. C'est un duo homme-femme, et les plans entre Gaspard et Audrey se répondent au rythme des voix. J'aime l'intensité romantique de ce duo, on est toujours au bord du trop plein émotionnel comme souvent chez M83. On s'y brûle un peu les ailes. L'idéal est si fort qu'il en devient presque douloureux. Nous avons également demandé à Emmanuel D'Orlando de composer une partie du score, notamment les moments de tension.

Louise Bourgoin est particulièrement juste dans le rôle d'Audrey. Comme pour Grégoire Leprince-Ringuet, vous vous êtes déterminé rapidement pour elle ?

J'avais vu pas mal de comédiennes avant Louise. Certaines étaient vraiment très bien, mais je cherchais un quatuor. Mes productrices, Caroline Benjo et Carole Scotta, m'ont suggéré de rencontrer Louise. Comme *La Fille de Monaco* n'était pas sorti, je ne l'avais jamais vu jouer. J'ai donc pris rendez-vous avec elle. Et ses essais m'ont bluffé. Immédiatement. Elle rendait Audrey plus singulière que je ne l'avais imaginée. Elle ne jouait pas une figure vaguement dépressive. Elle est à mille lieux de ça. Elle était étonnante, souriante, avec son côté glamour, presque pulpeux. Et en même temps elle dégageait un mystère, une faille. À la fois fragile et fatale.

Elle avait lu le scénario ?

Oui. L'histoire lui plaisait. Et le personnage ne lui faisait pas peur. Au contraire, elle aimait ça. Elle m'a raconté qu'elle s'était déjà amusée à se créer un avatar sur Second Life. Et elle disait avoir poussé la curiosité jusqu'à y avoir des expériences sexuelles avec d'autres avatars. Des expériences virtuelles bien sûr. J'ai été séduit par la liberté d'esprit de Louise, sa curiosité, et sa légèreté. Avec elle, rien n'est jamais lourd.





Comment avez-vous choisi Melvil Poupaud ?

Je l'ai rencontré très tôt. Il était très enthousiaste, mais quand je lui ai demandé de passer des essais, il a refusé. Il voulait faire le film mais les essais le stressaient. J'avoue que ça m'a refroidi ! (*rires*) Du temps est passé. Je retravaillais le scénario. J'ai recroisé Melvil tout à fait par hasard. Nous avons bavardé un moment. Je ne sais pas dire exactement pourquoi, mais après cette rencontre informelle, je savais qu'il serait Vincent. Sur le plateau, Melvil observe autant qu'il joue. Je le sentais très attentif aux autres personnages, à la narration, à la mise en scène. Il était avec moi, de mon côté. Peut-être parce que le personnage de Vincent est, à sa manière, lui aussi un metteur en scène. Je crois que cette idée amusait Melvil.

L'absence des parents est remarquable...

Oui, on a l'impression qu'il n'y a qu'un seul véritable adulte : le père de Marion. Il est joué par Patrick Descamps. J'aime qu'il soit une figure marquante, presque irréaliste. Ça m'amusait que le spectateur puisse le voir un moment comme une menace pour Gaspard.

Dans son face à face avec Gaspard, le père lui dit : « Tu ne l'as peut-être pas remarqué, mais Marion est plus fragile qu'elle en a l'air. » Pourtant Marion, jouée par Pauline Etienne, ne donne pas l'impression d'être si fragile.

C'est vrai. En fait elle est même très solide. Pauline Etienne a cette force naturelle que je voulais pour Marion. Et de la grâce en plus. Si Gaspard passe d'un monde à l'autre, c'est parce qu'il est pris entre Marion et Audrey. Comme deux idéaux qui s'entrechoquent dans sa tête. Et ne peuvent pas cohabiter. Le jour et la nuit. Marion, la fille lumineuse, simple, éclatante de santé et Audrey la femme mystérieuse, inaccessible, fantasmagique. Un idéal à l'épreuve de l'autre.

Et pourquoi ce titre *L'Autre Monde*??

Il désigne Black Hole mais pas seulement. J'aime l'idée qu'il désigne avec précision quelque chose de vaste et d'inconnu. Un ailleurs avec ses propres règles. Il affirme simplement que cet autre monde existe.



GILLES MARCHAND

Réalisation

2010 **L'AUTRE MONDE**
2003 **QUI A TUÉ BAMBI?**

Sélection Officielle au Festival de Cannes 2003 - Hors Compétition
Nomination au César du Meilleur Premier Film
et au César du Meilleur Espoir Féminin

Co-scénariste et conseiller artistique

2005 **LEMMING** de Dominik Moll
2000 **HARRY UN AMI QUI VOUS VEUT DU BIEN** de Dominik Moll

Nomination au César du Meilleur Scénario 2001

1999 **RESSOURCES HUMAINES** de Laurent Cantet

Nomination au César du Meilleur Scénario 2001

César du Meilleur Premier Film 2001

7 d'Or du Meilleur Scénario 2001

1997 **LES SANGUINAIRES** de Laurent Cantet

Co-scénariste

2006 **L'ÉCLAIREUR** de Djibril Glissant

2005 **L'AVION** de Cédric Kahn

2004 **FEUX ROUGES** de Cédric Kahn

2003 **BON VOYAGE** de Jean-Paul Rappeneau

Nomination au César du Meilleur Scénario 2003

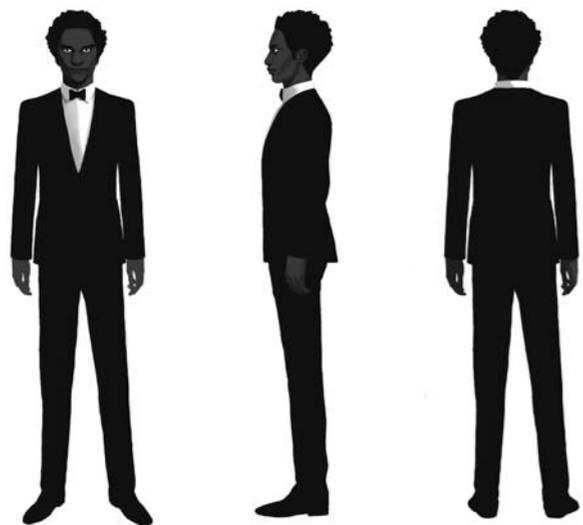
2001 **LES ÂMES CÂLINES** de Thomas Bardinet

LE LAIT DE LA TENDRESSE HUMAINE de Dominique Cabrera



GRÉGOIRE LEPRINCE-RINGUET

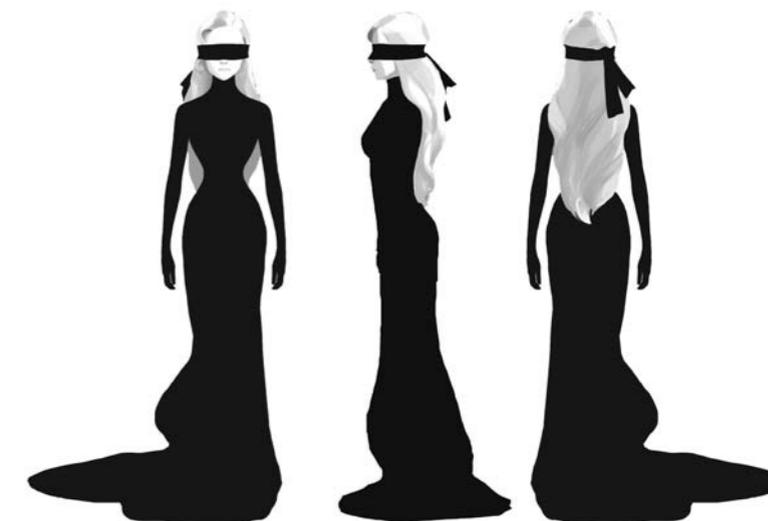
Découvert adolescent par André Téchiné, qui lui donne son premier rôle à l'écran dans *Les Égarés* (2003), Grégoire Leprince-Ringuet est aujourd'hui l'un des jeunes acteurs français les plus en vue. Il a tourné avec Christophe Honoré (*Les Chansons d'amour* - 2007, *La Belle Personne* - 2008), Nicole Garcia (*Selon Charlie* - 2006) ou encore Robert Guédiguian (*L'Armée du crime* - 2009). À 22 ans, cet ancien du chœur de l'Opéra de Paris a déjà été nommé trois fois aux César.



- 2010 **L'AUTRE MONDE** de Gilles Marchand
LA PRINCESSE DE MONTPENSIER de Bertrand Tavernier
- 2009 **DJINNS** d'Hugues Martin
- 2008 **L'ARMÉE DU CRIME** de Robert Guédiguian
RÉFRACTAIRE de Nicolas Steil
LA BELLE PERSONNE de Christophe Honoré
Nomination au César Meilleur Espoir 2009
- 2007 **LES CHANSONS D'AMOUR** de Christophe Honoré
Nomination au César du Meilleur Espoir 2007
- 2006 **LA VIE D'ARTISTE** de Marc Fitoussi
VOLEURS DE CHEVAUX de Micha Wald
- 2005 **SELON CHARLIE** de Nicole Garcia
- 2004 **FAMILLE À VENDRE** de Pavel Lounguine
- 2002 **LES ÉGARÉS** de André Téchiné
Nomination au César du Meilleur Espoir 2003

LOUISE BOURGOIN

Elle a véritablement débuté au cinéma il y a seulement deux ans : devant la caméra d'Anne Fontaine dans *La Fille de Monaco*, l'animatrice télé Louise Bourgoïn se révélait actrice. En 2010 on pourra la voir dans des rôles très différents : *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec* de Luc Besson, *Sweet Valentine* d'Emma Lucchini et *L'Autre Monde* où elle joue le rôle d'Audrey.



- 2010 **L'AUTRE MONDE** de Gilles Marchand
LES AVENTURES D'ADÈLE BLANC-SEC de Luc Besson
BLANC COMME NEIGE de Christophe Blanc
- 2009 **SWEET VALENTINE** d'Emma Lucchini
- 2008 **LA FILLE DE MONACO** d'Anne Fontaine
Nomination au César Meilleur Espoir 2009

MELVIL POUPAUD

Melvil Poupaud est né sur un plateau de cinéma ou presque. Acteur à 11 ans pour Raoul Ruiz, ils tourneront neuf films ensemble. En vingt-cinq ans et près de soixante longs métrages, il s'est construit une filmographie exigeante. La liste des auteurs avec lesquels il a travaillé est longue : Eric Rohmer, Arnaud Desplechin, les frères Wachowski, James Ivory, Jacques Doillon, François Ozon, Danièle Dubroux, Benoît Jacquot, Danielle Arbid ou Noémie Lvovsky. Il a également réalisé une dizaine de courts métrages. Melvil Poupaud incarne Vincent, le frère d'Audrey dans *L'Autre Monde*.

2010	L'AUTRE MONDE de Gilles Marchand	1996	LE JOURNAL D'UN SÉDUCTEUR de Danièle Dubroux
2009	LE REFUGE de François Ozon		CONTE D'ÉTÉ de Eric Rohmer
2008	LE CRIME EST NOTRE AFFAIRE de Pascal Thomas		TROIS VIES ET UNE SEULE MORT de Raoul Ruiz
	LUCKY LUKE de James Huth	1995	FADO MAJEUR ET MINEUR de Raoul Ruiz
2007	UN HOMME PERDU de Danièle Arbid		PÉCHÉS MORTELS de Patrick Dewolf
	UN CONTE DE NOËL de Arnaud Desplechin		ÉLISA de Jean Becker
	L'HEURE ZÉRO de Pascal Thomas		LA VIE DE MARIANNE de Benoît Jacquot
2005	LE TEMPS QUI RESTE de François Ozon		LE PLUS BEL ÂGE de Didier Haudepin
2003	LE DIVORCE de James Ivory	1994	À LA BELLE ÉTOILE de Antoine Desrosières
2002	EROS THÉRAPIE de Danièle Dubroux	1993	ARCHIPELS de Pierre Granier-Deferre
	LES SENTIMENTS de Noémie Lvovsky		LES GENS NORMAUX N'ONT RIEN
2001	SCHIMKENT HÔTEL de Charles de Meaux		D'EXCEPTIONNEL de Laurence Ferreira-Barbosa
2000	LA CHAMBRE OBSCURE		<i>Nommé pour le César du Meilleur Espoir Masculin 1994</i>
	de Marie Christine Questerber	1992	L'AMANT de Jean-Jacques Annaud
	LA RACINE DU CŒUR de Paolo Rocha	1989	LA FILLE DE QUINZE ANS
	LE TRÉSOR DES PIRATES de Raoul Ruiz		de Jacques Doillon
	REINES D'UN JOUR de Marion Vernoux		<i>Nommé pour le César du Meilleur Espoir Masculin</i>
1999	LE TEMPS RETROUVÉ de Raoul Ruiz	1985	L'ÉVEIL DU PONT DE L'ALMA de Raoul Ruiz
1998	LES KIDNAPPEURS de Graham Guit		DANS UN MIROIR de Raoul Ruiz
1997	LE CIEL EST À NOUS de Graham Guit		L'ÎLE AU TRÉSOR de Raoul Ruiz
	GÉNÉALOGIES D'UN CRIME de Raoul Ruiz	1983	LA VILLE DES PIRATES de Raoul Ruiz

PAULINE ETIENNE

Pauline Etienne a 18 ans quand elle joue dans *Élève libre* de Joachim Lafosse. Dès le film suivant, *Le Bel Âge*, elle tient le rôle principal et donne la réplique à Michel Piccoli. *Qu'un seul tienne et les autres suivront* de Léa Fehner, lui a permis de remporter le Prix Lumière du Meilleur Espoir Féminin et l'Étoile d'or de la presse de la révélation féminine en 2010. Elle a également été nommée pour le César du Meilleur Espoir Féminin pour ce film. Pauline Etienne est Marion, la petite amie de Gaspard dans *L'Autre Monde*.

2010	L'AUTRE MONDE de Gilles Marchand
2009	LE BEL ÂGE de Laurent Perreau
	QU'UN SEUL TIENNE ET LES AUTRES SUIVRONT de Léa Fehner
	<i>Nomination au César Meilleur Espoir 2010</i>
	ÉLÈVE LIBRE de Joachim Lafosse



LISTE ARTISTIQUE

Gaspard
Audrey
Vincent
Marion
Yann
Ludo
le père de Marion
le petit frère
Dragon
Samos
le patron du cyber café

Et dans BLACK HOLE
Sam
Gordon

Grégoire Leprince-Ringuet
Louise Bourgoïn
Melvil Poupaud
Pauline Etienne
Pierre Niney
Ali Marhyar
Patrick Descamps
Pierre Vittet
Swann Arlaud
Francesco Merenda
Mohamed Diakite

Moon Daily
Laurent Lacotte
& Grégoire Leprince-Ringuet



LISTE TECHNIQUE

Réalisation
Scénario
Production

Co-Production

Image

Conseiller à la mise en scène

Casting

Montage image

Musique

Superviseur musique

Son

Décors

Costumes

1^{ère} assistante réalisation

Et pour **BLACK HOLE**

Réalisation

Création des personnages

Chef décorateur

Storyboard et design décor

Concepteur urbanisme

Superviseur general (WFX)

Une coproduction Haut et Court - Versus production - France 2 Cinéma - RTBF (Télévision belge) - Fortis Film Fund - Avec la participation de Canal + France Télévisions - CinéCinéma - Memento Films International - France Télévisions Distribution. En association avec Sofica Coficup - un fonds Backup Films - Sofica Soficinéma 5 - Touscoprod. Avec le soutien de La Région Provence Alpes Côte d'Azur. En partenariat avec le CNC. Tax Shelter du Gouvernement Fédéral Belge Département - Tax Shelter du Pôle Image de Liège Inver Invest-Tax Shelter ING Invest de Tax Shelter Productions-Avec la participation de la Région Wallonne. Avec l'aide du Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel de la Communauté française de Belgique et des Télédistributeurs wallons.

Développé avec le soutien du Programme Media de l'Union Européenne, CNC, Cofinova 2. Une distribution Haut et Court.

© 2010 Haut et Court - Versus Production - France 2 Cinéma - RTBF / Crédit Photo : © Marcel Hartmann.

Crédit Photos : © Haut et Court / Marcel Hartmann (photos pages : 9, 13, 20, 21, 25, 26 & 31) • Crédits Dessin : © Haut et Court / Bertrand Gatignol (dessins pages : 32, 33 & 35).

Gilles Marchand
Gilles Marchand & Dominik Moll
Carole Scotta & Caroline Benjo
Simon Arnal & Barbara Letellier
Jacques- Henri & Olivier Bronckart
Céline Bozon
Dominik Moll
Constance Demontoy & Emmanuelle Prevost
Nelly Quettier
Anthony Gonzales & Emmanuel d'Orlando
Olivier Bertrand
Gérard Hardy & Philippe Baudhuin
& Pierre Mertens
Jérémie Sfez
Joana George Rossi
Rafaèle Ravinet Virbel

Djibril Glissant
Bertrand Gatignol
Arnaud Baudry
Gautier Garin
Mitia Claisse
Nicolas Rey

