



**CINÉMA[s]
LE FRANCE**

www.abc-lefrance.com

RENAISSANCE DE CHRISTIAN VOLCKMAN

© ONYX FILMS / MILLIMAGES / LUXANIMATION / TIMEFIRM LTD / FRANCE 2 CINEMA

FICHE TECHNIQUE

FRANCE - 2004 - 1h45

Réalisateur :
Christian Volckman

Scénario :
Alexandre De La Patelliere
& Matthieu Delaporte

Concept visuel original :
Marc Miance

Montage :
Pascal Tosi

Musique :
Nicholas Dodd

avec les voix de :
Patrick Floersheim
(Karas Robert DAUNEY)
Laura Blanc
(Bislane Crystal SHEPERD-CROSS)
Virginie Mery
(Ilona Isabelle VAN WAES)
Gabriel Ledoze
(Dellenbach Max HAYTER)
Marc Cassot
(Muller Marco Lorenzini)
Bruno Choel
(Amiel Jérôme CAUSSE)
Marc Alfos
(Farfella Jean-François WOLFF)



SYNOPSIS

2054. Dans un Paris labyrinthique où chaque fait et geste est contrôlé et filmé, Ilona Tasuiev, jeune scientifique jalouée par tous pour sa beauté et son intelligence, est kidnappée. Avalon, l'entreprise qui l'emploie fait pression sur Karas, policier controversé, spécialisé dans les affaires d'enlèvement, pour retrouver au plus vite la disparue. Karas sent rapidement une présence dans son sillage. Il n'est pas seul sur les traces d'Ilona et ses poursuivants semblent prêts à tout pour le devancer. Retrouver Ilona devient vital : la jeune femme est l'enjeu d'une guerre occulte qui la dépasse. Elle est la clef d'un protocole mettant en cause le futur du genre humain. Le protocole Renaissance...



CRITIQUE

Cela fait du bien que les Français ont de la suite dans les idées et qu'ils tiennent la dragée haute aux Américains, spécialistes du genre. Mais c'est normal dans la mesure où beaucoup de nos concitoyens travaillent à Los Angeles dans les studios Dreamworks, Disney ou bien encore Pixar. C'est peut-être aussi la raison pour laquelle le graphisme de **Renaissance** vous rappellera celui du film **Sin City** avec un dessin en motion capture (on capture les images et les mouvements directement sur de vrais acteurs qui jouent sur un fond bleu) et en noir et blanc, ainsi qu'une musique très similaire. Au début, cet aperçu vous gênera peut-être mais au bout de quelques minutes, vous vous habituerez à ce graphisme high-tech et vous vous laisserez entraîner dans un Paris futuriste. (...) L'histoire peut paraître classique mais le déroulement, lui, vous révélera quelques surprises et surtout vous serez complètement pris par la motion picture. Le rendu graphique est totalement incroyable tout comme les expressions faciales. On retrouve également une ambiance particulière que l'on avait pu voir dans le film **Blade Runner** de Ridley Scott et avec Harrison Ford.

Quand la très bonne science-fiction rejoint la très bonne animation, c'est forcément... français !
Christian Volckman : «*Cette technologie est formidable car elle nous permet d'envisager des choses qui ne seraient pas possibles*

autrement. Si j'avais dû tourner Renaissance en prises de vues réelles avec de véritables décors, le film aurait coûté 200 millions d'euros. Ici nous avons une centaine de personnages, 90 lieux, une course-poursuite dans Paris. Cela aurait été impossible à réaliser sans la motion capture et la 3D.

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

Aurélia Mounier

www.commeaucinema.fr

(...) Ce «dessin animé» pour adultes, atypique dans le paysage de l'animation française, est aussi une prouesse technologique. Fondus dans un somptueux noir et blanc, 3D et dessin traditionnel se mêlent : étrange effet de réalité produit par la technique de motion capture, qui enregistre et reproduit les mouvements de vrais comédiens. Dans cet univers clair-obscur, qui rap-

pelle aussi le trait et l'ambiance des BD de Frank Miller (*Sin City*), un flic viril, opiniâtre et bourru, bref, l'habituel héros de polar, recherche une jeune scientifique surdouée. Qui l'a enlevée ? Sur fond de problèmes bioéthiques, le récit décline des archétypes : le «desperado» seul contre tous, la vamp mystérieuse, le consortium omnipotent et ses secrets... C'est sans doute le point faible du film. Linéaire et sans surprise, cette histoire, aux thèmes récurrents dans la SF - les dangers de la science et autres menaces millénaristes high-tech -, n'est pas vraiment à la mesure de la créativité déployée dans les images. Qu'importe : dans sa miroitante et inédite beauté, dans la poésie trouble de chacun de ses plans, **Renaissance** ouvre sur d'autres mystères.

Cécile Mury

Télérama n°2931 - 18 mars 2006

CE QU'EN DIT LA PRESSE

A Nous Paris - n°303

Fabien Menguy

(...) **Renaissance** mériterait déjà le détour rien que pour son aspect visuel hors du commun. Mais côté histoire, le scénario aussi mérite le coup d'œil.

Studio - n°221

On l'aura compris, **Renaissance** est une merveille d'animation et de cinéma.



L'écran fantastique - n°263

Bernard Médioni

(...) L'émotion peine à se frayer un chemin, malgré la force indéniable de l'épilogue. Néanmoins, (...) le coup d'essai du réalisateur n'en comble pas moins toutes les attentes.

Mad Movies - n°184

Julien Dupuy

Un pari artistique et technique hallucinant, que même un scénario limite ne parvient pas à plomber...

Métro

Renaissance marque un tournant dans l'histoire de l'animation, (...) le film est d'un réalisme impressionnant.

Ouest France

Mais l'entreprise ne se réduit pas à une seule stupéfiante recherche technique et esthétique. Nourris de références et de nostalgie, les auteurs cultivent la belle tradition du film noir.

Libération - Didier Peron

(...) Visuellement impressionnant (...). (...) Les références de Volckman s'explicitent à chaque plan, entre cinéphilie classique (le premier Lang, Welles) et cinéma contemporain (...). Mais (...) **Renaissance** pêche terriblement par son scénario.

Positif - n°541

Eithne O'Neill

Film d'anticipation, brillant feu d'artifice, il s'insère dans la lignée du film noir à connotation apocalyptique.

Le Figaro

Au menu : courses-poursuites, manipulation génétique et quête de l'éternité. Christian Volckman multiplie les références, autant de clins d'œil à la littérature, au cinéma, à la BD (...).

Zurban - n°290

Addison de Witt

Seule réserve, les voix et les dialogues assez stéréotypés qui évoquent un film (mal) postsynchronisé.

L'Humanité - Vincent Ostria

(...) Ce dessin animé en noir et blanc est indéniablement une merveille (...), le film perd de son mystère dès qu'il se met à fictionner.

Paris Match - n°2965

(...) Un monde unique, à la frontière du «live» et de la bande dessinée, conçu par une équipe de surdoués.

TéléCinéObs

(...) Ce film noir constitue un jalon incontournable du genre en s'adressant à un public a priori plus mûr que celui ciblé traditionnellement par le dessin animé.

Crossroads - n°41

Mathieu Beaudou

(...) Le résultat graphique et esthétique est saisissant. (...) De belles références pourtant ici mal digérées.

Rolling Stone Magazine - n°38

Grégory Alexandre

Un pari visuel ébouriffant de

beauté (...) mais qui a juste oublié de raconter une histoire à la hauteur de ses ambitions.

20 Minutes

(...) La richesse visuelle de l'univers en noir et blanc de Volckman fait regretter un scénario sans originalité.

Le Monde - Thomas Sotinel

Si les décors impressionnent, les habitants déçoivent : ils sont mus par le plus classique des scénarios (...) et énoncent les plus écoulées des répliques (...).

Figaroscope - Emmanuèle Frois

Si les thèmes ne sont pas nouveaux - comme celui de la manipulation génétique -, on est subjugué par cet univers très cinématographique, aux références multiples (...).

L'Express - n°2854

On admire les performances techniques, les décors, les perspectives, la maestria. Mais on se lasse.

Le Point - n°1748

Olivier De Bruyn

Les amateurs d'expériences spectaculaires du type **Sin City** seront peut-être séduits, les autres risquent de ne pas suivre.



PROPOS DU RÉALISATEUR

«Je leur ai tout de suite dit que j'étais intéressé par le principe d'un tel film. Nous avons tenu à écrire une histoire qui ferait corps intimement avec le noir et blanc. J'ai fait plein de dessins couplés à toute une série de propositions visuelles pour qu'Alexandre et Matthieu puissent travailler. J'avais en tête une série d'images qui allait servir de fil conducteur : une architecture qui écrase l'homme, un principe de labyrinthe, la thématique du double. Il s'agissait alors de trouver un grand thème, presque mythologique, qui donne tout son sens à l'univers, qui permette au spectateur d'être complètement emporté. Nous voulions dépasser la technologie, l'animation, le noir et blanc. Créer un monde autonome et construit qu'on accepte comme tel, et une histoire qui permette l'identification.» «Thriller d'anticipation, **Renaissance** se trouve à la croisée de plusieurs genres. En cela, il est représentatif de notre génération nourrie d'influences très diverses, mêlant les chefs-d'œuvre de l'humanité à la pop-culture. Notre chance de départ a été que Marc, Matthieu, Alexandre et moi venons d'univers très différents. Cette richesse nous a d'ailleurs permis de beaucoup nous engueuler ! Nous avons parlé tout à l'heure des romanciers américains, on pourrait également citer Frank Miller, et son esthétique monochrome déployée dans sa fameuse série *Sin City*, les univers de Moebius, Bilal, des

films comme **Akira**, **Ghost in the Shell**, **Tron**, **Blade Runner**, **Minority Report**, ou **Gattaca** pour son rétro-futurisme flamboyant. Mais également, et cela dès le début, des référents cinématographiques plus lointains, avec bien entendu Hitchcock, mais aussi : **Le Cabinet du Dr. Caligari**, **Metropolis**, **M le Maudit** de Fritz Lang qui porte encore les traces de l'expressionnisme. Je voulais que l'univers, dans son ensemble, reflète l'état intérieur des personnages. J'avais le sentiment que la technologie me permettrait de réaliser un film moderne renouant avec les obsessions cinématographiques du muet. L'idée avec le noir et blanc était de revenir aux sources du cinéma, dans son aspect brut, sensitif, primal.»

Dossier de presse

BIOGRAPHIE

Avec des études secondaires aux États-Unis et un diplôme de l'École supérieure d'arts graphiques, Christian Volckman est un réalisateur dont le travail est imprégné de son œuvre de peintre, de graphiste et de photographe. Il réalise son premier court métrage, **Le Cobaye**, lors de sa dernière année de cours en 1994. Il poursuit avec deux vidéoclips : **Le jardinier dort** pour Charlélie Couture et **Paris sur mer** pour Love Bizarre (1996). Il est, en 1998, le créateur de **Maaz**, personnage réel et imaginaire, qui remporte 32 prix dans différents festivals et une

nomination aux Oscar en 2002. En 2004, il réalise son premier long métrage, présenté au Festival de Cannes. Son style se reconnaît dès les premiers plans par des couleurs chaudes et angoissantes, un sens du rythme subtil et une attention maniaque à chaque détail. Christian Volckman est surtout le jeune cinéaste des nouvelles images. Il fait appel aux nouvelles technologies et les maîtrise parfaitement. Il n'utilise pas les effets spéciaux dans le but de mystifier la réalité, mais les intègre dans un univers artistique.

www.annecy.org

FILMOGRAPHIE

Courts métrages :

Le Cobaye	1994
Maaz	1996

Vidéoclips :

Le jardinier dort	1994
Paris sur mer	

Long métrage :

Renaissance	2004
--------------------	------

Documents disponibles au France

Revue de presse importante
Positif n°541
Cahiers du cinéma n°511
CinéLive n°84