



## Le PROJET ADN

### Donner aux comédiens le contrôle de leur doublure numérique

La technologie met aujourd'hui à portée de main la possibilité de reproduire en images de synthèse l'apparence et les gestes d'une personne de façon indiscernable.

Dans les prochaines années, il est inéluctable que le cinéma et la publicité feront de cette technologie une utilisation croissante, pour des besoins déjà identifiés (cascades, effets spéciaux) ou nouveaux (indisponibilités des comédiens, post-synchro image, ...), voire pour des applications beaucoup plus opportunistes, induites par cette offre nouvelle.

ADN propose dès aujourd'hui un encadrement de l'usage de cette technologie, afin d'assurer que cette représentation restera sous le contrôle des comédiens ou des personnalités concernées, et ne trahira pas leur image.

### Rendre une technologie très innovante accessible aux productions françaises

Le cinéma et la publicité ont une longue pratique de l'emploi de doublures.

Parallèlement, les effets visuels font une utilisation croissante de personnages virtuels pour des cascades ou des scènes de foule.

Tant qu'elle était circonscrite à des personnages anonymes et/ou vus à distance respectable, cette utilisation ne posait pas de problème. Elle était mise en œuvre en bout de chaîne, lors de la post-production du film, sans qu'il y ait besoin de l'aval des acteurs sur la représentation de leur image et de leurs gestes à l'écran.

Mais l'évolution des techniques d'images de synthèse, démontrée par « L'Étrange histoire de Benjamin Button » et « Avatar », est telle que la doublure virtuelle de comédiens en gros plan est devenue possible.

Dans le mode de fabrication actuel, ces techniques sont réservées aux très grosses productions.

Les doubles numériques d'acteurs sont mis en œuvre pour un film particulier, conçus au cas par cas, sans nécessité de les réutiliser entre différentes productions pour en abaisser le coût.

Nous proposons un processus inédit pour rendre l'usage de Doublures Numériques de comédiens et de personnalités accessible aux productions plus modestes des marchés européens, ou aux cinématographies émergentes.

### Le processus en 3 étapes que nous proposons :

**Pré-production** (étape pouvant être indépendante de tout projet de film) :

Dans un premier temps, nous créons la Doublure Numérique du comédien, en lui garantissant la parfaite reproduction de son apparence.

Cette Doublure Numérique, sous forme de données informatiques, va être conservée jusqu'à son emploi dans une production.

Cette première étape peut se décider par le comédien lui-même et son agent, en dehors de toute production.

**Production** (étape rentrant dans le cadre d'une production de film)

Lorsqu'une production de film nécessite la mise en œuvre d'une Doublure Numérique\* :

ADN adapte la doublure au personnage du film (costumes, coiffures, maquillages, si nécessaire modifications de morphologie : corpulence, rajeunissement/vieillesse, handicap, voire chimérisation).

AND conduit la captation du jeu du comédien pour les scènes à truquer ("motion capture"), et applique cette interprétation à la Doublure Numérique.

Ces prestations seront facturées directement par ADN à la Production du film.

Mais chaque production ne paiera que l'usage qu'elle aura fait de la doublure numérique.

**Post-production**

La Doublure animée fournie par ADN pourra ensuite être intégrée dans les plans à truquer par le prestataire d'effets visuels choisi par la production du film.

---

\* Cas d'utilisation les plus fréquents : cascades, aptitudes particulières (instruments de musique, disciplines sportives,...), indisponibilité du comédien ou incapacité à être sur le plateau, évolutions/retouches de script après le tournage, etc...