



CULTURE  
PRODUCTION

## *Les Enfants d'École*

*P.Christin, J.C. Mézières, D.Sciamma*

Projet de Dessin Animé

*Série 26x26mn*

*Ce projet a reçu le soutien du programme Cartoon 97*



# *Les Enfants d'Eole*

## *Producteur*

Culture Production  
24 rue de Dunkerque  
75010 Paris  
Tel : (33) 01 48 74 12 25

## *Textes*

Pierre Christin

Dominique Sciamma

## *Illustrations*

*Recherche Personnages*  
Jean-Claude Mézières

*Recherche Décors*  
Daniel Cacouault

Remerciements à Bibo Films



## *Les Enfants d'Eole : Le Concept*

### **Un Monde à Part**

- *Une communauté de scientifiques*
- *Un petit garçon*
- *Un étrange compagnon*
- *Une si belle planète*
- *Une menace permanente : Le VORTEX*
- *Un panthéon de vents étranges*
- *Une faune et une flore originales*

### **Thèmes et Enjeux**

- *Principes Dramatiques*
- *Intention*
- *Démarche Narrative*

### **Quelques Personnages**

- *Les Libéraux*
- *Les Ecologues*
- *les Parents de Théo*
- *Les Enfants*

### **Quelques Synopses**

- *L'Arbre de Vie*
- *Les Petits Rats Siffleurs*
- *Du Rhum et du Rhume*
- *Vive les Vents, Vive les Vents d'Eole !*

### **Le Projet**

- *Une Série de 26x26 mn*
- *La Cible*
- *Les Techniques*
- *Un Thème Universel*
- *Un Concept International*

### **Les Auteurs**

- *Pierre Christin*
- *Jean-Claude Mézières*
- *Dominique Sciamma*

### **Le Producteur**

- *Culture Production*



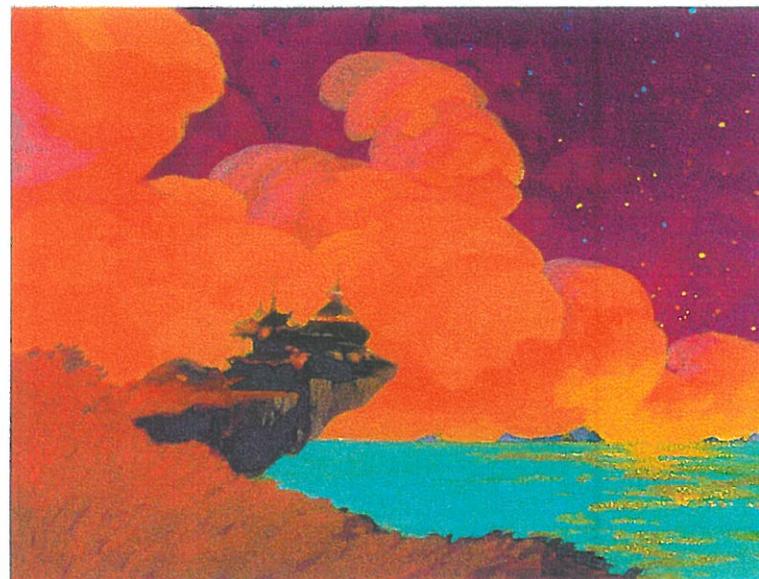
## Un Monde à Part

### *Une communauté de scientifiques*

Sur Eole, planète paradisiaque - sauf quand le vent s'y déchaîne, ce qui a valu son nom à la planète - vit une petite communauté d'envoyés Terriens.

Cette communauté, pluri-ethnique, est composée d'ingénieurs - chargés d'étudier l'exploitation des richesses de la planète - et d'écologues - qui doivent s'assurer que ces richesses seront exploitées sans dégâts écologiques. Ils sont accompagnés de leurs conjoints et enfants.

Une cinquantaine de personnes vit dans la base, village de technicité sur cette planète sauvage : une centrale d'énergie (éolienne évidemment), un port aérien avec ses ailes volantes, ses dirigeables, ses ballons (Sur Eole, tout transport s'effectue à l'aide du vent), des laboratoires, une école, des habitations individuelles.



Complètement autonome, le seul contact d'Eole avec la Terre est assuré par un gigantesque cargo automatique, qui ravitaille la communauté tous les 3 mois et remporte l'ensemble des découvertes et résultats de l'exploitation de la planète.



## Un petit garçon

Au sein de cette communauté, vit un petit garçon d'une dizaine d'années : THÉO. Il a la vie d'un petit garçon d'aujourd'hui: il rechigne à se réveiller pour aller à l'école, il se bagarre avec ses copains et s'amuse avec ses copines, il regarde la télé, etc ...



Il a cependant des jeux et des distractions très particuliers, tel le BUMP-BALL, qui se joue en apesanteur dans une salle sphérique et capitonnée; ou encore des jeux interactifs de réalité virtuelle. Une de ses plus simple joie est de parcourir la planète à bord des ailes volantes du village.

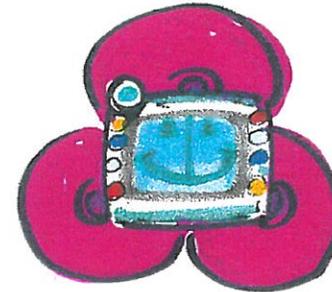
## Un étrange compagnon

Théo a un compagnon électronique : CHARLIE.

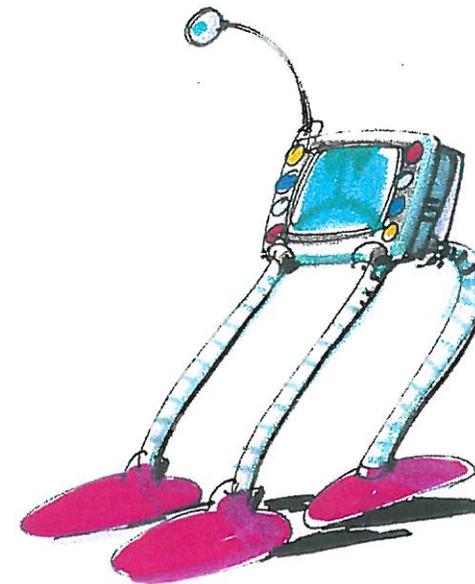
Tour à tour partenaire, tuteur, ou ordinateur, Charlie accompagne Théo partout. Il est son Jiminy Cricket artificiel. Il entend, voit, sent, parle. Dans les instants d'intenses réflexions ou d'émotions, Charlie palpite de lumières multicolores.



Conçu par le père de Théo - bricoleur de génie - Charlie a un défaut de fabrication : il est conscient ! Théo est le seul à le savoir. C'est un secret entre lui et Charlie



De petite taille, cet ami mécatronique - mi-poupée, mi-ordinateur - est doté de 3 bras extensibles dont il peut se servir pour se déplacer, saisir des objets. Il peut aussi se mouvoir dans les airs. Mais la plupart du temps, il se complait sur l'épaule de son maître

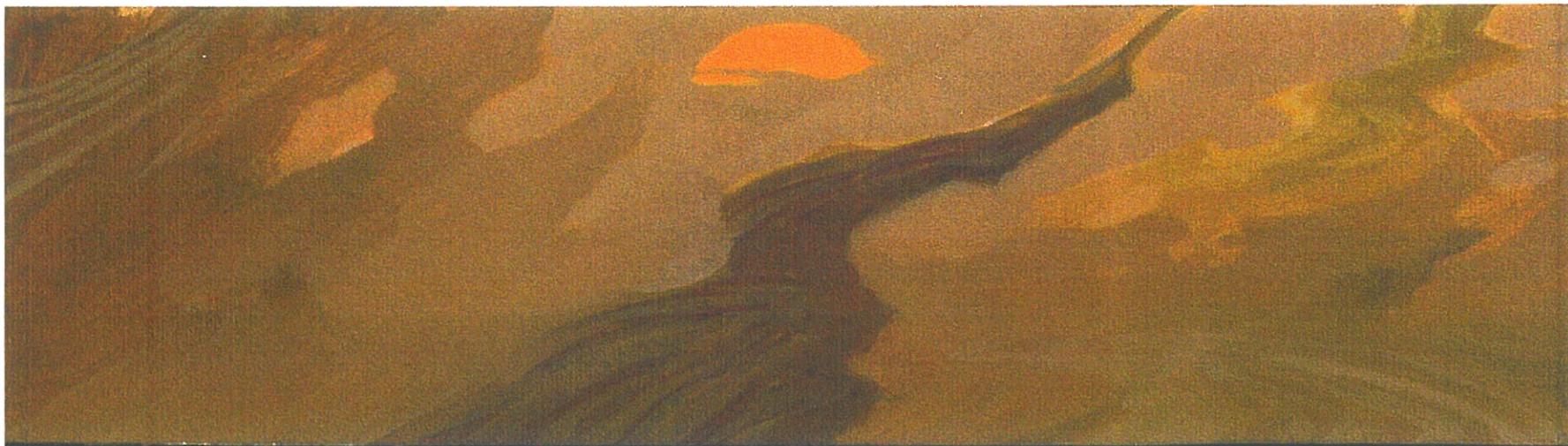


## *Une si belle planète*

La planète doit son nom aux terrifiantes tempêtes qui parcourent sa surface.

Typhons, tornades et trombes géantes mettent régulièrement à mal une harmonie fragile.

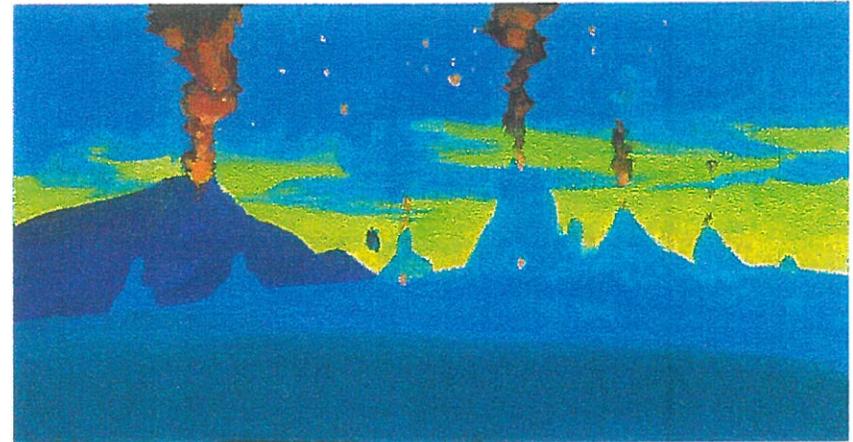
Sur leurs passages, les océans engendrent des vagues monstrueuses qui ravagent les côtes, les sables du désert s'animent violemment et sculptent à leur guise les plus dures montagnes



### *Une menace permanente : Le VORTEX*

Ces manifestations sont causées par un vortex permanent, qui se déplace selon des itinéraires mystérieux. Il est l'objet de beaucoup d'attention de la part de la communauté, qui doit à la fois l'exploiter, et s'en protéger.

Chacun, dans la communauté a un rôle à jouer par rapport au Vortex : le mathématicien doit prévoir ses déplacements, la météorologue étudie ses comportements, les ingénieurs conçoivent les instruments pour le sonder, le patron de la flotte conduit les missions d'exploration, etc...



### *Un panthéon de vents étranges et porteurs de richesses*



Le Vortex est le père d'une famille extraordinaire de vents, souvent, aux personnalités fantastiques : simoun de couleurs, sirocco liquides, mistral de cristaux, tramontane argentée, ils sont une véritable aubaine pour les libéraux de la communauté :

Vents de parfums (essence rares à capter), vents de métaux rares (à recueillir), vents de pigments (couleurs et poisons à distiller), vents de micro-organismes (médicaments), ils sont en effet porteurs de richesses insoupçonnées.

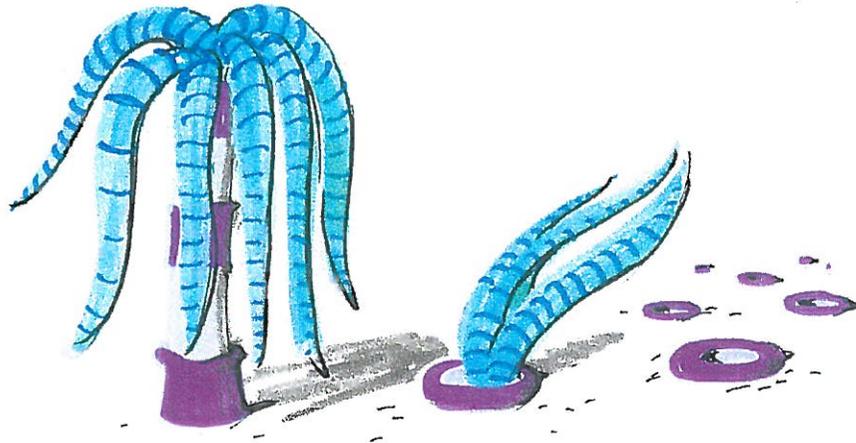


## Une faune et une flore originale

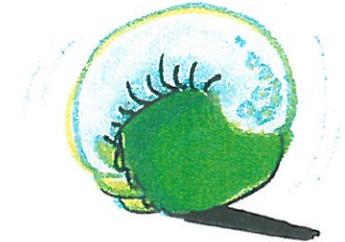
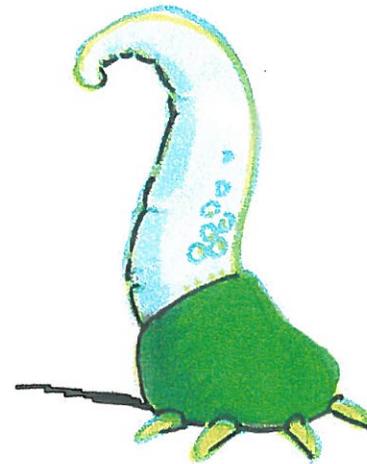
La faune d'Eole, comme sa flore, ont appris à s'adapter à tous ces vents. Ainsi le « GRIFFON » : étrange animal aux griffes puissantes qui s'incrument sur n'importe quel support dès que le vent se lève.



Où encore les « SAULES PEUREUX » arbres rétractiles prêts à s'enfouir dès les premières rafales.

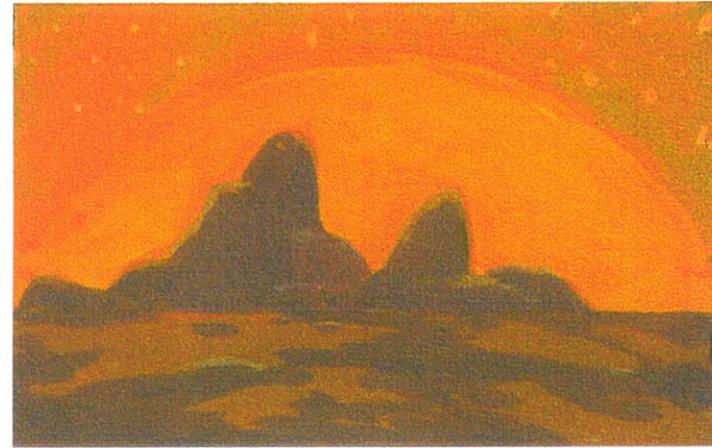
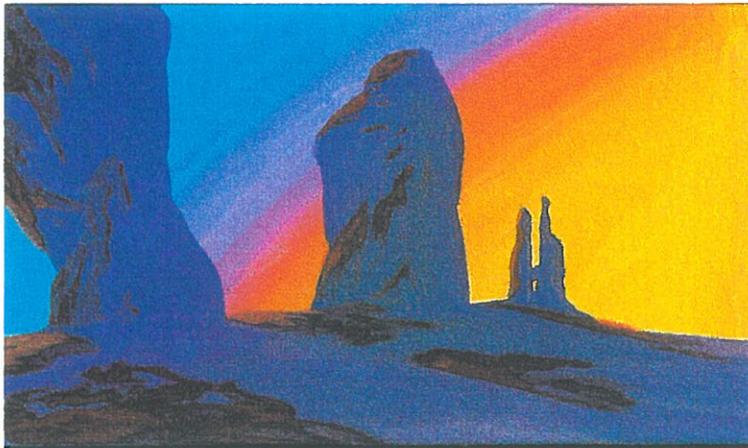


Plus amusants, les « CHAMBOULES-TOUT », insectes paresseux géants, incapables de se déplacer, à la carapace dure comme de l'acier, et qui se mettent en boule pour se laisser ensuite emporter au hasard des tornades. Il ne fait pas bon se trouver alors sur leur chemin !



Autre joyau d'Eole, une ceinture d'astéroïdes entoure la planète. Elle donne aux nuits d'Eole, une luminosité et des couleurs exceptionnelles.

Elle représente cependant une barrière qui rend les communications avec la terre très difficiles.



### *Petite précision sur le Bump-Ball*

C'est le jeu préféré des enfants d'Eole. Dans une salle complètement sphérique et capitonnée, deux équipes s'affrontent en apesanteur. Entre le football américain, le basket et le flipper, ce jeu sans ballon consiste à envoyer le maximum de joueurs de l'équipe adverse à des places très précises sur la sphère, où ils se trouvent alors piégés. Pour corser le tout, la surface de la sphère est parsemée de Bumpers qui renvoient violemment les joueurs quand ceux-ci les touchent. Toute la difficulté du jeu consiste alors à maîtriser ses réactions en apesanteur, en étant à la fois joueur et ballon.





## **Thèmes et Enjeux**

### *Principes Dramatiques*

Les héros de la série sont THÉO et CHARLIE. Leurs aventures seront épiques, ou simplement domestiques.

Les aventures épiques seront de natures écologiques : Théo et Charlie sont les véritables médiateurs de la planète, qu'ils chercheront à protéger de la bêtise, des intérêts, ou de l'indifférence d'une communauté de techniciens. Ils seront souvent aidés par les autres enfants, et appuyés par certains des adultes. Chaque menace et sa solution pourra constituer le coeur de ces épisodes épiques.

Les aventures domestiques s'attarderont plus sur la vie de la base, les jeux des enfants, ou se concentrera sur tel ou tel personnage. Ces aventures, drôles ou dramatiques apporteront de la densité et de la véracité à l'univers de la série.

Autour de Théo et Charlie, une galerie de personnages secondaires assez typés assurera la pérenité de l'univers narratif : Ces personnages appartiendront à deux communautés différentes :

- celles des ADULTES d'abord : un ingénieur sans imagination, un médecin poète, ou un baroudeur barbu au cœur tendre.
- Celles des ENFANTS ensuite : une petite teigne (et rival de Théo), la petite copine de Théo - douce et mesurée,

La communauté étant isolée - et petite - les situations auront souvent la structure d'un huis-clos, mais dans un espace pourtant sans limite.

### *Intention*

L'intention est de valoriser la notion d'équilibre.

Equilibre entre industrie et nature, entre libéraux et planificateurs, entre insouciance de l'enfance et responsabilité de l'adulte, mais aussi entre les parents de Théo puisque son père appartient au clan des libéraux et sa mère à celui des planificateurs. THÉO ET CHARLIE SERONT LES CHAMPIONS DE CET ÉQUILIBRE.

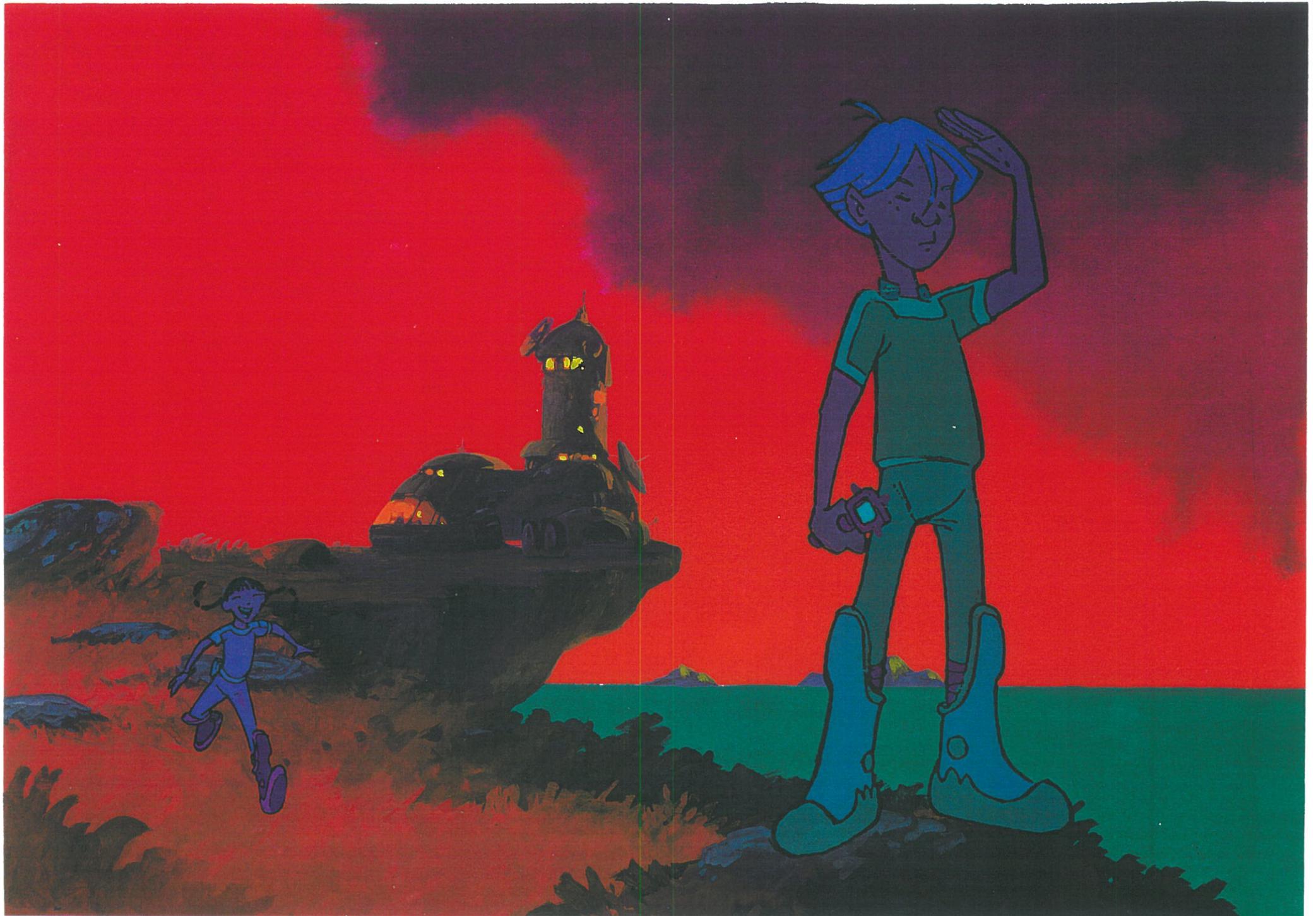


## *Démarche Narrative*

L'univers, tel qu'il est décrit explicitement (et de manière condensée !) dans ce document, sera construit et structuré au fil des épisodes. Il s'agit d'en installer petit à petit les personnages, les forces, les règles, et l'histoire.

Un telle démarche, légère et didactique, facilitera la mise en place des différents niveaux de lecture de la série, permettant à chacun des segments de la cible visé d'en apprécier « sa part ».





## Quelques personnages

### *Les Libéraux :*



### *Professeur Amadeus*

Responsable scientifique de la communauté. Physicien Nucléaire. D'un caractère aride, dépourvu de toute imagination. Il est l'un des plus durs partisans de la mise en coupe systématique de la planète. Marié, sa femme est resté sur Terre, il est accompagné de son fils JACKOMALZO.

### *Ingénieur Coke*

Spécialiste de l'exploitation minière. Il rêve de transformer Eole en fromage. Très nostalgique, il s'est reconstitué sur Eole un petit univers bourgeois, une maison genre Sam'Suffit, dont il bichonne le gazon, qu'il a orné de petits nains ridicules.





## Docteur Virago

C'est une belle et dure jeune femme noire.

Célibataire, elle est la cible de bien des convoitises masculines.

Zoologue, elle cherche à exploiter la faune de la planète à des fins productives.

Indépendante, voire égoïste, elle ne pense a priori qu'à elle et à sa carrière.

Elle a des relations difficiles avec les enfants sur lesquels ses charmes n'ont pas de prise.



## Les Ecologues



### Professeur Cantor

Mathématicien.

Pur esprit, se complait dans les abstractions les plus complexes sans toutefois bien comprendre le monde qui l'entoure. C'est un compagnon agréable. Distract maladif, il est toujours habillé n'importe comment.

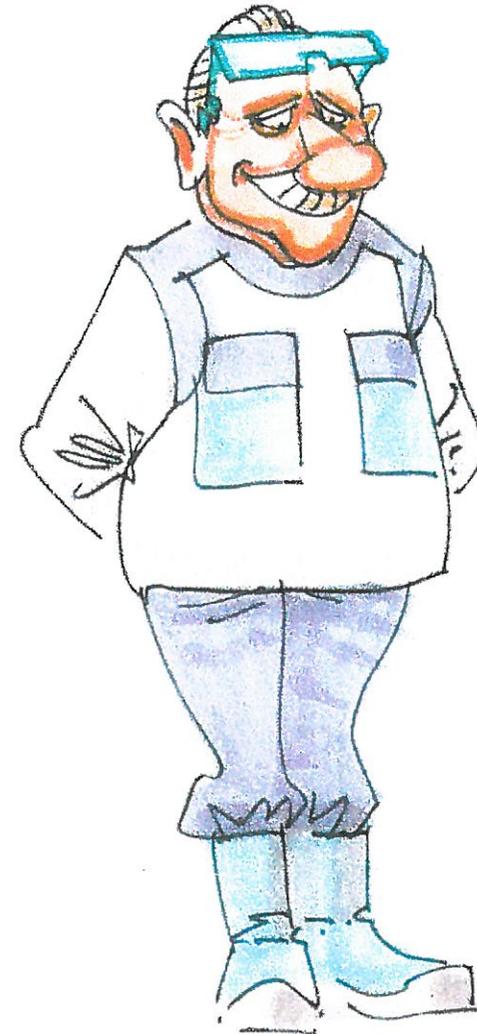
Toujours en train de construire des édifices mathématiques, des calculettes plein les poches, il ne se sépare jamais de son précieux crayon ectoplasmique, qui lui permet de tracer ces formules dans le vide.

Une fois écrites, les formules le suivent dans ses déplacements, ce qui est fort utile, quand il y a du vent.



## *Docteur Paulus*

Médecin de la communauté. Vieil homme malicieux. Veuf. Il est un des grands amis des enfants dont il voudrait partager les rêves. Champêtre, il préfère vivre dans une tente à la lisière de la base. Optimiste de nature, il rechigne à fournir un quelconque traitement. Pour lui, tout va très bien, et personne n'est jamais malade. Il a sur le nez des lunettes très spéciales, qui se relèvent toutes seules pour se placer sur son front.





## Captain Karakoudj

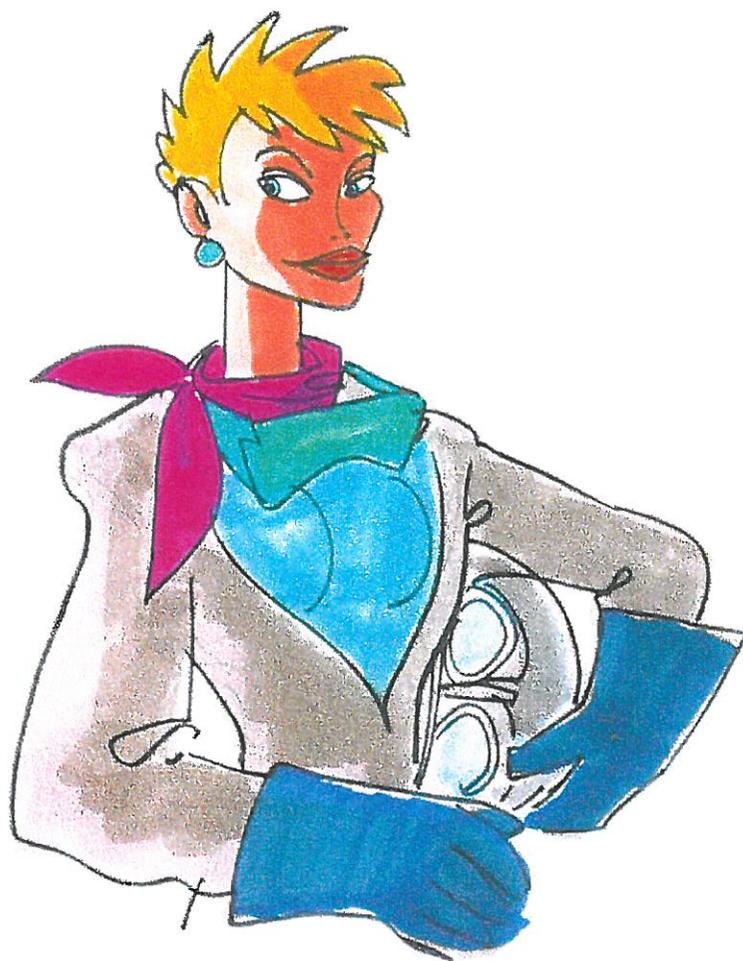
Pilote. Responsable de la flotte de la communauté. Baroudeur des étoiles, sa connaissance de multiples mondes en fait une encyclopédie vivante. Ses colères sont homériques. Indépendant, il s'est construit une maison dans un arbre gigantesque. Il est souvent assoupi dans un hamac tendu dans ses hautes branches.



## Les Parents de Théo

### *Thétis*

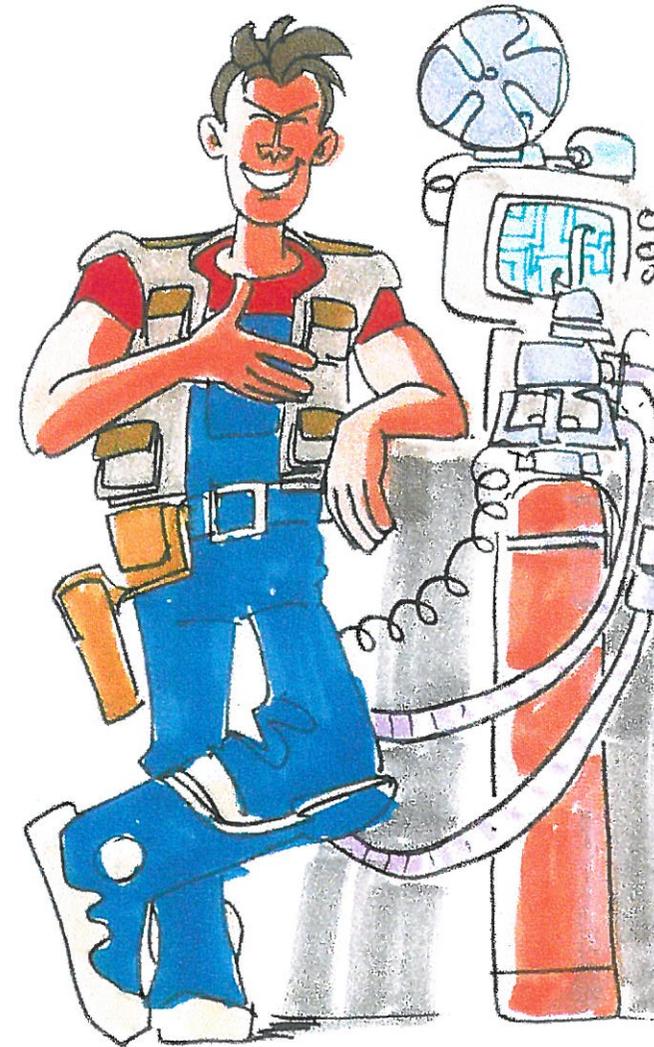
Mère de Théo. Météorologue, spécialiste des vents. Souvent absente, elle arpente la planète à la poursuite des tempêtes d'Eole - et du vortex en particulier -, qu'elle étudie. Quand elle rentre à la maison, elle s'entête à vouloir se faire pardonner ses absences en faisant la cuisine à son fils et son mari, à leur grand dam. Sa tenue de protection est particulièrement épaisse, mais en dessous, elle est charmante.



## Itah

Père de Théo. Il est le responsable de toute la logistique de la base. Bricoleur de génie, il n'a pas son pareil pour inventer en quelques secondes le truc qui marche quand on en a besoin.

Il a toujours plein d'outils dans les nombreuses poches de son inséparable gilet. Son ingéniosité sera souvent mise à contribution par Théo, dont il s'occupe grandement.



## *Les Enfants*



### *Mona*

C'est la petite copine de Théo. C'est une joile petite chinoise.

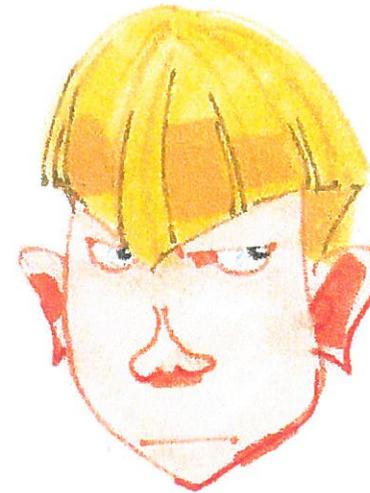
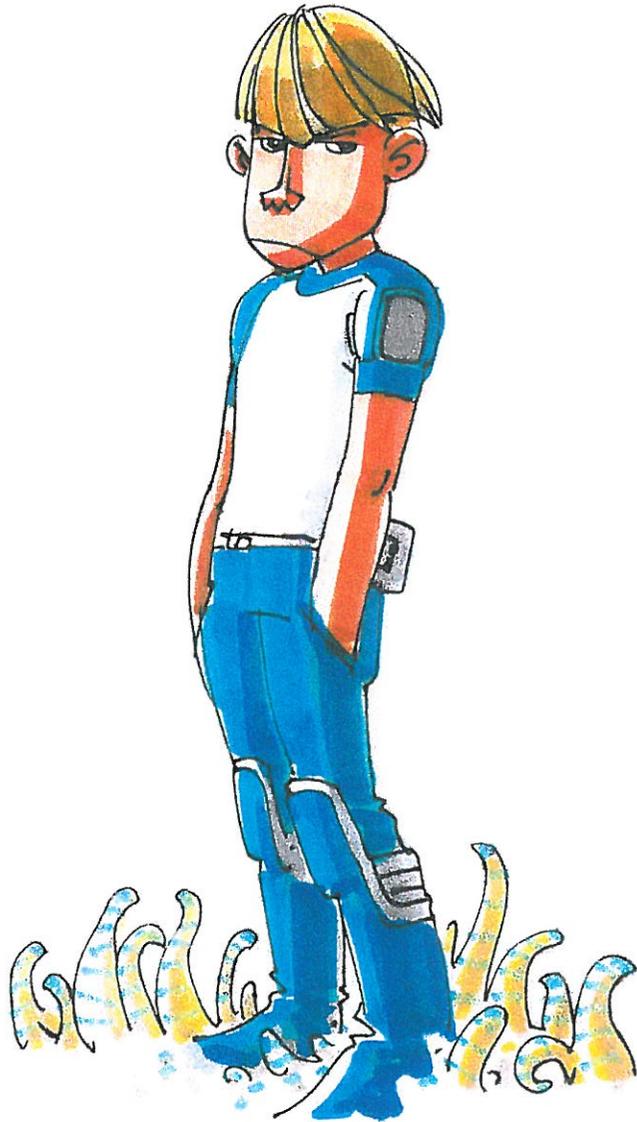
Toujours heureuse et sereine, elle est la douceur incarnée. Elle partage la plupart des aventures de Théo. Elle a aussi la particularité d'être la seule à pouvoir charmer Charlie, qui ne lui refuse rien. Cela a d'ailleurs le don d'agacer Théo.



## Jackomalzo

Petite teigne, fils du professeur Amadeus.

Rival de Théo à bien des égards, il déteste la planète. Il préférerait que tous les projets grandioses de son père tombent à l'eau, car il voudrait bien rentrer sur Terre et revoir sa mère



## Milkanouni

C'est la petite sœur de Théo.

Boudeuse, elle est dotée d'un caractère « vigoureux ». Très jalouse de Charlie, de Mona, bref de tout ce qui la sépare de son frère Théo, elle veut toujours participer, savoir, être au courant, se mêler de tout...

Sa langue est son arme principale.



## Bellita

Jolie petite africaine, elle est la sportive du groupe.

En cette matière, elle en remonte à tous ses camarades, garçons compris. Ils ont souvent recours à ses talents dans les moments « physiques » de leurs aventures.

Son côté sportif n'a d'égal que son incroyable coquetterie.





## **Quelques Synopsi**

### *L'Arbre de Vie*

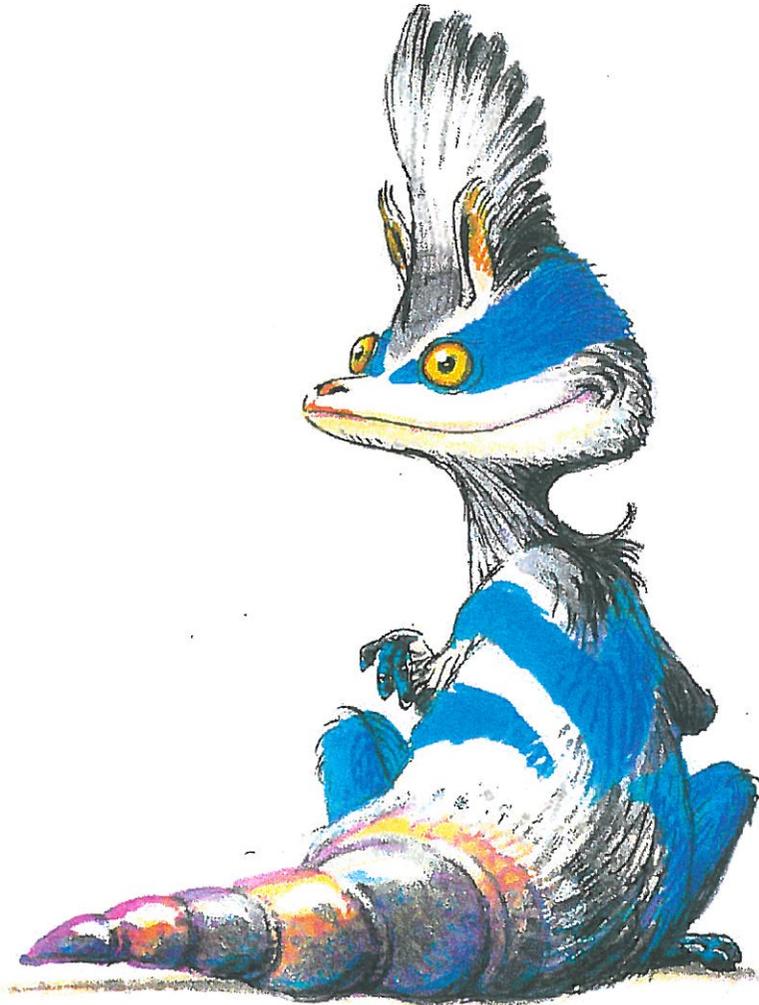
On découvre l'existence d'un arbre unique à tous les points de vue. Millénaire, seul représentant de son espèce, ses fruits produisent une huile aux vertus énergétiques colossales.

Ses racines gigantesques s'enfoncent à des centaines de mètres sous terre. Parce qu'il est indéracinable, la communauté se livre sur lui à d'intenses expériences dans l'espoir de le cloner.

Mais cet arbre est un arbre de vie. C'est de ces fruits parcimonieusement produits que dépend la luxuriance de la forêt tropicale de la planète. Le tuer, comme le reproduire, nuirait à l'équilibre de cette dernière.



## *Les Petits Rats Siffleurs*

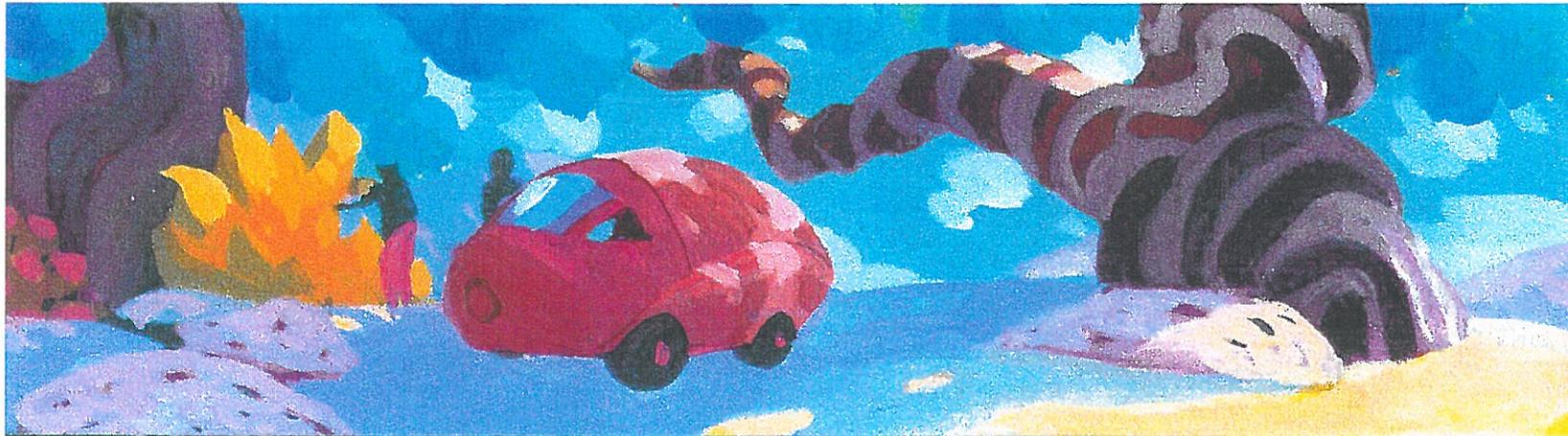


La communauté veut tester l'exploitation d'une céréale indigène. Pour ne pas sacrifier avec la moissonneuse une espèce de petits rats siffleurs, les ingénieurs mettent en place un système dissuasif basé sur la lumière. Les champs sont quadrillés par des rayons lasers multicolores qui électrisent sans les tuer les petites bêtes dont les sifflements stridents sonorisent alors la plaine. Pensant avoir réglé le problème, ils s'aperçoivent bien vite que loin de prospérer, les fruits se ratatinent. C'est qu'ils manquent des petites crottes magiques de nos charmants ratons, qui constituent un super engrais. Il leur faut donc trouver un compromis pour partager la récolte avec ce phosphate à patte.



### *Du Rhum et du Rhume*

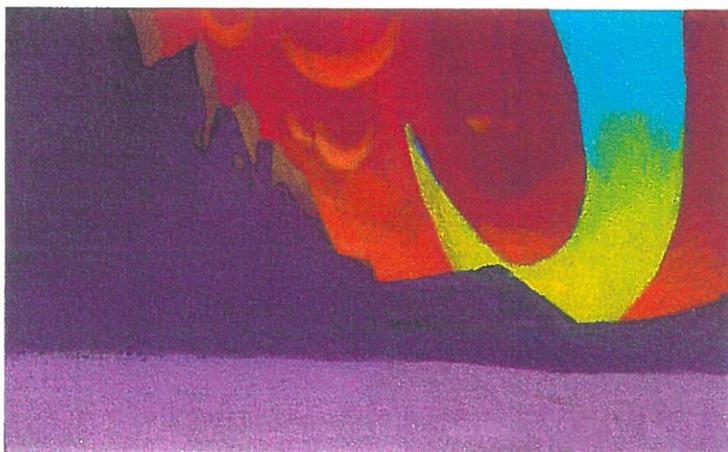
Théo est la victime du vent, Théo est enrhumé. Emporté par le vent, le virus se propage. De gros animaux d'habitude très tranquilles tombent malades, et voient leurs comportements devenir dangereux et extravagants. Leurs éternuements sont entre autres devenus insupportables et gênent tous leurs voisins, humains compris. Les médecins du groupe se penchent sur leur cas et cherchent en vain le remède. Théo et Charlie aidés d'un adulte malicieux - le Docteur Paulus - s'aperçoivent qu'un bon grog suffit à les guérir. De dangereux, les animaux deviennent alors momentanément facétieux.



### *Vive les Vents, Vive les Vents d'Eole*

Le vent est finalement le personnage central d'Eole. Le Vortex et ses avatars fourniront évidemment plusieurs épisodes dramatiques ou drôles de la série. En voici quelques exemples :

- L'un de ces vents - le BRISK - amène des hordes d'insectes-fléchettes très difficiles à capturer au moyens de panneaux movants dans lesquels ils viennent se ficher et sur lesquels on les transportera plus tard. Ces insectes sont en effet très recherchés comme armes de défense par les colons d'autres planètes.
- Un autre vent - le STICKK - balade de longs filaments de super-glu, très utiles pour faire des pièges. Il convient de les attraper avec des espèces de perches flexibles, à partir de dirigeables.
- Le CAVIARDO, en soulevant les flôts de la planète, fait sortir des poissons volants inattrapables autrement. On peut alors les pêcher à l'aide d'éprouvettes aériennes : leurs œufs sont un des mets le plus recherchés de la galaxie, on les incise pour les délester de leur trésor gastronomique, avant de les recoudre et de les réexpédier dans l'eau.
- Un autre vent - le CHANEL N°5 - transporte le parfum le plus cher de l'Univers.
- etc....



## **Le Projet**

### *Une Série*

Il s'agit a priori d'une série de plusieurs épisodes (de 26 fois 26 minutes, voire de 13 épisodes de 52 minutes).

Ces formats sont parfaitement adaptés aux thèmes de la série comme aux mécanismes narratifs qui y président. Le cadre étant fixé, tous les développements sont en effet permis, en autorisant à tous les genres de s'exprimer : aventures, drames, sentiments, suspense et ... réflexion. Tout ceci évidemment agrémenté d'une grande dose d'humour !

### *La Cible*

De ce fait, la série est destinée aux enfants de 7 à 14 ans.

### *Les Techniques*

Les thèmes de la série semblent appeler l'utilisation de techniques 2D et 3D entremêlées. Les techniques 3D pourraient être utilisées pour la base et les véhicules, ainsi que pour les jeux des enfants (Bump-Ball et réalités virtuelles). De plus, certains éléments de la nature d'Eole et plus particulièrement les ouragans pourront être traités avantageusement avec de la 3D.

### *Un Thème Universel*

En surfant avec sincérité sur la sensibilité de l'époque, la thématique écologique de la série vient percuter les questions essentielles qui se posent à nos sociétés post-industrielles à l'aube du XXIème siècle. Bonheur et technologie, nature et industrie, croissance et humanisme doivent être réconciliés plutôt qu'opposés.

### *Un Marché International*

Corrolaire de l'universalité du thème, le marché de la série devrait être mondial (en attendant le système solaire, puis la galaxie).



## Pierre Christin



Romancier, scénariste pour le cinéma et la Bande Dessinée, Pierre Christin naît à Saint-Mandé en 1938. Etudiant à la Sorbonne, passionné par les « Détectives » pourfendeurs de l'ordre établi d'avant-guerre, il soutient une thèse de doctorat sur « Le Fait Divers », littérature du pauvre.

Entre divers travaux de journalisme, traduction et publicité, il part pour les Etats-Unis dans les années 60 et s'emballe pour ce pays qui voit l'apogée du jazz et la naissance du rock.

En 1967, apprenant la création, à l'Université de Bordeaux, d'un département de journalisme il pose sa candidature, à tout hasard. Vingt cinq ans plus tard, il est toujours l'un des responsables de la section journalisme qu'il a mise sur pied en 1968

La même année, il signe avec **Mézières** la première aventure de **Valérian**. sans présumer un instant la future longévité de son héros (17 albums parus).

A **Pilote**, il écrit pour **Tardi**, **Boucq**, **Bilal**, **Annie Goetzing** et bien d'autres - une cinquantaine d'albums à ce jour - accordant ses différentes convictions et humeurs au tempérament de chacun. A **Mezières** - dont il apprécie la clarté du trait et l'humour réjouissant - son versant optimiste, voire utopiste. A **Bilal**, les sujets plus graves, l'humour plus barbare. Avec **Annie Goetzing**, c'est une tout autre sensibilité : portraits de femmes, et intimisme.

Co-scénariste de **Bunker Palace Hôtel**, film réalisé par **Bilal** en 89, il est souvent sollicité par la télé et le cinéma, mais il continue de préférer la formidable liberté que lui offrent la BD et le roman. Ecrivain populaire, qui vit à travers ses personnages et leurs aventures, il expose très peu son ego, considérant que pour vivre heureux, il faut vivre beaucoup, mais caché : il aurait adoré avoir cent vies et presque autant de pseudonymes.



## Jean-Claude Mézières



**Grand Prix de la ville d'Angoulême en 84**, Jean-Claude Mézières naît à Paris en 1938. Pendant les alertes aériennes de la guerre, il fait connaissance de Pierre Christin, dans une cave. Il entre à quinze ans aux Arts Appliqués, section papiers peints. Il est assis sur le même banc que Giraud (alias Moebius).

Pendant ses études, il publie quelques récits dans **Fripounet et Marisette**, **Coeurs Vaillants**, et **Spirou**. Après son service militaire, il lâche la BD pour divers travaux d'illustration et de publicité.

En 1965, fidèle à son rêve de gosse, il part pour les Etats-Unis, où il garde les vaches à cheval, du Montana à l'Arizona. Par les rudes nuits d'hiver, il se réfugie chez Christin qui enseigne la littérature française à l'université de Salt Lake City. C'est là, qu'ils collaborent pour la première fois pour une aventure de six pages, « Le Rhum du Punch », publiée en 1966 dans **Pilote**.

A son retour, tous deux mettent au point leur méthode de travail ; interaction sur le scénario, complicité, jeu de ping-pong. Alors que la SF est encore très marginale en France, ils publient en 67 dans **Pilote** la première aventure de **Valérien**, « **les Mauvais Rêves** », qui reçoit aussitôt un accueil favorable : les lecteurs sont sensibles au charme de Laureline, première femme - en dehors de Barbarella - un peu gironde qui se rend utile dans un scénario. 16 autres albums suivront.

En 87, il signe avec Christin **Lady Polaris**, superbe roman graphique des grands ports d'Europe. Toujours avec Christin, il s'attaque en 91 à un Atlas cosmique : **Les Habitants du ciel** où sont répertoriées toutes les créatures rencontrées par Valérien et Laureline. Cet album, qui réunit le sérieux encyclopédique et les charmes d'un catalogue des armes et cycles, est destiné à vérifier la cohérence d'un univers bâti à la petite semaine, à tâtons, depuis 20 ans.

Si dans le cinéma, Mézières fait ses premiers pas en 86 avec des travaux préparatoires sur le visuel du **Dieu Rebelle** de Peter Fleischmann, il signe surtout les extraordinaires décors du **Cinquième Élément** de Luc Besson (1997).



## *Dominique Sciamma*



L'inconnu du trio, Dominique Sciamma, est né en 1955. Nourri dès son plus jeune âge de bande dessinée, de pop music, de cinéma, de dessins animés, de science-fiction ... et d'amour des sciences, il se lance donc avec enthousiasme dans l'univers des mathématiques et de l'informatique.

Durant cette période, tout en écrivant nouvelles, scénarios de BD, et publications scientifiques, il collabore à l'écriture et à la production d'un documentaire sur l'Intelligence Artificielle, réalisé par la société **Culture Production**.

C'est à Singapour, où il réside pendant 2 ans en tant que responsable du département Intelligence Artificielle du Groupe Bull, qu'il rencontre **Jean-Claude Mézières**. Une amitié dont découleront plusieurs collaborations.

Après un parcours de 15 ans, qui l'aura mené des super-ordinateurs au Multimédia, du hard au soft, de la recherche au marketing, Il décide en 1995 de quitter un monde dont il pense avoir fait le tour, afin de se lancer dans une carrière d'auteur.

Tout en assurant la direction multimédia d'un grand quotidien économique national (**La Tribune**) pour lequel il remporte en 97 le **Grand Prix Internet du Festival de Biarritz**, il participe alors à plusieurs projets d'écriture.

Il signe ainsi le scénario du premier CD-ROM produit par **Dargaud**, « **le Mystère XIII** », qui propose une lecture ludique et interactive de l'univers de ce héros mythique de la BD franco-belge. Coproduit par **Dargaud**, **France Télécom**, **M6** et **SDI**, le CD est diffusé en kiosque et fait l'objet d'une intense campagne de publicité à la télévision.

Pendant le même temps, Il est aussi consultant sur le scénario d'un jeu vidéo adapté de la série de BD **Valérian**, produit par l'éditeur **Microfolies**.



## *Culture Production*

Culture Production est une société créée en janvier 1989. Sa vocation est de développer des programmes audiovisuels à destination d'un large public. Ces programmes décrivent l'homme, ses activités, son environnement, son histoire : un regard quasi illimité sur ce qui nous entoure mais conforme à une possible définition de la culture.

A ce jour, la société a produit une vingtaine de documentaires diffusés sur les chaînes de télévision françaises et étrangères.

Culture Production s'est notamment distinguée par le développement d'un savoir faire reconnu en matière de réalisation de films scientifiques. Des collaborations ont été nouées avec des institutions de grande renommée. Parmi les plus reconnues : Ministère de la Recherche, CNRS, CEA, Ecole Polytechnique, Institut Pasteur, Université Paris-Sud.

Depuis 1996, Culture Production a entrepris la réalisation de films de fiction dont plusieurs courts métrages ont été récompensés lors de festivals internationaux.

Parmi les réalisations en cours, citons :

- *Histoire, Physique et XXème siècle* : série de 6x1 heures (développée avec l'aide du Ministère de la Recherche, de la Procirep, de la Cinquième et de l'Ecole Polytechnique)
- *Où sont les preuves* : s'attache à raconter l'histoire du développement du néo-libéralisme et ses conséquences sur notre quotidien.
- *Le Grand Nettoyage* : raconte le combat d'une famille propriétaire d'un pressing traditionnel qui doit affronter la concurrence agressive d'une nouvelle enseigne discount rattachée à un grand groupe industriel.

