

## Emmanuel Oberg / ID2 Films

Emmanuel se concentre en ce moment principalement sur l'écriture, en particulier sur des projets de long métrage tels **Ghosthunters**, un film d'action et d'aventure co-écrit avec John McKay (*Crush, Robin Hood*), produit par Lee Thomas (*Road to Guantanamo, Confetti*) et Donald De Line (*Body of Lies, The Untouchables : Capone Rising*) pour Warner Bros; **Number9dream**, un Yakusa thriller adapté du roman de David Mitchell également produit par Lee Thomas; et **Cat & Mouse**, une comédie en 3D produite par Phil Streater (PLF), devant être réalisé par Mike Slee (*Bugs!*).

Après une formation de scénariste, Emmanuel a tout d'abord travaillé comme lecteur et consultant en 1990-1994 pour Le Studio Canal+ sur des co-productions avec les U.S.A. (évaluant des projets tels *Le Silence des Agneaux* ou *Cliffhanger*), puis comme consultant en scénario pour de nombreux producteurs Européens (Robert Jones, The Film Consortium, Aardman Studios...)

En 1996, Emmanuel a écrit, réalisé et co-produit un court-métrage très remarqué (*Double Jeu / Game Over*, sélectionné dans plus de 60 festivals, primé à 11 reprises, vendu à 18 chaînes TV). Depuis, il a concentré l'essentiel de son énergie au développement et l'écriture.

Emmanuel a créé ID2 Films en France en 1997, principalement pour exercer son activité de conseil et de formation, mais aussi pour développer des projets de long métrage (en particulier **Robin Forever**, une comédie romantique d'action sur un Robin des Bois moderne, and **Fair Play**, un thriller d'action sur les jeux vidéo). La société s'est transformée en une nouvelle entité, ID2 Films UK, quand il a décidé de s'installer à Londres de façon permanente en Avril 2006.

Au cours de la décennie qui a suivi, en parallèle avec son activité de scénariste, Emmanuel s'est impliqué en tant que consultant au sein de nombreux organismes internationaux de formation (tels Ace, Arista, Moonstone, ou Screen Training Ireland). Il a aussi été expert en scénario auprès de la Commission Européenne pour le programme Media.

Il y a quelques années, Emmanuel a conçu son propre atelier de développement avancé de 3 jours pour producteurs et responsables du développement, qu'il organise deux ou trois fois par an. Plus récemment, en 2006, il a été *Senior Development Executive* pour le UK Film Council.