

Emmanuel Oberg - ID2 Films (www.id2films.com)

Emmanuel se concentre en ce moment principalement sur l'écriture, en particulier sur des projets de long métrage tels

Pastworld, un film de science-fiction et d'aventure co-écrit avec John McKay (*Crush, Robin Hood*) produit par Paul Brooks pour Gold Circle Films, **Break The Bank!**, une comédie co-écrite avec John McKay pour Optimum/StudioCanal, remake de *Faites Sauter La Banque de Jean Girault*, **Ghosthunters**, un film d'action et d'aventure co-écrit avec John McKay, produit par Lee Thomas (*Road to Guantanamo, Confetti*) et Donald De Line (*Body of Lies, The Italian Job*) pour Warner Bros; et **Number9dream**, un Yakusa thriller adapté du roman de David Mitchell également produit par Lee Thomas.

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, et **Fair Play**, un thriller d'action sur les jeux vidéo en réalité augmentée). 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.

Depuis 1995, 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.

En 2001, 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.