

Ersan MUSA

PREVIZ · LAYOUT · CG SUPERVISION

LIVE-ACTION · ANIMATION · IMMERSIVE

J'interviens sur des films indépendants comme internationaux, de l'animation et des expériences immersives.

Ce qui me passionne, c'est le moment où les idées deviennent des plans : façonner la mise en scène, le rythme et le langage caméra avec les réalisateurs, à travers la CG, la previz, la motion capture et le temps réel.

J'ai cofondé *Level Up*, une association pour les créateurs VFX, animation et temps réel, pour soutenir les gens et le savoir-faire derrière les images.

ENSEIGNEMENT

École Georges Méliès DEPUIS 2018

4e année — supervision des films de fin d'études
Master 2 — Intro Mocap & Previz · Unreal Engine
Intro Mocap pour superviseurs de plateau virtuel

L'INA PONCTUEL

Unreal Engine · Previz · Digitalisation des cours
Membre du jury

Louis-Lumière PONCTUEL

Initiation à la 3D & Blender

FORMATION

MASTER — 2016

École Georges
Méliès

Animation 2D & 3D,
histoire de l'art,
sculpture. *Court-
métrage* : « *Kebab
Romance* ».

PRÉPA ART — 2010

Atelier Hourdé

Illustration technique,
fondamentaux de l'art
et couleur.

COMPÉTENCES

TEMPS RÉEL Unreal Engine 5 · MetaHuman

3D / ANIM Maya · Mobu · Blender

COMPO / MONTAGE Nuke · After Effects ·
Premiere

2D / TEXTURE Substance · Photoshop

LANGUES Français **natif** · Anglais **courant** ·
Espagnol **conv.** · Serbe / Bosniaque

EXPÉRIENCE

MAY 2023 — APR 2024

SMALL CREATIVE

PARIS, FRANCE

CG Supervisor / Mocap Supervisor

— En collaboration étroite avec le réalisateur : mise en scène et recherche de solutions visuelles pour porter ses idées à l'écran.

— Direction de l'équipe (15 personnes) sur tous les aspects CG : du modeling à l'animation et l'intégration dans Unity.

— Internalisation de toute la pipeline Motion Capture — corps, doigts et facial.

— Supervision de toute la chaîne : des tournages Mocap et sessions plateau à la préparation des données et l'intégration dans Unity.

— Recrutement de l'équipe, réunions clients.

▶ **Versailles : Les Jardins Disparus VR** par Stéphane Landowski

▶ **Louvre Abu Dhabi VR** par Andrés Jarach

▶ **Projet sous NDA**

APR 2022 — AUG 2023

MPC FILM & EPISODIC

PARIS, FRANCE

Previz Supervisor / Artist

— Prévisualisation et tech-viz ; Maya et Unreal Engine.

— Sessions clients en direct, sessions plateau.

▶ **Emilia Pérez** par Jacques Audiard

★ PRIX DU JURY CANNES · 7 CÉSARS DONT MEILLEURS VFX · 13 NOMINATIONS OSCARS, 2 GAGNÉS

▶ **Dracula: A Love Tale** par Luc Besson

▶ **C'est le monde à l'envers** par Nicolas Vanier

▶ **The Nun II** par Michael Chaves

MAR 2022 — JUN 2022

MADO XR

PARIS, FRANCE

Trailer Director

— En charge de la réécriture du scénario.

— Création de tous les personnages et de leurs histoires, conception des décors avec des équipes de concept artists / stagiaires.

— Réunions clients et équipe. Direction de l'équipe artistique (8–11 personnes).

▶ **Life Beyond: NFT Trailer** — Darewise, par Ersan Musa

JAN 2022

DARK MATTERS

PARIS, FRANCE

Previz Artist — Shot Creator Senior

— Mise en place d'une pipeline de virtual production : Blender et Unreal Engine, personnalisation du rig MetaHuman.

SEP 2021 — MAR 2022

MATHEMATIC STUDIO

PARIS, FRANCE

Previz Supervisor / Artist

— Animation caméra et personnages, éclairage ; AE, Premiere Pro.

▶ **IGA: "The Trophy" & "Olympic Games"** par B. Bey & M-J. Dallaire

▶ **Neom: "Mountains"** par Ian Ruschel

▶ **Assos** — pub par We Are From LA

JAN 2021 — SEP 2021

FRAMESTORE

LONDON, UK

Shot Creator Senior

— Animation caméra et personnages, éclairage ; MASH, FX, AE. Tech-viz.

▶ **Wonka** — Warner Bros., par Paul King

▶ **Slumberland** — Netflix, par Francis Lawrence

▶ **The School for Good and Evil** — Netflix, par Paul Feig

Ersan MUSA

PREVIZ · LAYOUT · CG SUPERVISION

LIVE-ACTION · ANIMATION · IMMERSIVE

PRISES DE PAROLE

– Paris Digital Summit · School Programme

"How to Create an Animated Movie"

"How to Choose Your Path"

– Level Up · Conférence

"La Prévisualisation au Cinéma"

– Générisk · Podcast · 2025

"Qu'est-ce que l'invisible au cinéma ?"

avec Looky

– CNC & Capricci Films · Paris

"Green Screen Story"

CENTRES D'INTÉRÊT

– Cinéma, photographie

– Tir à l'arc, basket

– Musiques du monde

– Expositions d'art

JOBS ÉTUDIANTS

2014 – 2015

Private Teacher

Cours particuliers d'After Effects & Maya.

2011 – 2014

The Lego Group & CPM France

– Assistant manager événementiel : KidExpo Paris.

– Gestion de l'équipe (15–20) sur 4 jours.

Record du monde oct. 2011 : plus haute tour Lego (31,60 m).

2011 – 2014

Hewlett-Packard, Inc.

Démonstrateur commercial.

ENGAGEMENT

Département des Yvelines & PMI :

création d'un atelier pour enfants maltraités lors de leurs visites médicales, en présence de leurs parents.

EXPÉRIENCE – SUITE

JAN 2020 – JUN 2020

KOALABS

PARIS, FRANCE

Cinematic Artist Senior

– Cinématiques in-game, Unity ; Cinemachine.

▶ **Syberia: The World Before** – *Microïds, par Benoît Sokal*

NOV 2019 – JAN 2020

THE THIRD FLOOR, INC.

LONDON, UK

Shot Creator / Previz Artist

– Prévis cinématiques sous la supervision VFX de Christian Manz ; Maya, Unreal, AE.

▶ **Fantastic Beasts: The Secrets of Dumbledore** – *Warner Bros., par David Yates*

OCT 2019

ELLIPSE ANIMATION

PARIS, FRANCE

Layout 3D / Previz Supervisor

– Mise en place d'une pipeline VR entre Maya et Unreal Engine.

– Animation caméra et personnages ; Maya, AE.

– Recrutement de l'équipe, réunions clients.

JUN 2019 – OCT 2019

THE SPA STUDIOS

MADRID, SPAIN

Layout 3D / Previz Senior

– Animation caméra et personnages sous Maya.

– Camera mapping / projections sous Maya & Nuke.

– Supervision de l'équipe Shot Prep pour livrer les plans au Compositing.

▶ **Klaus** – *Netflix, par Sergio Pablos* ★ **NOMMÉ AUX OSCARS · 7 ANNIE AWARDS**

FEB 2019 – MAY 2019

LES ANDROÏDS ASSOCIÉS

PARIS, FRANCE

Previs Artist

– Phase de prévis initiale : layout caméra, rythme et découpage de l'action ; MotionBuilder, Maya.

▶ **The Elder Scrolls Online: Elsweyr** – **E3 Trailer** – *Bethesda*

JUN 2017 – NOV 2018

THE THIRD FLOOR, INC.

LONDON, UK

Shot Creator / Previz Artist

▶ **Spider-Man: Far From Home** – *Marvel, par Jon Watts*

▶ **Artemis Fowl** – *Walt Disney Pictures, par Kenneth Branagh*

▶ **MIB International** – *Sony Pictures, par F. Gary Gray*

▶ **Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald** – *Warner Bros., par David Yates*

MAY 2017

DAREWISE ENT.

PARIS, FRANCE

Cinematic Artist

– En collaboration étroite avec Bradley Jeansonne (Directeur Artistique) ; Unreal Engine, Premiere Pro.

▶ **Life Beyond: Landing Page Trailer** *par Viktor Antonov*

MAY 2017

LA RUE IMAGES

PARIS, FRANCE

Cinematic Artist

– Trailer livré en 2 semaines sous Unreal Engine.

▶ **Rokh: Launch Trailer** *par Viktor Antonov*

JUL 2016 – DEC 2016

SOLIDANIM

PARIS, FRANCE

Mocap Operator / Compositing Artist

– Motion capture (cleaning, retargeting), surfacing & compositing ; Motion Builder, Substance, Nuke.

▶ **White Fang** *par Alexandre Espigares*

▶ **Invisible Hours VR** *par Tequila Works*