



FOLIVARI  
LA COMPAGNIE CINÉMATOGRAPHIQUE  
PANACHE PRODUCTIONS  
ET STUDIOCANAL  
PRÉSENTENT

# SAMSAM

UN FILM DE  
**TANGUY DE KERMEL**

DURÉE : 1H20

**AU CINÉMA LE 5 FÉVRIER**

**DISTRIBUTION  
STUDIOCANAL**

SOPHIE FRACCHIA  
TÉL. : 01 71 35 11 19  
SOPHIE.FRACCHIA@STUDIOCANAL.COM

MATÉRIEL PRESSE ET PUBLICITAIRE DISPONIBLE  
SUR SALLES.STUDIOCANAL.FR

**PRESSE**

**YELENA COMMUNICATION**

ISABELLE SAUVANON  
TÉL. : 01 75 50 87 96  
ISAUVANON@YELENACOM.FR

# SYNOPSIS



**SAMSAM**, LE PLUS PETIT DES GRANDS HÉROS, N'A TOUJOURS PAS DÉCOUVERT SON PREMIER SUPER POUVOIR, ALORS QU'À LA MAISON ET À L'ÉCOLE, TOUT LE MONDE EN A UN ! DEVANT L'INQUIÉTUDE DE SES PARENTS ET LES MOQUERIES DE SES CAMARADES, IL PART À LA RECHERCHE DE CE POUVOIR CACHÉ.

AVEC L'AIDE DE **MÉGA**, LA NOUVELLE ÉLÈVE MYSTÉRIEUSE DE SON ÉCOLE, **SAMSAM** SE LANCE DANS CETTE AVENTURE PLEINE DE MONSTRES COSMIQUES...



# ENTRETIEN AVEC TANGUY DE KERMEL

**Comment le projet d'adaptation des ouvrages de Serge Bloch en série animée a-t-il débuté ?**

En 2006, le groupe Bayard cherchait un réalisateur pour s'occuper de la transposition audiovisuelle de Samsam, qui paraissait dans le magazine Pomme d'Api, car ils sentaient que le personnage possédait un fort potentiel. Après avoir vu les films que j'avais réalisés pour le Japon, ils m'ont demandé de participer à un test d'animation. Ils hésitaient entre une adaptation en 2D qui reprendrait le trait de dessin de Serge, et le recours à la 3D, qui faisait son apparition dans les programmes pour les enfants. Je leur ai dit d'emblée que le dessin animé traditionnel n'était pas mon domaine et que si la série allait dans ce sens-là, je n'y participerais pas, mais que j'allais tout faire pour les convaincre que le résultat serait formidable en 3D ! Le test 3D a été réalisé, et il a plu autant à Bayard qu'à Serge, qui avait envie que la série entraîne son personnage dans de nouvelles directions.

**Qu'est-ce qui vous a séduit dans ces histoires ?**

J'ai tout de suite aimé l'univers cosmique que Serge a créé autour de Samsam, cette science-fiction pour les enfants, dont les aventures de super-héros se situent à l'échelle de ce petit bonhomme et de ses copains. Ses parents ne passent pas leur temps à le protéger, même si cela arrive parfois dans la série, et Samsam dispose d'une grande autonomie : il peut aller se balader partout dans l'espace, en emmenant son nounours dans sa soucoupe. Et il y a aussi tous les autres personnages savoureux que Serge a inventés : Marchel 1<sup>er</sup> le dictateur de la planète March, la bande des pirates de Barbaferoce, et quelques monstres. Mais au cœur de ces aventures, il y a toujours l'école, les copains, les parents. C'est un petit univers, mais suffisamment riche pour que l'on puisse raconter toutes sortes d'histoires très différentes les unes des autres. Je savais que j'allais pouvoir réaliser 52 épisodes conçus chacun comme des petits courts métrages, sans

avoir à suivre un formatage narratif contraignant et répétitif. La psychologie des enfants est très bien abordée dans les histoires de Serge. C'est un sujet sur lequel Bayard est très vigilant : donner du sens à tous leurs personnages, afin qu'ils puissent aider les enfants à grandir. D'ailleurs quand Samsam va affronter un adversaire, celui-ci représente une des angoisses universelles de l'enfance, comme la peur du noir, ou la crainte de faire pipi au lit toutes les nuits. Tout cela est transposé à l'échelle de notre petit super-héros, dans un univers cosmique de monstres, de pirates et de planètes à explorer.

**Serge Bloch a-t-il collaboré au développement graphique de la série ? Comment en avez-vous abordé l'adaptation avec lui ?**

Nous nous demandions si Serge allait adhérer à ce nouveau traitement en volumes 3D. Dans ses dessins, il y a énormément de différences d'une représentation de Samsam à une autre :



la taille des oreilles change, le nez est plus long ou plus court, bref, la spontanéité de son trait crée des variations. J'ai constitué une petite équipe pour entreprendre ce travail de transposition en 3D, en faisant appel au designer Éric Guillon, qui a créé ensuite les personnages de MOI, MOCHE ET MÉCHANT comme les Minions. À l'époque, nous travaillions souvent ensemble dans la publicité, et tout naturellement, je lui ai proposé d'adapter cet univers avec moi. Nous avons sorti nos crayons en nous demandant comment figer le

personnage de Samsam dans une forme unique. Après avoir bien étudié le travail de Serge, nous avons fait une sorte de moyenne de ses représentations de Samsam, en le dessinant d'abord en 2D pour établir ses proportions, la taille de ses oreilles, etc. Idem pour les parents, les pirates, et tous les autres personnages. Nous avons présenté ce travail à Serge, et comme c'est un homme en or, qui a une ouverture d'esprit formidable, il nous a dit «Écoutez les gars, je trouve ça super et je vous fais confiance. Moi je fais mes BDs et je ne connais

rien à la 3D. Alors allez-y !» Il nous a laissé la liberté de créer notre propre dynamique pour emmener son univers dans une direction nouvelle. Nous avons travaillé en confiance, soutenus par Serge pendant tout le développement des personnages en 3D. Ensuite, nous avons demandé au sculpteur Yves Vidal de réaliser des statuettes à partir de ces recherches de personnages en volume. C'était bien plus parlant que de montrer à Serge des personnages modélisés en 3D sur un écran d'ordinateur,



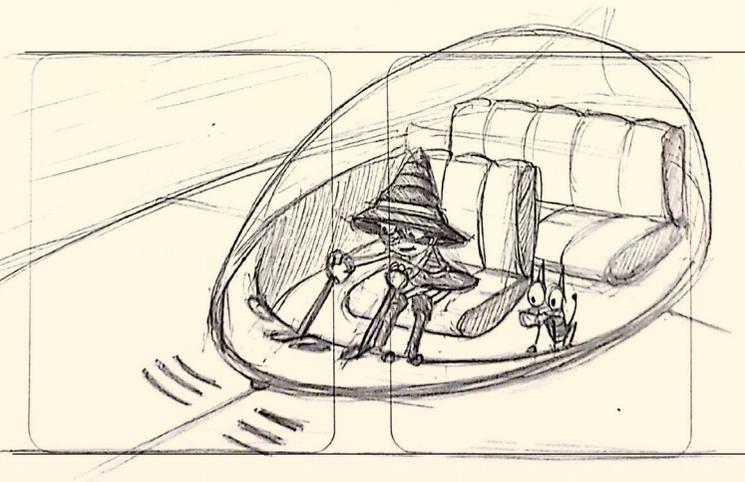
car avant leur rendu final, ils ont un aspect technique très froid, pas très joli à voir. Les statuettes peintes en couleurs donnaient une bien meilleure idée de ce que serait l'aspect abouti des personnages. Yves a sculpté ainsi des effigies des parents, des pirates, des monstres, bref de pratiquement tous les protagonistes de la série, avec des allers-retours entre lui, Éric Guillon et moi, pour nous assurer que nous étions bien d'accord. Nous avons montré ensuite ces maquettes en volume à Serge, qui les a validées au fur et à mesure. Ce processus a duré environ six mois. Il a fallu trouver une ligne conductrice pour les décors aussi, car Serge peut colorer un monde en rouge un jour, puis en orange une autre fois ! Nous avons donc attribué des teintes récurrentes à chaque univers de la série, en associant chaque personnage à une couleur. Par exemple, SuperJulie est habillée en rose de la tête aux pieds, Petit Poà est tout vert, Samsam tout rouge, etc. C'est la raison pour laquelle tout ce qui concerne Samsam est rouge : sa soucoupe, ses jouets, les meubles de sa chambre. De même, le scooter de Petit Poà est vert et la soucoupe de SuperJulie, rose. Cela crée une unité visuelle qui reste proche du monde graphique de Serge, même en 3D. Nous avons également intégré son trait noir de contour en dessinant certains éléments de décors sur les murs plutôt que de les modéliser en volume. C'est le cas des plantes dans la maison des parents de Samsam, par exemple.

### **Et des silhouettes d'immeubles au lointain, dans le panorama de la ville...**

Exactement. Nous avons choisi aussi de laisser des points noirs dans les yeux des personnages, plutôt que de représenter des iris et des pupilles, et placé des traits de contour noirs autour des phares de la soucoupe de Samsam. Tous ces détails contribuent à donner à l'image 3D un rendu graphique proche de la 2D.

### **Serge Bloch a-t-il collaboré à la conception des histoires de la série ?**

Oui. La première étape de la création des scripts d'une série consiste à écrire une bible littéraire. On y trouve la description détaillée des personnages, de leurs caractères, de leurs particularités, et de tout l'univers dans lequel leurs aventures vont se dérouler. Cette bible devient ensuite un outil de travail indispensable pour les scénaristes qui interviennent sur les scripts des épisodes. Serge a été très présent pendant cette période, car il voulait s'assurer que la ligne éditoriale et les rapports entre les personnages seraient bien retranscrits dans les futurs épisodes. Il nous a aidé à expliquer par écrit le fonctionnement de la SamPlanète, les règles de l'école, ce que les enfants se racontent entre eux, comment les pirates s'organisent, etc. Si un scénariste se demande si les pirates sont



vraiment dangereux et méchants ou s'il s'agit simplement de crétins, il trouvera la réponse dans la bible. Bref, tout cela a été travaillé de manière précise et détaillée, avec la collaboration des équipes audiovisuelles et éditoriales de Bayard.

**Passons maintenant au film. Si j'ai bien compris, il s'agit d'une préquelle, puisque Marchel 1<sup>er</sup>, le dictateur de la planète March, et Samsam ne se connaissent pas encore dans le film, alors qu'ils ont plutôt de bons rapports dans la série...**

Effectivement, l'action du film se déroule avant la série. Dans notre histoire, Samsam sait qui est Marchel 1<sup>er</sup>, parce qu'on lui dit «Ne vas pas sur March, c'est dangereux !» Donc les gens savent qu'il s'agit d'un dictateur capable de menacer la Samplanète. On peut imaginer que les parents de Samsam sont déjà allés le ratatiner plusieurs fois, et que c'est la raison pour laquelle on interdit aux enfants d'aller visiter cet endroit. Mais la principale caractéristique de cette préquelle, c'est que Samsam est encore à la recherche de son premier pouvoir, tandis que dans la série, il en possède déjà plusieurs. Certes il va encore à l'école des héros cosmiques, mais il entend des sons très lointains grâce à ses super-oreilles, ses yeux lui permettent de voir à une grande distance, et sa force le rend capable de repousser des météorites, bref, il est déjà un vrai héros cosmique ! Dans le film, on découvre Samsam à un moment où il est le seul élève de la classe à n'avoir pas encore trouvé son pouvoir, et c'est la source de beaucoup de ses soucis.

**Quels thèmes nouveaux aviez-vous envie de développer dans ce film ?**

C'est le scénariste Jean Regnaud qui en a parlé d'abord avec Serge, afin de cerner les ingrédients majeurs des histoires de Samsam.

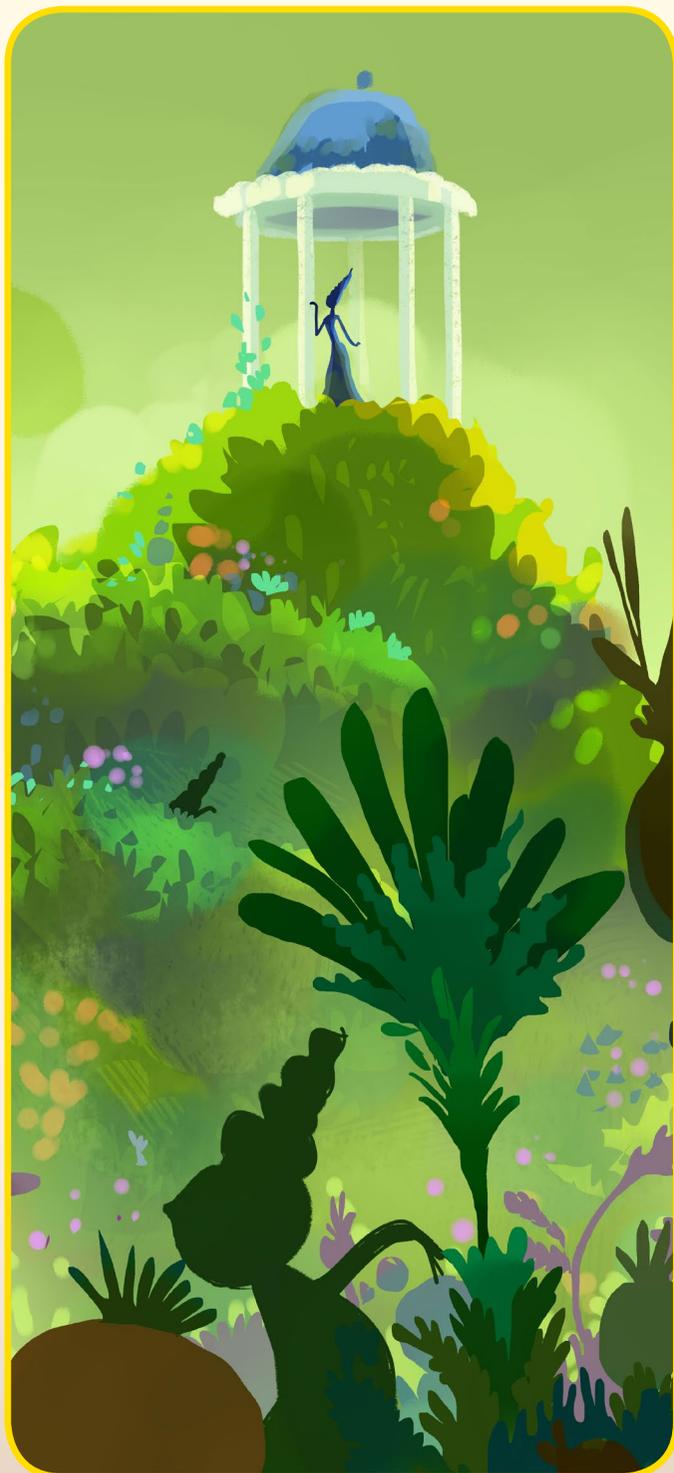
Jean s'est astreint à ne pas regarder les épisodes de la série, afin de ne pas être influencé par ce qui avait été fait auparavant. Ensuite, Jean et Valérie Magis ont cherché sur quels personnages ils pourraient s'appuyer pour construire une nouvelle intrigue en toute liberté pour le cinéma. Le thème principal est devenu celui de l'enfant qui veut s'émanciper et grandir, en s'affranchissant du «carcan» de ses parents. Pour Samsam, cela consiste à trouver son pouvoir. Dans le cas de Mega — nouveau personnage que l'on n'a jamais vu dans la série — c'est plus compliqué parce que son père est le dictateur de la planète March, et sa mère une femme autoritaire qui ne se préoccupe que de musique. De son côté, Samsam a des parents formidables, une chambre magnifique remplie de jouets, un super doudou, des copains géniaux, bref il va très bien. La recherche de son pouvoir est la seule chose qui le titille un peu. En parallèle, on découvre cette pauvre petite Mega qui vit cachée sur March, avec l'interdiction de sortir du palais. Sa mère la force à suivre des cours de chant, y compris jusque dans sa chambre où il n'y a aucun jouet mais seulement des partitions de musique. Mega vit cloîtrée tout en haut de sa tour, et elle ignore que les enfants, ailleurs, ont le droit de s'amuser. Elle n'a même pas le droit de rire, car cela donne des maux de tête à son père ! Nous avons créé un grand contraste de situations entre ces deux personnages : l'un va bien, l'autre pas du tout, mais ils ont chacun des problèmes à régler. En se rencontrant, ils vont s'épauler. Mais Mega, pour se faire des nouveaux amis, se sent obligée de mentir. Le mensonge est un élément capital de notre

récit. La situation dans le foyer de Mega est tellement faussée, tellement dysfonctionnelle, qu'elle ne peut s'en sortir que par la ruse, en racontant de gros bobards à ses parents puis aux enfants qu'elle rencontre sur la SamPlanète. Et sans l'avoir voulu, elle fait du mal à beaucoup de gens à cause de ce baratin.

**Pouvez-vous nous parler du travail technique et artistique qui a été accompli pour transposer les décors et les personnages de Samsam du petit au grand écran ?**

Les premiers épisodes de la série ont été fabriqués il y a une douzaine d'années. Techniquement, nous ne pouvions rien réutiliser pour travailler avec les logiciels actuels employés par le studio Mac Guff, ni pour produire des images d'une qualité cinéma. Blue Spirit, qui a travaillé sur les deux premières saisons de la série, et qui interviendra bientôt sur la troisième, est un très bon studio aussi, mais plus spécialisé sur les productions de télévision. En collaborant avec Mac Guff, il était clair que nous allions tout refaire de A à Z. Je voulais que l'on puisse voir dès les premières secondes du film qu'il s'agissait bien d'un spectacle conçu pour le grand écran, et non pas de trois épisodes de série mis bout à bout. En proposant ce personnage à Folivari sur les conseils de Mac Guff, je voulais aussi confier le projet à un producteur très expérimenté dans le domaine du long métrage d'animation, qui nous aiderait à obtenir une qualité cinéma pendant le développement du scénario et du rendu des images.





Je me suis donc appuyé sur Mac Guff et Folivari pour concevoir de nouveaux modèles des personnages, beaucoup plus poussés qu'avant. Tout est plus détaillé, plus perfectionné. Nous avons changé légèrement les proportions de Samsam, en les allongeant pour l'affiner un peu. Cela lui donne l'air d'être un peu plus grand, même si l'action se déroule avant les événements de la série. Nous voulions lui donner ainsi une allure plus dégourdie. La cible de la série, ce sont les 3 à 6 ans, mais avec ce nouveau look, notre héros est destiné aux spectateurs jusqu'à 8 ans. En retravaillant les personnages pour le cinéma, nous sommes d'abord passés par une étape de dessin. Elle m'a permis de retoucher toutes les petites choses qui avaient été contraignantes pendant la fabrication de la série.

### **Lesquelles ?**

Eh bien en diminuant un peu le volume des têtes et en allongeant les bras des personnages, nous nous sommes donnés beaucoup plus de possibilités d'animation que dans la série.

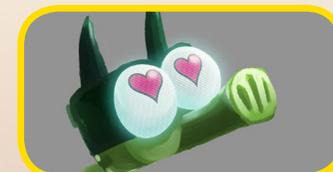
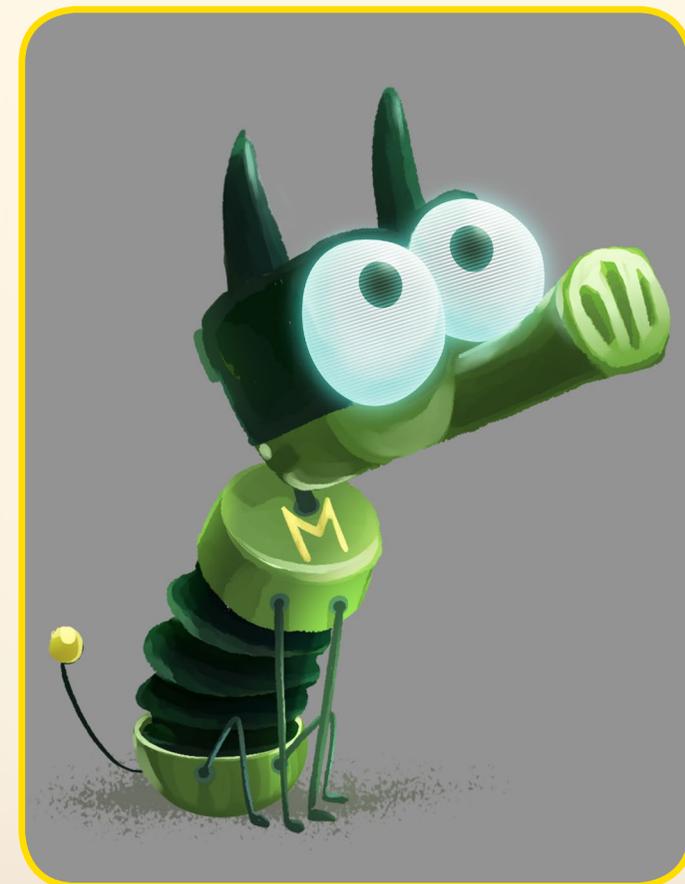
### **Même si le graphisme reste épuré, on peut voir des textures plus poussées sur les costumes des personnages, par exemple sur la cagoule de Samsam...**

Oui, c'était indispensable pour obtenir un rendu agréable et plus riche au cinéma. Les décors sont toujours stylisés, mais les personnages et les véhicules sont nettement plus détaillés et texturés. Nous avons développé considérablement les panoramas de la ville où Samsam et ses parents habitent. Ils sont beaucoup plus grands, et nous avons ajouté de la végétation, tout en restant dans des gammes de couleurs chaudes. Il y a des nouveaux détails partout : dans le salon des parents, par exemple, la bibliothèque est désormais en volume. Les décors sont nettement enrichis, mais toujours dans le style futuriste des années 50 / 60, et avec la charte de couleurs de Samsam. L'univers de Marchel 1<sup>er</sup> a été énormément développé lui aussi.

### **Quelles opportunités de mise en scène le film vous a-t-il données ?**

Une fois le script achevé, nous avons continué à développer l'histoire pendant la réalisation du storyboard, en lui donnant plus d'ampleur, et en imaginant de nouveaux décors. C'est la raison pour laquelle je parlais du monde de Marchel 1<sup>er</sup> : nous avons inventé de nombreux environnements que l'on n'avait jamais vus dans les albums de Serge ni dans la série, à commencer par son palais aménagé dans une statue géante à son effigie, avec tout un système d'ascenseurs et de tuyaux qui ressemblent aux intestins de la statue, et qui lui permettent de circuler jusqu'à ses appartements, ou de se rendre dans le laboratoire secret. Ces

idées de décors ont d'abord été testées avec le chef décorateur et le storyboardeur Mael Legall, pour répondre aux besoins des cadrages et des scènes. La statue-palais colossale et ces grands intérieurs m'ont permis de donner plus d'ampleur à la réalisation et de développer l'idée que le haut de la statue est caché par les nuages. Les appartements privés de la famille de Marchel ne peuvent pas être vus par les marchiens ordinaires, depuis le sol. Cela justifie que l'existence de son épouse et de sa fille ait pu rester secrète. Nous avons aussi illustré les personnalités très différentes de Marchel et de son épouse, en scindant le salon familial en deux parties. Marchel n'a pas le droit de poser ne serait-ce qu'un orteil sur le plancher de la partie décorée par sa femme, qui ressemble à un boudoir de diva, avec un petit canapé



blanc, et des teintes bleues qui contrastent avec le vert et gris typiquement marchiens.

**Dans le même ordre d'idées, qu'avez-vous pu accomplir de nouveau dans l'animation du film par rapport à la série ?**

Nous avons pu passer 4 fois plus de temps sur les animations du film que sur celles de la série. C'est un bond qualitatif énorme qui s'est répercuté dans tous les domaines artistiques et techniques. Le cadre au format cinémascope m'a permis aussi de donner plus d'ampleur à la mise en scène, et de nous immerger davantage dans nos grands décors.

**Les visages des personnages du film ont-ils plus de possibilités d'expressions que dans la série ?**

Oui, les principes d'animations sont nettement plus riches dans le film. Il y a beaucoup plus de « rigs », c'est-à-dire de commandes d'animation des articulations du corps et des expressions faciales des personnages. Les animateurs disposent de dix fois plus de contrôleurs et peuvent ainsi former des expressions nettement plus subtiles et plus justes sur les visages des personnages. Par exemple, au lieu de disposer uniquement d'une mimique de tristesse « passe-partout », nous pouvions donner à Méga une expression qui

exprimait à la fois son accablement et son énervement d'être obligée de mentir à Samsam. Nous sommes allés ainsi vers des nuances d'émotions qui permettent de faire comprendre aux spectateurs ce que nos héros ressentent au plus profond d'eux-mêmes.

**Vous avez collaboré avec une chorégraphe pour les scènes de danse. Comment ses mouvements ont-ils été transposés sur les personnages ?**

J'avais demandé à la chorégraphe Véronique Brunel de bien tenir compte des proportions de nos personnages d'enfants, qui sont « courts sur pattes ». Nous l'avons filmée, et les animateurs se sont servis de cette vidéo pour adapter la chorégraphie de manière dynamique sur les personnages. Si nous étions passés par la technique de la capture de mouvements, nous n'aurions pas obtenu la même vivacité, ni la même énergie : le résultat aurait été trop proche du réel.

**Où l'animation a-t-elle été réalisée ?**

Dans les studios de Mac Guff basés à Paris et à Bruxelles, en répartissant des séquences entières entre ces deux équipes. Chaque studio disposait de ses propres modelers, de ses animateurs, de spécialistes des textures, de la lumière, etc. J'étais



basé principalement à Paris, mais j'ai travaillé aussi pendant deux mois à Lille avec la petite équipe de préproduction de Folivari — deux décorateurs et un storyboardeur — dans le studio Tchack qui nous hébergeait. Cela a pu se faire grâce à la contribution financière de Pictanovo, qui gère les fonds d'aide à l'audiovisuel de la région Hauts-de-France, et qui a subventionné en partie mon salaire car je suis lillois. Ensuite, nous avons achevé la préproduction dans les locaux parisiens de Folivari avec toute l'équipe artistique. Puis nous nous sommes installés dans le 10<sup>e</sup> arrondissement, dans un studio d'animation de Mac Guff qui a été entièrement dédié à Samsam. Je passais deux jours par semaine à Bruxelles et le reste à Paris, chez Mac Guff.

**Pourriez-vous nous parler de votre collaboration avec le compositeur Éric Neveux ?**

Éric venait de créer la bande originale du film d'animation Zombillénium, après avoir travaillé sur beaucoup de séries en prises de vues réelles.

Dans les épisodes de Samsam, nous nous étions inspirés du jazz des années 70, car cela collait très bien aux designs rétrofuturistes de cet univers. Quand nous nous sommes rencontrés, j'ai indiqué à Éric que je souhaitais rester dans cette ambiance jazzy, mais en collant moins aux références des années 70 comme Lalo Schifrin, qui auraient pu nous limiter en termes d'émotions. Il ne fallait pas non plus aller vers un style symphonique proche de celui des grands films d'aventure hollywoodiens, car il n'aurait pas collé avec l'approche épurée de notre univers : il aurait « écrasé » un peu Samsam. Éric s'est servi de séquences de l'animatique pour prendre de l'avance, et m'a fait beaucoup de propositions. Il est parti dans des directions différentes, dans le style jazz ou pas, allant parfois vers le rock. Il a été très créatif et très productif, et ces allers-retours entre lui et moi ont servi à préciser le style de la musique. J'ai sélectionné et regroupé les compositions que je préférais pour illustrer les séquences de la planète March, de la SamPlanète et des parties cosmiques de l'aventure, et c'est ainsi que nous avons défini la couleur musicale du film. Nous utilisons un jazz scintillant, positif et chaleureux pour la SamPlanète et la maison des parents de



Samsam. Sur March, nous restons dans un registre de musique militaire plus classique, et dans l'espace, le jazz est teinté de sonorités électro. Ensuite, il a fallu coller aux émotions des personnages et aux ambiances des séquences. Tout ce travail musical est nouveau dans le film. Le seul élément de la série que nous avons conservé, c'est la marche égyptienne de Strauss qui accompagne toujours les défilés des troupes marchiennes !

### **Quels ont été les principaux défis à relever pour réaliser ce film, et les aspects les plus gratifiants de ce travail ?**

Le but était de créer une image cinéma riche, agréable, avec de nombreux décors nouveaux, tout en restant fidèle au style épuré caractéristique de l'univers de Samsam. L'une des clés pour y parvenir a consisté à passer beaucoup plus de temps sur les éclairages, pour faire ressortir les textures, et bien exprimer les intentions dramatiques, les émotions de chacune des scènes. Là encore, ce sont vraiment des éclairages de cinéma, abordés comme l'aurait fait un chef opérateur sur un tournage en prises de vues réelles. Après avoir vu le film projeté plusieurs fois sur de grands écrans, je suis heureux de constater que ces efforts ont porté leurs fruits et que l'objectif initial a été atteint.

### **Que souhaitez-vous que les fans de Samsam ressentent en découvrant le film ?**

Je pense qu'ils reconnaîtront le personnage gentil et positif qu'ils aiment déjà, et j'espère les surprendre, les émouvoir et les amuser, notamment grâce à la découverte d'endroits et de personnages encore jamais vus sur March.

### **Verra-t-on les nouveaux personnages du film dans la troisième saison de la série ?**

Nous sommes en train d'y réfléchir. Il est possible que nous montrions que l'épouse de Marchel 1<sup>er</sup> a divorcé et l'a quitté en emmenant sa fille avec elle, parce qu'il est décidément trop bête ! (rires) Cela justifierait que Marchel soit resté tout seul comme un idiot sur sa planète, comme dans les épisodes précédents.



*Tanguy de Kermel, est auteur-réalisateur et directeur artistique. Il est l'un des premiers réalisateurs français à se spécialiser dans l'image de synthèse 3D.*

*Tanguy fait ses études à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris dont il sort en 1992 avec un diplôme de cinéma, vidéo et animation 3D. Son film de fin d'étude est primé au festival Imagina de Monte-Carlo en 1993.*

*Il travaille sur la série « les Quarxs » diffusée sur Canal+. Il réalise ensuite en Allemagne plusieurs clips pour MTV avec le groupe SNAP, numéro un du Top MTV pendant plusieurs semaines, et remporte le prix de VIVA, chaîne de télévision musicale allemande.*

*À partir de 1998, il réalise des films de cinéma dynamique et en relief pour des parcs d'attractions au Japon et au Futuroscope.*

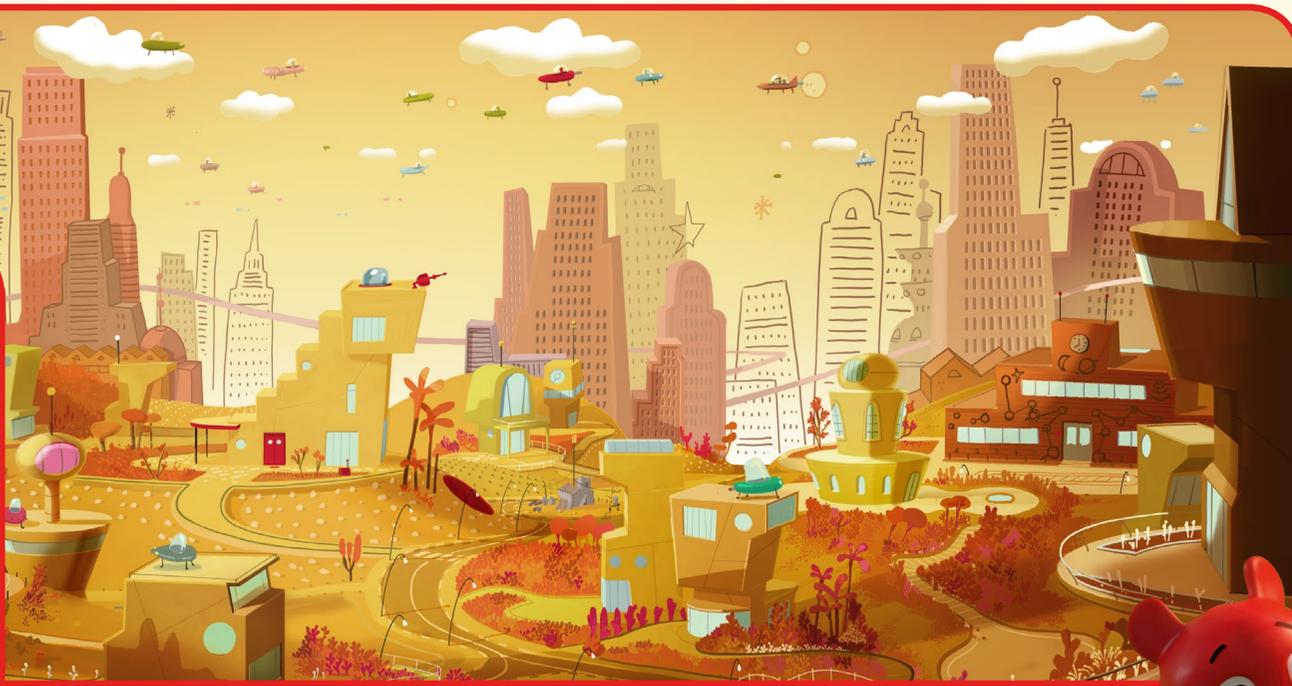
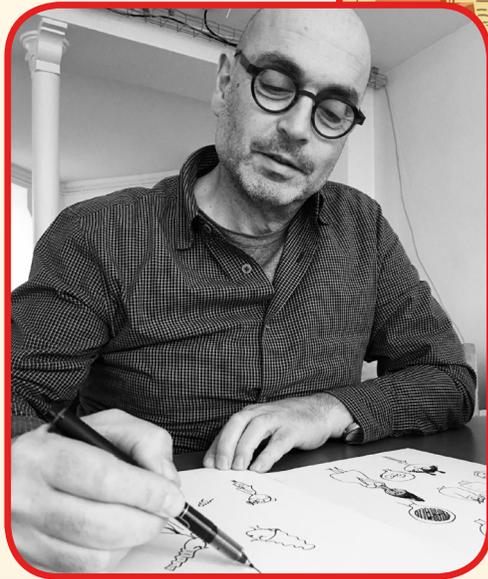
*Il réalise aussi des films publicitaires pour des annonceurs comme McDonald's, Caisse d'Épargne, Smarties, ou Kinder, en France mais aussi au Japon, en Belgique, en Allemagne ou en Suisse.*

*En 2007, il réalise la série « Samsam », produite par Bayard presse et diffusée sur France Télévisions. Il réalise également la saison 2 qui sort en 2009. Pour cette série, il est nommé deux fois au Festival international du film d'animation d'Annecy et a remporté les TV Export Awards en 2009 (programme d'animation français le plus vendu à l'étranger).*

*En 2013, il réalise la série « What's the big idea ? » pour la BBC et France Télévisions, série dont il signe aussi la direction artistique. Cette série a été nommée pour le Prix de la Guilde des scénaristes anglais (Writer's Guild Award), nommée aussi aux British Academy Film Awards (BAFTAs) et au Festival international du film d'animation d'Annecy.*

*En 2016, il réalise la série « Ziggy and the zootram » pour la VRT et ZDF.*

*De 2017 à 2019 il réalise le long métrage de SAMSAM dont il signe également la direction artistique, film produit par Folivari et distribué par Studiocanal.*



# ENTRETIEN AVEC SERGE BLOCH

## **Aimiez-vous les bandes dessinées de super-héros pendant votre enfance ?**

Je ne les connaissais pas à cette époque, car les BDs de Marvel et de DC Comics n'étaient pas encore arrivées en France dans les années 60. Les héros de mon enfance étaient plutôt Tartine, Ivanhoé, Akim, Blek le Roc, Mandrake et le Fantôme du Bengale. Batman et Superman n'avaient pas franchi l'Atlantique !

## **Comment avez-vous inventé Samsam ? Quelles ont été vos sources d'inspiration ?**

J'avais déjà travaillé sur d'autres personnages avant, comme Max et Lili, et je savais que la bande dessinée était un passage obligé pour rencontrer les lecteurs. Après ces expériences de création en binôme, la plupart du temps avec d'autres scénaristes, j'ai eu envie de développer quelque chose qui correspondrait à

mes envies et à mes agacements. Or, à l'époque, la déferlante Pokémon m'avait coûté cher en tant que parent, et même si je respectais le travail graphique intéressant accompli sur cet univers, je trouvais qu'il s'agissait surtout d'une démarche commerciale pour inciter les enfants à acheter et collectionner des cartes, alors que les histoires me semblaient vides de sens. Mais cet engouement pour le fantastique m'a frappé et incité à sortir de la réalité quotidienne que je traitais habituellement. À l'époque, j'avais remarqué que mon fils de 4 ans était fasciné par Batman sans avoir lu ses aventures, sans doute parce qu'il l'avait vu représenté quelque part. Nous lui avons d'ailleurs fabriqué un petit déguisement de Batman en carton pour lui faire plaisir. Et au cours d'une soirée, quand des amis sont venus dîner chez nous avec leur fils du même âge, il est arrivé vêtu d'une panoplie de Batman plus sophistiquée, avec des éléments en plastique. Cette rencontre des deux mini-Batmans m'avait amusé et frappé. Peu après, j'ai commencé à créer un petit univers d'enfant transposé

dans un monde de super-héros, en réalisant une série de croquis sur un carnet. J'ai montré cela un jour par hasard à Marie-Agnès Gaudrat, qui est une vraie éditrice. Sans elle, je n'aurais jamais développé Samsam, ni la petite sorcière Zouk. Voilà comment est né ce petit super-héros qui vit dans une famille de super-héros. Il est apparu en janvier 2000 dans les pages du magazine Pomme d'Api, soit presque cinq ans avant LES INDESTRUCTIBLES de Pixar. Je le précise à toutes fins utiles ! (rires)

## **Comment avez-vous créé les graphismes de cet univers ? Avez-vous été inspiré par le style épuré et futuriste des années 50 et 60 ?**

J'aime beaucoup les dessins animés tchèques des années 50 et le style de dessinateurs américains comme Robert O. Blechman, dont l'une des histoires, The Juggler of our Lady (le Jongleur de Notre Dame), a été adaptée en cartoon au format cinémascope



en 1958. C'est un de mes dessins animés préféré ! Les aventures de Samsam ont débuté sous la forme de bandes dessinées sur deux pages. Ce sont des récits en 2D, destinées aux petits, avec un trait de contour et une mise en couleur. Dans ce format, je raconte une petite histoire en onze cases et, vue leur taille, il n'est pas possible de faire apparaître de nombreux décors, d'autant que les personnages doivent être bien visibles au centre du cadre, pour faciliter la lecture. Cette esthétique simple a débuté ainsi puis elle s'est développée aussi par le biais des deux séries qui ont été produites, grâce à des gens talentueux comme Éric Guillon, qui est un grand directeur artistique, et Tanguy de Kermel qui a réalisé l'ensemble des épisodes et à présent le film. Ils ont apporté leurs contributions à cet univers. Au début, j'ai un peu déstabilisé Éric avec ma règle qui consiste à attribuer une couleur à chaque personnage principal, pour faciliter la lecture, mais il est allé encore plus loin en donnant une couleur à chaque monde : tout est rouge, jaune et ocre sur la SamPlanète, et tout est vert sur March. Ce sont des codes qui sont très efficaces et qui permettent aux enfants de bien trouver leurs repères dans ces aventures.

**Qu'aviez-vous envie d'exprimer sur les craintes, les épreuves et les joies de l'enfance dans vos histoires ?**

Ce qui m'intéresse le plus dans mon travail, ce sont les émotions de l'enfance. Les joies, les petites peurs... Les retranscrire dans un univers fantastique me permet de les sortir du cadre strict de la réalité, dans le but d'aider les enfants à dépasser ces angoisses tout en s'amusant. C'est la raison pour laquelle j'ai imaginé les Pipiolis, qui sont des petits êtres énervants et collants. C'est une idée toute simple, mais qui les a bien fait rigoler. Idem pour le personnage de Crapouille, qui est un peu crado et qui reflète le plaisir jubilatoire et transgressif que les petits éprouvent à se salir, comme tous les parents le savent.



**Certaines caractéristiques de Samsam vous ont-elles été inspirées par vos enfants ?**

Oui. À commencer par son nom : mon fils s'appelle Samuel, et nous l'avions surnommé Samsam. Mes enfants étaient petits quand je me suis plongé dans l'univers de Samsam et si j'étais en manque d'idées pour une histoire, il me suffisait de les observer pour en trouver. Un petit problème à l'école, une dispute avec un copain, tous les aléas de leur vie quotidienne devenaient des sources d'inspiration.

**Quels sont les plaisirs que vous procurent la création d'histoires pour les jeunes lecteurs ?**

Eh bien d'abord cela m'amuse parce que je suis le premier lecteur de mes scénarii. J'espère que mes historiettes les font rire, les rassurent, leur donnent la pêche et plus de confiance en eux. Je crois énormément au pouvoir bénéfique des histoires. Elles nous aident à vivre. S'amuser, se détendre et développer son imaginaire, c'est très important pour les petits, car cela va les aider ensuite pendant tout le reste de leurs vies.

**Quels sont les choses les plus drôles ou les plus touchantes que vos jeunes lecteurs vous ont dites à propos de Samsam ?**

Je vais avoir un peu de mal à vous répondre, car au moment où je les rencontre dans des salons du livre, ils sont accompagnés par leurs mamans, et dès que je tente de leur poser une question, c'est la maman qui parle souvent à leur place ! (rires) « Quel âge as-tu ? » « Il a 5 ans ! », « As-tu des frères ou des sœurs ? » « Oui, il a une sœur et un frère ! » (rires) Les petits sont souvent intimidés, donc ils ne se livrent pas facilement dans ces situations-là. Ce qui est attachant et touchant, c'est de voir que ce personnage qui est un petit truc fragile résiste au temps et dure depuis près de vingt ans, simplement parce qu'il apporte du plaisir à beaucoup d'enfants. C'est émouvant et assez bluffant pour moi. Mes petits lecteurs s'expriment en envoyant des dessins au journal, qui me les fait parvenir. C'est super de les découvrir, mais parfois un peu énervant parce qu'ils se débrouillent souvent très bien et dessinent mieux que moi ! (rires)

**Daniel Pennac a dit un jour « Le bon livre pour les enfants, c'est celui que les parents fauchent et lisent avant le petit, en y trouvant également leur compte ». Écrivez-vous aussi pour les parents ?**

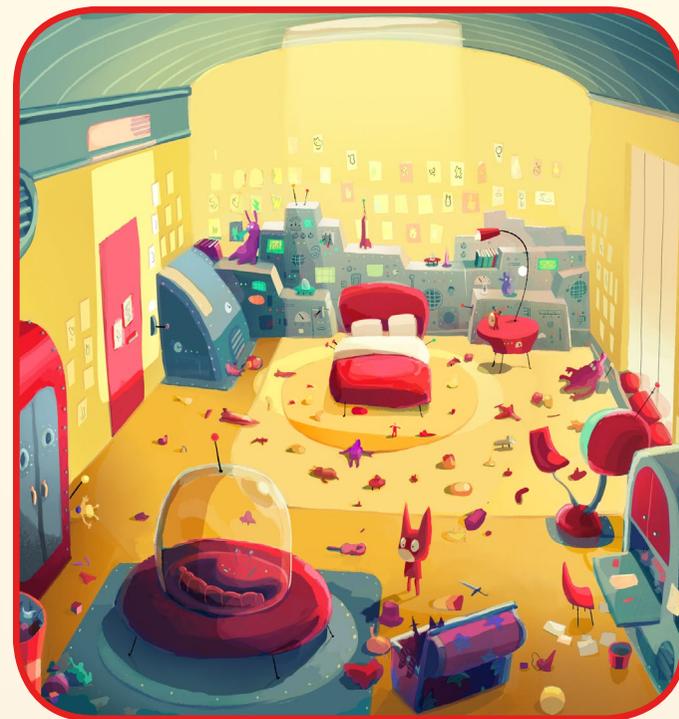
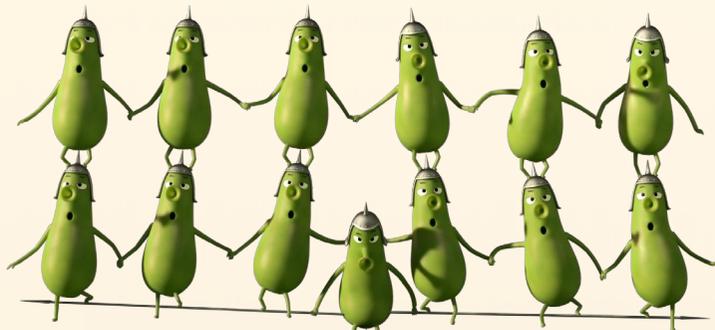
Absolument. J'ai toujours tenu compte du fait que les premiers lecteurs sont forcément les parents, puisque les enfants de 4 à 5 ans auxquels je m'adresse ne savent pas encore lire : les aventures de Samsam sont destinées à ce que l'on appelle la lecture accompagnée. Les petits comprennent les images, mais les mots sont lus par la maman ou le papa. Les parents sont aussi ceux qui feuilletent puis choisissent les livres en librairie et qui abonnent leurs enfants à Pomme d'Api. Et comme cette lecture réunit les parents et les enfants, il fallait que les parents soient mis en valeur dans les aventures de Samsam. Le père et la mère de Samsam sont tous les deux des super-héros. Ils savent beaucoup de choses, la maman est plutôt jolie et le papa costaud. Et d'ailleurs, j'ajoute souvent des petites blagues pour les adultes dans ces histoires, que les enfants ne comprennent pas, mais qui amusent leurs parents. J'ai évidemment été influencé par Goscinny, qui a été un dieu dans ce domaine des différents niveaux de lecture.

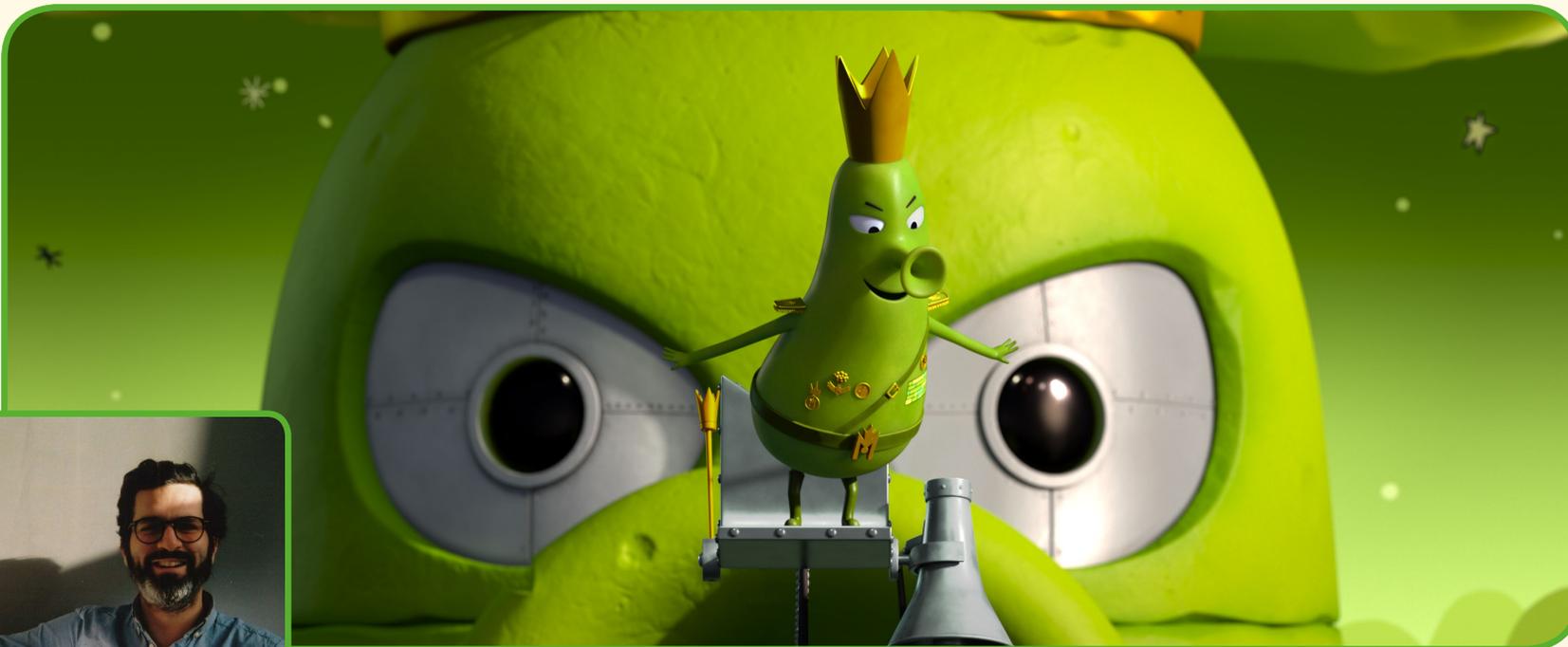
**Comment avez-vous travaillé avec Tanguy de Kermel et l'équipe qui a développé la série d'animation « Samsam » ?**

Tanguy et moi nous connaissons depuis plus de dix ans, et nous avons beaucoup collaboré sur la transposition de cet univers au moment de la préparation de la première série. L'essentiel du travail d'adaptation a été réalisé à ce moment-là et développé pendant la création des cent épisodes qui ont été produits. C'est un sacré capital, qui a constitué la base de ce qui a été perfectionné et poussé bien plus loin dans le film. J'ai énormément d'estime pour Tanguy, pour son talent, pour la qualité et le sérieux de sa manière de travailler, et aussi pour la tendresse qu'il a pour cet univers et pour les enfants. Avec lui aux commandes et avec les auteurs qui ont développé le scénario du film, je savais que le projet était entre de bonnes mains. J'ai donc suivi son évolution en confiance et j'ai trouvé que le scénario était chouette, les dialogues des personnages justes et bien sentis. Il nous est arrivé de discuter de points de détails avec Tanguy, Jean, Valérie et l'équipe de Folivari, mais ce n'étaient pas des choses importantes. Je pense qu'il faut laisser les gens s'emparer d'un sujet pour le traiter plus librement, car le résultat est bien meilleur. Je me suis battu toute ma vie pour pouvoir travailler sans contrainte, il est donc naturel que je souhaite que ce soit pareil pour les gens avec lesquels je collabore. Au final, nous sommes tous gagnants en fonctionnant ainsi.

**Quelles sont les plus grandes satisfactions que vous apportent les transpositions de Samsam à la télévision et au cinéma ?**

Ce qui est génial, c'est de voir mes personnages bouger. D'entendre leurs voix, la musique qui accompagne leurs aventures... Dans le film, il y a aussi un beau travail sur la lumière et ce nouveau personnage très réussi de la petite Méga. On a l'impression qu'elle a toujours été là et elle est très bien intégrée à la petite bande. Et comme j'adore Marchel 1er, qui pour moi est le Louis de Funès de cet univers, je suis ravi que son environnement ait été développé de manière si sympathique dans le film. Je voudrais remercier toute l'équipe qui a travaillé pendant plus de deux ans pour arriver à ce résultat.





# ENTRETIEN AVEC DIDIER BRUNNER

FOLIVARI

## Comment SAMSAM s'inscrit-il dans la ligne éditoriale des productions de votre société, Folivari ?

C'est la première fois que nous intervenons sur l'univers d'un personnage qui jouit déjà d'une grande popularité, grâce aux livres de Serge Bloch et aux séries qui en ont été tirées. Serge est un auteur qui a un coup de crayon et une créativité formidable. Son univers bienveillant et sensible nous touche beaucoup. Dans ce film qui précède les événements de la série, Samsam est plus dubitatif que d'habitude : il se demande comment il va réussir à acquérir ses pouvoirs, et quand il deviendra enfin un vrai héros. Damien Brunner et moi trouvons qu'il était intéressant de suggérer aux jeunes spectateurs que les pouvoirs, et plus largement toutes les capacités humaines, se cultivent, s'apprennent pendant que l'on grandit et que l'on acquiert l'expérience de la vie.

Chez Folivari, nous avons envie aussi de nous lancer dans une production entièrement réalisée en 3D, car c'est un domaine en partie nouveau pour nous, et parce que cette technique est largement plébiscitée. En Europe, les spectateurs aiment toujours énormément le dessin animé 2D et comprennent qu'il s'agit d'une forme d'expression artistique unique, mais comme la totalité des films d'animation américains est réalisée en 3D, et que la culture du jeu vidéo a pris une grande ampleur, cela a forcément un impact sur le goût du grand public. La 3D permet d'ajouter une touche de réalisme, des effets spéciaux, et des effets d'éclairages sophistiqués même à des univers de style cartoon. Toutes ces raisons nous ont donné envie de nous impliquer dans l'aventure de ce film consacré à Samsam. L'idée est aussi que la troisième saison de la série puisse reprendre les éléments scénographiques et narratifs nouveaux développés pour le film.



### **Comment toute l'équipe de Folivari a-t-elle aidé Tanguy de Kermel à transposer l'univers de Samsam de la télévision au cinéma ?**

Visuellement, tout devait être plus élaboré que dans les séries antérieures. Mais il fallait d'abord mettre au point une grande histoire de 80 minutes, alors que dans les livres et dans les épisodes de la série, Samsam vit des aventures très courtes. L'objectif était de créer un espace narratif plus large, beaucoup plus ambitieux, et d'inventer des enjeux qui puissent entraîner les parents et les enfants dans l'univers de Samsam en les divertissant et en retenant leur attention sur toute la durée d'un long métrage. Nous avons demandé aux scénaristes Jean Regnaud et Valérie Magis de développer cette histoire, et Serge Bloch nous a fait part de ses réactions tout au long de ce processus, ainsi que Tanguy, bien sûr. Nous avons investi beaucoup de temps dans la création du scénario, car il fallait qu'il soit solide et suffisamment transgénérationnel pour s'adresser non pas seulement à des petits spectateurs, mais à toute la famille. Cette aventure a été conçue pour que les parents, en accompagnant leurs enfants au cinéma, puissent y trouver aussi un peu de magie, d'amusement et d'intérêt. Et que cette satisfaction les incite à conseiller à d'autres parents et d'autres enfants d'aller voir le film.

### **Comment avez-vous constitué l'équipe de production autour de Tanguy ?**

Nous avons choisi Julien Gallet comme directeur de production, car nous savions qu'il serait un bon interlocuteur pour Tanguy, et saurait gérer aussi les équipes artistiques. Nous avions déjà travaillé avec Julien sur la première saison de la série « Ernest et Célestine » et sur le film LE GRAND MÉCHANT RENARD réalisé par Benjamin Renner et Patrick Imbert, et nous avons beaucoup apprécié son intelligence transversale. En tant que directeur de production, il sait à la fois parler d'économie avec les producteurs, tenir un planning avec les équipes, parler d'animation, de découpage et de mise en scène avec le réalisateur, et réfléchir aussi avec l'équipe sur les raccourcis que l'on doit trouver dans un scénario qui, dans sa première version, dure presque toujours 1h45, alors que la durée souhaitée est de 1h20 environ. La difficulté de l'exercice consiste à composer un récit ni trop long, ni trop agité par un rythme frénétique qui excite d'abord les enfants, mais les fait vite décrocher du film. Après avoir beaucoup travaillé sur tout cela, nous avons réussi à donner un tempo tendu et nerveux aux séquences d'action, tout en préservant les scènes plus calmes où l'on développe des moments d'intimité ou de confidences entre les personnages. Julien a mis aussi son énergie au service du réalisateur et du monteur pour leur laisser le temps d'adapter et de réécrire le scénario en créant l'animation, car c'est une étape capitale de la mise en scène du film.

J'ajoute que Damien Brunner, Thibaut Ruby et moi avons tenu à ce que la production se déroule dans un seul et même lieu pour faciliter le travail de Tanguy, et c'est la raison pour laquelle nous avons installé la majeure partie de l'équipe — les animateurs et les responsables du compositing — dans un studio du 10<sup>e</sup> arrondissement de Paris. Une autre équipe de Mac Guff était installée à Bruxelles. Et comme Tanguy habite à Lille, il était idéalement placé pour se rendre en une heure à Paris ou à Bruxelles.

### **Pour conclure, qu'aimeriez-vous dire sur le film achevé ?**

Je crois que nous avons réussi à produire un film d'une qualité technique et artistique qui lui permet d'être compétitif sur le marché international. Il a un parti-pris esthétique original, avec des designs stylisés qui évoquent des épures futuristes et cosmiques. On se sent vite attiré par ce monde, et en empathie avec ces personnages, parce qu'ils sont drôles, savoureux, tout en restant fidèles à ce que l'on connaît de Samsam dans les livres et dans les deux saisons de la série. Je crois que nous avons réussi à faire vivre à Samsam des situations un peu plus complexes en le propulsant dans une aventure qui suscite des interrogations intéressantes. On se demande comment grandir avec ses rêves, avec ses copains, ses parents, tout en affrontant ses craintes. Bref, nous sommes des producteurs fiers de ce film !



# LISTE ARTISTIQUE

## Avec les voix de

<b>Samsam</b>	Isaac Lobé-Lebel
<b>Mega</b>	Lior Chabbat
<b>Marchel</b>	Jérémy Prevost
<b>Samnounours</b>	Sébastien Desjours
<b>Petit Poâ</b>	Léopold Vom Dorp
<b>SuperJulie</b>	Victoire Pauwels
<b>Madame Chol</b>	Léovanie Raud
<b>Marchientifique</b>	Laurent Maurel
<b>Sampapa</b>	Damien Boisseau
<b>Samaman</b>	Marie Eugénie Maréchal
<b>Crapouille</b>	Philippe Spiteri
<b>Sumomo</b>	Simon Brunner
<b>Mamie Poâ</b>	Françoise Pavy
<b>Marie-Agnès</b> – La maîtresse	Magali Rozensweig
<b>Frapulo</b>	Julien Crampon
<b>Frapula</b>	Emmylou Homs
<b>Monstre Grisouille</b>	Martin Spinhayer

## Direction artistique

**Barbara Tissier**

# LISTE TECHNIQUE



Réalisateur  
Producteur exécutif  
Directeur de production

**Tanguy de Kermel**  
**Thibaut Ruby**  
**Julien Gallet**

Producteurs FOLIVARI

**Damien Brunner**  
**Didier Brunner**  
**Gaëtan David**  
**André Logie**

Producteur LA COMPAGNIE CINÉMATOGRAPHIQUE  
Producteur PANACHE PRODUCTIONS

Scénario

**Valérie Magis & Jean Regnaud**

D'après l'œuvre originale de

**Serge Bloch**

Musique Originale composée, arrangée et réalisée par

**Éric Neveux**

Produite et supervisée par

**22D MUSIC**

Chanson «Cosmic Groove» interprétée par

**Lucie Vagenheim**

Produite par

**Benny Adam**

Composée par

**Benny Adam et John Mamann**

Paroles de

**Dany Héricourt**



## Folivari

Dessinateur des personnages  
Chefs décorateurs  
Storyboard

**Jeremy Macedo**  
**Maël Le Gall, Pierre-Henry Laporterie, Jean Guinot**  
**Maël Le Gall, Mor Israeli, Stéphane Gateau**  
**Diane Fontaine, Marc Perret**

Chefs monteurs  
Chorégraphe

**Benjamin Massoubre, Nazim Meslem**  
**Véronique Brunel**

## Mac Guff

Producteur  
Directrice de production  
Superviseurs des effets numériques

**Philippe Sonrier**  
**Emmanuelle Carlier**  
**Laurent Panissier**  
**Carine Gillet**

Directeur d'animation  
Superviseur animation

**Ivan Del Rio**  
**Nicolas Sainte-Rose**

## Financements

En coproduction avec  
Avec le soutien de  
Avec la participation de  
Développé en association avec  
Avec le soutien de  
Avec la participation de  
Avec le soutien du

**FRANCE 3 CINÉMA, MAC GUFF, PICTANOVO**  
**LA RÉGION HAUTS-DE-FRANCE, RTBF (Télévision belge)**  
**CANAL+, CINÉ+, FRANCE TÉLÉVISIONS, FRANCE 4**  
**DETV CINE 4**  
**LA PROCIREP – Société des Producteurs**  
**LA RÉGION BRUXELLES-CAPITALE**  
**TAX SHELTER DU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL DE BELGIQUE,**  
**TAX SHELTER DE MOVIE TAX INVEST, CENTRE DU CINÉMA ET**  
**DE L'AUDIOVISUEL DE LA FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES**