

PETIT VAMPIRE

Le film



UN FILM DE
JOANN SFAR



ANNÉCY 2017
PRIX FONDATION GAN
À LA DIFFUSION
WORK IN PROGRESS

PETIT VAMPIRE

UN FILM DE
JOANN SFAR



**DISTRIBUTION
STUDIOCANAL**


Sophie FRACCHIA
Tél. : 01 71 35 11 19
sophie.fracchia@studiocanal.com

AU CINÉMA LE 21 OCTOBRE

Durée : 1h21
Matériel presse et publicitaire disponible sur :
salles.studiocanal.fr

CONTACT PRESSE

Leslie RICCI
Tél. : 06 10 20 18 47
Audrey LE PENNEC
Tél. : 07 86 95 92 94



SYNOPSIS

Petit Vampire vit dans une maison hantée avec une joyeuse bande de monstres, mais il s'ennuie terriblement... Cela fait maintenant 300 ans qu'il a 10 ans, alors les bateaux de pirates, et le cinéclub, ça fait bien longtemps que ça ne l'amuse plus. Son rêve ? Aller à l'école pour se faire des copains. Mais ses parents ne l'entendent pas de cette oreille, le monde extérieur est bien trop dangereux. Accompagné par Fantomate, son fidèle bouledogue, Petit Vampire s'échappe du manoir en cachette, déterminé à rencontrer d'autres enfants. Très vite, il se lie d'amitié avec Michel, un petit garçon aussi malin qu'attachant. Mais leur amitié naissante va attirer l'attention du terrifiant Gibbous, un vieil ennemi qui était sur les traces de Petit Vampire et sa famille depuis des années...

ENTRETIEN AVEC JOANN SFAR

CRÉATEUR DE L'UNIVERS, RÉALISATEUR ET CO-SCÉNARISTE

LES ORIGINES DE PETIT VAMPIRE : DE L'AUTOBIOGRAPHIE AU FANTASTIQUE

Comment l'univers de Petit Vampire est-il né ? Quelles ont été vos sources d'inspiration, ce que vous avez toujours aimé dans le fantastique ?

J'ai eu beaucoup de chance parce que mon grand-père ne croyait pas aux différences entre les récits pour enfants et les histoires pour les adultes. Quand j'étais petit, il m'achetait des revues de cinéma fantastique, avec des photos de films d'horreur et des images de monstres. Et à partir de l'âge de 12 ou 13 ans, il m'emmenait voir des films d'épouvante destinés aux grandes personnes. J'ai donc eu le plaisir de baigner dans un univers de créatures qui me convenait parfaitement. En revanche, le domaine dans lequel j'ai eu moins de chance, c'est que j'ai perdu ma mère

avant mes quatre ans, ce dont je parle dans à peu près tous mes livres. J'ai grandi dans un imaginaire dans lequel le fait que les morts puissent parler était une bonne chose : c'était une manière de continuer à

nous donner de leurs nouvelles. Après, quand je suis allé à l'école maternelle puis à l'école primaire, je me souviens avoir imaginé qu'un petit bonhomme venait faire mes devoirs à ma place dans la salle de classe. Je ne sais pas si vous vous en souvenez, mais quand nous étions petits, il était interdit d'amener des jouets à l'école. Chez moi, j'étais très gâté, j'avais beaucoup de joujoux, mais comme ils me manquaient en classe,

je dessinais des personnages sur des feuilles de papier pour m'amuser. Et notamment celui qui venait me voir et faisait mes exercices. Le temps a passé, je suis devenu auteur de bandes dessinées, puis les éditions Delcourt m'ont demandé de réfléchir à un récit spécifiquement destiné aux enfants. Je leur ai proposé ce petit vampire qui était à la fois issu de mes rêves, de mes jouets et des choses que j'aimais quand j'étais petit, mais aussi de mes souvenirs d'Antibes, où étaient installés mes grands-parents, qui m'ont

pratiquement élevé. Les plus beaux souvenirs de mon enfance datent de toute cette période que j'ai passée chez eux.

Il y a donc énormément d'éléments autobiographiques dans Petit Vampire...

Oui. Et tout le paradoxe, c'est que cela s'adresse aux enfants alors que c'est le plus autobiographique de tous mes récits. Je suis surtout connu pour *Le Chat du Rabbini*, et pourtant la famille de cette histoire-là ne ressemble absolument pas à la mienne. On pourrait juste dire que la fille du Rabbini est inspirée de ma grand-mère, mais en partie seulement. Par contre, dans *Petit Vampire*, les grands-parents, ce sont les miens, Michel c'est moi, et le petit vampire, c'est moi aussi ! (rires)

Pourquoi ?

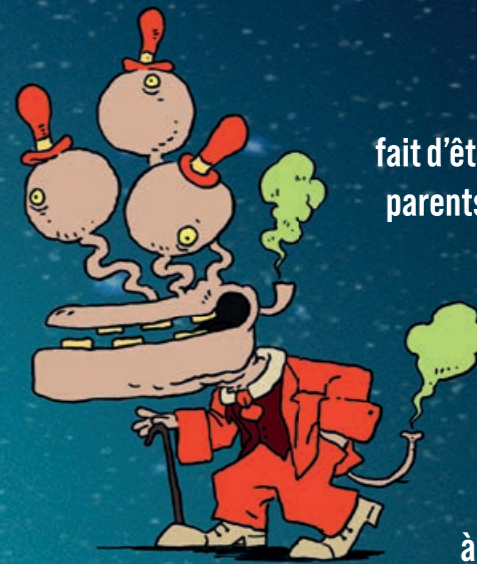
Parce que ce petit vampire que ses parents ne laissent pas sortir car ils ont vraiment peur de ce qui se passe à l'extérieur, cela ressemble à ce que j'ai vécu pendant mon enfance. Comme j'avais perdu ma mère et que j'avais énormément de médecins dans mon entourage, on avait toujours peur qu'il m'arrive quelque chose. J'étais un enfant médicalisé même quand il était en très bonne santé, et on me glissait



toujours des vitamines dans les poches ! Donc le coup de colère du petit vampire qui en a marre qu'on ne le laisse pas sortir, et qu'on lui dise que tout est dangereux, je dois dire que je l'ai souvent ressenti moi aussi. Je constate d'ailleurs que plus je m'adresse aux enfants en créant un récit imaginaire, plus je raconte des choses intimes.

Petit Vampire existe depuis plus de trente ans...

Oui, et ces livres sont souvent utilisés pour aider les enfants qui ont eu des traumatismes, des familles bizarres, ou qui ont subi des choses pas drôles. Mon crédo, c'est de ne jamais m'attaquer à la souffrance intime de l'enfant, à ce qu'il a vécu de pénible, mais de travailler sur la perception sociale de son identité. Quand on est orphelin, tout le monde s' imagine qu'il faut vous plaindre, que vous avez du chagrin, et que vous êtes une petite chose fragile, un bonhomme en sucre... Il y a eu une période dans la littérature pour enfants où l'on a beaucoup mis en scène des orphelins qui étaient des garçons de ferme. Dans la plupart des récits pour enfants, il y a un fantôme de l'orphelin, comme dans *Harry Potter*, qui a été écrit par une personne qui a grandi avec ses deux parents. Elle s'adresse à des enfants qui ont leurs deux parents, et aime bien fantasmer avec ses jeunes lecteurs sur le



fait d'être orphelin. On rêve que nos parents ne soient pas nos parents, on rêve d'avoir un destin exceptionnel. Pour les vrais orphelins, le principal problème, c'est la perception sociale des autres. Moi, à l'école, j'étais celui qui offrait le plus de dessins aux copains, qui participait à la fête de fin d'année, qui faisait le clown, qui aimait faire marrer tout le monde parce que j'étais terrifié par l'idée que l'on puisse m'identifier à quelqu'un d'ennuyeux, de triste, avec lequel on ne va pas s'amuser. J'essaie donc, par le biais de la fiction, d'expliquer aux enfants qui ont des familles cabossées qu'en fait, nous avons tous plus ou moins des familles biscornues, et que ça n'induit pas un comportement particulier. C'est pour cette raison que le petit Michel, qui n'a pas ses parents dans mon histoire, est grassouillet, rigolo, bondit dans tous les sens et n'a aucune des caractéristiques fantasmées que l'on plaque habituellement sur les orphelins.

Michel le dit, d'ailleurs...

Oui. Il craque au moment où il est enfermé dans un sac avec les monstres qui sont devenus ses amis. Il pleure et leur confie *'Avec vous, je ne suis pas obligé d'être rigolo.'* Là, je parle de la différence qui existe entre les copains et les amis. Les copains, on est là pour les faire marrer, tandis qu'avec les amis, on peut partager nos soucis et nos peines.

LES SOURCES D'INSPIRATION DANS LE CINÉMA ET LA POP CULTURE

Quels sont les clichés du Fantastique qui vous amusent particulièrement et dont vous vous êtes servis ?

Plus les films sont anciens, plus ils me plaisent. Je pense par exemple aux productions des Studios Universal réalisées dans les années 30 avec le monstre de Frankenstein, le Loup-Garou, Dracula, la Momie, etc. Et aux productions anglaises de la Hammer des années 50 à 70, avec les mêmes personnages, qui ont un aspect théâtral jusque dans le design de certains de leurs masques, de leurs maquillages. C'est une sorte de Commedia dell'arte, comparable avec le théâtre Yiddish d'Europe de l'Est, ou avec les fameuses

pièces aux effets sanglants du Grand Guignol à Paris. Ce qui concerne moins *Petit Vampire*, c'est le tournant des années 70 où le cinéma fantastique et d'horreur américain a débarqué dans le réel avec des films comme *Massacre à la Tronçonneuse* de Tobe Hooper. Avant, le cinéma italien avait lancé les « Gialli ». C'est la période charnière pendant laquelle le monstre surnaturel a commencé à faire moins peur que le tueur qui surgit dans la vraie vie. Si j'adore cela en tant que spectateur, je n'en fais pas usage dans *Petit Vampire*.

Vous préférez la poésie qui entoure les monstres plus anciens...

Oui, et j'aime leurs maquillages et leurs costumes. C'est leur apanage, au même titre que les tenues des super-héros ou les masques et les habits traditionnels des personnages de la Commedia dell'arte.



PETIT VAMPIRE

Dans les décors des productions Universal, il y a aussi cette forte influence des films expressionnistes allemands, dont le côté graphique doit vous plaire énormément, comme les murailles biscornues du manoir du docteur Frankenstein, les décors oniriques de forêt construits en studios avec des ciels peints, les façades gothiques des maisons des villageois...

Bien sûr ! Pour vous parler plus en détail de mes inspirations, la maison hantée du *Petit Vampire* est très inspirée par celle du jeu de rôle des années 80 *L'Appel de Chtulhu*, avec lequel je jouais quand j'étais petit. L'autre référence, ce sont les posters réalisés dans les années 60 par Disney sur l'attraction du Manoir Hanté, *The Haunted Mansion*. Quand Walt Disney a créé ses parcs, il a fait appel aux meilleurs dessinateurs de ses équipes d'animation, et les illustrations préparatoires de ces attractions sont absolument éblouissantes.

C'est le grand animateur Marc Davis qui les avait créés.

Exactement. Mes personnages doivent énormément à tout ce folklore humoristique qui a été créé autour des films d'horreur aux États-Unis. Une autre de mes références, ce sont les maquettes horribles très choquantes de la marque américaine Aurora, dont

les illustrations des boîtes avaient été dessinées par James Bama, un peintre réaliste américain qui représentait habituellement les cowboys et les indiens. Quand on avait assemblé ces maquettes de monstres, certaines brillaient dans le noir. Aurora a fini par avoir des problèmes en voulant commercialiser une guillotine que l'on m'a offerte quand j'étais petit ! Et j'ai été ravi de l'avoir, car elle a été interdite à la vente à peine deux semaines plus tard ! (rires) C'était très amusant de peindre et de construire ces personnages d'épouvante : il y avait une sorcière, le Bossu de Notre-Dame, le monstre de Frankenstein... Je dois ajouter qu'un autre film m'a beaucoup marqué aussi : *le Frankenstein Junior* de Mel Brooks, que j'avais vu à Nice au moment de sa sortie. D'ailleurs, vous devez connaître cette anecdote à propos de ce film : en cherchant quelqu'un qui pourrait lui faire un décor de laboratoire aussi beau que celui du film original de James Whale, Mel Brooks est tombé sur quelqu'un qui lui a dit *'Moi, je peux faire aussi bien, et pour une bonne raison : j'ai construit l'équipement de Frankenstein ! Je l'ai gardé dans mon garage !'* Et c'est ainsi que cette parodie a été tournée avec les mêmes équipements que ceux du film de James Whale.

PETIT VAMPIRE

Oui, le créateur génial de ces machines électriques à très haut voltage s'appelait Kenneth Strickfaden. Aux États-Unis, on lui a même consacré un livre intitulé *Kenneth Strickfaden : Dr Frankenstein's electrician*.

Ses appareils étaient incroyables. A propos des maquettes Aurora et des jouets, je dois préciser que mon grand-père, le papa de ma maman disparue, m'envoyait des catalogues de jouets et me disait que je pouvais cocher dedans ceux qui m'intéressaient. Je notais tous les jouets que je voulais, et après je les recevais, ce qui rendait mon père fou de rage. Il disait à mon grand-père 'Tu vas faire de Joann un enfant gâté pourri !' et ce dernier lui rétorquait 'Non, parce que ce n'est pas un con !' (rires) Et comme si tout cela ne suffisait pas, mon oncle qui travaillait avant sur l'importation du matériel optique Zeiss en Algérie, s'est reconverti dans le jouet en arrivant en France. Lui et mes cousins venus eux aussi d'Algérie se sont associés pour devenir les premiers importateurs de jouets japonais. Et chaque année, ils me donnaient tous les prototypes des figurines qui étaient trop horribles pour que les occidentaux les achètent !

Incroyable !

Je vous garantis que les fabricants japonais avaient une imagination sans limite, car ils mélangeaient

allégrement l'enfantin, le gore et le bizarre. J'ai donc passé mon enfance avec des personnages en plastique souple qui avaient un œil qui leur sortait des fesses ou d'autres choses de ce genre ! (rires) J'ai un autre souvenir lié aux peurs de l'enfance. Quand mon grand-père m'emmenait au cinéma, nous allions parfois voir des productions d'épouvante italiennes comme *Le Commando des Morts-Vivants*. Il s'agissait de séances avec deux titres à l'affiche. Mais je ne voyais pas tous les films d'horreur qui sortaient à cette époque. Alors pour frimer un peu, je racontais à mes copains certains films que je n'avais pas vus en me basant sur ce que j'avais lu dans L'Écran Fantastique, Starfix ou Mad Movies. Je leur ai donc décrit à ma manière *Cannibal Ferox*, *Cannibal Holocaust* ou d'autres productions gore de ce genre-là. Mais j'ai fini par me faire gauler le jour où j'ai inventé un film dans lequel les gens étaient intoxiqués et transformés en zombies après avoir bu du vin frelaté, et que j'ai dit qu'il s'appelait *Les Raisins de la Colère* ! (rires)

Vous aviez brodé sur *Les Raisins de la Mort*, de Jean Rollin...

Oui ! Et pour conclure sur les peurs liées au cinéma, je dois dire que l'affiche du film de David Lynch *Elephant Man* m'avait terrifié. Le visage de John Hurt était caché



derrière une sorte de cagoule miteuse avec un seul trou. Cette image m'avait épouvanté parce que je voulais savoir comment était ce visage si monstrueux qu'il devait être dissimulé. Et je n'arrivais pas à voir une seule photo du personnage. Un de mes camarades de CM2 qui avait vu le film, mais qui était certainement le plus mauvais dessinateur de la classe, avait entrepris de représenter *Elephant Man* pour me révéler ses traits ! C'était tellement mal dessiné que ça faisait presque encore plus peur, d'autant que je voyais sur le visage de mon copain que ça l'avait marqué... C'était une toute autre époque, car aujourd'hui les images d'horreur sont faciles à trouver sur internet, et les extraits visibles sur YouTube en quelques clics. Quand j'étais enfant, ces images-là étaient ésotériques, et difficilement accessibles. Il y avait tout un chemin initiatique à entreprendre pour parvenir jusqu'au moment où l'on allait enfin pouvoir porter les yeux sur ces photos choquantes. Je me souviens aussi qu'un camarade qui avait vu *Massacre à la Tronçonneuse* m'avait mimé le film du début à la fin. Je me rappelle comme si c'était hier de mon copain jouant cette scène du film dans laquelle le grand-père zombifié suçote



le doigt d'une victime ! (rires) Quand on vous raconte ça dans une classe de CM2, vous êtes marqué à vie ! Bref, j'ai dessiné toute cette ribambelle de monstres assez tôt. Bien plus tard, j'ai donné forme aux albums du *Petit Vampire* après avoir déjà représenté des créatures horribles dans des BDs destinées aux adultes qui s'intitulaient *Le Petit Monde du Golem* et *Le Grand Vampire*. Pour créer des graphismes adaptés aux enfants, je me suis beaucoup inspiré de Charles Schultz et de *Peanuts*, et de plusieurs dessinateurs japonais, comme Leiji Matsumoto, le créateur d'*Albator*, qui fait cohabiter des personnages amusants et d'autres nettement plus inquiétants. J'ai commencé à travailler sur ces albums au moment où *One Piece* débutait et où *Dragon Ball Z* triomphait, et cela a certainement eu aussi une influence sur ma manière de dessiner les personnages.



Les monstres sympas aux formes extravagantes qui vivent dans la maison hantée font penser aussi aux créatures surnaturelles des légendes japonaises, les yokai...

Absolument. Une médium m'a dit un jour *'On croit toujours que les fantômes ont une présence maléfique, mais si on prend la peine de revenir d'entre les morts, ce n'est pas forcément pour embêter tout le monde !'*

Votre film est aussi une lettre d'amour au cinéma...

Oui, je l'ai rempli de petits messages pour les enfants, pour titiller leur curiosité, en espérant qu'un jour ils s'apercevront que Pandora est le titre d'un merveilleux film avec Ava Gardner, et qu'ils pourront voir les productions de la Hammer dont mes personnages parlent pendant les scènes du ciné-club. J'aurais d'ailleurs aimé inclure les extraits précis des films qui sont cités, comme *Le Masque de la Mort Rouge*, avec Vincent Price, mais pour des questions de droits, cela n'a pas été possible.

Avez-vous inclus dans le film des petits clin d'œil aux autres aventures du Petit Vampire, pour les fans qui ont lu tous les albums ?

Non, mais il y a des références à des films ou des BDs d'horreur. Par exemple, quand Michel va se réfugier

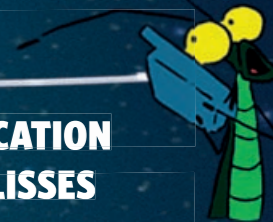


dans les marais, j'ai inclus à la fois la *Swamp Thing* d'Alan Moore, *La Créature des Marais* qu'a fait Marvel en « s'inspirant » de *Swamp Thing*, et *la Créature du Lac Noir* d'Universal. Et quand la porte de la maison s'ouvre, j'ai fait apparaître plein de créatures du cinéma bis des années 60, comme celles qui figuraient dans le livre d'Alain Schlockoff, « Cent Monstres du Cinéma Fantastique ».

LA PRÉPARATION ET LA FABRICATION DU FILM : LE TRAVAIL EN COULISSES

Le Petit Vampire est votre deuxième film d'animation après Le Chat du Rabbín, et vous avez réalisé aussi deux longs métrages en prise de vues réelles, Gainsbourg (Vie Héroïque) et La Dame dans l'Auto avec des Lunettes et un Fusil. Comment décririez-vous ce que ces expériences en live action et en animation vous ont permis d'apprendre, et comment cela vous a-t-il aidé à aborder la préparation et la mise en scène du Petit Vampire ?

Je suis dessinateur de bandes dessinées, mais le passage à la réalisation du film sur Gainsbourg a été très facile même s'il s'agissait d'un nouveau métier





à apprendre, parce que tous les techniciens adoraient que je dessine pour communiquer avec eux : c'était une excellente manière de se faire comprendre. Quand je suis passé à l'animation avec la série *Petit Vampire* il y a une quinzaine d'années, puis avec le long métrage *Le Chat du Rabbín* en 2011, c'était bien plus difficile parce que le dessin d'animation a très peu de choses en commun avec le dessin de BD : il est tout entier inscrit dans le mouvement, alors que le dessin fixe de BD a besoin d'être construit case par case et posé avec des os, des muscles, et n'en fait pas le même usage. Cet apprentissage très compliqué a duré pendant les 5 ou 6 ans de la production du *Chat du Rabbín*. Il m'a permis de me préparer pour éviter de faire les mêmes erreurs sur *Petit Vampire*. J'ai eu la chance de pouvoir m'entourer d'une partie des transfuges de l'équipe du *Chat du Rabbín*, et d'une jeune génération d'animateurs rencontrés à l'école des Gobelins, où j'interviens assez souvent. Nous avons d'excellents animateurs en France, qui sont pratiquement tous cooptés par les studios américains à la fin de leurs études. Moi, je leur ai proposé de créer de l'animation 2D, ce qui n'est pas si fréquent en ce moment, et de le faire avec une exigence amoureuse, en s'inspirant de Miyazaki ou des vieux Disney. Nous ne lâchons pas un plan tant qu'il ne nous plaît pas complètement.

Comment travaillez-vous avec votre équipe d'animateurs ?

Je commence par leur raconter toute l'histoire, micro en main. Et il se trouve que le timing de ma narration orale correspond exactement à celui du film achevé 5 ou 6 ans plus tard. J'ai pu le vérifier à deux occasions, avec *Le Chat du Rabbín* et avec *Petit Vampire*. Ensuite, j'essaie de créer le plus possible de sources de références : je fais appel à des comédiens, à des cascadeurs, des modèles. Je les habille, je les maquille, on les filme pendant une semaine, et cela constitue une base pour le travail de mes animateurs. En réalité, il y a le travail de jeune acteur qu'amènent chacun de ces dessinateurs, mais il s'appuie aussi sur les performances des comédiens, qui interviennent des années auparavant. Chez moi, il y a toujours l'obsession du dessin d'après nature. Puisque nous devons représenter le Cap d'Antibes, nous nous y sommes rendus pour prendre des milliers et des milliers de photos et de vidéos des ambiances de lumière, des mouvements des vagues, des ondulations des branches traversées par le vent... Je crois que c'est une partie du secret des Miyazaki et des meilleurs Disney : avant de dessiner, d'animer, il faut d'abord observer très attentivement la réalité. Chez moi, plus l'univers est fantastique, plus on s'appuie

sur le vrai monde. Ça, c'est l'aspect agréable d'un film d'animation. Ensuite le côté désagréable c'est qu'il n'y a rien de plus long que la fabrication d'un dessin animé ! Pour *Petit Vampire*, cela représente six ans de travail et de péripéties, avec des difficultés au milieu, des départs de gens de l'équipe, des commanditaires qui ne sont plus forcément en place au moment où le film va sortir... Mais nous y sommes arrivés ! Ce sont des leçons de vie, de patience, parfois compliquées pour un garçon comme moi qui est très pressé de nature. Et je suis très heureux que Studiocanal ait décidé d'organiser la sortie du film en tant que dessin animé destiné au grand public, car ce n'est pas du tout un projet élitiste : j'ai envie d'amuser tous les gamins, et leurs parents aussi ! Le jour où l'on m'a annoncé que *Petit Vampire* était entré dans certains manuels scolaires, j'ai été un peu inquiet, car je me suis demandé si cela ne signifiait pas qu'il allait quitter la cour de récréation ! Et moi, je veux rester dans la cour de récréation. Je ne dis pas cela par démagogie, mais parce que je souhaite vraiment m'adresser à tous.



PETIT VAMPIRE

Dans un premier temps, le film avait été annoncé comme un projet qui serait réalisé en 3D, alors qu'il a abouti en animation dessinée « à la main ». Qu'est-ce qui vous a poussé à changer de cap ?

Oui, cela tient au fait que dans un premier temps, nous étions associés à Eli Richbourg, hélas disparu, qui nous avait ouvert les portes des USA. Il était alors question de faire ce film en 3D, dans les standards de Pixar ou des autres studios nord-américains, puisque tout le principe de *Petit Vampire* consiste à parler de sujets essentiels et de choses graves, mais avec un dynamisme qui fait que tous les gamins vont y trouver leur compte. Très vite, nous nous sommes aperçus que ce niveau de budget ne serait pas possible pour un film européen. Il n'y a rien de pire que d'essayer de faire un film « à la Pixar » en ne disposant que du dixième du budget d'un

Pixar, car au final, on voit forcément que ce n'est pas aussi bien. Nous étions allés assez loin, beaucoup d'américains nous suivaient, mais le budget n'était décidément pas adapté à de la 3D ambitieuse. Nous avons alors décidé de changer d'approche et de repartir sur de l'animation 2D haut de gamme comme celle que nous avons utilisée sur *Le Chat du Rabbín*. Mais au lieu

de nous adresser aux adultes, cette fois-ci nous allions faire la part belle à l'enfance. Même si *Petit Vampire* allait être réalisé en dessin animé, je l'ai écrit avec Sandrina Jardel comme si c'était un film en prise de vues réelles à la *Goonies*, avec des gamins qui vivent une aventure, des bateaux pirates, des bagarres... Ils vont se dire des choses intimes, mais entretemps, il y aura des coups de sabre !

Pourriez-vous nous parler du studio Magical Society ?

C'est une initiative très ambitieuse et très chouette. Je connaissais le producteur Aton Soumache parce que nous nous sommes souvent croisés dans ce métier. Un jour Aton est venu me voir en me disant que c'était dommage que je ne travaille que sur un projet à la fois, alors que je suis perçu comme un créateur de « multivers ». *'On ne se rend pas compte de tout ce que tu as à raconter'* a-t-il ajouté. Et c'est ainsi que nous avons créé ensemble un studio dans lequel nous sommes en train de développer une dizaine de projets à la fois. Certains en dessin animé, certains en prises de vues réelles, et tous à peu près situés dans le surnaturel. Nous allons essayer de faire en France ce que peuvent faire un Tim Burton ou un Guillermo Del Toro dans d'autres territoires. Et ne plus écouter les voix qui disent que les français n'ont pas la capacité

à traiter le fantastique ni d'exporter ce genre de choses... Nous avons les mains sur le guidon depuis plus d'un an, avec des collaborateurs époustouflants, qui viennent de France, des USA, d'Angleterre, des équipes internationales. Aton nous a non seulement aidés à terminer *Petit Vampire*, parce que tout seuls nous n'y serions pas arrivés, mais en plus, il m'a ouvert cette porte du studio qui va me permettre de faire dans l'audiovisuel ce que je fais dans mes bouquins. Créer toutes sortes d'univers qui se répondent, qui se rencontrent, avec des personnages qui passent d'un film à l'autre, d'un dessin animé à une production avec des acteurs de chair et d'os, etc. C'est très ambitieux, très enthousiasmant à faire, et nous nous amusons beaucoup.

**DES CASES DE BD AU GRAND ÉCRAN :
L'ANIMATION DES ALBUMS**



Le scénario du film est la transposition fidèle des trois albums du *Petit Vampire* qui racontent ses origines, dont on retrouve quasiment toutes les péripéties et les dialogues...

Petit Vampire est né il y a une trentaine d'années

PETIT VAMPIRE



chez Delcourt, et ces premiers albums sont très différents. Il y a quelques années, le personnage est passé chez Rue de Sèvres, un éditeur qui s'adresse spécifiquement à la jeunesse, et je leur ai écrit ces trois nouveaux albums qui forment une longue histoire, et qui constituent la base du film. Ces albums n'ont pas été adaptés : ils ont été écrits d'emblée pour le projet du film. Vous savez, à chaque fois que je fais un truc en BD, et que l'on me dit *'Attention, cette chose-là ne passera pas au cinéma'*, je suis certain que la personne se trompe. Je me souviens d'une interview formidable de Scorsese pendant laquelle on lui demande comment on doit procéder pour adapter un roman. Il répond que tous les gens qui pensent qu'il est question de scénario, de structure ou de dynamique du récit se trompent, et que ce qui compte vraiment, c'est de retrouver la voix du romancier. Moi, ce qui m'intéresse, c'est de faire passer ma voix d'un médium à l'autre sans que le lecteur devenu spectateur ne s'en rende compte. Et qu'il réagisse en se disant *'Ah oui, c'est exactement comme dans l'album.'*

Pourquoi n'aviez-vous jamais parlé des origines de Petit Vampire avant, dans vos premiers albums ?

Pour une raison toute simple : c'étaient des contes

pour enfants, et le sujet c'était la rencontre entre Petit Vampire et Michel. Mais dès que l'on passe à un projet de cinéma, on a envie de dramatiser et de raconter ce qui constitue chaque personnage, ce qui le motive. Il fallait comprendre d'où vient le Petit Vampire, quels sont ses drames, même si lui n'en a pas vraiment conscience, bref il fallait mieux connaître tous les protagonistes de l'histoire. Cela m'a d'ailleurs permis de répondre à des questions que je ne m'étais jamais posées auparavant.

Pourquoi avez-vous eu envie de coller autant à ces trois albums initiaux, sans couper de scènes ni en ajouter qui soient totalement inédites dans le film ?

Parce que j'ai eu envie de me consacrer totalement à la mise en scène de l'histoire qui existait déjà. De gagner mes galons de réalisateur. Mon objectif, c'était de réussir à retrouver en animation les mêmes impressions, les mêmes émotions que celles des albums de bandes dessinées. Et aussi de trouver des choses qui m'amuse comme le fait que le bouledogue rouge Fantomate a un accent niçois, car ça, bien sûr, ça ne pouvait pas exister dans la BD !



LE TRAVAIL AVEC LES ACTEURS, DES RÉFÉRENCES VIDÉO AUX VOIX DES PERSONNAGES.



Pouvez-vous nous parler de votre travail avec les acteurs sur les scènes de références filmées en vidéo ? C'est le cœur du projet. Il y avait les comédiens, mais aussi les cascadeurs, avec toute l'équipe de Dominique Fouassier, grand cascadeur dont le fils Sébastien débarquait du tournage de *Rogue One*. Sébastien Fouassier est donc passé d'un Star Wars aux combats à l'épée de *Petit Vampire*, en m'offrant trois jours de sa vie ! En dirigeant ces acteurs et ces cascadeurs, j'avais non seulement besoin de leurs performances, de leurs actions, mais je voulais aussi leur emprunter des choses de leurs morphologies, de leurs façons d'être ou de se battre. Et je voulais échapper à tout prix aux mimiques et au jeu ultra stéréotypé des films d'animation américains. Ces expressions standardisées, typiquement américaines, peuvent amener des personnages féminins à grimacer, avec des conséquences dramatiques. Cela me rappelle ce que j'avais vécu pendant la production du *Chat du Rabbini* : quand j'avais demandé aux animateurs de faire bouger de manière respectueuse Zlabya, la fille

du Rabbini - parce que c'est quand même ma grand-mère ! - tout le monde me dessinait la nana de Roger Rabbit qui roule des fesses dès qu'elle fait trois pas ! Nous nous en sommes sortis quand j'ai demandé à la comédienne Hafsia Herzi de jouer le personnage. Nous l'avons filmée et photographiée pendant trois jours, et Zlabya a été animée d'après sa gestuelle. Le danger, quand on demande à un animateur formé à l'animation internationale de faire quelque chose, c'est d'obtenir quelque chose de probablement formidable pour une narration anglo-saxonne très formatée, mais qui ne pourra pas plaire à un cinéphile. On ne peut pas aimer Truffaut et ce jeu hyper caricatural en même temps, ça ne me paraît pas possible. Dans un registre assez proche, je ne modifie jamais les voix des comédiens en les trafiquant avec un vocoder, en les rendant plus graves ou plus aiguës. Quand vous entendez une voix bizarre dans le film, c'est l'acteur qui l'a jouée comme ça. Et rien d'autre !

Vous avez fait appel au maquilleur Olivier Afonso afin de réaliser des prothèses pour les comédiens... Est-il intervenu sur le Capitaine des Morts ?

Oui, il a dessiné le crâne de mort sur le visage de Quentin Faure qui prêtait son corps au Capitaine pirate, et surtout, il nous a fabriqué une tête de Gibbous, et



grâce à cela, le comédien qui jouait la gestuelle du personnage a pu faire ses cascades en portant une grande tête en latex. Cela nous a beaucoup aidé à comprendre et surtout à voir comment on pouvait bouger quand on a une énorme tête de lune.

Comment avez-vous choisi les acteurs qui prêtent leurs voix aux personnages ?

Là aussi, l'idée était de faire cohabiter des acteurs venus d'horizons très différents. Il y a Louise Lacoste qui est Le Petit Vampire, Claire de la Rue du Can, de la comédie Française, qui joue Michel, un comédien (Ricardo Lo Giudice) qui vient des Chiche Capon, la troupe de clowns performers, qui joue Claude, Camille Cottin qui incarne Pandora avec sa douceur et son autorité, tout en restant proche du monde réel, Jean-Paul Rouve qui joue le Capitaine des Morts en allant vers une poésie à la Jean Rochefort, Alex Lutz qui est le Gibbous, et il faut que tout cela marche. La difficulté supplémentaire qu'ils ont tous eue à surmonter, c'était de s'adapter au tempo de l'animation réalisée à partir des voix provisoires, enregistrées cinq ans plus tôt avec l'aide des acteurs qui avaient joué les scènes de référence filmées en vidéo. Je ne voulais pas de vrais enfants pour les voix de Petit Vampire

et Michel, et Louise et Claire ont réussi à inventer quelque chose de très beau, de très naturel, alors que c'était extrêmement difficile à faire. Quentin Faure m'a sauvé quand il a fallu trouver la voix de Fantomate le bouledogue. Je pensais que c'était moi qui allais l'interpréter, mais ce que Quentin avait enregistré il y a six ans pour les voix témoins était si drôle que je n'ai jamais réussi à faire mieux. Il s'était d'ailleurs documenté à propos de l'accent niçois pour bien le restituer, sans le faire ressembler à un des autres accents du Sud-Ouest. Je tenais à ce que tous les accents du film soient justes.

Par exemple, quand Ophtalmo, le monstre avec trois énormes yeux, qui a sans doute été un savant fou irradié, explique qu'il est « un pur produit du nucléaire français dans le Pacifique », je ne voulais pas qu'il ait un vague accent créole. J'ai donc fait venir un comédien (Vincent Vermignon), qui a connu des personnes âgées des Caraïbes, et qui sait imiter leur accent.



Quelles surprises avez-vous eu pendant ces sessions d'enregistrements des voix ?

Quand Alex Lutz est arrivé, il a quasiment réinventé le personnage du méchant, le Gibbous, tout en respectant le rythme de l'animation. Il m'a époustoufflé ! C'était un exercice extrêmement difficile, pour des raisons de tempo, d'intelligibilité à conserver malgré le débit très rapide des dialogues, d'intentions à faire passer... Alex est vraiment un grand comédien.

Et vous jouez Marguerite, qui pleure parce que les monstres perdent toujours au cinéma...

Oui, et quand j'ai enregistré les dialogues de ce monstre de 200 kilos, qui a des problèmes de propreté et une petite voix aigüe, ma compagne est arrivée dans le studio, ce qui n'était pas prévu. Hurler comme un monstre qui adore le caca devant votre femme, c'est un vrai crash test pour la vie conjugale ! [rires] D'autant qu'il fallait que je fasse tous les gestes qui correspondaient à ce que Marguerite faisait pour bien jouer les scènes : gigoter, se goinfrer de vers, rouler par terre en sanglotant... Mais à la fin, elle m'a dit 'C'était bien, chéri !' [rires]



PETIT VAMPIRE



LA TRANSPOSITION DU STYLE GRAPHIQUE ET DE LA MISE EN IMAGE DES ALBUMS

Comment avez-vous travaillé avec Adrien Gromelle sur l'adaptation du graphisme de vos personnages de BD pour l'animation ?

Sur *Le Chat du Rabbin*, l'objectif avait été de reproduire mes dessins quasiment à l'identique, avec leurs petits traits, leurs détails. Sur *Petit Vampire*, j'avais envie d'une autre approche, dans l'esprit du travail que j'adore dans les vieux Disney en 2D comme *Les 101 Dalmatiens*, avec des décors peints, des personnages dont on voit le tracé des dessins d'animation faits au crayon. J'ai rencontré Adrien quand il passait son diplôme d'animation aux Gobelins. En plus d'être un génie du dessin, il est aussi un pro des arts martiaux, très fort en Capoeira. Le sujet d'animation qu'il avait choisi pour passer son diplôme, c'était de s'emparer de personnages Disney, et de leur faire faire des mouvements de Capoeira ! [rires] Vous imaginez ça ? Peter Pan, la Petite Sirène, et quelques autres qui donnaient des coups de pieds, des coups de poings, faisaient des sauts périlleux, et tout ça en animation pure, dessinée au crayon ! C'était tellement formidable que je lui ai dit 'Houlà, toi, viens par ici ! Si tu



PETIT VAMPIRE

n'as rien de prévu dans les années qui viennent, on va travailler ensemble !' (rires) Adrien est aussi quelqu'un qui sait me dire non, et ça a une grande valeur. Nous avons parfois des discussions animées – sans jeu de mots – mais toujours constructives. Pour *Petit Vampire*, j'étais tout à fait prêt à ce que l'on modifie mon dessin pour l'adapter à une animation vivante, très dynamique. Et l'avantage d'avoir l'auteur sous la main, c'est qu'on peut le trahir beaucoup plus facilement !

Pouvez-vous nous parler du travail technique et artistique qui a été fait pour transposer les décors des albums sur le grand écran ? Avez-vous mélangé la 2D et la 3D pour les « mouvements de caméra » ?

Tout part des références du monde réel, comme je vous le disais. Bertrand Picelle, notre décorateur, est un génie fou, qui veut disposer d'absolument toutes les informations sur le moindre élément d'un décor. Je ne parle pas seulement d'un panorama, d'une rue ou d'un immeuble, mais quand on doit représenter une tronçonneuse, il veut savoir s'il s'agit d'une Husqvarna de 1981 ou d'un autre modèle précis. Si l'action se déroule dans une classe de CM2, il demande l'époque exacte pour pouvoir retrouver le look des pupitres, des chaises et des pots de colle de ces années-là.

Et évidemment, quand on met en scène un bateau pirate, on le construit, ce qui signifie que l'on dessine de vrais plans de toute la structure, des mâts, du pont, etc. Ensuite, pour répondre à votre deuxième question, on le modélise en 3D pour pouvoir le faire bouger plus facilement dans l'espace, mais le rendu sera quand même en 2D à la fin dans le film. Et quand tout est fait, parce qu'il adore ça, Bertrand cache des petites blagues partout dans les décors, comme les noms sur les pierres tombales et les unes des journaux.



En tant que réalisateur, quelles opportunités de mise en scène le film vous a-t-il données par rapport à votre mise en image initiale dans les albums ? Est-ce qu'en revisitant certaines scènes de vos BDs, vous avez découvert d'autres idées pour les amplifier, ou leur donner une ambiance légèrement différente ?

C'est difficile à dire, car le processus a été long, et nous sommes passés par plusieurs phases de storyboard... J'ai d'abord tout storyboardé moi-même, puis il y a eu un second storyboard fait par Adrien et l'équipe d'animateurs. Et l'idée, c'était que l'on puisse toujours se projeter plan par plan ce qui avait été prévu depuis le storyboard initial jusqu'au plan animé presque fini, pour vérifier si on n'avait rien perdu en chemin dans la narration de la scène, et si au contraire on avait bien réussi à gagner des choses. Parmi les rajouts qui me viennent à l'esprit, il y a le générique, qui a été très amusant à imaginer.

Il y avait d'ailleurs déjà une version de ce générique dans le premier des trois albums...

Oui. Mais pour celui du film, nous nous sommes fait plaisir en allant chercher nos copains du studio La Cache, qui vient de réaliser la série *Primal* pour

Genndy Tartakovsky. Ils sont fantastiques. Je leur ai demandé de s'emparer de mes personnages, de changer leur style graphique pour le transformer en celui utilisé par les frères Fleischer pendant les années 30 pour les cartoons de Betty Boop, puis de les montrer en train de voyager tout autour du monde. Je leur ai dessiné des petits storyboards, nous nous sommes documentés, et ils ont fait cela magnifiquement.

Quelles ont été les difficultés artistiques qu'il vous a fallu résoudre en chemin ?

Réussir à faire cohabiter visuellement des personnages qui ont des styles graphiques assez différents, ce qui se pratique surtout au Japon mais rarement en Europe. Le Capitaine des Morts et Pandora sont assez réalistes, Petit Vampire et Michel sont mignons comme des personnages des *Peanuts*, et les créatures ont l'air de sortir d'une série déjantée du studio américain Klasky Csupo comme *Les Razmoket* ou *Drôles de Monstres*. L'objectif était d'arriver à harmoniser tout cela.

Où l'animation a-t-elle été réalisée ? Ou étiez-vous basé vous-même ?

Nous avons une toute petite équipe, mais qui a travaillé pendant longtemps. Tout le monde est basé à Paris, chez Aton, et comme tout est informatisé, dès qu'un

dessin est fini, on me l'envoie. Je vois cela sur ma table à dessin chez moi et je réponds dans la foulée. La très grande majorité du film a été fabriquée en France. Nous faisons juste appel à un studio étranger pour nous aider à finir nos plans dans les délais.

Pourriez-vous nous parler de la musique originale du film et de votre collaboration avec Olivier Daviaud ?

J'ai rencontré Olivier il y a une dizaine d'années, quand je tournais *Gainsbourg (Vie Héroïque)*. C'est Mathias Malzieu, mon camarade du groupe Dionysos, qui nous a présentés l'un à l'autre. Olivier vient de la musique live, des concerts, du contact réel avec le public. C'est une encyclopédie musicale vivante. Et pour notre première collaboration, Olivier a dû réinventer et réorchestrer 70 morceaux de Gainsbourg, et il a fallu les faire interpréter par des comédiens, ce qui n'est pas la chose la plus facile au monde. Cette première expérience nous a liés pour la vie, et ensuite Olivier a travaillé sur tous mes films. Pour *Petit Vampire*, je lui ai dit que je souhaitais que nous fassions quelque chose de très différent de ce que compose Danny Elfman pour les films de Tim Burton. Nous avons décidé de nous rapprocher de musiques méditerranéennes, napolitaines, et des airs niçois – je lui ai d'ailleurs chanté quelques chansons traditionnelles de Nice – et il s'est lancé dans une



première série d'essais. Au début, je lui ai dit '*Non, c'est trop enfantin*', ce à quoi il m'a répondu '*Tu devrais me faire confiance*'. Il a tenu bon pendant cinq ans, et une fois que tout a été enregistré, je me suis rendu compte que j'avais été le roi des imbéciles, et qu'il avait eu raison parce que sa musique est extraordinaire.

Vous remerciez Guillermo Del Toro, le virtuose des monstres au cinéma, dans le générique de fin...

Oui, nous sommes très proches depuis l'époque de *Gainsbourg (Vie Héroïque)*. C'est lui qui m'a présenté David Marti et Montse Ribé, du studio DDT, qui se sont occupés des maquillages spéciaux du film. Guillermo

parraine gentiment mon parcours cinématographique, et nous nous voyons quand il vient à Paris. C'est un des plus grands fans de BDs que l'on puisse imaginer : il connaît tout, y compris les moindres BDs underground qui paraissent partout dans le monde. Je ne travaille jamais sans lui demander des conseils. Je me souviens qu'à propos des films fantastiques, il avait dit d'une manière merveilleusement imagée '*La caméra doit être à la hauteur du regard d'un enfant peureux de 4 ans, proche du sol. Elle s'avance vers le décor, puis elle recule un peu, parce qu'elle est effrayée.*' Je n'ai jamais entendu un autre réalisateur parler comme cela.

Quelles ont été vos principales difficultés pendant la réalisation du film, et les aspects les plus gratifiants de ce travail ?

Il m'a fallu être patient, car fabriquer un film d'animation est presque un exercice sadomasochiste ! On doit attendre six longues années en imaginant le plaisir que l'on aura quand ce sera fini. Il n'y a jamais les explosions de joie que l'on vit pendant un tournage en prise de vues réelles, quand un acteur vient de vous offrir une performance extraordinaire. En animation, toute l'équipe est tendue vers le résultat final, et pendant ce très long chemin, on reste en grande partie dans l'abstraction. Du côté des satisfactions, je dirais qu'il s'agit des moments où l'on sent que tout le monde est totalement en phase, et partage la même vision.

Qu'aimeriez-vous que les fans de *Petit Vampire* ressentent en voyant le film ?

Eh bien avec le privilège de l'âge, et les trente ans qui se sont écoulés depuis sa création, je commence à avoir des grands-parents parmi mes différentes générations de lecteurs. Alors j'espère que nous allons réussir ce que j'aimais tellement chez Goscinny, c'est-à-dire présenter un spectacle familial qui réussira à émouvoir et à faire rire les spectateurs de tous les âges.



ENTRETIEN AVEC ATON SOUMACHE

PRODUCTEUR

Aton Soumache a produit notamment les films en prises de vues réelles *Les Enfants de Timpelbach* (2008), *Upside Down* (2012), *Le Prénom* (2012), les séries animées *Skyland* (2005), *Iron Man Armored Adventures* (2008) *Le Petit Nicolas* (2009), *Le Petit Prince* (2012), *Miraculous, Les Aventures de Ladybug et Chat Noir* (2015), la sitcom hybride live action / animation 3D *Sept Nains et Moi* (2018-2019), les films d'animation 3D *Renaissance* (2006), *The Prodiges* (2011), *Mune Le Gardien de la Lune* (2014), *Le Petit Prince* (2015), *Playmobil, le Film* (2019), et le long métrage en dessin animé *Petit Vampire*.

Petit Vampire est le premier des films issu de votre partenariat avec Joann Sfar que nous découvrons...

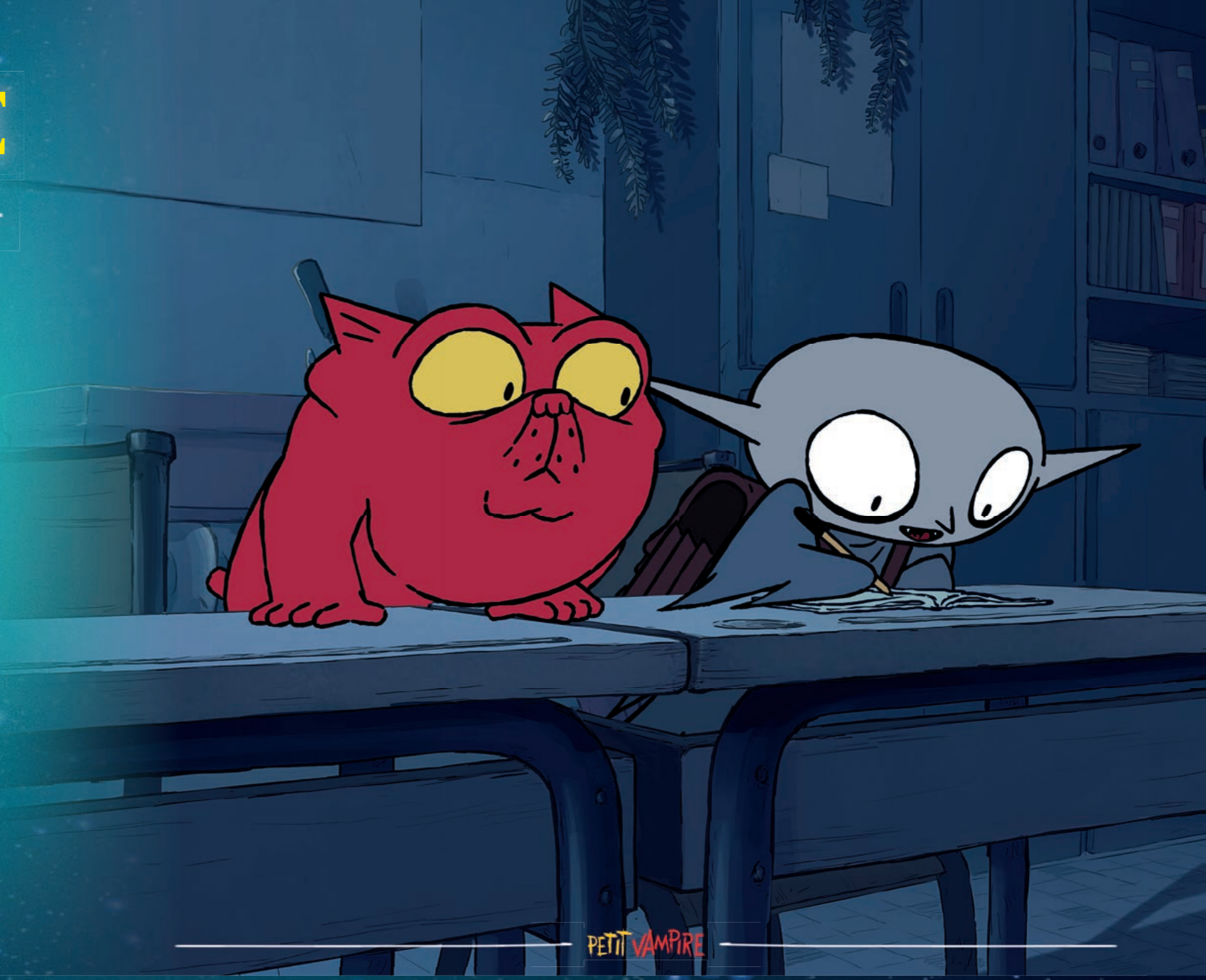
Effectivement, mais je voudrais d'abord préciser que je m'exprime aussi au nom des trois autres producteurs de *Petit Vampire*, qui sont Antoine Delesvaux, Cédric Pilot et plus spécifiquement Thierry Pasquet, qui était là dès le début du projet.



PETIT VAMPIRE

Pouvez-vous nous parler de ce que vous aimez particulièrement dans l'œuvre de Joann Sfar, et de ce qui vous a poussé à vous associer avec lui pour créer un studio d'animation et développer de nombreux concepts en prises de vues réelles, en 2D et en 3D ?

Joann a imaginé au fil des ans un univers incroyable, sans limite. Quand on s'associe avec lui pour développer tout cela, il faut avoir beaucoup d'expérience dans ce métier, de maturité, pour choisir les projets et organiser le bon accompagnement de ses multiples talents. Quand il écrit et dessine ses ouvrages, Joann est seul. Tout change quand on entreprend de transposer ses créations pour le cinéma, car on doit trouver et rassembler autour de lui les meilleures équipes artistiques et techniques pour lui permettre de s'exprimer en préservant son identité, sa vision d'auteur. Pour bien adapter, il faut bien trahir, mais avec intelligence, de manière constructive. Joann et moi avons suffisamment de maturité pour réussir à travailler l'un avec l'autre en se parlant avec beaucoup



PETIT VAMPIRE

d'honnêteté, de franchise et de transparence. Cette confiance artistique et créative est essentielle. Nous nous étions souvent croisés auparavant, mais sans trouver la bonne occasion de collaborer. Je considérais depuis longtemps Joann comme l'équivalent français d'un Tim Burton, d'un Guillermo Del Toro, mais que l'on n'avait pas encore pleinement découvert au cinéma et dans les autres secteurs de l'audiovisuel, alors qu'il est l'un des leaders mondiaux de la bande dessinée et de la littérature. Finalement, nous avons pris le temps de nous rencontrer, de faire connaissance, puis de nous associer en faisant de *Petit Vampire* la première pierre de cet édifice commun. Notre objectif est de nous adresser à tous les publics de toutes les manières, et cela ira des films d'animation familiaux ou pour les enfants aux projets destinés aux adultes. Aujourd'hui, la multiplication des plateformes nous permet d'explorer les différents univers de Joann, ses nombreux personnages, pour les transposer sur le grand ou le petit écran. Et pour revenir à la première partie de votre question, ce que j'aime particulièrement dans les créations de Joann et dans *Petit Vampire*, son œuvre fondatrice, c'est qu'il s'agit en réalité de son



histoire personnelle, qui se déroule là où il est né. On sait que Joann s'exprime dans tous les registres, et se cache derrière beaucoup de choses : des récits pour adultes parfois violents, des histoires aux messages militants, des contes poétiques, mais *Petit Vampire* est sans doute sa création la plus épurée, la plus émouvante, où il parle toujours avec son cœur. Elle traite de sujets essentiels. La relation à l'amour, l'amitié, les liens avec les parents... Bien sûr, nous en avons fait un film pour les enfants, mais il parlera aussi aux grands.

Ce qui est frappant dans le film, c'est sa capacité à émouvoir sans jamais être mièvre, et sa narration qui sort des sentiers battus du formatage des longs métrages d'animation américains...

Exactement. Je crois que Joann s'inscrit dans la lignée d'auteurs-réalisateurs qui proposent des films totalement originaux comme *Parasite* parmi les productions en prises de vues réelles, ou *J'ai Perdu Mon Corps* dans l'animation. Aujourd'hui, on peut présenter les choses les plus singulières possibles tout en faisant passer un message universel, qui reste accessible à tous. Et cela va

continuer à être notre démarche commune, avec le soutien sans faille de StudioCanal, la Cie Cinéma et Panache Productions, France 3 Cinéma et Story.

La sincérité de l'ensemble du projet est évidente elle aussi...

Joann est très intègre. Il voulait raconter une belle histoire dans un monde à part, et inviter le public à faire ce voyage.

Comment le Studio Magical Society est-il organisé ? Combien de personnes y travaillent-elles ?

Nous avons créé le studio avec Joann il y a deux ans, et une soixantaine de personnes y travaillaient à temps plein pendant la production du film. Entre les productions, Magical Society emploie une équipe permanente d'une vingtaine de collaborateurs parmi lesquels il y a des graphistes, des auteurs littéraires, des scénaristes, des producteurs, une coordinatrice de production... Ce petit groupe nous aide à développer nos projets qui sont très éclectiques, puisque certains s'adressent aux préscolaires, et d'autres aux adultes ou à toute la famille. Leurs formes varient également : il s'agit selon les cas de films ou de séries en animation 2D, en 3D, en prises de vues réelles ou en mélange hybride live action / animation. Je dois

dire que c'est vraiment enthousiasmant de voir un sculpteur 3D génial réussir à transposer en volume un personnage que Joann a dessiné. Franchir cette étape-là, c'est aussi ouvrir une porte sur la création de projets qui peuvent être exportés sur le marché international, où la 3D occupe une position dominante. Pour chaque projet, nous nous posons la question du choix de la technique la plus appropriée, de la meilleure expression artistique. Nous réfléchissons par exemple à une nouvelle adaptation du *Chat du Rabbine* en prises de vues réelles ou en hybride, et travaillons aussi sur une nouvelle adaptation des récits médiévaux qui forment *Le Roman de Renart*. Il faut réunir énormément de talents différents pour élaborer tout cela. Et depuis que nous travaillons ensemble, j'ai eu le plaisir de constater que Joann est extrêmement ouvert quand il rencontre de grands talents. Il collabore très bien avec eux. Là encore il y a cette notion de maturité, d'expérience. On sait que la cohabitation de grands artistes qui ont des égos forts peut être difficile, mais nous n'avons jamais connu ce type de problème. Il y a toujours un respect mutuel des compétences, de la créativité et des bonnes idées des uns et des autres. Joann sait donner ses instructions de manière bienveillante et faire des commentaires en utilisant des mots positifs, constructifs. Il fait confiance à ses équipes, et elles

le lui rendent bien, car elles protègent farouchement l'ADN de ses créations. Tous ces artistes sont devenus les meilleurs « gardiens du temple » que l'on pouvait souhaiter !

Quelles sont les interactions entre Magical Society et les autres structures que vous avez créées, c'est à dire Method Animation, On Entertainment et Onyx Films ?

Eh bien Magical Society est pour Joann l'équivalent de ce que Bad Robot est pour J.J. Abrams, c'est-à-dire une structure qui l'aide dans la création, le développement et la production de ses projets. Et qui peut s'appuyer quand c'est utile sur l'expertise de toutes mes équipes internes. C'est rationnel car cela évite les doublons de postes, à commencer par tout ce qui concerne les services administratifs, le marketing, la commercialisation, et notre capacité à financer les projets. Mon groupe, avec l'aide de Mediawan, a investi dans Magical Society pour lui permettre de voir le jour, et de développer sa propre politique éditoriale, avec ses équipes dédiées pour l'artistique et la production. Le cas échéant, il peut y avoir une production déléguée confiée à l'une des autres entités, mais ce n'est ni une obligation ni l'état d'esprit de notre collaboration. Mes sociétés ont chacune une certaine expérience dans ce métier, et aussi beaucoup d'automatismes qui sont

efficaces et précieux dans le domaine dans lequel je travaille aujourd'hui, mais je souhaitais que Magical Society reste une structure « Out of the Box », avec son indépendance, sa forte personnalité et sa liberté. Et je dois dire que cette nouvelle aventure me réjouit ! Elle est vivifiante, stimulante et apporte des défis inédits car Joann aime faire les choses différemment. Tout cela est fait dans un esprit Startup qui consiste à prendre des risques et à concevoir des choses amusantes et atypiques.

Quelles ont été les défis techniques, logistiques et artistiques qu'il vous a fallu relever pendant la production du film ?

Le plus grand défi était de mettre au point un style d'animation qui correspondait exactement au trait de Joann et à sa personnalité. On reconnaît au premier coup d'œil un long métrage des Studios Ghibli réalisé par Miyazaki, tout comme un film en stop motion des studios Aardman, une production de Tim Burton, de Pixar ou une création de Bill Plympton parce que tous ces grands créateurs, tous ces grands studios, ont développé un style unique. Nous sommes passés par là nous aussi. Cela signifie qu'il a fallu trouver des animateurs extrêmement doués puis les former de manière intensive au style graphique de Joann pour



qu'ils réussissent à le transposer en animation. Dans le domaine de la narration visuelle, nous avons trouvé un monteur exceptionnel, Benjamin Massoubre, qui venait de travailler sur *J'ai Perdu mon Corps*. Beaucoup de monteurs ont tendance à s'appuyer sur des automatismes, des choses classiques et bien faites, mais qui ne correspondent pas au style narratif dont nous avons envie et que Benjamin, lui, a parfaitement compris. Je pourrais donner beaucoup d'autres exemples de la manière dont nous avons constitué peu à peu l'équipe qui entoure Joann, mais c'est ce long processus qui nous a permis d'établir la signature de Magical Society.

Benjamin Massoubre a-t-il collaboré avec Joann dès les étapes du storyboard et de l'animation ?

Oui. Et avec les équipes d'animation aussi. Benjamin a compris et parfaitement assimilé l'univers de Joann, de *Petit Vampire*, et le rôle précis et très important que le montage devait jouer pour soutenir le rythme et les moments d'émotion de l'histoire. Il a été à la fois un orfèvre dans son propre domaine, et un artiste capable de s'imprégner de la vision de Joann. Son montage, aussi fin et délicat que de la dentelle, préserve l'équilibre du film.

Vous avez certainement dû vous organiser avec lui le plus en amont possible, pour éviter d'avoir à couper des scènes déjà animées...

Oui, mais nous nous sommes quand même laissés le luxe de pouvoir couper des plans déjà installés et un peu animés pour améliorer constamment le montage de l'animation. J'ai toujours placé le montage au centre de la production des films d'animation que j'ai produits, comme on le fait aux États-Unis, car je ne crois pas que la méthode souvent utilisée en France qui consiste à dire *'l'achève le storyboard, je le verrouille, et après on se consacre exclusivement à l'animation'* soit la bonne. A mon sens, si on fige trop tôt le storyboard et l'animation, on se prive de 50% de ce qui constitue la magie de l'animation, c'est-à-dire de toutes les excellentes idées qui vont jaillir par la suite dans l'esprit des storybodeurs, des animateurs qui se préparent à travailler sur un plan ou des décorateurs. Pourquoi se priver de ces petites pépites si l'on a la possibilité matérielle de les inclure dans le film ? Pour vous donner un exemple concret, je peux vous dire que nous avons encore changé des choses trois mois avant la fin de l'animation du film. Bien sûr, c'est beaucoup plus facile à faire au début, car vous pouvez modifier 80% de l'animation si vous le souhaitez. Ensuite, plus la production avance, plus la marge de manœuvre rétrécit. A la fin, il ne vous reste que 5% de possibilités d'interventions, mais le principe est d'en profiter jusqu'au bout car on s'en rend souvent

compte que ces 5% sont extrêmement importants pour parfaire la réalisation du film.

Qu'est-ce qui reste le plus difficile à organiser aujourd'hui encore, quand on anime des personnages en 2D ?

Le cinéma d'animation américain a imposé une norme mondiale qui est celle de la 3D. C'est très bien car cela a ouvert énormément de perspectives nouvelles, mais l'inconvénient, c'est que le vivier de talents capables de créer de l'animation 2D de grande qualité a énormément diminué. Heureusement, l'enseignement des techniques du dessin animé est excellent en France. Pour constituer notre équipe, nous avons engagé beaucoup de jeunes très doués qui venaient d'achever leurs études à l'école des Gobelins. Dans le domaine du financement aussi, porter un projet 2D est plus compliqué que de monter un projet 3D, mais on peut se féliciter que des films 2D très originaux conçus par des auteurs forts continuent à être produits ici en France. C'est la raison pour laquelle je me réjouis toujours des succès que remportent les productions de mes confrères Marc Du Pontavice et Didier Brunner, car je sais pour l'avoir vécu qu'il leur a fallu déployer une énergie capable de déplacer des montagnes !

Quelles sont les plus grandes satisfactions que vous avez éprouvées en produisant *Petit Vampire* ?

Avoir mené le film à bon port, voir nos partenaires

contents et Joann très heureux du résultat. Et me sentir très fier du film moi aussi. C'est une aventure qui a été parfois épique, mais qui se termine dans la joie et la bonne humeur, et c'est assez rare pour s'en réjouir ! (rires)

Prolongerez-vous l'univers de *Petit Vampire* dans une suite au cinéma ou une nouvelle série télé ?

Nous ne ferons pas de suite en 2D au cinéma, parce que *Petit Vampire* est une première signature très forte pour Magical Society, un projet unique et non pas un film conçu d'emblée comme le début d'une franchise. Mais nous réfléchissons peut-être à une série télé 3D inspirée par les nouveaux albums dans lesquels Joann décrit la vie quotidienne des monstres.

Comment présenteriez-vous le film aux spectateurs pour les inciter à venir le voir ?

Nous nous sommes battus pour être singuliers et différents, tout en nous adressant au public familial. Je sais que les parents qui accompagneront leurs enfants apprécieront eux aussi cette histoire sensible et intelligente, parce qu'elle fait sourire et réfléchir. *Petit Vampire* leur offrira un joli moment de cinéma dans un univers unique qui est celui de Joann Sfar.

Propos recueillis par Pascal Pinteau

PETIT VAMPIRE



PETIT VAMPIRE

LISTE ARTISTIQUE

RÉALISATEUR JOANN SFAR
SCÉNARIO SANDRINA JARDEL, JOANN SFAR
D'APRÈS L'ŒUVRE ORIGINALE DE JOANN SFAR
PETIT VAMPIRE (ED. DELCOURT ET RUE DE SÈVRES)
DIRECTION ARTISTIQUE ANTOINE DELESVAUX
MUSIQUE ORIGINALE OLIVIER DAVIAUD
MONTAGE IMAGE BENJAMIN MASSOUBRE

AVEC LES VOIX DE

PANDORA CAMILLE COTTIN
GIBBOUS ALEX LUTZ
LE CAPITAINE DES MORTS JEAN-PAUL ROUVE
PETIT VAMPIRE LOUISE LACOSTE
MICHEL CLAIRE DE LA RUE DU CAN (DE LA COMÉDIE FRANÇAISE)
FANTOMATE QUENTIN FAURE
BOIS DORMANTE LOUISE LACOSTE
MARGUERITE JOANN SFAR
OPHTALMO VINCENT VERMIGNON
CLAUDE RICARDO LO GIUDICE



LISTE TECHNIQUE

PRODUCTION

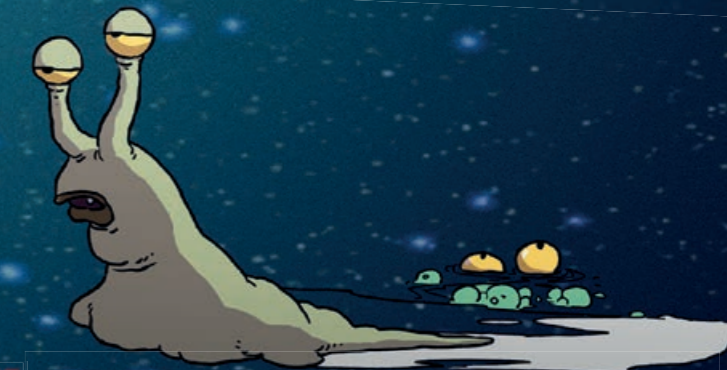
PRODUIT PAR ANTOINE DELESVAUX, ATON SOUMACHE,
THIERRY PASQUET, RODOLPHE BUET, CÉDRIC PILOT
CO-PRODUIT PAR ANDRÉ LOGIE, GAËTAN DAVID,
ARLETTE ZYLBERBERG, TANGUY DEKEYSER
PRODUCTRICE EXÉCUTIVE LUCIE BOLZE

FINANCEMENTS

UNE COPRODUCTION JOANN SFAR'S MAGICAL SOCIETY,
STUDIOCANAL,
PANACHE PRODUCTION,
STORY,
LA COMPAGNIE CINÉMATOGRAPHIQUE,
FRANCE 3 CINÉMA,
RTBF

JOANN SFAR'S MAGICAL SOCIETY

DIRECTEUR DE L'ANIMATION ADRIEN GROMELLE
SUPERVISEUR D'ANIMATION JULIEN MARET
CHEF DÉCORATEUR BERTRAND PIOCELLE
THIERRY PERES
SUPERVISION COMPOSITING JEFF AZZOPARDI,
FRÉDÉRIC BARBE
SUPERVISION DÉCORS COULEUR ALOÏS DESOUBRIES-BINET,
SYLVAIN FABRE
1^{ER} ASSISTANT RÉALISATEUR DAVID GARCIA
DESIGN PERSONNAGE ADRIEN GROMELLE
SON JON GOC, GRÉGORI VINCENT,
NIELS BARLETTA, CYRIL HOLTZ



EDITIONS

PETIT VAMPIRE



7 ALBUMS BD

DEL COURT

CONTACTS EDITIONS

RELATIONS MÉDIAS **RUE DE SÈVRES** *l'école des loisirs*

DORIANE SIBILET

DSIBILET@ECOLEDESLOISIRS.COM

TÉL. : 06 26 25 03 95

RELATIONS PRESSE **DEL COURT**

SOLÈNE UBINO

SUBINO@GROUPEDEL COURT.COM

RELATIONS PRESSE **DARGAUD**

HÉLÈNE WERLÉ

WERLE@DARGAUD.FR

NOUVEAUTÉ

ROMAN JEUNESSE

l'école des loisirs



LE FILM D'HORREUR

DISPONIBLE LE 7 OCTOBRE 2020

Tout a commencé par un film d'horreur. « Ce n'est pas de ton âge, Michel », m'avait pourtant prévenu Petit Vampire. Mais on est quand même allés voir Le Commando des morts-vivants. Les zombies nazis étaient effrayants, mais comme c'était du cinéma, ça allait. Le problème, c'est que ces affreux sont revenus le soir, dans mon rêve. J'ai inventé une porte et ils sont partis, ouf ! Sauf que je ne savais pas où menait cette porte. Et puis Marguerite est arrivé pour me dire de venir vite, parce que d'horribles zombies avaient débarqué chez petit Vampire...

3 ALBUMS BD RUE DE SÈVRES

LES NOUVELLES AVENTURES ADAPTÉES AU CINÉMA



ACTE 1
LE SERMENT
DES PIRATES

ACTE 2
LA MAISON DE
LA TERREUR

ACTE 3
ON NE JOUE PAS
AVEC LA VIE

NOUVEAUTÉ

RÉUNIS DANS UN ÉTUI DISPONIBLE LE 7 OCTOBRE 2020



LE JEU

l'école des loisirs

DE 7 À 107 ANS



TOME 1
VA À L'ÉCOLE



TOME 2
FAIT DU KUNG FU



TOME 3
ET LA SOCIÉTÉ PROTECTRICE
DES CHIENS



TOME 4
ET LA MAISON QUI AVAIT
L'AIR NORMALE



TOME 5
ET LA SOUPE DE CACA



TOME 6
ET LES PÈRES NOËL
VERTS



TOME 7
ET LE RÊVE DE TOKYO

AUTRE NOUVEAUTÉ DE JOANN SFAR



**LE 10^E TOME DU CHAT DU RABBINE DE JOANN SFAR
SORTIRA LE 16 OCTOBRE : LE RÉCIT D'UNE FAMILLE JUIVE
FRANÇAISE SUR TROIS GÉNÉRATIONS.**

Zlabya et son père racontent un destin français, celui d'une famille ballotée par l'histoire, le racisme, la volonté de trouver sa place, d'Alger à Nice, en passant par Jérusalem ou la Galilée.

MUSIQUE



RETROUVEZ 5 EXTRAITS DE LA BANDE ORIGINALE DU FILM COMPOSÉE PAR OLIVIER DAVIAUD, AINSI QUE TOUTES LES INFOS RELATIVES À LA CONCEPTION DE LA MUSIQUE ICI : [HTTP://WWW.22DMUSIC.COM/PLAYLIST/PETITVAMPIRE](http://www.22dmusic.com/playlist/petitvampire)

BANDE ORIGINALE DISPONIBLE SUR TOUTES LES PLATEFORMES **LE 16 OCTOBRE 2020.**

PETIT VAMPIRE

PETIT VAMPIRE



STUDIOCANAL

Joanna Sfar's
**Magical
Society**



RISK