

Le Marchand de Sable

L'aventure au pays des rêves



BAC FILMS présente

Le Marchand de Sable

L'aventure au pays des rêves



Un film de Sinem SAKOGLU
et Jesper MØLLER

Durée : 1h24
Format : 1.85 - Son : Dolby SR/SRD

Photos et dossier de presse téléchargeables sur le site
www.bacfilms.com/presse

SORTIE LE 9 FÉVRIER 2011

DISTRIBUTION

BAC FILMS
88, rue de la Folie Méricourt
75011 Paris
Tél. : 01 53 53 52 52 • Fax : 01 53 53 52 51

PRESSE

Robert Schlockoff
Jessica Bergstein-Collay
Tél. : 01 47 38 14 02
rscom@noos.fr

www.bacfilms.com

SYNOPSIS

Chaque nuit, comme tous les enfants du monde, Théo rejoint le Pays des Rêves grâce au sable magique dispersé par le Marchand de Sable.

Mais une nuit, le vilain Tourni-Cauchemar vole le sable magique et prend le contrôle du Pays des rêves.

Le Marchand de Sable et son fidèle mouton Philibert demandent à Théo de les aider à récupérer le précieux sable, et déjouer ainsi les plans du terrifiant Tourni-Cauchemar.

Commence alors une grande aventure, dans un univers où tout est possible...





NOTES DE PRODUCTION

Le Marchand de Sable devient enfin un héros de cinéma

Le Marchand de Sable est un personnage universel. Il apparaît déjà dans un conte d'Andersen publié en 1841. Plus récemment, aux Etats-Unis, une chanson culte – Mister Sandman – lui a été consacrée en 1954 par Pat Ballard, et fut interprétée par le groupe The Chordettes; avant d'être reprise par Linda Ronstadt puis Emmylou Harris.

En Allemagne, le Marchand de Sable jouit d'un statut exceptionnel : c'est une véritable vedette, une star à part entière, grâce à une série télévisée qui a vu le jour il y a plus d'un demi-siècle.

En France, à partir de 1962, on l'a vu aux côtés du célèbre Nounours, de Pimprenelle et de Nicolas dans "*Bonne nuit les petits*".

Les origines d'un personnage culte

Le modèle littéraire qui inspira le Marchand de Sable est le personnage principal du conte de Hans Christian Andersen *Ole Lukøje* - qui se traduit littéralement par « Ole qui fait fermer les yeux » - qui fut publié en 1841.

Le texte original d'Andersen nous présente Ole Lukøje, un lutin - plus précisément un kobold - qui raconte des histoires aux enfants avant qu'ils ne se couchent. Il n'utilise pas de sable mais quelques gouttes de lait sucré qu'il répand sur les yeux de ses petits auditeurs, chaque soir, pour les endormir. Dans cette nouvelle, c'est à un petit garçon nommé Hjalmar que Ole Lukøje narre ses récits fantastiques. Ce rôle de conteur fut repris dans la structure des épisodes du *Petit marchand de sable*.

En Allemagne, c'est à la fin des années 50 par le biais d'une série télévisée que le Marchand de Sable a connu la célébrité, avec un programme diffusé à l'Est par la chaîne DFF et un programme diffusé à l'Ouest par la SFB.

Dès la fin de la diffusion des premiers épisodes, le Marchand de Sable comptait déjà un grand nombre de fans enthousiastes. Les enfants le retrouvèrent dès l'été 1960, avec une allure un peu différente qui devint alors sa forme définitive. Porté par un succès sans cesse grandissant, les épisodes du *Petit marchand de sable* furent tournés et diffusés pour la première fois en couleur dès 1966.

A la suite de la réunification de l'Allemagne de l'Est et de l'Ouest, la DFF cessa d'émettre à la fin de l'année 1991. Les droits du *Petit marchand de sable* furent transférés aux chaînes qui lui succédèrent, l'ORB (rebaptisée RBB en 2003) et MDR.

Dès lors, le Marchand de Sable de l'Est allait pouvoir raconter ses histoires aux enfants de toute l'Allemagne. A partir de 1992, de plus en plus de stations affiliées à l'ARD diffusèrent les épisodes du *Petit marchand de sable*, puis, en 1997, la chaîne pour les enfants

KI.KA. Depuis 1999, on utilise l'animation 3D en complément de l'animation image par image, pendant le tournage des nouveaux épisodes.

Un petit globe trotter

Le petit marchand de sable est devenu une vedette dans de nombreux pays européens dont la Scandinavie, dans plusieurs pays Arabes ainsi qu'au Vietnam.

Le succès mondial de ses aventures est peut-être dû à sa faculté de voyager avec une aisance déconcertante, grâce à une multitude de moyens de transport : au Groenland, il se déplace en traîneau tiré par des chiens, en Egypte il arpente les dunes sur le dos d'un chameau et en Irak, il fend les airs en tapis volant ! On peinerait à trouver un véhicule qu'il n'ait pas utilisé, tant on l'a vu passer de la mobylette à l'avion, et du carrosse au véhicule à énergie solaire ! Le Marchand de Sable a également participé à la conquête de l'espace dès les années 60 : En 1961, il pilote une fusée et flotte dans le cosmos. En 1967, il construit sa propre station spatiale et en 1973, il atterrit sur la lune. Aussi surprenant que cela paraisse, le marchand de sable a réellement voyagé dans les étoiles, grâce à la complicité d'un de ses fans, le cosmonaute allemand Sigmund Jähn. En 1978, Jähn emmena avec lui une poupée du héros favori de son enfance lors du vol en direction de la station orbitale soviétique Saliout 6 !

Premiers pas sur le grand écran

Aujourd'hui, ce personnage est enfin transposé au cinéma, à l'initiative de la société de production Scopas Medien, basée à Francfort et d'Amuse Films, basée à Paris. L'origine du projet remonte à 1999. Le producteur Jan Bonath avait alors proposé au détenteur des droits de la série, la Rundfunk Berlin-Brandenburg, de consacrer un film à ce héros de télévision. Mais il restait à trouver la manière de réussir pleinement cette transposition, qui selon Bonath, ne pouvait trouver son aboutissement qu'en utilisant le procédé long et complexe de l'animation de marionnettes image par image, fidèle à l'esthétique et à la technique de la série originale. Pour atteindre ce but, le partenaire idéal ne pouvait être que la société Scopas Medien, spécialiste des séries animées pour enfants, produites en « Stop Motion ». Pendant la phase de développement du scénario, les auteurs ont imaginé une intrigue qui mette en valeur les caractéristiques attachantes du Marchand de Sable, l'ami fidèle et bienveillant de tous les enfants. Ils décidèrent de créer trois personnages nouveaux : l'épouvantable Tourni-Cauchemar, qui veut voler le sable qui fait rêver, le petit Théo, garçonnet du monde réel qui va surmonter ses peurs en accompagnant le Marchand de Sable, et Philibert, le mouton farceur, bien trop agité pour faire partie des troupeaux dociles que les gens comptent pour parvenir à s'endormir.

Une fois l'écriture du script achevée, il fallut choisir et recruter les membres de l'équipe de tournage. C'est à Sinem Sakaoglu et Jesper Møller que fut attribuée la réalisation du film. Sinem Sakaoglu, déjà fortement impliquée dans la conception artistique du film,

fait ici ses débuts dans la réalisation cinématographique. Le Danois Jesper Møller, un professionnel expérimenté de l'animation, a travaillé dans le studio de Don Bluth et dans le studio d'animation A. Film de Copenhague. Il a co-réalisé avec Stefen Fjedmark *ASTÉRIX ET LES VIKINGS* (2006) et a réalisé seul *TROIS AMIS MÈNENT L'ENQUÊTE* (2009), l'adaptation en dessin animé d'un grand classique de la littérature enfantine, dans lequel un cochon, un coq et une souris viennent à bout d'un loup qui menace une basse-cour.

Après avoir commencé à préparer le tournage, les réalisateurs se rendirent rapidement compte qu'un remaniement du script allait être indispensable. Sinem Sakaoglu s'en souvient : « Après avoir lu le script, il nous a semblé évident qu'avec la technique d'animation image par image choisie et la durée globale envisagée, le scénario était bien trop long. Dès lors, nous nous sommes lancés dans des sessions de réécriture intensives, travaillant presque 24h sur 24 dans le studio. »

C'est ainsi que l'intrigue secondaire a été largement élaguée, même si, comme le précise Jan Bonath « La structure dramatique de l'histoire, les personnages principaux et leurs motivations sont restés inchangés. Après avoir établi la version définitive du script, nous avons à nouveau testé la faisabilité du projet, gardé les marionnettistes à nos côtés et avons optimisé le processus de création des images ». Certains concepts ont cependant changé : la botte géante qui devait servir de repaire à Tourni-Cauchemar et sa bande a été transformée en ballon dirigeable à grosse hélice jaune, orné d'une enseigne lumineuse de « Bar ». Ce club privé était l'environnement qui convenait le mieux à une tornade, qui tourne constamment sur elle-même, ivre de mégalomanie !



ENTRETIEN AVEC JAN BONATH ET MARC DHRAMI

Producteurs du film

Comment décririez-vous *Le Marchand de Sable – L’aventure au pays des rêves* ?

C’est un film d’animation de marionnettes image par image, et donc, dans une large mesure, un film qui repose sur les effets spéciaux traditionnels. Pour les effets visuels comme les extensions de décors et l’animation des phénomènes météorologiques, nous nous servons de l’ordinateur.

Au final, c’est un mélange entre animation de marionnettes, animation 2D, dessin animé classique et images de synthèse. Mais ce mélange de techniques n’est jamais un but en soi : il complète l’élément artistique principal, l’animation image par image, et nous sert à raconter notre histoire de la manière la plus satisfaisante possible. Le côté artisanal de l’animation donne un aspect chaleureux au film : les spectateurs remarqueront les textures des marionnettes et les surfaces quelquefois volontairement brutes des décors, comme le papier découpé froissé que nous avons employé. Grâce à cette approche, les images et l’éclairage des scènes ne semblent pas synthétiques, mais solides et agréables à regarder. On se rend immédiatement compte que nous avons pris la peine de construire de vrais décors sous la forme de maquettes, et c’est ainsi que le film devait se présenter.

A quand remontent les prémises du film ?

Nous envisageons depuis longtemps de transposer les aventures du Marchand de Sable en long-métrage de cinéma, au sein de notre société Scopas Medien. Dès nos débuts, nous voulions devenir un studio hautement spécialisé en animation image par image. Nous avons acquis un grand savoir-faire en tournant de nombreux spots publicitaires. L’argent que nous avons gagné a été réinjecté dans le développement de nos propres projets. Notre premier grand succès a été la série animée Dragon, qui a prouvé à beaucoup que l’on pouvait faire de l’animation de personnages en pâte à modeler sans paraître démodé ou daté, et que ce choix artistique pouvait même devenir un succès commercial. Nous avons ensuite contacté le détenteur des droits de la série Le petit marchand de sable, la chaîne Rundfunk Berlin-Brandenburg, pour lui proposer l’idée d’un film consacré à ce personnage.

Quelle a été la réaction de vos interlocuteurs ?

Dans un premier temps, ils étaient plutôt sceptiques. Ils se sont demandés, ce qui se comprend fort bien, si ce projet était susceptible de causer du tort à leur marque, parce que nous proposons que le petit marchand de sable soit doté pour la première fois de la parole, alors que ce n’est pas le cas dans la série télévisée, qui utilise une narration en voix off. Nous avons dû faire preuve de beaucoup de force de persuasion, et nous avons donc entrepris de convaincre un par un nos différents interlocuteurs au sein de la chaîne, en écoutant leurs





remarques et en leur soumettant différents concepts. Fin 2007, nous avons enfin obtenu les accords nécessaires et débuté la phase de financement du film. En tout, nous nous sommes investis pendant plus de dix ans avant de pouvoir lancer le tournage de notre première production de cinéma !

Dans ce genre de film, qu'est-ce qui doit être fin prêt lorsque l'on entame le premier jour de tournage ?

Avant le tournage, on fabrique les décors miniatures, les accessoires et les marionnettes. On enregistre aussi les voix à l'avance, afin que les chefs animateurs puissent adapter les mouvements des personnages aux dialogues pendant le tournage de l'animation. Et jusqu'au tout dernier moment, on continue à travailler sur le découpage. Enfin, parallèlement aux designs, on établit un storyboard précis qui est ensuite « filmé » en séquence par ordinateur. Ce qui en ressort, c'est une continuité filmée d'images fixes que l'on appelle un « animatique », qui permet déjà de juger du rythme du futur film. Avant le début du tournage, nous disposions déjà d'un animatique de 72 minutes et, au fur et à mesure que nous filmions,

nous remplaçons les images fixes du storyboard par les images animés en cours de trucage ou finalisées.



ENTRETIEN AVEC SINEM SAKAOGLU

Après avoir assuré la direction artistique du court-métrage EVA (Martin Quaden – 2007) dans lequel un robot à l'allure féminine s'éprend d'un lampadaire de rue, Sinem Sakaoglu a supervisé une partie de l'animation du long métrage LES TROIS BRIGANDS (Hayo Freitag – 2007) adapté de l'œuvre du dessinateur Alsacien Tomi Ungerer.

LE MARCHAND DE SABLE – L'AVENTURE AU PAYS DES RÊVES est son premier film en tant que réalisatrice.

Comment décririez-vous l'histoire du film ?

C'est l'histoire d'un enfant qui apprend à apprivoiser ses peurs, aux côtés du Marchand de Sable, et qui, à la fin de l'aventure, parvient à les surmonter. Au-delà, l'histoire est racontée à la manière d'un roadmovie. On est jamais pragmatique dans les rêves : on ouvre une porte et d'un coup, on se retrouve dans une forêt ! A nos yeux, pour obtenir un résultat équivalent dans le film, il était primordial que le chemin menant de A à B ne soit jamais logique ou prévisible.

Comment adapte t'on une histoire pour la raconter de la meilleure manière possible aux enfants ?

Les enfants ont besoin de suivre les aventures d'un personnage sans équivoque auquel ils peuvent pleinement s'identifier, et pour lequel ils seraient prêts à franchir tous les obstacles. Celui auquel ils s'identifient dans le film, c'est évidemment Théo. Et si un conflit doit être clairement mis en avant, comme les craintes de Théo, il ne doit pas être dramatique au point d'angoisser les plus jeunes des enfants. Par ailleurs, on doit veiller à faire intervenir des personnages amusants, fantasques, qui permettent de créer régulièrement des petites pauses burlesques, des gags. Dans notre projet, c'est le mouton Philibert qui joue ce rôle, tant il est gaffeur et extraverti. Enfin, il faut veiller à raconter l'histoire en moins d'une heure quinze, parce que les enfants ont une capacité de concentration limitée lorsqu'ils se retrouvent dans une salle de cinéma. Nous voulions que les enfants puissent apprécier le film dans sa continuité sans se lasser.

Certains personnages du film ressemblent à des jouets anciens. Y a t'il des raisons particulières pour cela ?

L'une des idées que nous avons suivie pendant la phase de design a été de recréer l'ambiance d'une chambre d'enfant, ainsi que la manière dont il joue avec ses jouets, en faisant cohabiter des personnages issus d'univers distincts. Cela nous a semblé être la bonne manière de procéder pour deux raisons. La première, c'est que pour moi, l'univers onirique de l'histoire est le rêve de Théo. Si vous regardez attentivement, vous verrez que les éléments de décoration de sa chambre apparaissent dans le pays des rêves : les champs quadrillés comme un jeu d'échecs, les draps de son lit, sa veilleuse et sa lampe de chevet, le zeppelin. Il y a encore beaucoup d'autres détails à reconnaître, mais je ne vais pas vous priver du plaisir de les chercher et de les trouver ! Pour toutes ces raisons, il était logique de penser à des personnages en forme de jouets. Dans la série télé originale aussi, on trouvait cette esthétique, et nous avons voulu lui rester fidèle. Et avouons-le aussi, nous adorons les jouets anciens !

Est-ce que le « pays des pâtisseries et des crèmes glacées » est un paysage créé pour le film, ou existait-il déjà dans la série ?

Il s'agit d'un paysage nouveau, comme tous ceux que l'on découvre dans le film : les cerisiers à l'envers, le bar du Zeppelin, la vallée des murmures, le chapiteau de cirque, etc. Nous avons essayé d'évoquer l'ambiance de la série originale, mais sans jamais en recopier les détails. Le seul point commun est le personnage du Marchand de Sable. De même, nous n'avons pas repris l'histoire d'un épisode pour l'adapter, mais nous avons créé une aventure toute nouvelle. Nous avons essayé de capturer le charme de la série originale, dont le style des épisodes a beaucoup évolué pendant les 50 dernières années, tout en créant un monde digne du grand écran, capable de divertir le public d'aujourd'hui.



Quelles ont été vos inspirations visuelles pour ces différents paysages ?

Oh, il y en a eu beaucoup. Notre inspiration initiale a bien sûr été la série. Nous avons commencé par effectuer une sélection des épisodes qui nous plaisaient le plus. Ensuite, nous nous sommes servis de photos de paysages comme celui des Chocolate Hills dans les Philippines pour concevoir les collines toutes rondes. Nous avons aussi utilisé des photos de places de marchés pour évoquer cette ambiance méditerranéenne dans le décor de la ville. Mon inspiration en tant que réalisatrice est venue des magnifiques dessins d'Anne Hoffman, la responsable des décors. Pendant la phase de développement de l'écriture, ses croquis ont été à l'origine de plusieurs séquences.

Comment avez-vous créé le méchant Tournicochemar et ses complices ? Existait-il aussi un personnage représentant les cauchemars, un « anti-marchand de sable », dans la série ?

Ah, Tourni-Cauchemar a été l'un des personnages favoris de l'équipe ! Tous les animateurs voulaient l'animer ! Nous avons voulu créer un méchant qui soit à la fois impressionnant, mais aussi négligeant et un peu ridicule par moments. Il fallait que les petits puissent rire de lui et de ses bêtises pour désamorcer la tension. Nous en avons donc fait un maniaco-dépressif ! Nous avons eu l'idée qu'il soit une sorte de tornade, mais sans avoir recours entièrement à de la 3D, afin qu'il puisse s'intégrer à un univers de marionnettes. Sa silhouette a été inspirée par ces personnages publicitaires qui sont conçus comme des manches à air, et animés par une soufflerie. L'air les remplit et les fait danser, ce qui attire l'attention des passants. C'est pour cela que Tourni-Cauchemar a une silhouette toute en longueur. En ce qui concerne sa voix et sa façon de bouger et d'agir, nous nous sommes inspirés du personnage de John Cleese dans la série

l'Hôtel en Folie (Fawlty Towers) arrogant mais bien souvent dépassé par la situation à cause de son ignorance. Comme lui, Tourni-Cauchemar se met souvent dans des colères folles, tout en étant capable de redevenir doux et gentil quand il veut obtenir quelque chose de quelqu'un. Dans la série originale du petit marchand de sable, il n'y a pas de cauchemar, ni d'adversaire. Mais dans quelques uns des courts métrages dans lequel il est apparu, il a affronté des ennemis, comme une sorcière qui essayait de lui dérober son sable magique. Mais il n'existait pas d'antagoniste majeur, récurrent, comme celui que nous avons créé.

Pouvez-vous nous parler du processus de remplacement de têtes que vous avez employé pendant l'animation ?

Le remplacement est une vieille technique d'animation en volume qui a été inventée par George Pal dans les années 30/40. Cela consiste à sculpter en volume toutes les phases de mouvement d'un visage ou même d'un corps entier, afin d'obtenir des expressions beaucoup plus marquées que celles que l'on obtiendrait avec une marionnette articulée. Pour prendre l'exemple d'un visage, chaque phase est donc une nouvelle sculpture du même visage, qui est moulée et peinte, et placée avec toutes les autres sur un petit présentoir. Pendant le tournage, l'animateur change le visage qu'il vient de filmer par un autre petit masque, image par image, et fait ainsi parler la marionnette, ou la fait sourire ou crier, etc.

Comment les marionnettes du film ont-elles été fabriquées ?

Ce processus débute par la création de designs en 2D. Une fois le design final approuvé, le personnage est sculpté en plastiline ou en argile. A ce moment-là, nous réfléchissons aux mouvements que nous voudrions que la future marionnette soit capable de faire. On fabrique alors l'armature – un squelette dont les articulations sont des rotules d'acier enchâssées entre deux cratères forés dans des plaques d'aluminium – puis on réalise un moule à partir de la sculpture. Le moule sert à produire les éléments souples du corps qui vont être fixés sur l'armature. Les surfaces de nos personnages ont été réalisées quelquefois en silicone, comme les fourrures stylisées des moutons, mais plus souvent avec du vrai tissu posé sur des formes en mousse. Nous voulions utiliser le plus possible de vraies textures à l'aspect chaleureux, comme on en voyait dans la série originale. C'est la raison pour laquelle nous avons employé beaucoup d'étoffes.



FICHE TECHNIQUE

Réalisé par	SINEM SAKAOGLU JESPER MØLLER
Directeur de production	NICOLA WULF
Producteur Executif	MICHAEL SCHMETZ
Musique Originale	OLIVER HEUSS
Mixage	BERND POPELLA
Ingénieur du son	EMIL KLOTZSCH
Image	ANGELA POSCHET
Supervision des effets visuels	JULIAN HERMANNSEN AXEL MÄHLER
Supervision des personnages	GERLINDE GODELMANN
Décors	ANNE HOFMANN
Co-réalisateur	HELMUT FISCHER
Superviseur animation	ZLATIN RADEV
Montage	RINGO HESS
Scénario	KATHARINA RESCHKE JAN STRATHMANN
D'après le personnage de	GERHARD BEHRENDT
D'après une idée de	JAN BONATH HELMUT FISCHER
Rédaction	RBB ANNE KNABE
Co-producteurs	ROCH LENER MARC DHRAMI
Producteur	JAN BONATH

Une production SCOPAS MEDIEN en coproduction avec
RBB – MDR – NDR – KIKA et AMUSE FILMS
avec BRUNO RENNE ILJA RICHTER VOLKER LECHTENBRINK
MARC WEHE VALERIA EISENBART & JULIA RICHTER



© 2010 seppia studios, da, MDR, MDR, KUSA, Amazon Prime. Tous droits réservés. Credit Photos © 2010 Seppia Studios AB. Directeur: Malin & Jacquarnt

BAC FILMS