KG PRODUCTIONS PRÉSENTE

ACID CANNES 2026

2026 ANNECY
GRAND PRIX CONTRECHAMP
LONGS MÉTRAGES

LÉA DRUCKER JACQUES GAMBLIN TIMÉO

BLAISE

un film de **DIMITRI PLANCHON & JEAN-PAUL GUIGUE**

FRANCE 2026 – 82 MIN – FORMAT IMAGE 1.33 – SON 5.1 – COMÉDIE

DISTRIBUTION
The Jokers Films
marketing@thejokersfilms.com
16 Rue Notre Dame de Lorette
75009 Paris

RELATIONS PRESSE
Tony Arnoux, Pablo Garcia-Fons & Tess de Villeneuve
tonyarnouxpresse@gmail.com
pablogarciafonspresse@gmail.com
tessdvpresse@gmail.com

SYNOPSIS

La famille Sauvage aimerait juste qu'on l'aime. Carole tente d'améliorer sa mauvaise réputation auprès de ses employés, Jacques la sienne auprès de ses amis. Quant à leur fils Blaise, entraîné par une jeune fille, il se lance dans une croisade révolutionnaire par pure politesse.



ENTRETIEN AVEC DIMITRI PLANCHON & JEAN-PAUL GUIGUE

Au départ, *Blaise* est une BD à succès, puis une série d'épisodes de 3 minutes pour Arte. Comment s'est passée l'adaptation de la BD en série ?

Dimitri Planchon : C'est le producteur Alexandre Gavras qui m'a proposé de faire de la BD une série pour la télé et on a eu l'idée d'approcher le studio d'animation *Je suis bien content* qui accompagne des films d'animation pour adultes que j'aime beaucoup.

Jean-Paul Guigue : Je suis réalisateur pour *Je suis bien content* et j'apprécie le travail de Dimitri. En général, avec ce type de transposition, il y a tout un travail à faire en termes de design et de réinterprétation du style de l'illustrateur, même si on pense qu'on doit en reprendre les codes visuels. Ce qui était particulier avec *Blaise*, avec ses personnages en papier découpé, c'est que j'y voyais un lien avec nos propres méthodes : j'ai compris qu'on n'aurait pas à faire de retraitement graphique, tout en gardant l'âme de la série. C'était un prolongement naturel de la BD et la technique n'allait pas perturber le graphisme de ces personnages assez frontaux. On allait donc pouvoir se poser des questions de mise en scène sans écueil technique, et sans s'engager dans d'importantes et coûteuses recherches.

Le graphisme est à la fois très réaliste et poétique, très loin des standards actuels de l'animation…

DP : Je travaille en papier découpé : c'est du photomontage numérique. Au début, le style pouvait avoir un côté un peu dadaïste, mais plus j'avançais, plus je suis allé vers une forme de réalisme presque pictural. J'ai un goût très prononcé pour le réalisme bizarre et toute la poésie qui l'accompagne. Quand l'image semble réelle mais que quelque chose d'imperceptible nous fait sentir qu'elle ne l'est pas. Une proportion de visages ou de corps un peu bancale, une mauvaise perspective dans les décors. J'aime bien jouer avec ce genre de chose. Et cela se marie bien avec l'écriture de ces personnages qui semblent toujours en dehors du monde dans lequel ils évoluent. Pour en revenir aux BD, j'animais à l'époque mes personnages case à case, à partir de pantins dont je pouvais bouger les bras, la tête, les pupilles, les sourcils… Dans ma manière de les fabriquer, il y avait déjà un travail d'animateur.

JPG : Dimitri parle de plans qui sont presque des inspirations. En effet, on a peu de mouvements de caméra, tout est composé de manière picturale, comme on compose une photo, un tableau ou une case de BD. Certes, il y a plus de mouvement dans le film que dans la série, mais il y a un statisme qui est étudié. À l'époque de la série, Dimitri empruntait à différentes textures pour ses personnages et il y avait une dimension plus arty dans le collage.

Qu'est-ce qui a réellement changé avec le film ?

DP : La bande dessinée était composée de gags en une page autour de cette famille qui peine à se connecter aux autres. Au niveau de l'écriture, j'avais envie de pousser la logique de ces personnages plus loin qu'à travers l'accumulation d'histoires courtes. Je voulais dépasser l'anecdotique de situations ponctuelles et voir jusqu'où la peur de s'affirmer pourrait entraîner Blaise et ses parents. L'idée

était que cette famille obsédée par son image et par la norme ne soit plus seulement le déclencheur d'un gag mais d'une spirale absurde, d'une fuite en avant burlesque que seul pouvait contenir le format d'un film. D'ailleurs, le film ne fait pas du tout référence à la BD, ou à la série. Il a sa propre existence. On a créé nous-mêmes nos sources. On a travaillé avec une costumière et on a mis en place un studio photo. J'ai mitraillé de très nombreuses personnes sous tous les angles, autant pour les visages que pour les vêtements. Et s'il nous manquait un angle, Jean-Paul, moi ou une personne de l'équipe enfilions le costume, et on se reprenait en photo ! En revanche, le travail, par la suite, reste du photomontage. Jamais une photo n'est réutilisée telle quelle. Les visages des personnages sont constitués de multiples bouts de visages déformées, et les corps sont découpés, triturés et réassemblés.

JPG : On a essayé de se servir des contraintes et des écueils de la série qui avaient généré un peu de frustration. Sur certaines poses, certains mouvements des corps, les personnages étaient un peu raides et pouvaient induire des expressions à travers leur gestuelle qui ne correspondaient pas à nos intentions. Grâce au studio photo, on a pu dessiner les séquences au storyboard et avoir des poses bien précises pour exprimer des sentiments. La photo nous a ouvert un champ des possibles en termes de narration et de mise en scène.

Comment les personnages ont-ils évolué au fil du temps ?

DP : La BD s'appelait *Blaise* alors que le gamin n'apparaissait que dans le tiers des histoires. Et encore, quand il était présent, il ne disait pas grand-chose. Mais j'aimais bien l'idée qu'il y ait sa tête sur la couverture et que la série porte son nom. À travers ce seul artifice, il en devenait le centre, le réceptacle de toute cette comédie humaine. Entre ses parents, l'école, la vie sociale, la télé, la politique etc. Tout cet environnement qui nourrit ce gamin et qui va le construire pour en faire un adulte plus ou moins équilibré. Avec la série d'animation, Blaise a pris plus de place. Mais que ce soit pour la BD, la série ou le film, si mon écriture évolue, le fond des personnages reste le même : des gens obsédés par l'image qu'ils projettent, avec le souci permanent de ne déplaire à personne. Le but de Blaise, c'est de se fondre dans la masse, de passer inaperçu. Et cette peur de se faire remarquer, d'émettre la moindre opinion, va paradoxalement le pousser assez loin. Il en va de même pour les parents et, finalement, pour la plupart des personnages. Un autre élément important du film, et auparavant de la BD, c'est leur environnement. Ils vivent dans un monde dur, une société en crise, tandis qu'eux appartiennent à une classe moyenne plutôt privilégiée et n'en souffrent pas directement. Ils en sont des observateurs distraits. S'ils doivent prendre parti, c'est qu'ils savent que ne pas le faire les rendrait fautifs face à leurs interlocuteurs. Et les interlocuteurs varient bien entendu. Dans le film, Blaise se retrouve face à une jeune femme comme lui, qui cherche à aller dans son sens, alors que lui n'en a pas ! C'est cette relation nonsensique entre les personnages qui est au centre du film.





Ce qui frappe, c'est que les personnages ne se comprennent pas et qu'ils ont beaucoup de mal à communiquer. Plusieurs scènes, très drôles, jouent de cette impossibilité à se comprendre, à s'entendre…

DP : Même quand ils s'entendent, ils sont constamment dans le malentendu parce qu'ils sont concentrés sur ce qu'ils disent, eux, sans prêter attention à ce que dit l'autre. C'est le moteur de tout ce que j'écris. Chaque personnage est pensé à travers sa façon de communiquer, que ce soit Blaise dans sa méfiance à émettre la moindre opinion, Carole et son complexe de classe, ou Jacques qui a une vision très précise de ce que les gens doivent penser de lui. Je pourrais aussi parler de la star de télé qui souffre de sa notoriété alors que personne ne le reconnaît, ou de Joséphine qui s'invente complètement un personnage. Au fond, ils sont tous très seuls alors qu'ils aimeraient ressembler aux autres – et ils leur ressemblent d'ailleurs, bien plus que ce qu'ils pensent…

On ressent aussi leur malaise, leur mal-être, leur besoin constant de se justifier…

DP : Exactement. Le problème de Carole, par exemple, c'est qu'elle ressent un décalage fort entre ce qu'elle veut exprimer et ce qu'elle exprime vraiment. Du coup elle est toujours dans le rattrapage de sa propre parole.

JPG : On comprend que Carole a pu avoir des problèmes relationnels avec des employés de son service. Du coup, au début du film, elle cherche à ménager les personnes de son équipe et il y a chez, elle, contrairement aux autres, une prise de conscience de son environnement.

Léa Drucker et Jacques Gamblin prêtaient déjà leur voix à la série. Vous les avez facilement convaincus de vous suivre pour le long ?

DP : On espérait qu'ils repartent avec nous. Tout ce qu'ils ont apporté et créé dans les intentions et le comique des personnages à l'époque de la série fait maintenant partie de leur ADN. Pendant l'écriture du film, j'avais leur voix dans la tête. Le personnage de Carole était une gageure, avec son ton toujours en décalage avec ses sentiments. Il aurait facilement pu être illisible. Léa a tout de suite compris comment l'aborder et elle l'a rendu plus drôle encore et touchant qu'il ne l'était. Quant à Jacques Gamblin, il a apporté cette musicalité si drôle et précise dans les soliloques permanents de Jacques. Ils ont dit oui tout de suite et cela été un grand plaisir de travailler à nouveau avec eux. Et aussi un vrai coup de pouce pour le film. Merci à eux !

JPG : À l'époque de la série, c'était une comédienne qui prêtait sa voix à Blaise. Mais comme il est devenu adolescent et qu'on avait de nouveaux personnages, on a fait un casting.



DP : Pour le reste de la distribution, on a décidé de faire un casting à l'aveugle. La directrice de casting a enregistré plusieurs propositions d'acteurs jouant les dialogues et nous les a fait écouter sans qu'on voie leurs visages, ni qu'on connaisse leurs noms. De sorte à se concentrer uniquement sur les intentions de la voix, sans autres facteurs. C'est comme cela que l'on a choisi Timéo Béasse pour jouer Blaise. Il avait cette fragilité dans la voix qui correspondait au personnage. Et on sentait bien qu'il était jeune, qu'il avait vraiment l'âge de Blaise. C'est quelque chose qui nous plaisait aussi.

Les acteurs ont-ils enregistré avant la création des images ?

DP : Absolument. Comme il s'agit avant tout d'un film de dialogues, le jeu était primordial. Les voix ont donc été enregistrées en amont, si bien qu'on a fait les images sur les voix. Ce sont donc les comédiens qui donnent le tempo. Contrairement à la série où les comédiens venaient les uns après les autres en fonction de leurs disponibilités et jouaient séparément, cette fois ils ont joué ensemble : on a organisé des sessions entre eux et ils se répondaient.



JPG : On voulait s'assurer que la musique des voix fonctionne et, à partir de là, on a construit un storyboard.

DP : On avait même un perchiste, si bien que c'était plus vivant, presque comme dans une représentation théâtrale. C'était naturel et le travail sur le jeu était très particulier.

JPG : Pour avoir travaillé avec différentes méthodes de doublage, en animation, cette collégialité est incomparable pour casser le côté artificiel des répliques qui ne s'enchaînent pas. On sent tout de suite l'émulation, il y a quelque chose de plus sensible et naturel. Les comédiens ont un retour immédiat à leur réplique, un peu comme au théâtre.

DP : C'est ce qui participe à la fabrication un peu hybride de ce film, à mi-chemin entre prises de vue réelles et animation.

Quelles étaient vos intentions pour la musique ? Comment avez-vous eu l'idée des chœurs ?

DP : Jean-Paul et moi adorons le cinéma des années 70. Celui de notre enfance. Beaucoup de comédies européennes utilisaient des voix en canon, assez jazzy, comme *Dillinger est mort* de Ferreri ou les comédies avec Pierre Richard dont la musique est signée Cosma. Notre idée était que les problèmes de langage et de communication de nos personnages s'expriment aussi de façon légère à travers la musique. Des voix qui tentent de s'harmoniser, qui parfois s'entrechoquent, se chevauchent, se contredisent... On a sollicité le compositeur Alexis Pecharman avec qui on avait travaillé pour la série.

JPG : On est repartis d'une musique dans le style de François de Roubaix qu'avait composée Alexis pour la série et qui n'avait pas été utilisée. Alexis et son complice Denis Vautrin ont composé les premiers jets. Je travaille avec eux depuis plusieurs projets, on a


QUAND LAZARUS
LA BIÈRE DES BIÈRES !
LA SCHMITT

le même âge et les mêmes références. Ils se sont occupés de tout l'éventail sonore du film, y compris les morceaux électro. Et quand on a entendu ces voix qui s'enchevêtrent, on a gardé les maquettes.

DP : Les maquettes ont été composées très vite et elles nous ont aidés à construire l'animatique. Et puis, on aimait l'idée d'une musique assez joyeuse qui nous permettait de pousser la noirceur de certaines scènes sans perdre la légèreté de la comédie.

On rit beaucoup, mais c'est souvent grinçant et l'humour est très noir…

DP : Je suis moi-même assez peu social, alors autant en rire. Et puis j'aime bien la noirceur. J'ai le sentiment que pour s'en sortir dans ce monde très dur, il faut en trouver la dérision. Côté références, j'aime beaucoup le cinéma de Roy Andersson qui met en place un petit théâtre fixe dans lequel les personnages peinent à communiquer. Dans le même ordre d'idée, j'adore *L'Ange Exterminateur* de Buñuel. Des artistes comme Jerry Seinfeld, Larry David ou Ricky Gervais nous inspirent beaucoup. Avec Jean-Paul, on partage un même goût du cinéma. On est très complices dans nos références.

Le film est assez engagé, avec une vraie dimension contestataire et radicale, voire anar…

DP : Vous voyez, je suis comme Jacques, j'adorerais qu'on me voie comme un anar, du coup je ne vais pas vous contredire !
Mais en réalité, je n'en suis pas si sûr. Ni tellement engagé. L'engagement semble sous-entendre un positionnement réfléchi et volontaire. Je n'ai pas vraiment ces qualités, hélas. Je me sens plutôt submergé. Submergé et tétanisé par un monde chaque jour plus dur et plus divisé. Mes histoires naissent un peu de cette panique et de cette confusion.





BIOGRAPHIE

Dimitri Planchon est un auteur de bandes-dessinées dont les planches sont parues chez Fluide Glacial et l'Echo Des Savanes avant d'être publiées en album : *« Jésus et les copains »* et ensuite les trois tomes de la série *« Blaise »*. Il est aussi illustrateur pour divers journaux comme *« XXI »*. Son travail a été exposé à Lausanne, à Aix-En-Provence et plus récemment Au Point Éphémère à Paris.

Jean-Paul Guigue est un fidèle de la société d'animation JSBC (*Je Suis Bien Content : Persepolis, Avril et le monde truqué, Mars Express*) où il a oeuvré à l'animation, au compositing avant de réaliser plusieurs publicités, séries animées et long-métrage.

FILMOGRAPHIE

Dimitri Planchon
2016 - BLAISE - Série TV - création et scénario

Jean-Paul Guigue
2024 - SILEX AND THE CITY - LM
2019 - BESTIOLES MOTEL - Série TV
2016 - BLAISE - Série TV
2012 - 2018 - SILEX AND THE CITY – Série TV

LISTE ARTISTIQUE

Carole	LÉA DRUCKER
Jacques	JACQUES GAMBLIN
Blaise	TIMÉO
Joséphine	NINA BLANC-FRANCARD

LISTE TECHNIQUE

Réalisation	DIMITRI PLANCHON & JEAN-PAUL GUIGUE
Scénario	DIMITRI PLANCHON
Adaptation et dialogues	DIMITRI PLANCHON, CLÉMENCE LEBATTEUX d'après la bande-dessinée de DIMITRI PLANCHON parue aux Editions Glénat
Création graphique	DIMITRI PLANCHON
Montage	JEAN-PAUL GUIGUE
Création sonore	VINCENT VERDOUX
Musique	ALEXIS PECHARMAN & DENIS VAUTRIN
Production	KG PRODUCTIONS – ALEXANDRE GAVRAS

THE JOKERS

LOGICAL PICTURES GROUP