



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

TOBIE LOLNESS

Contenu conçu par le service de
l'action éducative de Séries Mania.

PRÉSENTATION

Dans un monde miniature niché au cœur d'un arbre géant, Tobie Lolness, 13 ans, devient un fugitif à la suite de l'arrestation de son père, Sim Lolness, qui refuse de livrer une invention pouvant mettre en péril l'arbre et ses habitants.

Traqué, Tobie doit fuir seul, traversant les branches et rencontrant des alliés inattendus pour sauver sa famille et protéger leur fragile écosystème.

LE MOT DE SERIES MANIA

Mêlant écologie, aventure et amitié, cette série est une ode à la résilience, à l'importance de préserver notre environnement et au courage d'un jeune garçon prêt à défendre ce qui lui est cher.

TOBIE LOLNESS

France | 2023

Épisode 1 & 2 : Balaïna et Seul

Âge : 6-12 ans

Auteur : Timothée de Fombelle

Éditeur : Gallimard

Bible littéraire : Anne-Claire Lehembre et Marie de Banville.

Scénario : Anne-Claire Lehembre, Marie de Banville, Nicolas Verpillieux, Thierry Gaudin, Matthieu Chevallier, Sasha Rheims, Frédéric Sabrou, Nathalie Dargent.

Univers graphique : Kerascoët

Réalisation : Camille-Elvis Théry et Florian Thouret

Production : Tant Mieux Prod

Diffusion : France Télévisions, OKOO, ZDF



UN PROJET DE SÉRIE MONUMENTAL

A l'origine, l'aventure de Tobie Lolness prend la forme d'un roman écrit par Timothée de Fombelle, ancien dramaturge qui s'est par la suite fait connaître du grand public grâce à ses livres jeunesse. À la sortie, le livre est un succès vendu à plus de 1,6 millions d'exemplaires. Parmi les lecteurs conquis, Delphine Maury, alors journaliste pour la presse jeunesse, qui cherche à se convertir dans l'écriture de série. Elle sait de suite qu'elle veut adapter cette histoire pour les écrans. Il aura cependant fallu attendre presque 10 ans pour que les droits soient libérés, et que Delphine et Timothée puissent commencer à travailler sur l'adaptation de l'œuvre en série.

C'était un projet très ambitieux, et assez hors-norme : en France, peu de séries jeunesse s'aventurent vers des histoires aussi denses (12h en tout), avec un budget équivalent à la moyenne accordée aux films d'animations d'1h30.

La série en chiffres

26 épisodes de 23 minutes,
soit environ 12h de films
140 personnages
34 intrigues
7000 décors
5 ans d'histoire

Sa production

10,7 millions d'euros de budget
7 ans d'écriture
296 personnes ont travaillé
pour créer la série
6 scénaristes ont travaillé
en binôme

LE SAVIEZ-VOUS ?

Dans la série, on différencie les séries feuilletonnantes - où les personnages évoluent, grandissent, et pour lesquelles il est nécessaire de regarder les épisodes dans l'ordre -, des séries thématiques ou d'anthologie - où le personnage se retrouve confronté à une nouvelle situation à chaque épisode, que l'on peut donc regarder indépendamment les uns des autres.



ADAPTER UN ROMAN EN SÉRIE

En adaptant le roman en série, Tobie Lolness est devenu une œuvre collective pour laquelle 296 personnes ont travaillé pour donner vie aux intrigues, là où l'écriture du roman est un travail individuel.

En adaptant, on donne corps aux récits et aux personnages. Contrairement au roman, on ne peut pas rester dans l'intériorité, tout doit devenir action ou être visible pour les spectateurs. Aucune intrigue ne peut rester inaboutie car les spectateurs ont des attentes sur la cohérence de l'histoire et le rapport de causalité entre les actions des personnages.

Propos et informations issues de la journée d'études Tobie Lolness organisée par la BNL

LES ÉTAPES DE LA CRÉATION

- 1** Demande des droits d'adaptation à l'auteur
- 2** Travail préparatoire : rédaction de la bible littéraire
- 3** Recherches graphiques
- 4** Définition du format avec les diffuseurs (nombre d'épisodes, durée, audience ?) et recherche de financements
- 5** Écriture du scénario, de pair avec le travail des graphistes et des storyboarders
- 6** Création des animatiques, premier montage
- 7** Animation des personnages dans les décors finaux
- 8** Montage final, compositing
- 9** Promotion de la série
- 10** Diffusion à la télévision et sur les plateformes



LES DIFFÉRENCES ENTRE LE ROMAN ET LA SÉRIE

Quand on adapte, on doit forcément faire des choix qui vont parfois à l'encontre de l'œuvre originale, sans que cela soit une trahison. Dans *Tobie Lolness*, on remarque des différences notables dans le fond comme dans la forme :

LA CHRONOLOGIE

Dans la série, l'histoire de Tobie est présentée de manière chronologique, alors que le roman joue sur des flashbacks. Ce choix a été fait afin de rendre l'histoire plus compréhensible visuellement par les jeunes spectateurs (le roman visant un public un peu plus âgé que la série).

LE PHYSIQUE DE TOBIE

Si le roman reste évasif sur l'allure du personnage principal, les graphistes ont délibérément choisi de le rendre blond afin de capter la lumière à l'image, et de l'habiller avec des couleurs vives afin qu'il ressorte parmi les décors majoritairement marrons et verts.

UNE MISE AU PRÉSENT DE L'ŒUVRE

Dans l'audiovisuel, les équipes sont confrontées à plein de questions sur les stéréotypes. Dès le début, les scénaristes ont donc souhaité changer la société qui était représentée afin de ne pas décevoir le public cible : un public jeune, qui a une vision de la société plus moderne et plus égalitaire. Exemple : les femmes ont des métiers dans la série, contrairement au roman. Pour autant, sur souhait de l'auteur, la société de la série n'est pas un idéal, car il était nécessaire de montrer un monde avec des dysfonctionnements pour que le récit fonctionne.

LA FIN

Le roman de Timothée de Fombelle se termine par plusieurs promesses. Anne-Claire Lehembre quant à elle, a décidé d'en faire autrement afin de présenter aux spectateurs une résolution de l'ensemble des conflits amorcés. La fin de la série prolonge donc l'histoire du roman.



UNE HISTOIRE À HAUTEUR D'ENFANT

THÉMATIQUES ABORDÉES

UN RÉCIT D'APPRENTISSAGE

Tobie Lolness se présente comme un récit initiatique, dans lequel le personnage principal, Tobie, évolue en affrontant des épreuves difficiles : la perte, l'exil, la trahison. On suit l'évolution d'un héros, confronté à des défis majeurs qui le poussent à se forger des valeurs fortes, telles que le courage, la sagesse et la détermination.

Après l'emprisonnement de ses parents, Tobie est contraint de se débrouiller seul. Les valeurs qu'ils lui ont été transmises prennent alors toute leur importance. Sa mère lui a appris la puissance des mots,

tandis que son père lui a inculqué la curiosité et l'importance du savoir. Ces principes guideront Tobie tout au long de son périple. Autour de lui gravitent des personnages secondaires essentiels à son développement : Léo, son ami d'enfance torturé par ses propres dilemmes, et Elisha, une amie mystérieuse et courageuse.



DES PERSONNAGES SOUVENT JEUNES

La pré-adolescence peut être perçue comme un âge idéal pour l'écriture de récit initiatique : on apprend, on découvre et on affronte des peurs universelles avec le personnage (injustice, rejet, perte des proches...). En effet, il est assez récurrent dans les récits jeunesse de choisir des personnages ayant entre 9 et 14 ans. Les personnages bénéficient ainsi à la fois d'une certaine autonomie pour pouvoir passer à l'action, ont une soif de découverte, tout en conservant un regard naïf. Les spectateurs découvrent l'histoire et en comprennent les ressorts en même temps que le personnage.

Ce passage de l'innocence de l'enfance à un engagement plus adulte est d'autant plus marqué dans ces histoires car il est forcé par les péripéties dramatiques que le personnage rencontre.

Ici, Tobie se retrouve contraint de sortir de sa zone de confort pour affronter ses peurs, ses ennemis et découvrir le monde.

Tous ces éléments de conflits constituent le point de bascule qui amènera notre personnage principal à répondre à l'appel de l'aventure pour sauver ses parents, et son monde de manière plus globale.

LE SAVIEZ-VOUS ?

“Le voyage du héros” théorisé par Joseph Campbell est un format d'aventure qui s'adapte à tous les récits.

Cette trame narrative est universelle et se révèle particulièrement pertinente dans la fiction jeunesse.



DES PERSONNAGES QUI RESSEMBLENT À LEUR AUDIENCE

Il est important de préciser que la série est un format audiovisuel où la réception des épisodes est particulièrement anticipée, à tel point qu'elle a une influence dès l'étape de la création. On anticipe les réactions du jeune public et on construit le personnage en fonction.

Choisir un personnage pré-adolescent permet ainsi de mieux toucher l'audience souhaitée. Le héros ou l'héroïne doit ainsi porter les enjeux, les émotions et les conflits que vivent les enfants à cet âge.

On adapte également le langage, les réactions, sans pour autant l'infantiliser. Le public ciblé par les créateurs de la série doit pouvoir se reconnaître dans les personnages pour adhérer à l'histoire et avoir envie de regarder la suite.

PARTAGER AVEC LA CLASSE SUR CES THÉMATIQUES

Analyse du schéma narratif

- Liste dans l'ordre les péripéties rencontrées par Tobie.
- Retrouve celles qui correspondent aux grandes étapes du "Voyage du héros" de Joseph Campbell.
- Cite le plus de titres de séries ou sagas possibles dans lesquels l'évolution dramatique du personnage s'apparente au passage de l'enfance à l'adolescence, et où ce même personnage doit affronter des épreuves qui le feront grandir.

Exemples de réponses :
Harry Potter, Percy Jackson...



UNE SÉRIE JEUNESSE ENGAGÉE

PETITE TAILLE MAIS GRAND CŒUR

THÉMATIQUES ABORDÉES

Dans un monde où tout est infiniment petit, les personnages de Tobie Lolness portent de grandes valeurs.

Les Lolness, bien que minuscules, incarnent les vertus les plus nobles : l'esprit, la sagesse, la charité et le courage. Contrairement à ceux qui cherchent à accumuler biens et savoirs, la famille Lolness privilégie des choses simples mais essentielles : l'amour, le partage et la solidarité.

L'antagoniste principal, Jo Mitch, représente l'opposé : grand, imposant, sédentaire, il semble se réduire à sa seule parole, malveillante et calculatrice. Tandis que la famille Lolness représente le respect de la nature, du savoir et de la sagesse, Jo Mitch et ses alliés symbolisent la manipulation, l'exploitation, et les dérives du capitalisme.

PARTAGER AVEC LA CLASSE

Pour s'interroger sur les thèmes de la servitude, de la révolte, du bouc émissaire et de la propagande autoritaire

- Comprends-tu les raisons du sacrifice de la famille Lolness ?
- Selon toi, comment Jo Mitch manipule-t-il la population ?



ABORDER UN MONDE SOUS TENSION À TRAVERS DES YEUX D'ENFANTS

Créer une série jeunesse, c'est choisir de raconter le monde à hauteur d'enfant. Cela nécessite d'adopter leur regard, leurs émotions, leurs peurs et leurs émerveillements. C'est à la fois un choix narratif, esthétique voire même politique dans certains cas. Comme dit le dicton "la vérité sort toujours de la bouche des enfants" : cela s'applique d'autant plus dans le monde de l'animation où les protagonistes sont souvent très jeunes, même pour aborder un monde en conflits.

Par le biais de l'imaginaire, Tobie Lolness évoque ainsi l'écologie, la citoyenneté, la tolérance, l'acceptation de l'autre et de l'étranger, le passage à l'âge adulte, etc.

PARTAGER AVEC LA CLASSE

Un point de vue récurrent

- Liste d'autres exemples de films ou séries d'animations que tu as vu, et qui abordent des sujets tels que le deuil ou les conflits à travers des yeux d'enfants.

Exemples de réponses :

En conflits : *Parvana*, *Persepolis*, *Le tombeau des lucioles* ou encore *La Petite Casbah*.

En exil : *La Traversée*
Autour du deuil : *La Vie de Château*, *Ma Vie de Courgette*, *Bambi* évidemment et les films de Walt Disney Studios bien sûr.



L'ARBRE, SYMBOLE DE VIE

Le monde de Tobie Lolness est ancré dans la nature, et l'arbre y joue un rôle symbolique majeur.

Dans l'imaginaire collectif, l'arbre est un symbole de vie, toujours en croissance et se tournant vers la lumière. Ce n'est pas un hasard si la série met en scène un arbre en perpétuelle évolution, tout comme la société et la nature. Le destin de l'Arbre reflète celui de la Terre, et, à travers cette métaphore, la série met en garde contre les dangers de l'exploitation inconsidérée des ressources naturelles. Si l'Arbre se dégrade, cela signifie que la société aussi est malade.

Le message est clair : préserver la nature est essentiel pour garantir un avenir durable, tant pour l'environnement que pour l'humanité.

PARTAGER AVEC LA CLASSE

Pour repérer une métaphore entre nature et humanité, puis réussir à en imaginer d'autres.

- Te rappelles-tu des différents lieux de l'Arbre ? Comment les décrirais-tu ?
- Quel est le symptôme de l'arbre malade ?
- Quel parallèle pourrais-tu faire avec une Terre malade ?
- Connais-tu d'autres films ou séries qui parlent de la préservation de la nature ?

Exemples de réponses :
Princesse Mononoké,
Pompoko, Sauvages



LE POUVOIR DES MOTS

Dans l'univers de Tobie Lolness et à l'image du personnage de la maman de Tobie, les mots sont sacrés : celui qui parle, contrôle aussi la perception du réel.

Le père de Tobie, Sim, détient un savoir immense à propos de l'Arbre, un savoir qu'il préfère taire plutôt que de le voir utilisé à mauvais escient. Ce silence n'est pas une faiblesse mais une forme de conscience : il protège la vérité et son monde. C'est pourquoi il est privé de parole en étant envoyé en exil afin de ne pas dévoiler son injustice.

Jo Mitch, au contraire, s'empare du pouvoir par la parole. Il manipule l'opinion publique, déforme les faits, répand des rumeurs et des peurs. Parler devient pour lui un outil de domination.

Elisha, elle, parle très peu mais elle incarne une parole authentique. Elle incarne l'intégrité morale, elle ne connaît pas d'ailleurs le mot « mensonge » autrement que par sa définition : « ne pas dire la vérité », une idée qu'elle refuse.

Dans Tobie Lolness, les mots peuvent opprimer ou libérer. Ils peuvent mentir ou révéler. Celui qui les maîtrise peut asservir les autres, mais aussi les sauver.



LA CRÉATION D'UN MONDE INFINIMENT PETIT

THÉMATIQUES ABORDÉES

UN MONDE PAS SI ÉTRANGE

Le monde de Tobie Lolness est inspiré d'éléments du réel qui nous sont familiers : un arbre et ce qui le compose, un village, des moyens de transports...

Pourtant, ils ont dans cette fiction une allure étrange : aucun de ces éléments n'existent réellement dans notre monde, et cependant ils y ressemblent.

Comment un élément de la nature devient un monde nouveau ?

PARTAGER AVEC LA CLASSE

- Comme au pictionary, essaye de faire deviner aux autres des éléments de décors ou des accessoires qui t'ont surpris en les dessinant !
- Cite d'autres films, séries ou livres où les personnages sont très petits, et vivent dans la nature.

Exemples de réponses :
Arthur et les minimoy, Mille et une pattes, Fourmis, Ernest et Celestine, Arietty : Le Petit Monde des Chapardeurs...



ADAPTER SON POINT DE VUE

Pour l'équipe de la série aussi, cet exercice demande beaucoup d'imagination et d'ingéniosité. Il s'agit pour elle d'un véritable retour en enfance, où chaque idée mène à une réflexion précise pour garantir la vraisemblance.

Un des premiers éléments préparatoires pensé par l'équipe a été de créer un plan de l'arbre, et d'évaluer les temps de trajets entre chaque lieu dans le but de créer une cohérence globale quand les personnages se déplacent. La taille de Tobie, 1mm et demi, a même été pensée par l'auteur pour que cela influe sur le temps de voyage

Quand on choisit des héros de taille miniature, il est nécessaire de repenser le monde qui nous entoure à travers un nouveau prisme. Le rapport de taille entre les objets est totalement chamboulé, et la mise en scène doit être repensée.

Que devient une feuille, face à un personnage d'1 mm et demi ? Une goutte d'eau ? Une écorce ?

Les espaces habituellement réduits à nos yeux, deviennent un terrain d'aventures où tout est à réinventer.

PARTAGER AVEC LA CLASSE

Le rapport entre le grand et le petit était la base du travail graphique. Il était essentiel que chaque feuille semble immense.

- D'après ces images, peux-tu décrire les procédés utilisés par les graphistes pour donner cette impression d'immensité ?

- Dessine et découpe un personnage de 1 cm et demi (1 mm et demi, c'est beaucoup trop petit, on triche !), et amuse-toi à le placer proche d'autres objets à ta disposition : un stylo, une gomme... Que peuvent devenir ces objets pour ton personnage ?

- Cite d'autres histoires où des objets prennent vie et deviennent des personnages.

Exemples de réponses :
Toys Story, Vice Versa, et même dans le jeu-vidéo *It Takes Two*