

# LINUS & BOOM



à partir du 6 avril  
dans Toowam Vacances et  
sur [toowam.fr](http://toowam.fr) !

En septembre sur Canal J



# LINUS & BOOM



**C**'est un drôle de couple qui s'apprête à rejoindre les héros animés de France 3 : Linus & Boom ou la rencontre extraordinaire et pas banale d'un adolescent idéaliste avec le plus naïf des extraterrestres...

Fruit d'un développement convaincant et d'une collaboration créative nourrie par les équipes de Timoon Animation et France 3, ce nouveau dessin animé futuriste, inédit et intégralement réalisé en 3D, s'inscrit pleinement dans la nouvelle politique de coproduction de dessins animés initiée par la chaîne en 2006 : une série totalement originale axée sur la comédie dont l'univers et la thématique se déclinent à la fois sur l'antenne de France 3 mais aussi sur [toowam.fr](http://toowam.fr).

Produite par Timoon Animation et réalisée par Hervé Trouillet, cette nouvelle série qui reprend les codes et certains des thèmes propres à la science-fiction a permis de travailler une qualité d'animation 3D en accord avec l'univers graphique imaginé et la thématique abordée. L'humour, l'intelligence, la vivacité d'esprit et d'action de nos jeunes héros, associés à l'espièglerie, la naïveté et la candeur de Boom, confèrent à la série une saveur toute particulière pleine de tendresse et de poésie. En détournant certains des codes de la SF pour les intégrer dans le quotidien de nos héros férus d'Astronomie, la série Linus & Boom dont le générique a été composé et interprété par l'artiste Renan Luce, offre 52 histoires riches en rebondissements, menées à un rythme d'enfer par un duo terriblement attachant.

France 3 profite des vacances de Pâques pour proposer en exclusivité Linus & Boom dans son rendez-vous quotidien Toowam Vacances à partir du lundi 6 avril. Un lancement précédé par la création sur [toowam.fr](http://toowam.fr) d'une plate-forme internet intégralement dédiée à la série. Les téléspectateurs internautes pourront y créer leur propre communauté personnelle d'amis, en toute sécurité, et disposer de leur propre espace en lien direct avec la série.

Nous sommes très heureux d'accueillir Linus, Boom, Iris, Monroe, Taki... et les innombrables extraterrestres dans l'offre animée de France 3. Souhaitons-leur ensemble la bienvenue et une longue vie (bien cachée pour Boom !) sur France 3.

Julien Borde  
Directeur Délégué en charge  
des programmes jeunesse  
France Télévisions



**L**e monde de l'animation vit aujourd'hui une vraie révolution, tant dans ses technologies qu'au niveau des attentes du public. Les enjeux du secteur ont considérablement évolué et en tant que producteur de séries d'animation, il est aujourd'hui fondamental de proposer à nos partenaires, les chaînes, ainsi qu'au public, des séries de qualité toujours meilleure, qui ont intégré ces évolutions. Plus précisément, nous devons être en mesure de créer un vrai univers autour d'un projet de série TV, afin de faire émerger de nouvelles marques pour la jeunesse.

Le lancement de notre nouvelle série Linus & Boom s'inscrit pleinement dans cette démarche, tant au niveau de la production que de la création. Nous avons voulu combiner notre savoir-faire dans la gestion d'une coproduction internationale, avec une création complète d'univers pouvant se décliner de manières différentes sur plusieurs supports. Avec notre studio partenaire et coproducteur coréen SAMG, nous avons travaillé main dans la main pour offrir une animation de très haute qualité correspondant aux derniers standards mondiaux de 3D.

Au-delà de la production de la série, nous avons également considéré l'univers dans lequel évoluent les personnages. En effet, le public aime se réapproprier ses héros et c'est pourquoi nous avons souhaité mettre notre créativité au service du développement de l'histoire de Linus&Boom sur toute une gamme de supports différents, notamment un monde virtuel communautaire où le public via son avatar en 3D, peut découvrir la série comme s'il était l'un des héros, et se promener dans les décors, ou encore un site web, des jeux de cartes, des jeux vidéos pour consoles de salon, des DVD, une ligne de vêtements... pour le public français et international. C'est dans cet esprit que Timoon Animation va concevoir ses nouvelles séries et construire son avenir.

Christophe Thoral,  
Président de Timoon Animation

## NOTE D'INTENTION DES AUTEURS

### LA TECHNIQUE

Lorsqu'on utilise une technologie nouvelle ou bien évoluée, il est fréquent de tomber dans l'écueil du « manque d'émotion » c'est-à-dire que la technologie, la 3D en particulier, peut vite rendre un univers froid, en gommant les aspects humains, surtout lorsqu'on travaille dans un univers de science-fiction. C'est pourquoi nous avons véritablement travaillé sur les personnages de nos histoires, leur donnant vie en leur créant à chacun, une histoire passée, présente et à venir. Petit à petit, au fil de l'écriture, leurs caractères se sont formés, des relations se sont nouées entre eux, des émotions même, enfin... ils ont pris vie ! Aujourd'hui, que ce soit sur le web ou sur un écran TV, la technologie n'est qu'un support pour permettre à nos personnages de s'exprimer, de raconter leurs histoires.

### LES HISTOIRES

Parce que nous avons vraiment envie de créer de véritables personnages, nous avons donc détaillé au maximum leurs descriptions, leurs histoires, leurs relations, leur passé mais aussi leur futur. Nous nous sommes alors retrouvés avec énormément d'informations que nous ne pouvions pas traiter dans des épisodes de 12 min pour la télévision, et c'est tout naturellement que nous avons développé en parallèle un projet de plateforme web afin que nos personnages puissent s'exprimer sur un autre support que sur de l'animation TV, afin qu'ils puissent parler directement aux internautes, afin qu'ils puissent raconter des choses non racontables à la TV, des secrets...

### EN CONCLUSION

Linus & Boom est incontestablement un univers à très grand potentiel, il réunit plusieurs atouts de taille. Tout d'abord le ton résolument action comédie des histoires qui aujourd'hui plus que jamais a réellement fait ses preuves. Il exploite également, et ce, astucieusement le quotidien de l'enfant en lui ajoutant une part de rêve que procure assurément le futur. Il cultive surtout ce sentiment enfantin bien plus herculéen qui nous a tous animé, celui de l'ami imaginaire, du « copain héros » du terrifiant géant qui en réalité est NOTRE meilleur ami. Quoi de plus fascinant pour un enfant. Linus & Boom a aussi, désormais, cette particularité de pouvoir décliner, grâce à l'univers web créé, l'histoire dans bien des directions, augmentant ainsi, et ce n'est pas toujours le cas, significativement les enjeux d'éventuelles suites... Enfin et c'est certainement le liant qui permet d'affirmer le succès inévitable de cette série, la qualité de la 3D combinée à une vraie mise en scène narrative (en évitant le piège classique de la 3D, à savoir, ne pas oublier que c'est l'histoire que l'on met en scène et non la technique), en font incontestablement un univers très haut de gamme.

Alors, prêts pour l'aventure !

Hervé Trouillet & Aurélie Aime



# LINUS & BOOM

*une série futuriste  
dans un univers de  
science-fiction tout en 3D*

## Synopsis

En 2020 sur Terre, il ne fait pas bon être un Alien. Un organisme paragouvernemental, le SDC, qui a le vil dessin de prendre le contrôle de la galaxie toute entière, les pourchasse, les enferme, et mène sur eux de terribles expériences. La population subit la propagande du SDC et vit dans la crainte d'être envahie par d'horribles créatures de l'espace.

Pourtant **LINUS**, lui, pense que le SDC est dans l'erreur et que les aliens ne peuvent pas tous être méchants... mais que peut-on faire à 12 ans ?

C'est alors qu'arrive **BOOM**, dans une grande explosion, porteur d'espoir et surtout d'une mission pour **LINUS** et ses amis **TAKI**, **IRIS** et **MONROE** : sauver les aliens des griffes du **SDC**. Grâce à une montre mystérieuse aux pouvoirs étendus, **LINUS** va transformer **BOOM** en Humain de manière temporaire afin de le protéger du **SDC**. D'un côté l'Alien essaie de s'adapter à la vie sur Terre et à sa nouvelle apparence humaine, et de l'autre côté, avec **Linus** et ses amis, ils déjouent les plans du **SDC** en renvoyant le plus grand nombre possible d'Aliens chez eux, sains et saufs... Ils deviennent « anges gardiens » des Aliens !!

## Fiche technique

**Format : 52 x 12 min**

**Genre : Comédie - Action**

**Technique : 3D numérique**

**Une coproduction : Timoon Animation / Samg / Pmp / Imbc / CanaPI / France 3**

**Réalisateur : Hervé Trouillet**

**Co-réalisatrice : Natalys Raut-Sieuzac**

**Auteurs : Hervé Trouillet, Aurélie Aime & Bruno Regeste**

**Musique : Renan Luce et Cyril de Turkheim**



# LINUS & BOOM

## les personnages

### Linus

Héros de la série, à 12 ans, c'est un enfant idéaliste, justicier dans l'âme qui veut œuvrer pour le bien. Il se voit confier la mission par le Docteur K d'aider les aliens et en particulier Boom à survivre dans le monde réel grâce notamment à un bracelet magique, la montre de Scire, qui lui confère des pouvoirs. Il est entouré de sa bande de copains, son club d'astronomie, dont il est le stratège. Ils se lancent à corps perdu dans la bataille contre le SDC.

Son truc à lui, c'est le jet-board. Il veut devenir un champion. Quand à son avenir, il souhaite devenir astronaute comme son père.



### La montre de Scire

Issue d'une technologie extraterrestre mystérieuse, elle possède un certain nombre de pouvoirs : commander la puce implantée dans Boom pour lui donner sa forme humaine, créer un vortex permettant aux extraterrestres sauvés de retourner dans leur planète d'origine, créer un champ de force de protection ou encore déplacer les objets à distance, communiquer avec Monroe sous forme d'hologramme...

# LINUS & BOOM

## les personnages

### Boom

L'alien-humain, naïf, mais un costaud de 2,12 mètres !

Véritable colosse au cœur tendre, agile dans son enveloppe d'alien mais grand gaffeur sous sa forme humaine, il ne reste pas moins le meilleur ami de Linus à tout juste 93 ans et demi... pardon 14 ans dans notre monde réel ! Il vient de Velguze pour aider Linus à combattre le SDC et libérer ses compatriotes extraterrestres. Plongé dans un monde qui n'est pas le sien, il peut compter sur Linus et ses amis pour l'aider dans sa mission mais aussi dans son quotidien semé d'embûches. Gourmand, Boom est curieux de nature surtout quand il s'agit de goûter à tous les plaisirs de la nourriture terrestre : gâteaux, légumes, radios-réveils, cuillères...



### Les Beebees

Les plus petits extraterrestres du système sont de véritables « je sais tout » irritants mais particulièrement attachants. Ils se mêlent de tout et en premier lieu des missions de nos héros avec souvent des conséquences désastreuses.





### Le club d'Astronomie composé d'Iris, Taki, Monroe et Linus

Créé par Iris, convaincue que tous les aliens ne sont pas de dangereuses créatures comme le prétend le SDC, le club se lance à corps perdu dans le combat pour sauver les aliens et les renvoyer chez eux.

Iris, jeune fille fûtée de 12 ans, super douée genre première de la classe, est passionnée d'histoire et de littérature. Elle possède le don de comprendre les aliens dans leur langue respective et craque totale pour Linus mais n'ose pas le lui avouer.

Taki, à 13 ans, c'est l'adolescent rebelle qui passe son temps à bricoler des jet-boards, sa passion.

Pragmatique et très manuel contrairement à Monroe, il prend la vie avec philosophie... à la cool !

Monroe, à 11 ans, il est le plus jeune et le génie informatique de la bande. Il passerait ses journées à jouer à des jeux de stratégie sur son ordinateur. D'un naturel enjoué, il est cependant très cartésien, maniaqué, réfléchi... bref tout le contraire de Taki avec lequel il forme un duo comique et attachant.

Taki

Iris

Monroe

# LINUS & BOOM

## les personnages



Sandborn

Chase

Numéro 9

### Le SDC

Dirigé par Numéro 9, expert de la génétique, froid et paranoïaque, persuadé que tous les extraterrestres sont dangereux et déterminé à devenir le maître de l'Univers, le SDC pourchasse les extraterrestres pour les exterminer. Cette difficile mission est accomplie par deux agents Chase et Sandborn, ce dernier étant le neveu de Numéro 9.

Chase est une jeune femme de sang froid à la différence de son coéquipier. Elle se croit investie d'une véritable mission dont elle se fait un devoir, voir une vocation : sauver l'humanité des extraterrestres. Mais c'est sans compter sur Sandborn, le neveu abruti plutôt froussard qui se prend pour un véritable Don Juan au point de draguer en permanence la gente féminine et Chase en particulier. L'équipe de choc du SDC se déplace à bord d'un véhicule volant, sorte de « Transformer » qui se transforme en robot géant.

**Une musique originale, composée par Cyril de Turkheim et interprétée par Renan Luce sur un générique de sa composition**

Deux talents musicaux pour donner à la série une quatrième dimension.

Générique original en avant-première le 23 mars sur [toowam.fr](http://toowam.fr).

Pour la 1<sup>re</sup> fois, Renan Luce s'est prêté au jeu de l'écriture pour une série d'animation. Il est devenu Linus le temps

d'écrire un générique gai, plein de fantaisie et de douceur. Ce générique fait également l'objet d'un programme court de 1min 30 : « Le groove de Boom » diffusé en avant-première sur [toowam.fr](http://toowam.fr) dès le 23 mars.

Sortie DVD de la série en octobre 2009

# DECOUVERTE DE COSMOPOLIS

Premier service du genre développé en partenariat avec la société 3D2+ développeur du site Kidnet, espace d'accueil de services destinés aux enfants, dans le Linus & Boom Club, chaque KidNaute pourra découvrir l'univers de Linus et Boom et disposer de son propre espace en lien avec la série. **Le LINUS & BOOM CLUB** est un univers en 3D destiné aux enfants qui peuvent y créer leur communauté personnelle d'ami en toute sécurité. Au sein de cet espace, il peut dialoguer avec ses KidAmis comme dans une bande dessinée. Mais il peut également personnaliser son environnement (maison, île personnelle...) et son avatar. Seul ou avec ses amis, il dispose des îles de son KidLand pour se promener et accéder à des activités en 3D notamment une exposition virtuelle réalisée en partenariat avec le Musée de l'Homme ou la Cité des métiers réalisée avec Playmobil.

Particulièrement innovant, le grand écran de son Linus & Boom Club, s'il a réussi à découvrir tous les personnages de la série, projettera pour lui et ses amis le premier épisode de la série au sein de la 3D. Puis, avec le jeu « Sauve les aliens », ce sera à lui de prendre la place des héros de la série pour sauver les extraterrestres de leur capture par la terrible agence SDC et grâce à sa connaissance du système solaire de les aider à retrouver leur vaisseau spatial pour retourner sur leur planète.

**Le LINUS & BOOM CLUB** permettra aux enfants de découvrir les secrets des personnages non révélés dans la série, et ainsi de mieux comprendre leurs caractères, leurs réactions, leurs psychologies. Ils auront aussi la possibilité d'approfondir leur connaissance de la série et d'apprendre de nouvelles choses sur le système solaire, l'univers... tout en s'amusant !



**un jeu communautaire en 3D sur [toowam.fr](http://toowam.fr),  
L'occasion de découvrir le 1<sup>er</sup> épisode en avant-première.**

# LINUS & BOOM

la création



**LINUS & BOOM** est le fruit de la rencontre de 6 talents, réunis autour d'une table pour la première fois au tout début de l'année 2007.

Deux producteurs, Philippe Mounier, alors président de Timoon Animation et Su Hoon Kim, président de SAMG, décident de créer un nouveau projet de dessin animé, futuriste et novateur. Ils en confient la direction à un jeune réalisateur talentueux, Hervé Trouillet qui lui donne une direction graphique et crée un univers, une ambiance visuelle.

Aurélien Aïme, jeune auteur dans le monde de l'animation, développe une histoire, un concept, et travaille avec Hervé d'arrache pied pour donner vie à ce qui va devenir : **LINUS & BOOM !**

Bruno Regeste, auteur et directeur d'écriture de renommé, achève la bible en collaboration avec les équipes de France 3 et de Canal J, et met en place avec Natalys Raut-Sieuzac, co-réalisatrice, des personnages hauts en couleur, qui évoluent entre un quotidien classique de pré-adolescents, et des aventures rocambolesques de science-fiction !

A travers ce projet, l'ambition de Timoon est de proposer au jeune public autre chose que des histoires classiques de cours d'écoles ou encore des chasses aux vilains monstres. Le fait d'être dans un univers de science-fiction les plonge dans le rêve, les monstres sont gentils et il ne s'agit pas de les capturer mais de les libérer.

## **LINUS et BOOM : Une coproduction Franco-Coréenne**

Contrairement à beaucoup de séries d'animation, Linus & Boom n'est pas une « commande » au studio SAMG, mais bien une coproduction. Engagé financièrement dans la production, Samg l'est aussi en matière créative. Afin de séduire le public coréen et européen, Timoon Animation et Samg ont mis en place un travail de collaboration très important, pour permettre aux équipes de rejoindre leur savoir-faire, tant au niveau création pure, qu'au niveau gestion de plannings, de délais, des relations humaines...

### **SAMG : PLUS QU'UN STUDIO D'EXCEPTION, UN PARTENAIRE**

Créé en 2000 par Suhoon KIM, SAMG Animation est l'un des plus grands producteurs d'animation 3D en Corée. Sa technique d'animation ainsi que sa créativité sont très reconnus dans le monde de l'animation pour la télévision.

SAMG Animation pratique une modélisation détaillée et semi-réaliste, une animation fluide et naturelle de très haute qualité, avec un rendu chaud du type clay-animation.

Depuis 2004, SAMG coproduit avec TIMOON ANIMATION. Leur première co-production, La Famille Ouf (26x26'), a obtenu les meilleurs scores d'audience jamais réalisés en Corée.

Deux nouvelles séries sont également en production, permettant à SAMG et TIMOON de continuer leur collaboration déjà fructueuse !

### **A PROPOS DE PMMP**

Coproduit de la série, PMMP a apporté toute son expérience pour assurer un développement parfait de la production. Partenaire de Timoon Animation depuis sa création, PMMP est une société d'édition et de production audiovisuelle créée il y a 22 ans par Philippe Mounier. Producteur, entre autre, de Transylvania Pet Shop (52x26'), qui a fait le tour du monde, PMMP est aussi le producteur de la série MARCELINO dont il produit la 3ème saison cette année pour TF1.

### **A PROPOS DE TIMOON ANIMATION**

Créée en 2003, TIMOON ANIMATION est une société de production d'animation de Lagardère Entertainment, dirigée par Christophe Thorat.

Combinant créativité éditoriale et rigueur de production, TIMOON ANIMATION a développé un vrai savoir-faire adaptable à toutes les technologies d'animation, 2D, 3D ou autres, qui fait aujourd'hui le succès de ses séries : La famille Ouf (26 x 26 min) vendue dans plus de 20 Pays, diffusée sur TF1 et DISNEY CHANNEL et Les copains de la forêt (52 x 13 min) diffusés régulièrement sur TF1 et Tiji.

Avec l'arrivée de Boris Hertzog et Sandrine Nguyen en 2008 à sa tête, elle entend accélérer le développement de marques destinées à la jeunesse avec en 2009 la mise en production de deux nouvelles séries destinées à toute la famille : Bugged (52 x 7 min) une série complètement Cartoon, cocktail détonnant d'action, d'humour et de parodie, et Monk - La Cata sur pattes (52 x 3 min) ou les aventures et facéties d'un petit chien complètement... fou!

Parallèlement TIMOON ANIMATION s'est lancé dans le développement de deux nouveaux concepts : Scary Larry et Fish'n Chips, et travaille sur une dizaine de nouveaux projets d'animation.

### **A PROPOS DE LAGARDERE ENTERTAINMENT**

Créée en 2008 et présidée par Arnaud Molinié, Lagardère Entertainment est une société de Lagardère Active, qui réunit l'ensemble des activités de production audiovisuelle, du spectacle vivant et de la gestion des droits artistiques du groupe Lagardère. Deuxième groupe de production audiovisuelle (fiction, flux, animation) en France avec pour la production : Angel, Atlantique, Aubes-Telmondis, DEMD, GMT, Image & Compagnie, Léo Vision, Maximal, Merlin, et Timoon Animation, M5/Europelimages pour la distribution et les Editions Musicales François 1<sup>er</sup>, Lagardère Entertainment est aujourd'hui un acteur majeur dans la production et la gestion de contenus artistiques.



# LINUS & BOOM

*contacts presse*

édité par la direction de la communication - mars 2009  
directrice de la communication : Eve Demumieux  
réalisation : France 3 - service PAO  
responsable : Nathalie Grammat  
graphiste : Catherine Pruvost

France 3, de près on se comprend mieux

Service de Presse  
7, Esplanade Henri de France - 75015 Paris

© 2008 Timoon Animation / SamG / Imbc / PMMP / Canal J / France 3

## Contacts Presse :

**Lagardère Entertainment / Timoon**  
**Emilie Banaszuk - 01 40 74 77 52**  
**[ebanaszuk@lagardere.fr](mailto:ebanaszuk@lagardere.fr)**

**France 3**  
**Hélène Marteau - 01 56 22 81 60**  
**[helene.marteau@france3.fr](mailto:helene.marteau@france3.fr)**

**Canal J**  
**Aline Bray - 01 56 36 55 75**  
**[aline.bray@lagardere-active.com](mailto:aline.bray@lagardere-active.com)**

