



DE FOX AN D'FONSI RETTEN DE BËSCH

RENARD ET LAPINE
SAUVENT LA FORÊT

FOX AND HARE
SAVE THE FOREST

UN FILM DE MASCHA HALBERSTAD

DOSSIER DE PRESSE

AU CINEMA LE 9 OCTOBRE



TARANTULA
DISTRIBUTION

LOGLINE



Il se passe des choses étranges dans la forêt ! Boubou a disparu, des rats malicieux terrorisent le voisinage et un lac déborde, menaçant les maisons des habitants de la forêt. Serait-ce l'œuvre d'un castor mégalomane ? Bernard et Lola sont bien décidés à le découvrir. Ils doivent retrouver Boubou et sauver la situation. Leur amitié sera mise à rude épreuve !

LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Un film pour toute la famille à voir à partir de 6 ans.

D'après le livre « *Vos en Haas en de Bosbaas* », écrit par Sylvia Vanden Heede, illustré par Thé Tjong-Khing. Publié par les éditions Lannoo.

Il s'agit de la deuxième collaboration sur cette propriété intellectuelle pour DOGHOUSE FILMS, nous avons déjà coproduit et fabriqué ensemble la série « *Fox & Hare* », réalisée par Mascha Halberstad, en co-réalisation avec Tom van Gestel.

La série a remporté le FilmPräis de sa catégorie en 2021 et a obtenu le soutien financier à la production du Film Fund Luxembourg.



SYNOPSIS

RENARD ET LAPINE SAUVENT LA FORÊT

FR : Dans une grande clairière de la forêt CASTOR un petit animal à l'ego démesuré inaugure son chef-d'oeuvre : un barrage. Avec l'aide de deux Rats, il bloque le débit d'une petite rivière provoquant la montée des eaux et l'inondation de la forêt. Très vite un lac immense est créé. CASTOR est très fier de lui mais à sa grande déception il n'y a personne pour admirer son oeuvre. Ailleurs dans la forêt BERNARD, le renard et LOLA, la lapine, ont organisé une fête avec leurs amis. Après la fête BOUBOU le hibou, disparaît. BERNARD et LOLA partent à sa recherche avec leurs amis et découvrent l'étrange lac, le barrage et CASTOR. Une belle aventure commence alors pour sauver BOUBOU et la forêt.

DE FOX AN D'FONSI RETTEN DE BËSCH

LU : De Fox an d'Fonsi, e Fuuss an eng Huesemadame, wunne glécklech zesumme mat hire Frënn: dem Eileen, dem Sven mam Melusina an deem wëlle Schwäin Kail am Bësch. Enges Daags ass d'Eileen verschwonnen a wéi se no him sichen, entdecken se e risege Séi, deen se virdrun nach ni gesinn hunn. De Fox an d'Fonsi rudderer am Melusina senger Bidden iwwert de Séi well dem Eileen seng Spuer dohinner féiert. Si gi vun 2 Raten, also Pi-raten empfaangen a komme bei dem Biber Biber säi Staudamm. E Meeschterwierk, wéi hie selwer mengt, mee duerch dee bal de ganze Bësch iwwerschwemmt ass. Obschonn se an deem fantastesche Biberbau alles hunn: eng Waasseruergel, Waasserspiller, a Waasserrutschbunnen, wëllen de Fox an d'Fonsi zrëck bei hir Frënn. Well et am Liewen eppes gött dat méi wichteg ass ewéi gutt lessen a Räichtum, ... an dat ass Frëndschaft.

À PROPOS DE LA RÉALISATRICE

Mascha Halberstad est une réalisatrice et illustratrice néerlandaise. En 2017, elle a réalisé *The Great Hummimummi Christmas Special*, puis la série d'animation *Fox and Hare* en 2019, qui a été récompensée par le Cinekid Audience Award en 2019 et le Ensor Best Animation Award en 2020. L'adaptation de la série *Fox and Hare Save The Forest* sera son deuxième long métrage. *Renard et Lapine Sauvent La Forêt* a été sélectionné à la Berlinale et de nombreux autres festivals dans le monde entier tels que celui d'Annecy, Munich Berlin, Anima ...



INTERVIEW DE LA RÉALISATRICE

Avec « *Fox and Hare Save The Forest* », vous donnez suite à votre série télévisée « *Fox and Hare* » de 2019. Quand l'idée vous est-elle venue de réaliser un long-métrage ?

En fait, ce n'était pas mon idée ! C'était l'idée de la productrice Janneke Van De Kerkhof. L'idée est née pendant que nous faisons encore la série. Nous avions tous ce travail, tous ces personnages et ces décors, et ils se sont dit qu'il y avait de quoi faire un film. Les producteurs ont donc choisi un livre de la série « *Fox and Hare* », ont décidé d'en faire un long-métrage et m'ont demandé de le réaliser. C'est ainsi que tout s'est mis en place.

Il s'agit de votre deuxième long-métrage après « *Chonchon, le plus mignon des cochons* » (2022). En quoi l'expérience de la réalisation d'un long métrage diffère-t-elle de celle d'un court-métrage ou d'une série ?

C'est une période plus longue déjà. Avec des films plus courts, le rythme de l'histoire est différent. Dans un long-métrage, il est difficile de maintenir l'intérêt pendant longtemps. C'est donc une grande différence ! Par ailleurs, je suis une autodidacte totale, je n'ai jamais étudié le

cinéma. Je ne connais rien aux scénarios, tout est intuitif. Bien sûr, j'ai regardé beaucoup de films et j'en sais beaucoup sur le cinéma, mais je ne connais pas grand-chose à l'aspect technique. Avant « *Chonchon, le plus mignon des cochons* », j'avais un peu peur, mais avec « *Fox and Hare* », j'ai eu l'impression de savoir comment faire. Il faut savoir aussi que j'ai l'habitude de faire des films en stop-motion. Ce processus ressemble beaucoup plus à de la prise de vue réelle, parce que vous pouvez toujours interagir pendant que vous tournez le film. Avec l'animation 3D, c'est impossible. C'est pourquoi la direction que vous donnez à l'histoire et aux personnages doit être très claire dès le début. Pour moi, cela était difficile, parce que j'aime improviser, j'aime changer les choses en cours de route. Je n'ai pas tout de suite l'image complète en tête. Il faut que l'idée fasse son chemin. En ce sens, l'animation 3D a été plus difficile pour moi.

Pourriez-vous nous parler de la manière dont le style d'animation spécifique du film a été obtenu et de la raison pour laquelle il tend à donner vie à ces personnages et au monde qu'ils habitent de manière si merveilleuse ?

Les livres sont en 2D et lorsque nous avons réalisé la série avec Tom Van Gestel, nous avons hésité entre 2D et 3D. Puis, nous avons opté pour la 3D, parce qu'en 2D, il aurait fallu que ce soit exactement comme dans les livres. Comme je ne suis plus dans le monde du stop-motion, je voulais que le film ait quand même l'air d'être fait en stop-motion. Les personnages ont donc été fabriqués en argile et scannés en 3D, d'où cette impression de stop-motion, ce qui est exactement ce que je voulais. Le stop-motion est mon terrain de prédilection et je voulais au moins qu'il ait cet aspect spécifique.

Vous avez adapté les histoires de « *Fox and Hare* » de Sylvia Vanden Heede. Comment adaptez-vous des livres pour enfants au grand écran ? Quels sont les plus grands défis à relever ?

C'est difficile à expliquer, parce qu'avec « *Chonchon, le plus mignon des cochons* », c'était différent. Je suis entrée dans une librairie néerlandaise pour enfants et j'ai dit : « J'aimerais faire un film du genre de Roald Dahl » et ils m'ont donné « *La revanche de OINK* », j'ai vraiment accroché à cette histoire et j'ai pensé :

(SUITE)

INTERVIEW DE LA RÉALISATRICE

« C'est exactement ce que je veux faire ». Pour ce film, c'était différent parce que je n'ai pas initié le projet et le livre était déjà choisi.

Pour moi, il est très important de ne pas adapter le livre à la lettre comme je l'ai appris avec « *Chonchon, le plus mignon des cochons* ».

Un film est complètement différent d'un livre. Il faut lire le livre d'une manière différente. Il faut changer le rythme et l'action pour l'agrandir. Ce qui est toujours le plus important pour moi, ce sont les personnages, leur développement, leurs voix. Je ne le vois d'ailleurs pas comme un film pour enfant. Je veux réaliser un film familial, un film que les parents aimeront aussi. Je veux que le public oublie qu'il regarde un film d'animation et qu'il s'identifie vraiment aux personnages. C'est très important pour moi. C'est principalement ce que j'essaie de faire avec les acteurs. Pour moi, la phase la plus importante de la réalisation d'un film d'animation consiste à travailler avec les acteurs et à développer les personnages.

Prenons l'exemple de Tusk, le sanglier : je lui cherchais une voix pour la série, dans laquelle il a un rôle beaucoup moins important. En travaillant avec Rob Rackstraw, il prenait toutes sortes d'accents qui ne me faisaient pas rire. Puis j'ai dit : « Il ressemble à un fétichiste » et il a commencé à prendre un accent qui m'a fait rire aux éclats. Il a beaucoup improvisé et Tusk a pris de plus en plus d'importance dans la série, et il est devenu mon personnage préféré. La même chose s'est produite avec les rats dans le film.

J'ai dit à Rob et à Dan Skinner (qui joue aussi le rôle de Renard), que je voulais une voix du genre « *Peaky Blinders* ». Ils ont donc commencé à travailler et dès que j'ai commencé à rire, ils ont su que nous étions sur la bonne voie. Ensuite, nous développons les personnages à travers les voix. Avec Castor, dans le script, c'est un personnage monotone, il est simplement narcissique. J'ai donc dit à Rob : « Il doit être un mélange de Donald Trump et d'Owen Wilson ». Bien sûr, il y a un scénario, mais vous devez ressentir quelque chose avec un personnage. C'est comme ça que je travaille et c'est comme ça que le film se développe et s'enrichit.

Le film montre que les possessions matérielles ne sont pas - ou ne devraient pas être - aussi importantes qu'une véritable amitié. Pensez-vous que ce message est plus important que jamais pour les enfants ?

Bien sûr ! Il suffit de voir nos téléphones portables, la possession matérielle la plus importante que nous avons tous. Mais je dois dire que je ne suis pas une réalisatrice « à message ». En fait, j'essaie de minimiser le message. J'essaie de le faire passer, mais avec légèreté et humour. Je ne veux pas le forcer. Lorsque le film a été sélectionné pour la Berlinale, Sebastian Markt, responsable de la section Génération du Festival, m'a écrit : « La possibilité de partager une salle avec des gens pour rire - et rire est un privilège à notre époque, et nous avons ri, guidés par votre film, ses personnages charmants et sa légère (mais très appréciée) loufoquerie ! ». J'ai beaucoup aimé cette phrase. Je veux que les gens sortent de la salle avec le sourire. Nous vivons actuellement une période très difficile et il est parfois bon de rire. Pour moi, c'est encore plus important que tous les autres messages.

(SUITE)

INTERVIEW DE LA RÉALISATRICE

La bande originale du film est vraiment magnifique. Pourriez-vous nous parler de votre collaboration avec le compositeur André Dziezuk et de l'utilisation de la musique dans vos films en général ?

C'était difficile pour moi parce que je venais de finir « *Chonchon, le plus mignon des cochons* » et je n'allais pas avoir le temps de me reposer un peu. La raison principale pour laquelle je voulais faire « *Fox and Hare Save the Forest* » était que je voulais retravailler avec André, qui avait déjà fait la série. C'est un génie ! Nous sommes devenus de très bons amis et nous aimons travailler ensemble. Vous pouvez sans doute le constater, car la musique du film est fantastique ! C'est drôle parce que lorsqu'il a composé la musique de la série, il a fait des maquettes dans lesquelles il a utilisé des flûtes... et je déteste les flûtes ! Je lui ai donc expliqué que je voulais plutôt un son de clavier à la Stevie Wonder pour la musique. Il a alors fait d'autres propositions et a développé toute la musique pour la série, qui était tout simplement fantastique.

Lors de l'enregistrement de la musique du film, la chanson de Castor n'était pas présente. Dans le scénario, il y avait cette énorme introduction du lodge qui, à mon avis, aurait pris trop de temps.

J'ai donc décidé d'en faire une chanson. André a composé la musique et Rob, qui fait cinq voix dans le film - c'est aussi un génie – en a écrit les paroles et cela s'est transformé en fantastique chanson. Avec André, c'est toujours comme ça : je dis quelque chose comme « Je veux un peu de Gospel » et c'est comme s'il pouvait lire dans mes pensées et rendre mon idée 20 millions de fois meilleure. Pour les chansons du générique de fin, c'était pareil. J'ai demandé à Rob et Dan d'improviser et de parler sur le générique de fin et ils l'ont fait ! C'était vraiment génial. C'est ce que j'aime dans la réalisation de film. C'est un processus et il faut travailler ensemble. Mais tout cela s'est fait en amont, avant que l'animation ne soit faite, nous avions déjà développé toutes les chansons.

C'est la deuxième fois qu'un de vos films est présenté en avant-première à la Berlinale. Qu'est-ce que cela signifie pour vous d'être retournée au festival et d'y présenter le film ?

J'ai été très enthousiaste ! Je sais à quel point il est difficile d'y entrer, surtout avec un long-métrage. Je fus tout d'abord très honorée, heureuse aussi, et je devais me montrer à la hauteur de ma réputation. Lorsque j'y suis allée en 2022 avec « *Chonchon, le plus mignon des cochons* », nous

sortions tout juste de la période Covid, c'était donc une sorte de demi-festival. Je suis donc très heureuse d'avoir pu vivre l'expérience du festival à part entière. J'ai vraiment adoré et j'ai beaucoup aimé aussi qu'après la projection, les enfants aient posé de si bonnes questions sur le film. J'aime beaucoup les enfants allemands en général, ils posent de très bonnes questions et ont tendance à vraiment réfléchir aux choses.



INFORMATIONS TECHNIQUES

Réalisation : Mascha HALBERSTAD

Scénario : Fabie HULSEBOS

Comédiens de doublage : AI GINTER, Sarah THOSS,
Rol GIRRES, Patrick LINSTER, Raoul ALBONETTI

Assistante réalisatrice : Barbara BERNINI

Superviseur modelling : Kévin BERTHONNEAU

Superviseur texturing : François SPREUTELS

Superviseur animation : Olivier MONTERO

Superviseur 3D : François DEBATTY

Superviseur layout : Manu BATOT

Musique : André DZIEZUK

Mixage : Michel SCHILLINGS

Format : long-métrage

Technique : animation 3D



Sélection en festival : Festival d'Annecy, La Berlinale, Festival ANIMA de Bruxelles, Lux Film Fest...

Une joyeuse production BeNeLux : Submarine (NL), Doghouse Films (LU), Walking the Dog (BE).

Avec le soutien du Film Fund Luxembourg.

submarine

 DOGHOUSE Films


WALKING THE DOG

COPRODUCTION AVEC LE LUXEMBOURG

Dans le studio de Doghouse Films, l'équipe 3D a œuvré pendant **plus d'un an**, entre mi-2022 et fin 2023.

Cela représente **25 personnes** qui ont mis leur empreinte sur le film.

L'ensemble des props (objets manipulés par les personnages) ont été modélisés et texturés par l'équipe supervisée par **Kevin Berthonneau** et le superviseur 3D, **François Debatty**.

Tout le layout du film a également été réalisé au studio sous la supervision de **Manu Batot**. C'est **40 %** de l'animation (le mouvement des personnages dans les décors), soit **28 minutes** du film ont été fabriqués par l'équipe menée par **Olivier Montero**.

L'ensemble de cette équipe a été accompagné par la directrice de production, **Anna Leterq** et l'assistante réalisatrice **Barbara Bernini**.

En post-production, le mixage du film a été confié à **Michel Schillings** chez Philophon.

La musique du film a été composée par **André Dziezuk**, dont vous pourrez découvrir un portrait à la page suivante.

PORTRAIT D'ANDRÉ DZIEZUK, LE COMPOSITEUR

André Dziezuk est un musicien franco-luxembourgeois de formation classique qui a étudié au conservatoire et à l'université de musicologie de Metz.

Poussé par une curiosité insatiable, il a exploré une grande variété de styles différents (musique classique, jazz, électro, rock)

Avant de se lancer dans la musique de film en 1999 avec « UNE LIAISON PORNOGRAPHIQUE » de Frédéric Fonteyne. Depuis, il a composé la musique originale de plus de 30 longs-métrages, dont « ILLÉGAL » de Olivier MASSET-DEPASSE, « EGON SCHIELE » de Dieter BERNER, « COLONIA » de Florian GALLENBERGHER, « TEL AVIV on FIRE » de Sameh ZOABI, « FRITZI » de RALF KUKULA & MATTHIAS BRUHN et « BALLE PERDUE » de Guillaume PIERRET.

PORTRAIT D'ANDRÉ DZIEZUK, LE COMPOSITEUR

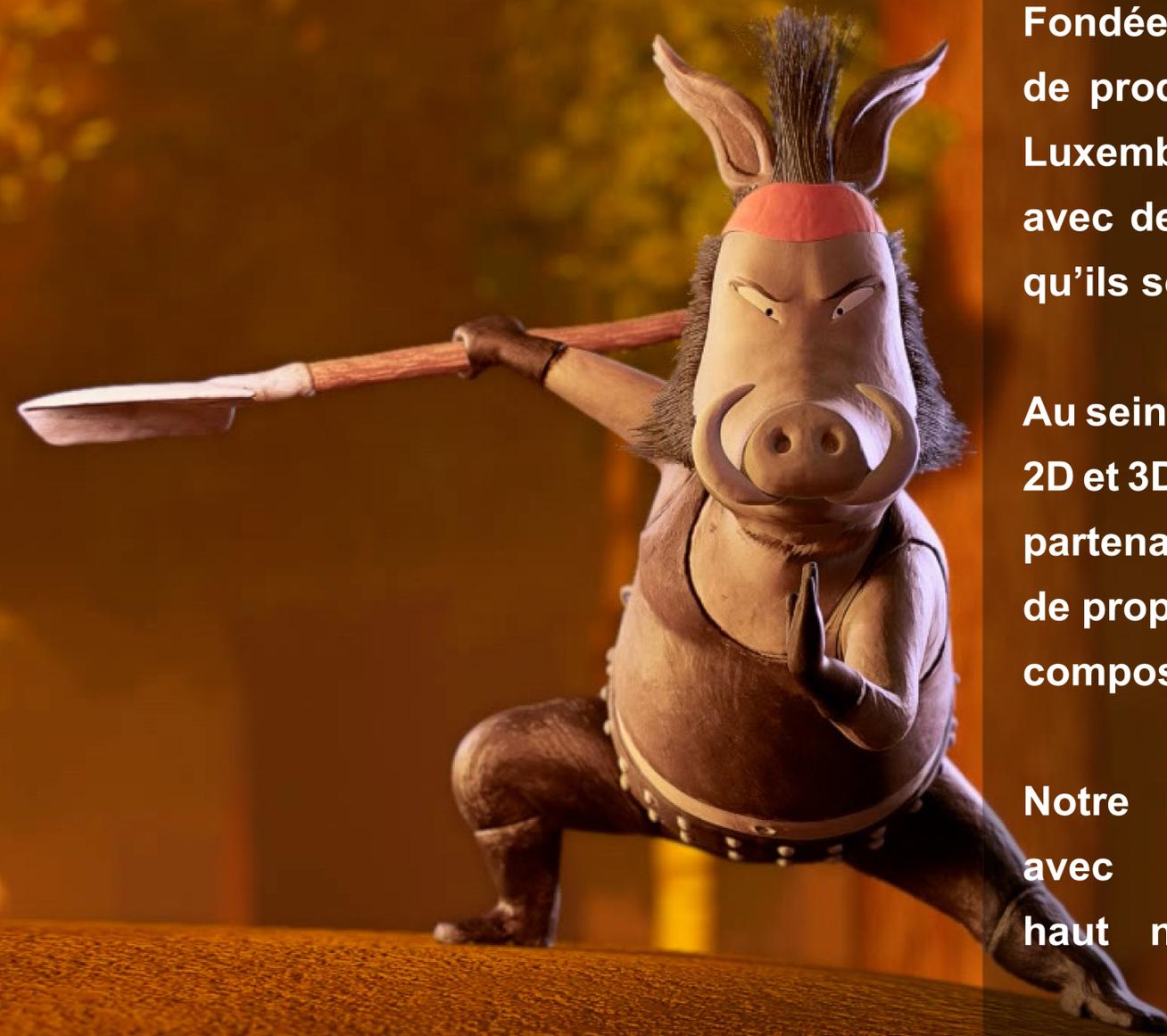
Ses compositions combinent des éléments de genres orchestraux, acoustiques, électroniques et synthétiques, développant des musiques originales et souvent immersives.

Sa partition pour « TEL AVIV on FIRE » a été récompensée par le prix de la Meilleure Musique au Cinemed Festival en 2018 et il a reçu le Filmpraïs luxembourgeois de la «meilleure musique» en 2021.

La même année, ce film lui a aussi valu une nomination aux « Camille Awards » de l'ECSA (European Composers and Songwriters Alliance). André enseigne actuellement l'informatique musicale (option «Musique à l'image») à l'école de musique de Dudelange (Luxembourg).

Site internet : <http://www.andredziezuk.com>





Fondée en 2012 par Pierre Urbain et David Mouraire, la société de production indépendante DOGHOUSE FILMS, basée au Luxembourg, développe et produit des films de haute qualité avec des messages clairs et des valeurs artistiques fortes, qu'ils soient destinés aux adultes ou à la famille.

Au sein de son propre studio d'animation, un noyau d'artistes 2D et 3D internes fait de DOGHOUSE FILMS non seulement un partenaire financier, mais aussi une source forte et innovante de propositions artistiques, du développement graphique au compositing.

Notre ligne éditoriale forte nous permet de travailler avec des coproducteurs et des réalisateurs de haut niveau sur des projets impactants et réussis.

Les images valent plus que les mots, alors n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à notre démo :

[Doghouse Films Showreel 2023 on Vimeo](#)



Production
DOGHOUSE Films –
Emmanuelle VINCENT / David MOURAIRE
info@doghousefilms.eu // tél : +352 27 32 62 1
<https://doghousefilms.eu/>



TARANTULA
DISTRIBUTION

Distribution et Relations Presse
Tarantula Distribution – Emilie Lacourt
promo@tarantula.lu // tél : +352 26 49 611

<https://tarantula.lu/>