



Apollo Films et TF1 Studio
présentent
une production France-Belgique
nWave Pictures et Octopolis

nWave's

BIGFOOT FAMILY

Réalisé par Jérémie Degruson et Ben Stassen

SORTIE LE 5 AOÛT 2020

DISTRIBUTION

APOLLO FILMS
54, rue du Montparnasse
75014 Paris
Jeanne BILLAUD
Tél : 01 53 53 44 05
jbillaud@apollo-films.com

En 2D, 3D et ICE Immersive

Durée : 1h28
(dès 4 ans)

Distribué par **Apollo Films** et **TF1 Studio**

Matériel téléchargeable sur materiel.apollo-films.com

PRESSE

Séverine LAJARRIGE
Tél : 06 82 68 46 57
severine@lajarrige.fr

SYNOPSIS

Depuis son retour en ville, Bigfoot est devenu la star des médias, au grand dam de son fils Adam qui rêvait d'une vie de famille paisible. L'adolescent essaye de dompter les incroyables pouvoirs hérités de son père et trouve réconfort auprès de la folle ménagerie abritée sous son toit.

Lorsque Bigfoot est alerté par des militants écologistes, il s'envole pour l'Alaska, bien décidé à combattre les méfaits de la société pétrolière X-Trakt. Quelques jours plus tard, le monde entier est sous le choc : l'aventurier velu a disparu.

Le sang d'Adam ne fait qu'un tour. Cap sur le Grand Nord avec sa mère Shelly, Trapper un raton-laveur intrépide et Wilbur l'ours maladroit, pour retrouver son super-papa...





GALERIE DES PERSONNAGES



ADAM

Un adolescent comme les autres... ou presque. Adam coiffe Usain Bolt sur la ligne d'arrivée, capte plus loin que Super Jaimie et parle le Dr Dolittle avec les animaux. Rien de surprenant quand on a un papa devenu Bigfoot malgré lui et un ours squattant sa douche. Adam rêve pourtant d'une vie normale, main dans la main d'Emma, sa dulcinée. Être ou ne pas être le petit homme de la situation, telle est la question qui agite Adam. La réponse se trouve quelque part en Alaska, sur les traces de son baroudeur de père.

BIGFOOT

Difficile de se réadapter au bitume lorsque l'on a passé des lustres à broyer du vert. De créature des forêts à monstre médiatique, Bigfoot pavoise en nouvelle star avant de réaliser que le cœur des hommes est dépourvu de sève. Son âme de chercheur idéaliste palpite encore sous les poils. Bigfoot ira là où le monde réclame un héros costaud. Malgré femme, enfant et animaux qui tentent de l'en dissuader, cap sur l'Alaska menacé par une vile compagnie chercheuse d'or noir. Gare aux avalanches de fourberies...



SHELLY

Cette femme est une sainte. Elle a attendu 14 ans le retour de son époux et accueilli sous son toit ours, pic-vert et raton-laveurs braillards. La patience vissée à ses lunettes d'institut'. Elle est comme ça, Shelly. Sitôt son Bigfoot porté disparu, la mater familias enchaîne les exploits au volant d'un camping-car, à la manœuvre d'un wagonnet fou ou au milieu d'une rivière en furie. Badass, la madame !



CONNOR MANDRAKE

« Personne ne se préoccupe plus de l'environnement que moi » : parole télévisée de Connor Mandrake, le nouveau boss à la tête de X-Trakt. Cheveux mi-longs sur tee-shirt vert, le look écolo-bab est étudié. Trop Texan pour être vrai ! Hors caméra, Connor dégage le Stetson et la « chevalière à papa ». Ce J.R. 2.0 compte bien siphonner le sol alaskien jusqu'à épuisement du pétrole et extinction des élans. X-Trakt, ton univers impitoyable.



ARLO

Chemise et carrure de bûcheron, sourire bonnard encadré par une barbe montagnarde, Arlo a tout du gaillard affable made in Alaska. Militant écolo convaincu, il est un allié de taille pour Bigfoot. Sauf que le héros velu disparaît après lui avoir confié sa stratégie. Attaqué par une meute de loups, selon Arlo. Abominable bobard, comme le découvrira Adam. Arlo est un traître, un vendu, un scélérat, un judas.



WILBUR

Plus apprivoisé qu'un ours de cirque, Wilbur est un grizzli bonhomme. Loyal envers Bigfoot, il a rétracté ses griffes et ses crocs pour profiter de la dolce vita citadine. Une vraie peluche sur pattes. La famille Bigfoot l'a adopté à l'unanimité plus une voix, celle de son pote Trapper. Les deux s'entendent comme larrons en foire. Éternel ravi de la crèche, encombrant comme deux armoires normandes, Wilbur sera-t-il à la hauteur de l'opération sauvetage ?

TRAPPER

Peut-on être à la fois bon père de famille nombreuse et aventurier de l'extrême ? Ce raton laveur l'affirme et le prouve. Trapper l'intrépide est prêt à sortir les canines pour défendre ses hôtes. Admirable mais pas trop. Trapper frétille du museau dès qu'il s'agit d'embobiner son compère Wilbur. Sans pitié, il triche à « Pierre, feuille, ciseaux ». Sans permis, il prend le camping-car de Shelly pour un dragster. Mission « sauvez Bigfoot » : impossible ?



EMMA

Un amour de blondinette au look garçonne. Depuis que ses yeux bleus ont percuté ceux noisettes d'Adam, Cupidon est dans la place. Fan de skate et ultra cool dans son hoodie, Emma a un credo : « Ne pas trop attendre des autres ». Et pour cause : ses parents se sont séparés, bye bye la famille rêvée. Encore un point commun avec Adam. Mais Emma ne fera pas le premier pas. Le premier baiser ? Ça peut se négocier.





BEN STASSEN

producteur, coréalisateur

Né en Belgique, Ben Stassen part faire ses études en Californie. Diplômé de la US School of Cinema and Television, il travaille pendant deux ans pour les chaînes américaines. Sa carrière de producteur débute avec MY UNCLE'S LEGACY, un drame yougoslave de Krsto Papic, dont il aide à boucler le financement. Le film est nommé en 1990 au Golden Globe du Meilleur Film Étranger.

De retour en Belgique, il découvre l'univers des images de synthèse produites par la société Little Big One et l'intègre pour travailler sur des contenus innovants. Ben Stassen a l'idée d'en développer pour les parcs d'attraction. Le succès est fulgurant. Partenaire de la société belge Movida-Trix spécialisée en images numériques, il produit, réalise et distribue des films format Imax, devenant ainsi leader sur le marché des parcs d'attraction, hors Disney.

En 1994, Ben Stassen et Movida-Trix s'unissent pour fonder une toute nouvelle société de production et distribution : nWave Pictures. L'émergence de l'IMAX 3D est une opportunité en or pour Ben Stassen qui réalise en 1998 « Rencontre dans le troisième dimension » et produit 8 des 15 films IMAX 3D sortis entre 1998 et 2004.

2007 marque un tournant décisif pour nWave Pictures : avec FLY ME TO THE MOON, Ben Stassen réalise le premier long-métrage d'animation entièrement tourné en 3D relief qui sera distribué notamment aux États-Unis. Le succès international des productions nWave Pictures, toujours réalisées ou co-réalisées par Ben Stassen, dépasse toutes les attentes. En 2010, LE VOYAGE EXTRAORDINAIRE DE SAMMY séduit 10 millions de spectateurs dans le monde entier. Suivront SAMMY 2, le documentaire AFRICAN SAFARI 3D, LE MANOIR MAGIQUE, ROBINSON CRUSOE et ROYAL CORGI.

BIGFOOT FAMILY, suite directe de BIGFOOT JUNIOR (8 millions de spectateurs dans le monde) est le 9e long-métrage d'animation produit par nWave Pictures.

BEN STASSEN, EN QUATRE DIMENSIONS

nWave PICTURES : 25 ANS DÉJÀ

Je pense que c'est assez remarquable que nous ayons pu survivre et garder notre indépendance tant d'années. La majorité des studios d'animation qui ont vu le jour au début des années 90 ont soit disparu, soit été rachetés par des gros groupes. Notre atout principal est d'avoir gardé la propriété de tout ce que nous avons produit, des films pour parcs d'attraction aux longs-métrages. La rentabilité de notre catalogue de films garantit la pérennité de notre studio.

BIGFOOT FAMILY, LE DÉFI

J'ai écrit l'histoire, ensuite Bob Barlen et Cal Brunker, les auteurs du premier, ont pris le relais pour le scénario et les dialogues. J'adorais les personnages de BIGFOOT JUNIOR et j'avais envie que l'on pousse l'humour encore beaucoup plus loin. C'était également très important de créer une histoire que les spectateurs pourraient apprécier sans avoir vu le premier film. Je pense que nous avons atteint ces deux objectifs...

Quant au confinement, tout s'est relativement bien passé pour nous. L'animation de BIGFOOT FAMILY venait de se terminer et la trentaine de collaborateurs qui travaillaient encore sur la finition sont passés directement en télétravail.

DOUBLE IMPACT

C'est formidable de travailler en coréalisation. C'est mon troisième film avec Jérémie Degruson et notre collaboration se passe très bien. Jérémie fait le gros du travail au jour le jour. Réaliser un film d'animation est un processus tellement long et fragmenté qu'il est bon de pouvoir garder ses distances et d'avoir une vue plus globale du projet. C'est là que j'interviens. Nous sommes très complémentaires à ce niveau.

INDÉPENDANTS SINON RIEN ?

Pas nécessairement. La force de notre studio est que nous pouvons survivre et même nous développer tout en restant indépendant mais un partenariat avec un studio ou un grand groupe reste une possibilité. L'avenir le dira.

JÉRÉMIE DEGRUSON

coréalisateur

Diplômé en 1993 de Supinfocom Rubika, l'école supérieure de cinéma d'animation de Valenciennes, Jérémie Degruson commence sa carrière par un stage chez Movidia-Trix. Il y travaille sur des publicités et des films destinés aux parcs d'attraction.

À mesure que la société, rebaptisée nWave Pictures, poursuit son évolution, Jérémie Degruson gravit les échelons : infographiste sur des formats spécifiques comme l'IMAX, il devient ensuite chef de projet puis directeur artistique sur FLY ME TO THE MOON 3D et SAMMY 2.

Cette collaboration fructueuse avec Ben Stassen lui vaut de passer à la réalisation. En 2009, il est aux commandes de l'attraction LE PETIT PRINCE 4D, projetée notamment au Futuroscope de Poitiers qui célébrait ses 25 ans. En 2013, il coréalise avec Ben Stassen son premier long métrage d'animation, LE MANOIR MAGIQUE où un jeune chat trouve refuge dans la mystérieuse demeure d'un magicien retraité.

Nouvelles aventures réalisées à quatre mains en 2017 avec BIGFOOT JUNIOR qui voit Adam, un adolescent rêveur, partir sur les traces de son père disparu et tomber nez à nez avec le légendaire Bigfoot. Et puisque le public en redemande, Jérémie Degruson et Ben Stassen en dévoilent aujourd'hui la suite : BIGFOOT FAMILY.

Comment avez-vous vécu le confinement alors que BIGFOOT FAMILY était en pleine post-production ?

J'étais un à deux jours par semaine au studio, quasiment seul dans 300 m² : j'y ai davantage vécu et ressenti le confinement que chez moi ! Il a fallu s'organiser pour terminer le film, essentiellement grâce au télétravail, avec l'avantage de n'avoir aucun tournage et de travailler uniquement sur ordinateur. On a installé une messagerie pour ne pas perdre le contact, organiser des réunions, s'échanger des fichiers. Un logiciel spécifique permettait aussi à chacun de se connecter à distance à son ordinateur de bureau. Certains se sont aussi retrouvés au chômage technique pour quelques semaines. Cela dépendait du projet auquel les équipes étaient affectées : la finalisation de BIGFOOT FAMILY ou la nouvelle production adaptée de CHICKENHARE, un comics américain, qui est sur les rails depuis un an. Cette crise du coronavirus nous a obligés à nous adapter rapidement mais, une fois qu'elle sera passée, il y aura des leçons à en tirer professionnellement, notamment en matière de télétravail.

Quand avez-vous commencé votre carrière dans l'animation ?

Cela fait 25 ans que je travaille dans l'animation en images de synthèse. Quand j'ai terminé mes études, TOY STORY n'était pas encore sorti ! J'ai commencé par un stage chez nWave Pictures - à l'époque Movidia-Trix - et en revenant de l'armée, j'avais un poste qui m'attendait. Au début, on était cinq puis la société a grandi. J'ai moi-même évolué : infographiste puis chef de projet, directeur artistique, enfin coréalisateur avec Ben Stassen sur LE MANOIR MAGIQUE. C'est un mode de fonctionnement proche de celui des Américains ; le studio n'a jamais fait appel à des réalisateurs extérieurs dans la mesure où l'équipe permanente se connaît, maîtrise les outils intégrés et le rythme soutenu de production.

À quoi attribuez-vous cette fidélité de longue date à nWave Pictures ?

Ma passion du métier et la personnalité de Ben Stassen. Il est un peu iconoclaste. Au niveau européen, les gens travaillent beaucoup en coproductions, notamment avec les diffuseurs. Ben a toujours préféré l'indépendance : il sait comment mettre en œuvre un projet sans aide extérieure et possède une culture incroyable concernant la gestion des droits audiovisuels. Sa vision du cinéma d'animation a évolué : au départ, il misait tout sur la 3D ; aujourd'hui, les films du studio reposent sur des histoires plus denses tout en gardant un côté immersif.

Est-ce que les valeurs véhiculées par les productions nWave Pictures - solidarité, famille, humanisme - correspondent à votre envie d'animation ?

Ce sont des thèmes universels qui exigent un travail passionnant en terme de caractérisation et d'animation des personnages. Ce qui ne m'empêche pas de chercher l'inventivité. J'ai commencé dans les clips vidéos et j'adorais ceux de Michel Gondry. J'admirais aussi l'univers de Caro et Jeunet et l'un de mes films préférés est BRAZIL. Je n'ai pas renoncé à ces références des années 80 : je saupoudre toujours mes films d'une touche de non-sens et de cartoon inspirée de LA FOLLE JOURNÉE DE FERRIS BUELLER ou de TOP SECRET !

En quoi pensez-vous avoir évolué depuis LE MANOIR MAGIQUE ?

Je suis plutôt content de ce premier long-métrage, même si l'expérience a été compliquée. Lorsqu'on débute à la réalisation, on est obsédé par les contraintes techniques et de production, comme le temps de calcul ou de montage d'une scène ; on a peur de trop exiger des équipes. J'ai appris beaucoup de choses sur le tas ! Au fil des expériences, j'ai tiré des leçons de mes erreurs, je me suis tranquilisé aussi. Sur BIGFOOT FAMILY, j'ai senti que je maîtrisais davantage la technique, que je l'envisageais comme une force, un tremplin pour l'histoire. Il ne s'agissait plus seulement de réussir un « beau » film mais de faire en sorte que chaque plan soit au service de l'histoire, comme le prône Pixar. Il faut sans cesse veiller à ce que l'art du storytelling prime sur le reste.

Aujourd'hui, j'ai un objectif en tête : réussir, comme dans certains films d'animation devenus cultes, à construire le film autour de cinq à six scènes marquantes. C'est un défi dans la mesure où les productions nWave s'adressent à un large public : il faut aller droit au but, ce qui laisse peu de place à la contemplation ou à l'expérimental.

Faire une suite représente-t-il une prise de risque, puisque l'effet de surprise est passé ?

Je partais confiant car l'expérience BIGFOOT JUNIOR s'était bien déroulée. Le public avait témoigné beaucoup d'empathie envers les héros, ce qui est crucial. Quand je me lance dans un film, la créativité est en alerte : j'imagine plein de situations, de rebondissements, de développement pour tel ou tel personnage, souvent bien au-delà de ce que l'on doit tourner. Certaines idées exclues du premier film ont nourri BIGFOOT FAMILY.

À la différence du scénario de BIGFOOT JUNIOR, finalisé par Bob Barlen et Cal Brunker lorsque Ben l'a acheté et qui n'a été que légèrement modifié, nous avons pu discuter en amont de la suite avec ces deux auteurs canadiens. BIGFOOT FAMILY a été davantage écrit en fonction de scènes-clé. Enfant, j'adorais jouer avec des camions qui avaient des roues démesurées : je me suis fait plaisir en imaginant pour le film d'immenses machines d'extraction utilisées par la compagnie pétrolière, et en jouant sur ce rapport entre gigantisme et minuscule. J'ai aussi des adolescents de 14 et 17 ans qui rêvent de réaliser des montages vidéo pour Youtube : je trouvais pertinent de montrer qu'Adam s'y connaît aussi, qu'il est un ado comme les autres même si sa maison a tout d'un zoo !

Je pense que le jeune public sera sensible à tous ces petits messages sur l'écologie, les fake news, le « bon » usage d'Internet, le greenwashing qui dénonce à juste titre les moyens employés par certaines entreprises pour se donner une image de responsabilité écologique. Quant aux adultes, ils pourront sourire aux multiples clins d'œil, comme le train de la mine et Indiana Jones.

Sans compter les grands espaces de l'Alaska dont BIGFOOT FAMILY n'est pas avare !

C'est ce que l'on appelle en animation le « scope ». C'était d'autant plus excitant que la dernière production, ROYAL CORGI, était globalement « confinée ». On a dû changer certaines méthodologies de fabrication pour réaliser ce genre d'environnements et être à la hauteur des paysages de l'Alaska. Le travail a été titanesque. La séquence de la rivière, où Adam, sa mère et son père tentent d'échapper à leurs poursuivants, est la plus chère de l'histoire de nWave Pictures ! Elle s'est étalée sur un an, entre la phase de préparation où l'équipe simule l'eau, anime sur l'eau, peaufine les interactions entre l'eau et les personnages, et la réalisation proprement dite.

Au-delà du scope et des morceaux de bravoure, je suis très heureux de voir à quel point les scènes intimes liées à la famille sont crédibles. Le père a un côté bonhomme. Il me ressemble... Oui, je me sens un peu Bigfoot (rires). Lors du périple en voiture, il y a un moment où Adam écoute sa mère lui parler de ses relations avec son père : les personnages ont beau être en images de synthèse, ils pourraient exister, échanger comme ça dans la vraie vie. Ils sont l'âme du film. Les spectateurs doivent sortir de la projection en se disant qu'ils ont déjà vu ou sympathisé avec un petit gars comme Adam.

Qu'auriez-vous envie d'expérimenter sur votre prochain film nWave Pictures ?

Depuis que j'ai vu TOUS EN SCÈNE, j'ai envie de comédie musicale : ça permet de s'éloigner du réel, de jouer la carte de l'onirisme même si c'est compliqué de trouver un équilibre des tons. Dans le même ordre d'idée, LE MANOIR MAGIQUE et les deux BIGFOOT se déroulent dans des décors que l'on pourrait retrouver dans des films live. J'aimerais m'en éloigner, partir dans l'espace, atterrir sur la planète Zorglub ou inventer un monde de toutes pièces, comme le permet l'heroic fantasy.





MATTHIEU ZELLER

Président & CEO nWave Pictures

Que représente la sélection de BIGFOOT FAMILY en compétition officielle au Festival d'Annecy 2020?

Annecy est la Mecque de l'animation. Cette première sélection en compétition officielle est une reconnaissance de la qualité de l'animation et du scénario de BIGFOOT FAMILY. nWave Pictures est le seul studio d'animation en Europe à avoir une telle fréquence de production et autant de succès partout à l'étranger. Certains nous reprochent encore un manque de personnalité, d'identité artistique dans la narration, ce que je trouve injuste. C'est vrai que nos films s'adressent à un large public familial mais cela ne signifie pas qu'il n'y a pas d'auteur aux commandes ou de profondeur dans l'histoire. Ben Stassen est l'un des réalisateurs européens qui cumule le plus d'entrées dans le monde, ce n'est pas le fruit du hasard.

Comment définiriez-vous cette « identité » à l'aune de BIGFOOT FAMILY ?

BIGFOOT FAMILY est une comédie d'aventures emmenée par des héros auxquels on s'attache fortement. C'est le cœur de toutes nos productions. Le parcours mouvementé de nos personnages, ce fameux « voyage du héros », est fondamental : nous cherchons davantage à provoquer l'empathie et l'émotion du public qu'à verser dans le spectaculaire à tout prix. Trop de productions américaines misent sur cette surenchère, avec des exceptions heureusement comme SPIDER-MAN : NEW GENERATION ou TOY STORY 4. Nos scènes d'action sont spectaculaires mais nous préférons quelques scènes marquantes à une multiplication de celles-ci : inutile de se battre sur ce terrain-là. On préfère se focaliser sur la caractérisation des personnages, en particulier, celle du héros.

Du MANOIR MAGIQUE aux deux BIGFOOT, en passant par SAMMY et ROYAL CORGI, nos personnages sont porteurs de valeurs humanistes, sans être donneurs de leçons. BIGFOOT JUNIOR évoquait notamment le harcèlement à l'école. BIGFOOT FAMILY est également ancré dans le monde contemporain : on y parle des fake news, du greenwashing, des réseaux sociaux et de la célébrité médiatique.

Quelles sont vos références en matière d'animation ?

Je pense souvent à certains classiques Disney, comme LA BELLE ET LE CLOCHARD, BERNARD ET BIANCA ou plus récemment un film comme KLAUS, formidable conte humaniste. Que ce soit au travers de personnages animaux ou humains, il est toujours question d'humanisme et de valeurs universelles, comme la solidarité, l'amitié et l'amour, qui triomphent des différences d'origine et des classes sociales.

Est-ce plus confortable de produire une suite, dans la mesure où l'univers et les personnages sont déjà familiers ?

Pas forcément. C'est Ben Stassen qui a eu l'idée originale de BIGFOOT FAMILY : il en a écrit les grandes lignes avant de solliciter les auteurs du premier film. L'avantage avec des personnages préexistants est d'avoir défini leur psychologie et leur personnalité, mais aussi d'avoir expérimenté leur impact auprès du public. Dans une suite, on peut s'autoriser à pousser les curseurs comme on l'a fait avec Wilbur, l'ours et Trapper, le raton-laveur, afin de renforcer la drôlerie de leur tandem. En revanche, il a fallu développer le triangle familial formé par Adam, Shelly et Bigfoot et trouver un nouvel enjeu, aussi puissant que celui de la quête du père dans BIGFOOT JUNIOR.

Pourquoi avoir choisi la protection de l'environnement comme thème-clé ?

C'est un thème qui nous préoccupe depuis longtemps, je dirais même un cheval de bataille pour Ben Stassen ! Il était déjà au cœur du VOYAGE EXTRAORDINAIRE DE SAMMY et de SAMMY 2, où l'on évoquait la pollution des océans. Nous tenions aussi à ce que BIGFOOT FAMILY soit ancré dans l'actualité. J'ai des enfants de 9 et 14 ans qui font partie d'une génération très sensibilisée au problème. Adam est lui-même adolescent et le voir prendre des risques pour défendre cette cause va trouver écho auprès des jeunes.

Un film d'animation a également une forme de responsabilité éducative. La promesse que veut tenir nWave Pictures est d'offrir des films visibles en famille et qui suscitent ensuite des discussions entre les générations. La manière dont Adam prête main forte à son père dans BIGFOOT FAMILY est symbolique de l'importance des liens et de la communication au sein d'une famille.

Même si les deux BIGFOOT exploitent un mythe bien connu, ce sont des créations originales...

C'est une signature importante pour notre studio. Les films ne reposent ni sur l'adaptation d'un conte ou d'une BD existants, ni sur l'exploitation sans fin d'une franchise. Ils ont une couleur différente, une patine européenne. Nous sommes, comme beaucoup, les héritiers du ROI ET L'OISEAU, des grands de l'animation européenne à l'instar de Michel Ocelot, avec ce goût des belles couleurs, des grands espaces, de l'émotion et de l'humanisme. L'animation japonaise est également source d'influence : la majorité de leurs films valorise la famille, le rapport entre les générations, l'apprentissage de la vie. En revanche, d'un point de vue technique, avec nos équipes composées de dizaines de nationalités différentes, on se rapproche du fonctionnement américain. nWave Pictures est au croisement de plusieurs courants d'animation, ce qui explique sans doute la difficulté à nous mettre dans des cases.

Comment la production de BIGFOOT FAMILY a-t-elle été impactée par le confinement ?

On a eu de la chance parce que l'animation s'est achevée la semaine précédant le confinement. Toutes les étapes de post-production (compositing, effets spéciaux et lighting) ont pu être finalisées en télétravail. Ce fut un exercice d'acrobatie permanente incluant une cinquantaine de personnes ! On a mis en place un système d'échange des données et tous les superviseurs d'équipe ont été mobilisés pour assurer la coordination à distance. Quant au mixage son, bruitage et musique, ils ont été faits en France, dans le respect des consignes sanitaires. Enfin à partir du 11 mai, date du déconfinement, on a pu finaliser l'enregistrement des voix.

Est-ce que vous avez songé à vendre le film, notamment à une plateforme, sans passer par la case sortie en salles ?

Jamais. Je n'y suis pas opposé par principe mais, dans le cas de BIGFOOT FAMILY, il avait été vendu dans près de 70 territoires à des distributeurs qui nous sont fidèles depuis plus de cinq films. Cette relation de confiance est primordiale. Beaucoup d'entre eux pensent que BIGFOOT FAMILY est le genre de production idéale pour faire revenir le public familial en salles. Ce serait aussi une manière pour les spectateurs de soutenir un film franco-belge, fabriqué en Europe et accompli malgré les contraintes. Comme toujours, il sortira en 2D et en 3D stéréoscopique, notre marque de fabrique.

Pensez-vous que la crise du coronavirus aura un impact sur le futur de vos productions, l'éditorial compris ?

Je suis convaincu que l'on ne reviendra pas complètement à la situation d'avant : travailler sous le même toit cimente l'esprit de famille mais une plus grande part de télétravail est inéluctable. Ça peut avoir des aspects positifs comme intégrer des talents qui n'auraient pas pu nous rejoindre en Belgique.

Au niveau éditorial, l'animation étant une technique qui permet de faire des films en télétravail, il est possible que beaucoup de scénaristes et cinéastes recourent au savoir-faire de l'animation. Je n'exclus pas que nWave Pictures produise demain le film d'un grand réalisateur destiné à des adolescents, voire à un public plus âgé.

Quant au sujet même de l'épidémie, il n'est pas souhaitable d'en faire le sujet d'un film. Les enfants ont été suffisamment traumatisés par cette période pour ne pas en rajouter. Comme il s'écoule trois ans entre le début d'un scénario de film d'animation et sa sortie, c'est également compliqué d'écrire sur une actualité chaude. Mais, si dans trois ans on continue de vivre avec des masques, on ne pourra pas faire l'économie du réel : on devra l'intégrer au récit, quitte à pouvoir aussi s'en amuser.

Quelles sont vos perspectives d'avenir pour nWave Pictures ?

nWave Pictures est un studio indépendant qui finance les films sur ses fonds propres et les vend à des distributeurs. On prend des risques sur un créneau que l'on maîtrise parfaitement et dans lequel on est reconnu. Si on s'aventurait dans l'animation pour adultes, ce serait en plus de ce que l'on sait faire. Il n'est pas question d'abandonner le créneau des films familiaux. Nous sommes déjà en train de produire notre prochain film et deux autres scénarios sont déjà prêts. Avec des équipes différentes, peut-être un autre label, ce serait intéressant d'explorer des choses plus pointues, dans les thématiques et dans les techniques.





LA MUSIQUE

PUGGY (musique originale)

Le groupe Puggy est né à Bruxelles en 2005 de l'association entre Matthew Irons, chanteur-guitariste, Romain Descampe, bassiste et Egil Franzen, batteur. Puggy connaît ses premiers succès en participant aux festivals anglais de Reading and Leeds avant de signer avec le label belge TalkieO. Le trio livre deux singles « The Luckiest Crime » et « Out of Hand » que l'on retrouve dans leur premier album, « Dubois Died Today », sorti en 2007. Ils partent ensuite en tournée en Europe, en assurant la première partie d'Incubus, groupe de rock alternatif américain.

Les sollicitations s'enchaînent. En février 2008, ils font la première partie des Smashing Pumpkins lors de leur passage à Paris Bercy. Lors de l'édition 2008 du Printemps de Bourges, ils sont invités pour représenter la scène belge dans la section découverte. Le 2 novembre 2009, ils assurent la première partie de Pascale Picard à l'Olympia.

2010 est l'année de la consécration auprès du grand public. Leur deuxième album, « Something You Might Like » qui conjugue pop et rock mélancolique devient disque d'or en Belgique. Le suivant, « To Win the World », est également certifié en 2013 disque d'or dans leur pays. Trois ans et des concerts triomphaux plus tard, Puggy agrmente son quatrième album, « Colours » sorti en 2016, d'une touche électro.

Le grand et le petit écran raffolent de Puggy : plusieurs de leurs titres sont utilisés dans des génériques de séries, publicités et bandes-annonces de film. Mais leurs premières partitions cinéma datent de BIGFOOT JUNIOR, pour lequel le groupe compose la musique originale. Et bis repetita avec BIGFOOT FAMILY.



Quels souvenirs gardez-vous de la composition de la BO de BIGFOOT JUNIOR ?

Que du bon. Ça a surtout été un apprentissage pour nous car c'était une première. Être au service d'un réalisateur et tout faire pour respecter sa vision du film est assez contre-intuitif pour un groupe qui a toujours écrit pour son propre compte et suivant ses propres codes. Mais c'était assez libérateur en fait. Au-delà de ça, recevoir des indications claires sur la direction artistique nous a aussi rendu le boulot plus facile. Et puis, travailler avec nWave est un vrai plaisir.

Comment se réinventer lorsqu'on s'attaque à la musique de la suite, BIGFOOT FAMILY ?

On a surtout construit sur les bases solides du premier. Ayant pris de l'assurance, on a pu être plus ambitieux, surtout dans les orchestrations. Développer plus en profondeur les thèmes musicaux des personnages a été vraiment intéressant. Ce qui aura été un apprentissage sur le premier a plutôt ressemblé à une exploration sur le deuxième.

Avez-vous tenu le pari, comme c'était le cas pour le premier film, d'écrire les morceaux de BIGFOOT FAMILY pendant l'une de vos tournées ?

Non, pas cette fois-ci. À la fin de la dernière tournée, pour l'album « Colours », on s'est tous lancé dans d'autres projets. Entre coécritures et productions pour d'autres artistes, émissions télé, etc, on a été fort occupés. Nous diversifier nous a énormément apporté. Faire la musique de BIGFOOT FAMILY en a fait partie. Ces trois dernières années ont été très enrichissantes pour nous trois. Encore maintenant, on a beaucoup de choses sur le feu, dont un prochain album de Puggy.

Quels ont été les meilleurs moments de l'enregistrement de la chanson adaptée par Sylvie Hoarau ?

Ce fut super. C'est toujours agréable de tomber sur des personnes sincères, humbles et positives. Comme si on se connaissait déjà !

En quoi l'animation est-elle source d'inspiration, de créativité nouvelle, pour un groupe qui connaît le succès depuis des années ?

Il y a une sorte de liberté dans la musique de film du fait qu'il n'y a pas de format. Elle doit soutenir la narration, peu importe si ça doit être avec un orchestre symphonique ou une note de piano. Les chansons peuvent faire 10 secondes comme 8 minutes du moment que ça aide l'image et l'histoire.

Tout ceci est extrêmement inspirant et rafraîchissant. Ça nous permet aussi d'explorer d'autres styles de musique comme la musique classique, la country - Matt a dû se mettre au banjo pour le film ! - ou encore le jazz. C'est très amusant à faire !!



LA MUSIQUE

SYLVIE HOARAU connaît la chanson



Depuis 12 ans, Sylvie Hoarau partage la scène avec sa complice Aurélie Saada. Deux femmes en une, elles sont Brigitte entonnant une reprise sexy de « Ma Benz », valsant de l'envoûtant « À bouche que veux-tu » au mélancolique « Palladium ». Le public est aux anges. Le cinéma aussi. Les réalisateurs en quête de B.O courent après Brigitte qui se dérobe. Il faut dire qu'entre les albums et les tournées, son carnet de bal affiche complet. À l'automne dernier, la production de BIGFOOT FAMILY réussit là où d'autres poursuivent leur marathon. Sylvie Hoarau sera de l'aventure. Le temps d'une chanson. C'est le groupe belge de pop-rock Puggy qui compose la musique du film, emballé par leur expérience passée sur BIGFOOT JUNIOR. La chanson phare, écrite en anglais est interprétée par une Américaine.

Pour la version française, une traduction littérale est un casse-tête. C'est là que Sylvie Hoarau entre en jeu : « Il fallait adapter le texte. J'avais toute liberté pour m'écarter des paroles originales, ce que j'ai fait. Je connaissais le pitch du film et la séquence du road-movie avec Adam, sa mère, l'ours et le raton-laveur, ce qui était déjà inspirant. Beaucoup de chansons ont déjà parlé de liberté, il fallait que je fasse preuve d'inventivité...

Je suis fan de Puggy. Ils ont un sens de la mélodie qui donne envie d'écouter leurs albums sur la route, fenêtres grandes ouvertes et volume à fond ! J'ai eu envie d'accompagner leur musique, en puisant dans mon imaginaire et en abordant des sujets qui me tiennent à cœur et dont BIGFOOT FAMILY se fait l'écho ».

Les espaces immaculés de l'Alaska n'invitent pas qu'à la contemplation béate. Là où l'industrie pétrolière sévit, le danger n'est pas loin ! La protection de la nature est au cœur de BIGFOOT FAMILY. Elle l'est aussi dans les paroles concoctées par Sylvie Hoarau : « Lorsque je parle de 'blocs de béton', c'est pour évoquer l'enfermement que l'on peut ressentir en ville. Ça fait tellement de bien de toucher la terre, de sentir l'herbe et les fleurs : le corps y est toujours sensible, comme si l'on n'était pas vraiment à sa place loin de la nature. Cette chanson parle aussi de choix. On peut tous écouter nos envies d'aventure, prendre notre part de responsabilité dans la protection de l'environnement, comme le fait le personnage de Bigfoot. Aujourd'hui, on marche la tête à l'envers : tout le monde dit en avoir marre, vouloir vivre à la campagne et avoir son potager, moins polluer, retourner à l'essentiel, mais personne ne sait concrètement comment faire ! Je crois profondément que le pouvoir de changer nos sociétés tient à la volonté individuelle. C'est un long travail de prise de conscience auquel les artistes peuvent apporter leur voix, sans être donneurs de leçons ».

De l'écriture à l'enregistrement dans le studio de Puggy à Bruxelles, la chanson est prête à conquérir les oreilles françaises. Son titre : « Libres comme l'air ». Comme l'air du temps capté par Sylvie Hoarau : « Après tout ce que l'on vient de vivre, je crois que l'on a tous envie et besoin de chansons sur la liberté ».



L'ÉQUIPE

CAROLINE VAN ISEGHEM (Productrice)

Après avoir étudié la photographie, Caroline Van Iseghem se lance dans la production multi-image permettant de projeter des diaporamas sur un écran. Convaincue de l'avenir de la post-production en terme d'animation, elle intègre en 1989 Little Big One. Sa carrière ne tarde pas à s'envoler : elle y devient responsable du département « images de synthèse et nouvelles technologies » où elle supervise la conception et l'incrustation d'animations numériques dans les émissions télé et les publicités.

En 1993, elle fonde avec Anthony Huerta, un petit génie de l'infographie travaillant pour la chaîne belge RTBF, la société MOVIDA dédiée aux effets spéciaux et animation 3D. Six ans plus tard, MOVIDA fusionne avec son concurrent direct TRIX. C'est la naissance de MOVIDA-TRIX. La société devient leader en Belgique dans son secteur.

La rencontre avec Ben Stassen est ensuite déterminante : MOVIDA-TRIX devient nWaveDigital en intégrant nWave Pictures. Depuis, Caroline Van Iseghem est co-productrice de tous les longs métrages du studio, ainsi que Directrice Générale et Responsable des Ressources Humaines.

MATTHIEU ZELLER (Producteur)

Après avoir été responsable des marques de luxe détenues par le groupe l'Oréal (Lancôme, Armani, Shu Uemura, Kiehl's, Biotherm...), Matthieu Zeller rejoint en 2012 le groupe Canal+ en tant que Directeur Général Adjoint en charge du Marketing Stratégique et de la Distribution France et Internationale de Studiocanal. Sa contribution à l'expansion du studio à l'étranger se traduit par le succès de plusieurs films (NON-STOP avec Liam Neeson, INSIDE LLEWYN DAVIS des frères Coen, PADDINGTON), par des accords de distribution dans de nombreux pays et par la création d'une filiale en Chine.

En 2016, Matthieu Zeller fonde MZM avec l'objectif de promouvoir le savoir-faire culturel français et européen et lui ouvrir les portes du succès. Dans cette perspective, MZM rallie plusieurs sociétés de production à la fois ancrées dans leurs spécificités nationales et capables de répondre aux attentes du public et du marché. En misant sur un haut niveau de qualité et de compétences, MZM fédère les plus grands talents de France et d'Europe et développe à travers ses labels des contenus de qualité au fort potentiel commercial.

L'aventure nWavePictures commence en septembre 2018 : Matthieu Zeller devient actionnaire de la société. Il en est aujourd'hui le PDG.

BOB BARLEN & CAL BRUNKER (Scénaristes)

Storyboarder de formation, Cal Brunker a fait ses classes dans l'animation sur MOI, MOCHE ET MÉCHANT et L'ÂGE DE GLACE 4 : LA DÉRIVE DES CONTINENTS. De son côté, Bob Barlen a écrit, parfois réalisé et produit bon nombre de courts métrages d'animation dont « Ninjamaica ».

Les deux Canadiens se rencontrent en 2009 et ne se quittent plus.

En 2013, ils unissent leur talent de scénaristes pour donner vie à LES ZÉVADÉS DE L'ESPACE, réalisé par Cal Brunker. Même configuration, quatre ans plus tard, avec OPÉRATION CASSE-NOISETTE 2 où l'on retrouve la joyeuse bande d'écureuils doublée par Will Arnett et Maya Rudolph, entre autres. Après avoir imaginé BIGFOOT JUNIOR, le tandem reprend du service sur BIGFOOT FAMILY.





LES VOIX

ADAM	Kylian TROUILLARD
BIGFOOT	Alexis VICTOR
SHELLY	Marie CHEVALOT
WILBUR	Frédéric SOUTERELLE
TRAPPER	Sébastien DESJOURS
CONNOR MANDRAKE	Pierre TESSIER
ARLO	Xavier FAGNON
EMMA	Clara QUILICHINI



LISTE TECHNIQUE

Réalisation	Jérémie DEGRUSON & Ben STASSEN
Histoire originale	Ben STASSEN
D'après le personnage créé par	Cal BRUNKER & Bob BARLEN
Écrit par	Cal BRUNKER & Bob BARLEN
Produit par	Ben STASSEN, Caroline VAN ISEGHEM & Matthieu ZELLER
Producteurs exécutifs	Eric DILLENS & Cooper WATERMAN
Coproducteurs exécutifs	Cal BRUNKER & Bob BARLEN
Musique originale composée et interprétée par	PUGGY
Avec la participation de	Canal + Ciné +
En association avec	La Banque Postale Image 12 Cinécap 3 Cinémage 14 Cofinova 15 Indefilms 8
Productrice CGI	Caroline VAN ISEGHEM
Directeur Artistique	Jérémie DEGRUSON
Storyboarders	Piet DE RYCKER, Patrick REYNTENS & Gaelle BEERENS



Superviseur prévisualisation & layout	Philippe TAILLIEZ
Superviseurs animation	Dirk DE LOOSE & Evan COOLEN
Superviseur décors et accessoires	Christopher GRAO
Superviseur modélisation des décors	Frédéric ROBERT
Superviseur surfacing des décors	Mathieu GUYOT
Superviseur rigging	Giuseppe QUARANTA
Superviseur effets spéciaux personnages	Minh Kin DO
Superviseur effets spéciaux	Benoît NICODEME
Superviseur caméra et finalisation des plans	Philippe TAILLIEZ
Superviseur lighting et compositing	Othman HADDI
Colorkey	Anthony LEVEQUE
Superviseur technique	Joël LABBY

MY WAY

Chanson écrite, composée, réalisée et interprétée par **PUGGY**

LIBRES COMME L'AIR

Chanson adaptée et interprétée par **Sylvie Hoarau**
Avec l'aimable autorisation de Sony Music

Musique éditée par Octopolis

