

MANGO







Un film de **Trevor HARDY**

JEUNE PUBLIC - A PARTIR DE 6 ANS
Animation en stop motion - Angleterre - 95 min

DISTRIBUTION
SEPTIEME FACTORY
20 Rue du Neuhof
67100 Strasbourg
France

info@septiemefactory.com

Matériel en téléchargement sur
<http://www.septiemefactory.com/>

RELATION PRESSE : GAME OF COM
Emmanuelle VERNIQUET
Tél : 06 18 11 16 08
emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr
Aurélie LEBRUN
Tél : 06 84 50 75 74
aurélie.lebrun@gamesofcom.fr
Charlotte DEMOUGIN
Tél : 06 96 87 43 36
charlotte.demougin@gamesofcom.fr

SYNOPSIS

Mango, une jeune taupe, doit suivre la tradition familiale et aller travailler à la mine de son village. Joueur de football doué, son rêve est de participer à la Coupe du Monde. Mais quand un milliardaire menace de s'accaparer la mine et de ruiner la ville, Mango doit trouver un moyen de protéger sa famille et de réaliser son rêve.



LES PERSONNAGES

ENFANTS

Mango

«Je suis une taupe avec un but !»

Héros de l'histoire, Mango est une taupe passionnée et courageuse qui adore ses amis et sa famille. C'est un footballeur très doué avec de grandes ambitions, mais il est incapable de jouer sous les lumières vives. Il ne perd jamais de vue ce qu'il veut réaliser et se battra pour ce qui est juste, peu importe le nombre d'obstacles qui se dressent contre lui.



Lili

«Parce que je suis géniale !»

Lili est la meilleure amie de Mango. C'est une blaireau très intelligente qui passe son temps à lire et inventer des choses dans son atelier privé. Bien qu'elle soit un peu étrange, Lili est gentille, bienveillante et farouchement loyale. Le personnage qui s'appelle Hedy dans la version originale a été inspiré par Hedy Lamarr.



LES PERSONNAGES

ENFANTS

Ryan

«Manger !»

Ryan est l'autre meilleur ami de Mango. Cette taupe aime les plaisirs de la vie et apporte toujours de la bonne humeur à la bande. Rondelet, maladroit et aimable, Ryan est une boule d'énergie toujours prêt pour une nouvelle aventure. Il a un énorme béguin pour Maggie, mais l'amour de sa vie reste la nourriture !



Maggie

«Kabooooooooom !!!»

Maggie est une lapine mignonne, confiante et impertinente. En surface, elle semble arrogante, opiniâtre et froidement cool, mais au fond elle est solitaire et aimante. Maggie est une experte en explosifs et n'aime rien de plus que faire exploser les choses avec son fameux cri.



LES PERSONNAGES

ADULTES

Garth le père

«Allons travailler, fiston !»

Le père de Mango supervise la mine d'or. C'est une taupe qui a des valeurs et qui aime son fils très fort. Il est fier de travailler avec lui à la mine mais ne comprend pas son attirance pour le football.



Jenny

«Bon, jouons !»

Jenny la mère de Mango est une taupe pétillante et énergique avec une vraie joie de vivre. En plus d'être une épouse aimante qui soutient son mari, Jenny a des talents cachés très spectaculaires !



LES PERSONNAGES

ADULTES

Ron

«Avec le groin !»

Ron est le directeur de l'équipe de football d'Angleterre. C'est un cochon bourru et laconique, mais extrêmement professionnel.



Control

«N'attend pas que cela vienne à toi»

Control est un vieux rat aimable qui travaille à la mine d'or. Collègue parfait, il est bien-aimé par tous.



LES PERSONNAGES

RAVEN CORP

Le patron

«Ne me déçois pas !»

Le Patron est le chef de la société minière Raven Corp. C'est un chat blanc touffu, obsédé par l'or. Bien qu'il se prenne pour un génie criminel, le patron n'est en fait pas très doué et la plupart de ses méfaits finissent en échec, ce qui lui fait perdre son sang-froid.



Xenia

«Taupe stupide !»

Xenia est la main droite du Patron. C'est une belette qui utilise des tactiques de manipulation.

Louis

«Dois-je lui faire du mal, patron ?!»

Louis est un bison qui joue les gros bras du Patron. En dépit de sa présence menaçante, Louis est fondamentalement inutile !





TREVOR HARDY

Trevor Hardy est un réalisateur de films d'animation avec plus de 20 ans d'expérience. Basé à West Sussex, au Royaume-Uni, ses courts métrages ont remporté de nombreux prix et ont été projetés dans des festivals du monde entier. Il a créé des animations en stop-motion pour le cinéma et la télévision.

Mango est son premier long métrage pour le studio d'animation Gigglesfish, cofondé en 2017.

Ses crédits d'animation incluent *Pushkin* qui a été projeté dans plus de 25 festivals internationaux et sélectionné pour un BAFTA. Il a remporté des prix comme ceux du Festival du film stop-motion de Montréal, le Festival d'animation de Bradford, le Festival du film Raindance, le Festival du film Flip ou encore Stoke your Fires.

Trevor a également travaillé quelque temps chez Aardman Animation.

ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR TREVOR HARDY

Mango est votre premier long métrage, pouvez-vous nous parler de votre parcours ?

J'ai commencé à développer mon intérêt pour l'animation en stop motion après avoir vu un court-métrage de Peter Lord appelé *Adam*. J'aimais la façon dont ça bougeait, la façon dont la pâte à modeler «bouillait». Je savais que le personnage était fait en pâte à modeler, mais j'étais émerveillé par son aspect réel, respirant, ça semblait vivant et humain ! C'était la base de l'animation stop motion. Après avoir regardé *Adam*, je me suis inscrit à un cours de médias à l'université, j'y ai réalisé quelques films d'animation avec ma super 8, en utilisant une petite lampe de table comme éclairage et du carton pour les décors ! Puis j'ai pris des cours d'animation à l'université d'Art & Design de West Surrey, et après 3 ans, j'ai fini par être l'un des 5 animateurs du pays à être sélectionné pour intégrer la formation «Aardman» à Bristol. Ce fut un parcours fantastique qui m'a vraiment permis de fortifier mes compétences en tant qu'animateur stop-motion : timing, rythme, poids, gravité etc.... tous les éléments qui permettent de créer d'incroyables animations.

Vous avez maintenant plus de 20 ans d'expériences, quelle réalisation vous a le plus marqué ?

A l'évidence, la mise en place des studios d'animation GigggleFish avec Jeremy et Edward, et, l'achèvement de notre premier long métrage en stop-motion est pour l'heure une étape merveilleuse. Je dirais aussi qu'être en liste pour un BAFTA avec mon court métrage *Pushkin* a été un des accomplissements personnel et individuel qui m'a le plus marqué.

Que reteniriez-vous de votre collaboration avec les studios Aardman ?

Je me considère très chanceux d'avoir été chez Aardman, à cette époque en particulier. Le Studio venait tout juste de terminer *Wallace et Gromit, Le mauvais pantalon*, ce qui a engendré un buzz créatif fantastique au Studio. Aardman a produit des œuvres vraiment impressionnantes et j'ai été ravi de faire partie de tout ça. J'ai appris des tonnes et des tonnes de choses. Lloyd, qui était l'animateur «clé» m'a enseigné tellement, en particulier l'animation subtile. Gromit peut en dire tellement avec un simple battement de cils ! J'ai vraiment beaucoup appris la-bas!

Quelles sont vos références dans le cinéma et l'animation ?

Pendant mes années universitaires, j'ai découvert un court métrage de Richard Connie appelé *PigBird*. Ça m'a époustoufflé. J'ai adoré son rythme, son humour, son courage. C'est parfois très cru mais surtout brillant et drôle ! Richard Condie a également réalisé *Le chat est revenu* qui est très fidèle à son humour et n'a pas peur d'être totalement ridicule. J'ai également été inspiré par le court métrage de Snowden *L'anniversaire de Bob*. Ce film m'a montré à quel point l'animation pouvait être dotée d'un humour subtil et d'une écriture remarquable.

Hill Farm et le *Village* de Mark Bakers sont totalement somptueux même avec des rythmes lents qui suivent une approche plus détendue. *Le Village* est extraordinairement bien écrit, magnifiquement animé et a un style charmant. Ces films ont été une énorme source d'inspiration pour moi et je les aime toujours autant des années plus tard.

Qu'avez-vous amené de nouveau pour MANGO ?

Pour *Mango* nous avons adopté une technique assez nouvelle pour l'animation. Nous avons utilisé de la laine de Mérinos pour faire la fourrure de nos personnages. La laine leur donne une très belle sensation de douceur, le personnage du chat en est un bon exemple, car il est tendre et moelleux. J'avais déjà utilisé de la laine sur quelques-uns de mes courts métrages avant de l'apporter à GiggleFish pour *Mango*. J'ai adoré l'allure qu'elle offre, elle absorbe vraiment bien la lumière du plateau et donne une impression de chaleur, de sûreté et de réconfort.

Pouvez-vous nous décrire les différentes étapes de la création de l'œuvre *Mango* ?

Mango est né d'une idée d'Edward Catchpole et de moi-même. Nous avons passé environ trois semaines à corriger l'esquisse d'une structure narrative et nous nous sommes ensuite tournés vers Mark Holloway pour développer le scénario et l'histoire. Puis Neil James a affiné les personnages et l'humour. Bizarrement, l'aventure de *Mango* a été influencée par le film *Starwars*, quand Luke préfère devenir combattant pour la rébellion plutôt que de travailler à la ferme de son oncle. Je m'inspire de ce qu'on pourrait appeler le vice émotionnel, les souhaits qui se trouvent au plus profond du cœur. Comme n'importe quel long métrage, il y a beaucoup de difficultés à surmonter, mais parfois ce sont juste des petits détails. Je pense que pour moi, ça a été de trouver comment imaginer une belette coquette ? Je dois dire que Tom, l'animateur qui a amené «Xenia» à la vie, a accompli un travail incroyable et a fait d'elle un personnage fantastique.



Pourquoi avez-vous choisi une taupe comme héros de votre film ?

Edward et moi avons longuement réfléchi sur ce que «Mango» pourrait être comme animal. Puis, un matin, j'ai reçu un appel d'Edward me disant : «Que dirais-tu d'une taupe ?». Si vous cherchez un animal qui possède un rêve impossible, alors une taupe qui veut gagner la coupe du monde, cela peut être un rêve assez impossible. Avec la mine et le rôle de la communauté, basée dans un monde animal, la taupe semblait ajouter une nouvelle dimension aux personnages et aux défis. De cette idée de taupe est partie la création de tous les mineurs taupes que vous verrez à «Gallerieville».

Comment avez-vous créé les différents personnages animaux ?

J'ai passé de nombreuses heures avec mon assistant directeur Chris à élaborer divers personnages d'animaux. En général j'analysais le script, pour bien comprendre l'histoire et j'essayais de penser à un animal qui convenait à l'action. Donc, si vous vouliez un gardien de but, il va de soit qu'il faut quelqu'un de grand, remplissant le but, alors «Biggins», le gardien de but éléphant est né. Parfois, c'est bien de jouer avec l'humour visuel aussi. Une plaisanterie peut engendrer ce que j'appelle une superposition de blagues, notamment en ajoutant un gag visuel sur celle-ci. Par exemple, l'oryctérope qui va frapper au pénalty avec sa drôle de façon de courir est déjà amusant et à cela va s'ajouter le fait qu'il repère une fourmi et décide de la chasser au lieu de tirer.

Il y avait tant de marionnettes nécessaires pour les scènes de foule que j'ai décidé de laisser les dessins à notre fabricant de marionnettes, Adam. Il a fait un travail étonnant en créant un monde entier de différents animaux fans de football, et des taupes en arrière-plan pour la ville et les scènes à la mine.

Pourquoi avez-vous choisi de travailler avec de si petites marionnettes ?

Je savais que cette histoire allait nécessiter un grand nombre de décors, de paysages et d'environnements. En rendant le tout plus petits, nous pourrions utiliser moins d'espace et donc créer plus de décors dans le Studio. Les difficultés avec l'utilisation de petites marionnettes, c'est qu'elles sont beaucoup plus compliquées à manipuler pour les animateurs. Leur petite taille signifie que le moindre mouvement est en réalité plutôt grand à l'écran, alors les animateurs de GigggleFish ont rapidement appris à bouger à peine les marionnettes au lieu de les plier physiquement, ce qui maintient l'animation lisse et subtile. Je pense que ça leur donne un look unique et charmant.

Le thème du foot vient-il d'un intérêt personnel ? Quel message permet-il de transmettre ?

Le thème du foot était un thème auquel les producteurs Edward et Jeremy avaient réfléchi bien avant que je ne les rencontre. Ils ont toujours eu l'envie de faire un film sur le Football et *Mango* était vraiment adapté à ce thème. Le message clé du film est très simplement : «Ne pense jamais que tu n'es pas assez bon. La famille et les amis sont tout. N'abandonne jamais tes rêves !»



Comment travaillez-vous pour créer le style esthétique du film ?

J'utilise le script comme source d'inspiration pour toutes mes créations, qu'il s'agisse de décors ou de personnages. Quand je lis le script, je ressens une image, une ambiance dans mon esprit qui m'inspire. C'est comme se réveiller après un rêve, vous vous en souvenez vaguement, mais vous ne pouvez pas mettre de mots dessus. C'est comme ça que je me sens, tout est très flou, puis je continue à lire le script, je ferme les yeux et essaye de trouver. Parfois c'est rapide, d'autres fois vraiment douloureux, vous savez que c'est là, mais vous ne pouvez pas l'attraper ! Mais une fois que vous obtenez le personnage, la forme, le style, la sensation. Et bien c'est un soulagement massif qui vous rend vraiment heureux.

Vous avez mis en place un studio d'animation spécialement pour le tournage de *Mango* ?

GiggleFish est un studio d'animation stop-motion situé sur la côte sud de l'Angleterre. Il est spécialisé dans l'animation artisanale, faite à la main. Tout sur l'écran est fait avec amour. Nous voulons que nos films soient amusants, chaleureux, familiaux, et que les parents et les enfants qui les regardent en redemandent toujours plus. Nous sommes fiers d'offrir au public cette belle touche «Hand Made» que le stop-motion semble avoir perdu au fil des années. GiggleFish est vraiment fantastique. L'équipe est composée d'individus incroyablement talentueux, qui contribuent chacun à leur manière au succès du studio en apportant leur compétence et leur talent unique.

GiggleFish a de grandes ambitions. Au cours des prochaines années, vous verrez sortir beaucoup de contenu du Studio. D'autres longs métrages, des séries TV pour enfants, des émissions spéciales.

Pouvez-vous nous parler de l'équipe d'animation du film ?

L'équipe d'animation était brillante. C'était un groupe contrasté et varié, et tout le travail qu'ils ont fourni a visiblement été perçu à travers le film. Nous avons une équipe fantastique sur *Mango*, tout le monde à Gigglefish est incroyablement créatif et travailleur.

Nous avons vraiment eu de la chance à GiggleFish, parce que nous avons travaillé avec des animateurs des quatre coins du monde de très haut niveau. Certains étaient fraîchement sortis du tournage de *L'île de chiens* et *Capitaine Morten* etc. Nous avons donc une équipe vraiment qualifiée et impressionnante !

La musique tient une part importante dans le film.

La musique a entièrement été pensée par le talentueux Peter Davison et le merveilleux duo Phats & Small. Peter est un excellent musicien. Il sait exactement ce que la scène exige et il est capable de passer d'une mélodie avec peu de rebondissements à une trame sonore pleine d'énergie. Il a su, grâce à sa musique, hausser l'animation à un niveau supérieur, il est vraiment brillant. Phats & Small ont fait un travail totalement fantastique sur *Mango*, ils ont composé deux morceaux en exclusivité pour le film.

ENTRETIEN AVEC LES PRODUCTEURS
EDWARD CATCHPOLE ET JEREMY DAVIS



Comment avez-vous commencé à travailler sur ce projet ?

En tant que «Studio start-up», nous voulions que notre premier film se démarque de toutes les animations classiques, qu'il soit loin des effets spéciaux numériques insignifiants tout droit sortis de Los Angeles, car tout y semble identique. En ce qui concerne le thème, nous étions à la recherche d'une histoire sportive à développer. Nous regardions à la fois du côté du football et du baseball, mais c'est le football qui a emporté notre cœur.

Aviez-vous une expérience dans l'animation stop motion?

Pas directement, Edward avait rejoint HIT Entertainment, il était plus tourné vers les effets spéciaux numériques, ce qui est très éloigné de l'animation en volume. Mais comme avec tous les projets réussis, le secret est de rassembler une équipe d'experts passionnés avec de bonnes expériences. Nous avons un grand réseau de contact, et quand nous avons commencé à assembler l'équipe, ses membres ont recommandé des personnes avec qui ils avaient déjà travaillé, c'est comme ça qu'elle s'est agrandie.

Pouvez-vous nous parler du Studio ?

Nous avons conçu les studios d'animation GiggleFish pour nous concentrer sur l'animation en volume où chaque production portera les valeurs fondamentales comme l'innovation, l'honnêteté, l'animation artisanale, racontant de nouvelles histoires inspirantes que les familles aimeront.

En tant que producteur ce qui nous semble le plus important pour faire partie d'une telle aventure, c'est le travail avec une équipe talentueuse, pleine de créativité pour être en mesure de proposer au public quelque chose de vraiment spécial.



LISTE TECHNIQUE

Réalisateur

TREVOR HARDY

Scénariste

NEIL JAMES

Producteur

EDWARD CATCHPOLE

Animation

WILLIAM HODGE

(Fantastique Mr Fox, Chicken Run)

MARJOLAINE PAROT

(Ma vie de courgette, L'Ile aux chiens)

LEO NICHOLSON

(Frankenweenie)

Compositeur

PETER MICHAEL DAVISON

Chef opérateur

DANIEL HARDING

Monteur

CHRIS ROE





