



# LA GRANDE CAVALE









# LA GRANDE CAVALE

Un film de **Christoph et Wolfgang LAUENSTEIN**

A PARTIR DE 5 ANS  
2018 - Allemagne - 1h25

**DISTRIBUTION**  
**SEPTIEME FACTORY**  
20 Rue du Neuhof  
67100 Strasbourg  
France

[info@septiemefactory.com](mailto: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](mailto:emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr)  
**Auréli LEBRUN**  
Tél : 06 84 50 75 74  
[aurélie.lebrun@gamesofcom.fr](mailto:aurélie.lebrun@gamesofcom.fr)  
**Charlotte DEMOUGIN**  
Tél : 06 96 87 43 36  
[charlotte.demougin@gamesofcom.fr](mailto:charlotte.demougin@gamesofcom.fr)







## SYNOPSIS

Marnie, une petite chatte d'intérieure passionnée d'enquêtes policières, apprend que des cambriolages ont lieu dans son petit village de campagne. Ravie de quitter son confort, elle part en mission secrète pour arrêter les malfaiteurs ! Marnie trouve de l'aide auprès de trois animaux farfelus : un coq fan de yoga, un drôle de zèbre et un chien de garde froussard. Accusés à tort d'être les voleurs, ils sont entraînés dans une aventure poilante pour prouver leur innocence.



## A propos du film...

« L'histoire de *La Grande Cavale* n'est pas celle d'un héros, mais plutôt celle d'anti-héros tragiques et comiques à la fois. L'héroïne principale Marnie en est un bon exemple. Sa maîtresse Roseline, ne peut pas avoir d'enfants, alors elle s'occupe de son chat Marnie comme d'un vrai humain. Ce chat possède tout ce qu'un enfant peut espérer avoir : sa propre chambre, beaucoup de jouets, un grand lit et un écran géant. Pour rendre sa vie un peu plus intéressante, Marnie passe des heures à regarder des thrillers, c'est une véritable accro à la télévision. Mais toute la journée, cette chatte surprotégée rêve de vivre la vie excitante des héros de son émission préférée. Un jour, Marnie a l'opportunité de résoudre une vraie affaire de mystérieux braquages. »



Christoph Lauenstein







# LES PERSONNAGES

## Marnie

MARNIE, petite chatte rousse choyée et dorlotée à l'excès par ROSALINE, n'est pas autorisée à quitter la maison. Elle passe des heures à regarder des séries policières à la télévision. Mais, elle adorerait vivre de grandes aventures comme les héros de sa série de détectives préférés. Son souhait se réalise quand le frère de sa maîtresse, ONCLE PAUL découvre sa passion pour les mystères et incite MARNIE à enquêter sur des cambriolages suspects. MARNIE s'imagine alors être un véritable agent secret et la petite chatte naïve se retrouve plongée dans une aventure qui la dépasse. Mais comme tous les chats, sa curiosité et son courage vont lui permettre de trouver les ressources pour s'en sortir et gagner de véritables amis.



## Elvis



ELVIS, paraît être au premier abord un chien de garde sinistre, mais ce crâneur cache un cœur tendre blessé par la vie et les mauvais traitements de ses propriétaires. La rencontre avec MARNIE, EUGENE et ANTOINE, l'agace parce qu'il préfère vivre en vieux chien solitaire qui n'a pas de comptes à rendre. Mais sa mauvaise humeur ne parvient pas à décourager les trois troubles fête de le suivre ! Et rapidement, les autres animaux découvrent qu'il est un chien de garde qui a peur des humains, mais qui va trouver le courage d'aider ses nouveaux amis.





# LES PERSONNAGES

## Antoine

ANTOINE dit MANBO DIBANGO est un âne du Poitou qui rêve d'être célèbre grâce à son numéro de cirque exceptionnel, les vocalises aux bulles de savon. Il se peinturlure en zèbre car il pense que les ânes ne sont pas assez glamours. Mais quand les autres protagonistes découvrent la supercherie, il est à deux doigts de perdre leur confiance. C'est un personnage haut en couleur, qui a autant d'imagination que de cœur et pour qui l'amitié passera avant ses ambitions personnelles.



## Eugène

EUGENE est un coq maigrichon et névrosé, qui déteste les interactions sociales et qui n'assume pas du tout son rôle de chef du poulailler. Résultat, les poules le harcèlent et veulent qu'il passe « à la casserole » ! Lui qui rêve de trouver la paix intérieure en pratiquant le yoga et la méditation, doit fuir la ferme pour sauver sa peau. Finalement, c'est une grande aventure pleine de rebondissements et de rencontres qui donnera un sens à sa vie.









## ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR CHRISTOPH LAUENSTEIN



**Son parcours en tant que réalisateur de films d'animation...**

*« Depuis notre enfance, Wolfgang mon frère jumeau, et moi avons créé de petits films d'animation en stop motion avec notre caméra Super 8. A l'issue de nos études, notre court métrage, Balance a reçu de nombreux prix, en particulier l'Oscar du meilleur court métrage d'animation. C'était donc évident pour nous de commencer une carrière, de trouver un studio de production et de réaliser des films d'animations de façon professionnelle. Nous avons longtemps fait des courts métrages, des films « fait à la main », en argile ou avec des poupées. Cela a été drôle un moment, mais plus tard, nous avons souhaité avoir un nouveau challenge.*

*Il y a 8 ou 10 ans nous avons commencé à travailler sur des idées de films, à écrire des livres en espérant qu'ils soient adaptés par la suite. Il y a 3 ans, deux de nos projets ont été sélectionnés pour être produit au même moment.*

*Ce n'était pas vraiment dans nos plans de réaliser nos deux vrais premiers films en même temps. Nous avons donc décidé que mon frère allait s'occuper de Leo et les extra-terrestres et moi de La Grande Cavale. Nous avons toujours travaillé ensemble, c'était donc une toute nouvelle expérience, nous nous sommes fait confiance, et au final je peux dire que cela a été une très bonne chose. Mais nous avons quand même souhaité signer les deux films à nos deux noms. »*

**La Grande Cavale est inspiré d'une histoire traditionnelle\*, pourquoi avoir choisi ce conte en particulier ?**

**\*(Les musiciens de Brême de Jacob et Wilhelm Grimm)**

La création de *La Grande Cavale* a commencé par un projet pour la ville de Brême, au Nord-Ouest de l'Allemagne. La ville souhaitait un court métrage avec des marionnettes animées en stop motion représentant les quatre animaux du conte *Les Musiciens de Brême*. A la fin de ce travail, mon frère et moi avons imaginé un film autour de ces personnages.

Du conte de Grimm, il reste l'idée des quatre animaux qui fuient leur maison, et utilisent leurs qualités pour s'en sortir.

Mais l'histoire ensuite est complètement différente, très dynamique, avec des personnages dotés d'opinions, de réactions et de caractères totalement opposés. Ils se rencontrent par hasard sur la route et partagent une vraie aventure pleine de difficultés et de rebondissements. Ils apprennent, tout au long de leurs péripéties à régler leurs problèmes ensemble, comme une vraie équipe soudée. Ce n'est pas facile pour eux, parce qu'ils ont du mal à s'entendre, ce qui apporte beaucoup d'humour au film.

**Qu'est-ce qui vous semble caractériser votre univers ?**

J'aime jouer avec ce qui est vrai et ce qui ne l'ai pas, les choses qui ne sont pas censées exister. Je crois que cela peut donner à un film une dimension intéressante.

La maîtresse de Marnie, Rosalinde n'a pas d'enfant, Marnie n'est que le substitut de l'enfant qu'elle aimerait avoir. Marnie n'est pas un agent spécial, c'est juste un chat d'appartement qui n'est pas capable de résoudre des affaires dans un monde hostile.

Le zèbre est en fait un âne qui lui aussi s'imagine être quelqu'un d'autre. Le chien Elvis a une histoire de vie très sombre. Son quotidien n'est pas facile, il a eu différents propriétaires qui l'ont maltraité. Au début, on peut trouver ça drôle qu'un chien de garde soit peureux, mais au fur et à mesure de l'histoire, on comprend son point de vu, pourquoi il est comme ça.

Eugène le coq est un personnage très drôle. Il sait qu'il n'est pas fait pour la vie à la campagne. Il est très sophistiqué, il lit les journaux, il est un peu arrogant et essaye d'être tranquille en méditant, mais au final il va devoir faire partie d'une grande aventure.

Tous les héros du film doivent trouver leur place dans le monde. C'est cette dimension, que mon frère et moi avons voulu amener. Raconter le destin de quatre asociaux qui n'ont que des problèmes dans leur vie, et qui doivent trouver ensemble une force en eux-mêmes.

**Il y a quelques références cinématographiques dans le film.**

C'est le petit clin d'œil qui s'adresse aux adultes qui accompagnent les enfants au cinéma.

La scène où Marnie et Eugène sont accrochés à des cordes s'inspire d'une célèbre scène de *Mission Impossible*. Quand les quatre héros sont poursuivis dans un champ désert, par un biplan et se jettent sur le sol, nous citons évidemment *La Mort aux Trousses* de Hitchcock. La position d'Antoine l'âne à la fin du film, est un hommage à *Titanic*. Il y a même une référence à notre propre petit court métrage d'animation *Balance* quand les héros sont en l'air sur les ailes d'un avion et essaient d'attraper un carton qui glisse.





**La Grande Cavale est inspiré d'une histoire traditionnelle\*, pourquoi avoir choisi ce conte en particulier ?**

**\*(Les musiciens de Brême de Jacob et Wilhelm Grimm)**

La création de *La Grande Cavale* a commencé par un projet pour la ville de Brême, au Nord-Ouest de l'Allemagne. La ville souhaitait un court métrage avec des marionnettes animées en stop motion représentant les quatre animaux du conte *Les Musiciens de Brême*. A la fin de ce travail, mon frère et moi avons imaginé un film autour de ces personnages.

Du conte de Grimm, il reste l'idée des quatre animaux qui fuient leur maison, et utilisent leurs qualités pour s'en sortir.

Mais l'histoire ensuite est complètement différente, très dynamique, avec des personnages dotés d'opinions, de réactions et de caractères totalement opposés. Ils se rencontrent par hasard sur la route et partagent une vraie aventure pleine de difficultés et de rebondissements. Ils apprennent, tout au long de leurs péripéties à régler leurs problèmes ensemble, comme une vraie équipe soudée. Ce n'est pas facile pour eux, parce qu'ils ont du mal à s'entendre, ce qui apporte beaucoup d'humour au film.

**Qu'est-ce qui vous semble caractériser votre univers ?**

J'aime jouer avec ce qui est vrai et ce qui ne l'ai pas, les choses qui ne sont pas censées exister. Je crois que cela peut donner à un film une dimension intéressante.

La maîtresse de Marnie, Rosalinde n'a pas d'enfant, Marnie n'est que le substitut de l'enfant qu'elle aimerait avoir. Marnie n'est pas un agent spécial, c'est juste un chat d'appartement qui n'est pas capable de résoudre des affaires dans un monde hostile.

Le zèbre est en fait un âne qui lui aussi s'imagine être quelqu'un d'autre. Le chien Elvis a une histoire de vie très sombre. Son quotidien n'est pas facile, il a eu différents propriétaires qui l'ont maltraité. Au début, on peut trouver ça drôle qu'un chien de garde soit peureux, mais au fur et à mesure de l'histoire, on comprend son point de vu, pourquoi il est comme ça.

Eugène le coq est un personnage très drôle. Il sait qu'il n'est pas fait pour la vie à la campagne. Il est très sophistiqué, il lit les journaux, il est un peu arrogant et essaye d'être tranquille en méditant, mais au final il va devoir faire partie d'une grande aventure.

Tous les héros du film doivent trouver leur place dans le monde. C'est cette dimension, que mon frère et moi avons voulu amener. Raconter le destin de quatre asociaux qui n'ont que des problèmes dans leur vie, et qui doivent trouver ensemble une force en eux-mêmes.

**Il y a quelques références cinématographiques dans le film.**

C'est le petit clin d'œil qui s'adresse aux adultes qui accompagnent les enfants au cinéma.

La scène où Marnie et Eugène sont accrochés à des cordes s'inspire d'une célèbre scène de *Mission Impossible*. Quand les quatre héros sont poursuivis dans un champ désert, par un biplan et se jettent sur le sol, nous citons évidemment *La Mort aux Trousses* de Hitchcock. La position d'Antoine l'âne à la fin du film, est un hommage à *Titanic*. Il y a même une référence à notre propre petit court métrage d'animation *Balance* quand les héros sont en l'air sur les ailes d'un avion et essaient d'attraper un carton qui glisse.



**Le design des personnages est assez différent de ce qu'on voit habituellement dans les films en image de synthèse.**

C'était très important pour nous de donner des allures particulières à nos héros, alors nous avons choisi de conserver le même style utilisé pour les marionnettes en stop motion du projet pour la ville de Brême. Nous avons commencé le processus de création en fabriquant des marionnettes en pâte à modeler, avec de très gros yeux.

En partant de ces modèles, les animaux de *La Grande Cavale* ne ressemblent pas à n'importe quels autres personnages d'animation, mais sont plus un mélange entre la stop motion et l'image de synthèse ce qui leur donne un style original et c'est ce que j'aime. Que ce soit de l'animation stop motion, de la 2D traditionnelle ou un film en image de synthèse, la technique importe peu. Il faut juste trouver un design créatif.

**Vous avez commencé avec de l'animation stop motion en général plus artistique, pour passer à l'animation de synthèse, plus grand public.**

Je ne pense pas que les films de synthèses et les films stop motion fait à la main soient si opposés. Je pense qu'un film de synthèse peut être artistique au même titre qu'un film stop motion. Ce sont juste des manières de procéder. Bien sûr réaliser *La Grande Cavale* en stop motion aurait été amusant, mais j'aime aussi avoir des textures particulières, et de belles lumières grâce aux images de synthèses. Pour être clair, je pense que ce sont juste des techniques différentes, mais les deux peuvent apporter quelque chose de poétique, comme lorsqu'on peint un tableau, dans le but de créer le film le plus incroyable possible.







# LISTE TECHNIQUE

Réalisateurs

CHRISTOPH ET WOLFGANG LAUENSTEIN

(*Leo et les extraterrestres* et *Balance*)

Producteurs

JAN BONATH

(Scopas medien AG Germany)

Co-producteurs

MARK MERTENS, JAN GOOSSEN

(Grid Animation Belgique)

Pays

Allemagne, Belgique

Studio d'animation et image de synthèse

SCOPAS MEDIEN AG, Allemagne (*The Sandman and the lost sand of dreams*, *Jonalu*)

GRID ANIMATION, Belgique (*Astérix : The Mansion od the God*, *Ooops! Noah is gone...*, *Deep, ...*)

SHENDONG, Chine

Avec le soutien de German Films





