

APOLLO FILMS PRÉSENTE  
UNE CO-PRODUCTION RADAR FILMS, LOGICAL PICTURES ET APOLLO FILMS

INSPIREZ PROFONDEMENT



JAMES JAGGER

CAMILLE ROWE

# THE DEEP HOUSE

ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR ALEXANDRE BUSTILLO ET JULIEN MAURY

RADAR  
FILMS

LOGICAL  
PICTURES

UM

CO-PRODUCTION

4 SCREEN  
FLANDERS

OCS

UNIVERSAL

U

TAJ

PULSAR  
FILMS

XVZ  
FILMS

APOLLO  
FILMS

© 2010 - RADAR FILMS - LOGICAL PICTURES - APOLLO FILMS - 5558 FILMS

APOLLO FILMS PRÉSENTE  
UNE CO-PRODUCTION RADAR FILMS, LOGICAL PICTURES ET APOLLO FILMS

JAMES JAGGER

CAMILLE ROWE

# THE DEEP HOUSE

ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR ALEXANDRE BUSTILLO ET JULIEN MAURY

1H21 / FRANCE / IMAGE SCOPE / SON 5.1 ATMOS

**SORTIE EN SALLES LE 30 JUIN 2021**

<http://materiel.apollo-films.com>

**DISTRIBUTION**

Apollo Films Distribution  
Jeanne Billaud  
01 53 53 44 05  
jbillaud@apollo-films.com  
54, rue du Montparnasse  
75014 Paris

**PRESSE**

Etienne Lerbret  
06 60 97 34 45  
etiennelerbret@orange.fr  
Stéphane Ribola  
06 11 73 44 06  
stephane.ribola@gmail.com

# SYNOPSIS

**Un jeune couple américain spécialisé dans l'urbex (exploration urbaine) décide d'aller explorer une maison réputée hantée qui a été ensevelie sous un lac artificiel.**

**Mais celle-ci semble se refermer sur eux et le couple se retrouve prisonnier de cet endroit chargé des plus sombres histoires...**

**THE DEEP HOUSE**

An underwater scene with a diver in the center, illuminated by a bright light source. The water is a deep teal color, and there are bubbles rising from the diver. In the background, a large, dark, rectangular structure is visible, possibly a building or a shipwreck. The overall atmosphere is mysterious and eerie.

## ENTRETIEN ALEXANDRE BUSTILLO & JULIEN MAURY

### Comment vous est venue l'envie de faire un film de maison hantée sous l'eau ?

Alexandre Bustillo : Avec Julien, on adore se balader et se pitcher des idées – et pour THE DEEP HOUSE, tout est venu d'une promenade ! C'est donc en marchant tous les deux qu'on s'est rendu compte qu'on aimait les films de maison hantée et les films sous l'eau – et qu'on a eu envie de réunir les deux. Le soir même, on avait le titre avec le pitch : "et si on enfermait deux plongeurs sous l'eau ?". On a ensuite démarché notre producteur avec cette simple accroche.

Julien Maury : On adore les croisements d'univers improbables, et cette démarche est souvent un moteur pour nous, y compris pour trouver des idées et réunir des éléments qui ne vont pas forcément ensemble. Par exemple, sur LIVIDE, cela nous plaisait de faire se télescoper des univers qu'on n'a pas l'habitude de voir ensemble comme le vampirisme et la danse classique. Cela fait partie de notre fonctionnement, et comme dit Alex, c'est souvent issu de séances de brainstorming, en mode ping-pong.

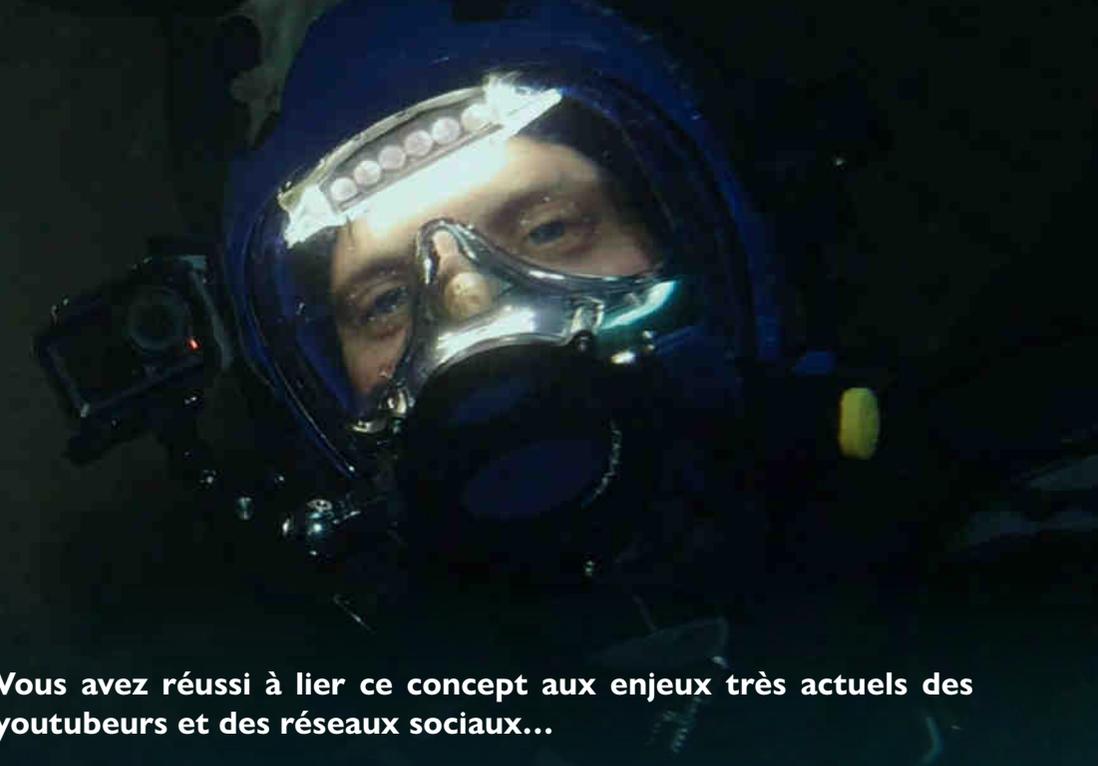
THE DEEP HOUSE



**L'eau est à la fois un élément angoissant et oppressant, mais aussi réconfortant et enveloppant.**

AB : C'est pour cela que ce dispositif nous intéressait visuellement ! L'eau nous fascine au cinéma parce que c'est un élément onirique, presque magique, et qu'avec trois fois rien, on capte de la matière, une lumière différente, des particules... Sur le plan symbolique, c'est un milieu réconfortant, évocateur du liquide amniotique, et dans le même temps, l'eau est anxiogène et présente un danger omniprésent.

JM : C'est un élément assez peu exploité au cinéma : les films qui se passent sous l'eau ne sont pas nombreux et ceux qui existent sont souvent réalisés en images de synthèse car c'est très difficile de tourner sous l'eau. Pour nous, c'était fascinant de montrer des séquences sous-marines car si l'eau a un côté rassurant, comme l'a dit Alex, ce n'est pas l'élément naturel de l'être humain. On a évidemment joué là-dessus. Le film s'ouvre d'ailleurs sur une scène dans une baignoire qui évoque le plaisir matriciel à se retrouver dans l'eau alors que, dans le même temps, le film est par la suite une descente aux enfers au fond d'un lac ! La maison, qui est une créature maléfique animée d'une volonté propre, incarne ce qu'il y a sous l'eau : des mystères terrifiants.



**Vous avez réussi à lier ce concept aux enjeux très actuels des youtubeurs et des réseaux sociaux...**

AB : En réalité, c'est davantage un contexte qui a découlé de l'écriture et du développement des personnages. Car dans notre projet initial, il n'y avait pas de scènes au sec : on était directement sous l'eau et les personnages communiquaient en langage des signes. C'était un film-concept, radical, sans dialogues. Or, on a vite compris que c'était trop extrême et qu'il fallait faire des concessions, parfaitement compréhensibles. C'est à partir de là qu'on a commencé à développer les personnages. Et comment justifier qu'ils soient bardés de caméras et suivis par un drone ? En faisant d'eux des youtubeurs passionnés d'urbex qui filment tout. Nous ne sommes pas de la génération YouTube mais il nous paraissait logique qu'ils soient rattachés à cette mouvance pour légitimer leur côté show-off de jeunes gens qui se filment en permanence.

JM : C'est devenu une partie intégrante du film qui, dans l'absolu, est un plus dans la caractérisation des personnages. Au départ, ils n'avaient ni backstory, ni même de prénom, et il a donc fallu davantage les définir et les travailler.

**THE DEEP HOUSE**

### **Le film a-t-il été entièrement story-boardé ?**

AB : On l'a storyboardé au départ et on s'est rendu compte qu'avec des caméras embarquées, c'était totalement inutile : avec un tel dispositif, il était très difficile d'anticiper un découpage. Du coup, on a abandonné notre storyboard quand on a commencé à travailler dans le dur avec le chef opérateur et le chef décorateur. En revanche, on a fait des prévisualisations en 3D : pour chaque pièce de la maison, avec le chef op, on découpait les scènes majeures du film en préviz. Même si c'était encore sous format informatique, on avait une ébauche de décor. On a donc storyboardé de cette façon tout en se gardant une liberté de mise en scène. Car on n'aime pas trop figer les choses en amont. Mais avec un tournage sous l'eau, les préviz étaient plus qu'utiles.

**Ben, le personnage principal, joue constamment à se faire peur, comme s'il avait envie de retrouver les peurs primitives de l'enfance...**

JM : Il est surtout assez enfantin : il a des réactions impulsives, il revient sur ce qu'il avait décidé au départ quand il constate que ça ne plaît pas à Tina. C'est un instinctif qui a envie de s'amuser. Ce qui nous intéressait chez lui, c'est que par son job, il est mu par l'envie de faire du sensationnalisme et d'offrir des images qui plaisent aux spectateurs. On ne l'a pas traité de manière cynique, mais comme un type qui réagit sur l'instant. Il utilise tous les événements qui se déroulent dans la maison, ou à proximité, comme

des éléments narratifs pour le film qu'il prépare. Mais ce n'est pas un calculateur : c'est plus un opportuniste très sincère et très premier degré. Il est extrêmement enthousiaste ! Il se dit "on va ramener des images de dingue". Et ça le rend touchant.

### **Et Tina ?**

JM : On peut facilement s'identifier à elle car elle est dans une dynamique ambivalente comme nous le sommes tous. Elle a la trouille et, dans le même temps, elle est tentée de suivre Ben. Elle sent que c'est une occasion unique, mais elle est aussi consciente de ses limites physiques. Et comme elle est en vacances avec son copain, elle a envie de passer du temps avec lui et de lui faire plaisir. C'est un personnage qu'on a voulu très humain : elle est pétrie de contradictions mais elle est excitée par l'appel de l'aventure. Comme nous tous qui sommes freinés par notre sentiment de survie, qui nous alarme, et dans le même temps, rattrapés par l'envie d'explorer et de braver le danger.

**Le décor est un personnage à part entière. Comment l'avez-vous imaginé ?**

AB : Au début, on n'a pas réfléchi en termes de décor en se demandant ce qu'on pouvait, ou pas, construire sous l'eau. On ne s'est pas bridé dans l'écriture, même si le film a été tourné dans une économie modeste. Mais une fois qu'on a finalisé le script, qui détaillait toutes les pièces de la



maison qu'on voit à l'image, jamais le chef déco ne nous a dit que tel ou tel décor était infaisable. Il a constamment essayé de trouver des solutions pour que tout ce qu'on avait imaginé se retrouve à l'écran. Ce qui ne nous a pas empêchés, avec Julien, de couper nous-mêmes des éléments de décor parce que les personnages n'y faisaient qu'un bref passage. Pour autant, on a conçu cette maison en termes scénaristiques, telle qu'on voulait la voir avec certaines pièces emblématiques, comme la cave et le grenier, et d'autres comme la cuisine et le salon. On a aussi voulu laisser certaines portes fermées pour garder davantage de mystère et c'est ainsi qu'on ne pénètre jamais dans la salle de bain. On adore l'urbex et les films d'exploration, et comme THE DEEP HOUSE se déroule presque en temps réel et que les personnages ont environ une heure d'oxygène pour rester sous l'eau, on avait aussi une heure pour raconter l'histoire ! D'où le fait qu'on ne pouvait pas parcourir toutes les pièces.

### **Où avez-vous tourné ? Et dans quelles conditions ?**

JM : Dans un bassin de tournage dédié au cinéma, aux clips et à la pub, près de Bruxelles. Quand on a commencé à étudier la faisabilité du film, on a fait le tour des bassins de tournage dans le monde, et celui-là nous est apparu comme présentant le plus d'atouts : il était tout neuf, et nous étions donc parmi les premiers à y tourner, et les infrastructures étaient géniales. Et surtout le bassin fait 9 mètres de profondeur, ce qui nous permettait d'accueillir nos décors sans problème. Il avait même un fond amovible : il s'agit en réalité d'une grille qui remonte à loisir à la surface. Du coup, on pouvait achever les éléments de décor sur place et les patiner, avant de les déposer sur la grille et de les descendre dans la fosse.

**THE DEEP HOUSE**



### **En revanche, vous étiez tous les deux au sec...**

JM : Oui, et c'était très particulier car on avait des retours vidéo sur le combo qui nous donnaient en temps réel des images filmées par toutes les caméras : celle du drone, celles des casques de plongée et la caméra manuelle de Ben. Du coup, on se retrouvait chaque jour avec un volume gigantesque de rushes. Heureusement, on avait à nos côtés un monteur qui traitait ces rushes et essayait de les classer pour faciliter la tâche au chef monteur qui lui était à Paris. Il a fallu qu'on trouve nos marques dans cette nouvelle méthodologie qui peut se révéler frustrante puisque les acteurs, qui participent directement à la construction du film, sont sous l'eau, alors qu'on est en surface et qu'on doit faire notre travail de metteur en scène à distance.

### **Justement, comment communiquiez-vous avec eux ?**

JM : On avait un micro pour communiquer avec tout le monde sous l'eau via des haut-parleurs sous-marins et à travers les casques pour les acteurs. Rapidement, on a pris nos marques et réussi à se faire comprendre, même si tout prend des heures sous l'eau. Quand on veut refaire un plan, par exemple, il faut expliquer au comédien qu'il doit incliner un peu la tête d'un côté, ou la bouger de l'autre ... Cela pouvait vite devenir très contraignant de se plier à tout ce qui freinait le processus artistique.

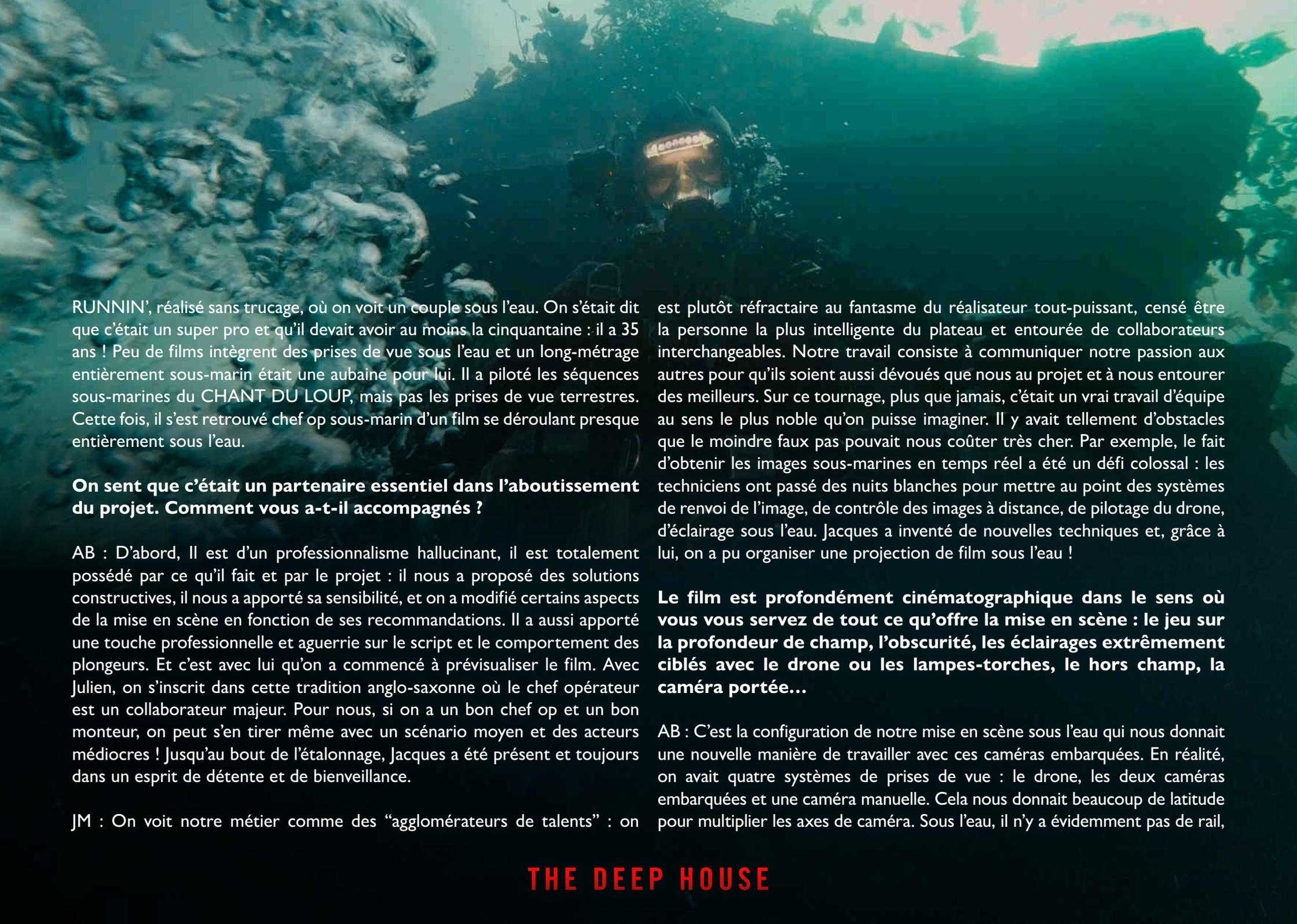
### **Y avait-il d'autres contraintes ?**

JM : Absolument ! Si on voulait déplacer un objet dans le décor, il fallait demander à quelqu'un de le faire et le guider alors qu'en général, avec Alex, on est très actifs sur le plateau. Une fois que tout était mis en place, il fallait gérer la densité de l'eau et le niveau de particules. Quand, par exemple, on se rendait compte qu'il y avait trop de particules, il fallait attendre qu'elles retombent. C'était toute une organisation où il s'agissait de prendre en compte énormément de paramètres qui ajoutent à la difficulté d'un tournage. Mais on l'a pris comme une expérience excitante : on avait le sentiment de faire un premier film et de tout réapprendre. Cela nous a obligés à repenser notre manière de mettre en scène.

### **Vous vous êtes entourés de Jacques Ballard, chef opérateur spécialiste des prises de vue sous-marines. Comment l'avez-vous choisi ?**

AB : Avec Julien, depuis deux ou trois films, on aime bien changer de chef op pour ne pas être en circuit fermé et découvrir de nouveaux collaborateurs. Pour KANDISHA, qu'on a tourné juste avant THE DEEP HOUSE, on a travaillé avec Simon Roca qui n'avait jamais éclairé de film d'horreur. Et pour THE DEEP HOUSE, il nous fallait un spécialiste des prises de vue sous-marines et, tout à coup, le champ des possibles s'est réduit. Très vite, le nom de Jacques s'est imposé. C'est aussi un excellent chef op terrestre, mais il est passionné de plongée : il nous avait bluffés avec le clip de Beyoncé,

**THE DEEP HOUSE**



RUNNIN', réalisé sans trucage, où on voit un couple sous l'eau. On s'était dit que c'était un super pro et qu'il devait avoir au moins la cinquantaine : il a 35 ans ! Peu de films intègrent des prises de vue sous l'eau et un long-métrage entièrement sous-marin était une aubaine pour lui. Il a piloté les séquences sous-marines du CHANT DU LOUP, mais pas les prises de vue terrestres. Cette fois, il s'est retrouvé chef op sous-marin d'un film se déroulant presque entièrement sous l'eau.

**On sent que c'était un partenaire essentiel dans l'aboutissement du projet. Comment vous a-t-il accompagnés ?**

AB : D'abord, Il est d'un professionnalisme hallucinant, il est totalement possédé par ce qu'il fait et par le projet : il nous a proposé des solutions constructives, il nous a apporté sa sensibilité, et on a modifié certains aspects de la mise en scène en fonction de ses recommandations. Il a aussi apporté une touche professionnelle et aguerrie sur le script et le comportement des plongeurs. Et c'est avec lui qu'on a commencé à prévisualiser le film. Avec Julien, on s'inscrit dans cette tradition anglo-saxonne où le chef opérateur est un collaborateur majeur. Pour nous, si on a un bon chef op et un bon monteur, on peut s'en tirer même avec un scénario moyen et des acteurs médiocres ! Jusqu'au bout de l'étalonnage, Jacques a été présent et toujours dans un esprit de détente et de bienveillance.

JM : On voit notre métier comme des "agglomérateurs de talents" : on

est plutôt réfractaire au fantasme du réalisateur tout-puissant, censé être la personne la plus intelligente du plateau et entourée de collaborateurs interchangeables. Notre travail consiste à communiquer notre passion aux autres pour qu'ils soient aussi dévoués que nous au projet et à nous entourer des meilleurs. Sur ce tournage, plus que jamais, c'était un vrai travail d'équipe au sens le plus noble qu'on puisse imaginer. Il y avait tellement d'obstacles que le moindre faux pas pouvait nous coûter très cher. Par exemple, le fait d'obtenir les images sous-marines en temps réel a été un défi colossal : les techniciens ont passé des nuits blanches pour mettre au point des systèmes de renvoi de l'image, de contrôle des images à distance, de pilotage du drone, d'éclairage sous l'eau. Jacques a inventé de nouvelles techniques et, grâce à lui, on a pu organiser une projection de film sous l'eau !

**Le film est profondément cinématographique dans le sens où vous vous servez de tout ce qu'offre la mise en scène : le jeu sur la profondeur de champ, l'obscurité, les éclairages extrêmement ciblés avec le drone ou les lampes-torches, le hors champ, la caméra portée...**

AB : C'est la configuration de notre mise en scène sous l'eau qui nous donnait une nouvelle manière de travailler avec ces caméras embarquées. En réalité, on avait quatre systèmes de prises de vue : le drone, les deux caméras embarquées et une caméra manuelle. Cela nous donnait beaucoup de latitude pour multiplier les axes de caméra. Sous l'eau, il n'y a évidemment pas de rail,

**THE DEEP HOUSE**



ni de plans à la Steadicam, mais si on veut un plan en plongée, il suffit de le demander au plongeur. Grâce à l'absence de gravité, la mise en scène devient totalement libre. C'est aussi ce qui nous donnait envie de faire ce film. C'est un peu comme dans l'espace où on s'abolit de la machinerie et de la gravité. D'où la possibilité de tourner des plans purement cinématographiques. Et même s'il y avait des contraintes, elles étaient productrices de liberté artistique.

### **Le film se nourrit aussi de l'esthétique du jeu vidéo...**

AB : On voulait faire un film immersif proche d'un jeu vidéo à la première personne, où le joueur appréhende l'action à travers le regard de son avatar. On est restés des gamers invétérés et le jeu vidéo est sans doute l'art qui nous passionne le plus après le cinéma. D'ailleurs, à nos yeux, les deux sont en étroite connexion. De même que, dans le jeu vidéo, on peut piloter la caméra autour de son avatar, il devenait possible, grâce à l'eau, de faire la même chose autour de nos acteurs. C'est une réflexion tirée de la liberté des caméras du jeu vidéo.

### **Avez-vous été tentés de faire le film intégralement en found footage ?**

JM : On n'avait pas envie de tirer un trait sur le découpage : on voulait garder une narration par l'image – conserver la grammaire cinématographique et ne pas renoncer aux vrais effets de mise en scène. Parfois, cela nous a coûté cher



en temps mais on s'est accrochés pour tourner avec des outils de cinéma. Le found footage est un dispositif intéressant qui engrange énormément de rushes et aboutit à un film de monteur. Ce n'est pas ce qu'on voulait faire.

### **Quelles étaient vos références cinématographiques ?**

AB : Même si on peut penser à GRAVITY, et qu'on adore le film de Cuarón, notre référence est surtout PRÉMONITIONS de Neil Jordan. Le film s'ouvre sur une séquence sous-marine dans un village immergé, avec deux plongeurs, qui nous a toujours fascinés. C'était aussi notre piste de réflexion : "tu imagines cette scène d'ouverture sur 1h30 ?"

JM : GRAVITY est une démonstration technique alors qu'on avait davantage envie d'aller dans l'expérience émotionnelle. L'eau procure une énergie viscérale différente, et plus que la succession de péripéties, c'est l'expérience sensorielle qu'on cherchait, d'autant que l'élément aquatique apporte une vraie claustrophobie.

### **Comment avez-vous choisi les deux principaux interprètes ?**

AB : Camille Rowe, qu'on avait découverte dans ROCK'N ROLL de Guillaume Canet, est arrivée très vite et était un de nos premiers choix. En plus, c'est une vraie franco-américaine, comme son personnage. Elle a tout de suite été conquise par le concept du film. On l'a contactée alors qu'on était encore en



tournage de KANDISHA et on a été très rassurés par ses capacités d'actrice en la voyant dans J'AIMERAIS QUE QUELQU'UN M'ATTENDE QUELQUE PART. Camille a un vrai charisme, une vraie photogénie. Elle m'a vraiment impressionné car elle a réussi à surmonter sa grande claustrophobie et à s'équiper et se rééquiper sous l'eau !

Pour le personnage de Ben, on a approché deux ou trois acteurs d'une trentaine d'années qu'on avait vus dans des séries et on a été emballés par James Jagger dans VINYL. On a eu beaucoup de chance car il avait un véritable attrait pour le rôle.

JM : On avait besoin d'avoir deux comédiens qui soient tout de suite très attachants. On savait que dans l'histoire ils allaient vite se retrouver sous l'eau, ce qui nous privait de toute une palette d'émotions puisque nos deux acteurs principaux sont très vite derrière un masque et qu'on perd de leurs expressions. Il nous fallait donc des comédiens qui aient une grande expressivité dans le regard, qui véhiculent aussitôt des émotions et qui dégagent de l'empathie malgré leur équipement sous-marin.

**Ils sont évidemment doublés par deux plongeurs aguerris. Comment les avez-vous engagés ?**

AB : Nos comédiens ne pouvaient pas passer dix heures sous l'eau par jour !

On a donc fait appel à des plongeurs qui sont d'ailleurs un vrai couple dans la vie : Thibault Rauby et Justine Charbonnier, qui figurent parmi les dix meilleurs plongeurs au monde. Thibault entraîne les commandos marine et a participé à des expéditions de 28 jours sous l'eau ! En revanche, s'ils n'avaient pas de doutes sur leurs capacités physiques, ils étaient un peu stressés par le jeu. On les a rassurés en leur disant "vivez cette expérience pleinement, amusez-vous, utilisez le langage de votre corps". Finalement, ils se sont très vite glissés dans la peau des personnages et dans le contexte de l'histoire. Dès qu'on leur a dit de prendre ce tournage comme un jeu, ils ont eu un déclic et se sont détendus. Et ils ont une telle aisance et un tel métier que tout a été très fluide. Mieux encore, ils nous ont apporté des émotions dans leur langage corporel qu'on n'attendait pas. Comme en plus c'est un vrai couple dans la vie, ils ont su exprimer une proximité physique entre Ben et Tina. Par ailleurs, ils ont entraîné Camille et James à la plongée.

**Vous êtes-vous totalement interdit de faire appel aux VFX ?**

AB : Comme le disait Julien, il y a deux façons de tourner sous l'eau. Soit on tourne vraiment dans d'authentiques décors sous-marins, soit on tourne au sec sur fond vert et au ralenti pour donner le sentiment que les gens sont entravés dans leurs mouvements par l'eau. C'est ce qu'on ne voulait surtout



## ENTRETIEN AVEC CAMILLE ROWE

### **Quel est votre rapport au cinéma d'horreur ?**

Ce n'est pas du tout mon truc en général ! J'ai vu POLTERGEIST quand j'avais 8 ans et ça m'a traumatisée ! (rires) Dès que j'ai découvert le scénario, j'ai trouvé qu'il était très visuel et qu'on sentait la claustrophobie rien qu'à la lecture. Dans le même temps, c'était un défi plutôt cool d'avoir l'opportunité de jouer dans un film d'horreur.

### **Qu'est-ce qui vous a intéressée dans ce projet ?**

Je lis beaucoup de scénarios et celui-ci était très singulier. Il n'y a vraiment rien de comparable, et personne n'avait fait un film d'horreur sous l'eau nécessitant la construction d'un véritable plateau sous-marin. On s'est souvent parlé, avec les réalisateurs et les producteurs, et les conversations que j'ai eues après la lecture du scénario m'ont donnée encore plus envie de tourner ce film. Ensuite, les essais caméra ont achevé de me convaincre.

### **Comment pourriez-vous décrire votre personnage ? Est-elle fan d'urbex comme son copain ?**

Je pense qu'elle est surtout amoureuse de son copain qui, en effet, est fou d'urbex et que, du coup, elle est heureuse de passer du temps avec lui et de lui faire plaisir. Pour autant, elle est coriace, elle arrive à suivre son copain dans ses explorations et elle est très curieuse : pour moi, c'est la plus belle qualité qui soit chez les êtres humains.

**THE DEEP HOUSE**



**Comment s'est passé votre entraînement avec Justine Charbonnier ?**

Au départ, je n'étais pas certaine d'être capable de plonger parce que je suis hyper claustrophobe ! En lisant le scénario, j'ai eu très peur, et Julien et Alex m'ont un peu rassurée. Quand j'ai suivi les entraînements avec Justine, j'avais surtout de l'appréhension quand elle m'expliquait les gestes au sec, mais une fois dans l'eau de la piscine, je me suis détendue et j'ai eu une bonne semaine d'entraînement tous les jours avec elle. Pour être honnête, j'ai encore eu peur pendant trente minutes et ensuite, sous l'eau, c'était plutôt agréable. Quant à Justine, elle est très patiente : elle m'a parfaitement expliqué la conduite à tenir et elle a une énergie formidable. En tant que comédienne, le fait de pouvoir accomplir des choses qu'on ne pensait jamais pouvoir faire et s'entraîner pour un rôle, c'est exaltant. Cela revient à se dépasser, et on en apprend sur soi.

**Aviez-vous déjà plongé auparavant ?**

Jamais ! Il se trouve que lorsque j'ai reçu le scénario, j'étais en Grèce : on était sur un bateau, il y avait un garçon qui savait plonger, et il m'y a un peu initiée. Je ne voulais pas donner mon accord avant de faire un essai !

**Comment Julien et Alexandre vous ont-ils dirigée ?**

Tout est réglé au cordeau et en même temps ils nous laissent pas mal de liberté, surtout par rapport à la langue anglaise. Par ailleurs, j'ai adoré tourner avec deux réalisateurs : ils jouaient un peu au « good cop/bad cop » : Julien était le « gentil » et Alex était un peu plus « directif », et la dynamique était intéressante et fonctionnait très bien. C'est un dispositif qui amène une énergie différente et, du coup, il y a toujours l'un des deux réalisateurs auprès des acteurs. C'était d'autant plus appréciable que je suis un peu nouvelle au cinéma, et que c'est donc agréable d'avoir cette attention et de pouvoir poser des questions. Et en plus, ils sont très drôles ! D'ailleurs, toute l'équipe était très cool, ce qui est chouette pour un film d'horreur. Du coup, le soir on ne rentrait pas stressés, mais de bonne humeur ! (rires)

**Comment s'est passée votre collaboration avec James Jagger ?**

On se connaît depuis longtemps et on a beaucoup d'amis en commun. Ce n'était pas comme si je découvrais un partenaire de jeu. Le plus drôle, c'est qu'on dormait tous les deux dans une maison d'hôte un peu stricte, où on dînait tous les soirs à la même heure, en tête à tête, avec une bougie sur la table ! Les journées étaient parfois longues et on avait envie de décompresser et, jour après jour, on a appris à se connaître au cours de ces dîners en tête à tête. C'était très drôle ! Je trouve que James est super enthousiaste et formidablement crédible en geek de l'urbex.

**THE DEEP HOUSE**



## ENTRETIEN AVEC JAMES JAGGER

**Qu'est-ce qui vous a intéressé dans ce projet ?**

D'abord, j'adore le cinéma d'horreur. Je me souviens que lorsque j'étais gamin, je passais du temps chez un copain et je réussissais à convaincre son grand frère de nous louer des films d'horreur ! Et puis, j'ai été séduit par l'originalité du concept de THE DEEP HOUSE. J'étais pourtant inquiet à l'idée de tourner aussi longtemps sous l'eau et de me sentir claustrophobe. Avant le tournage, j'ai posé quelques questions aux réalisateurs et à la production qui m'ont un peu rassuré.

**Comment pourriez-vous décrire votre personnage ?**

Je crois qu'il est un peu compliqué, mais que c'est un type sympa. Il est ambitieux, ce qui n'est pas forcément un trait de caractère très sympathique, mais ce qui le rachète, c'est sa curiosité et sa capacité d'émerveillement.

**THE DEEP HOUSE**

### **Est-il conscient que l'expédition sous-marine est aussi dangereuse ?**

C'est un plongeur expérimenté qui connaît donc les risques qu'ils courent tous les deux. Malheureusement, il est aveuglé et il se dit qu'il doit aller au bout après les découvertes décevantes et le manque d'aventure des jours précédents. Il se force peut-être à surmonter sa peur pour montrer à Tina qu'il est fort. Je sais que, personnellement, j'aurais vraiment flippé...

### **Comment s'est passé l'entraînement avec Thibault ?**

C'est un coach fantastique. Je n'avais que quelques jours d'entraînement intensif avec lui, mais il était toujours présent pour s'assurer que je ne sois pas en danger ou que mes postures soient réalistes. Il m'a permis de me sentir à l'aise en permanence et je n'ai jamais eu d'appréhension.

### **Êtes-vous vous-même adepte de plongée ?**

J'ai fait de la plongée pendant plusieurs années, mais je ne plonge plus que trois ou quatre fois par an. J'adore le calme qui règne sous l'eau : c'est vraiment une expérience mystique fascinante que je conseille de vivre au moins une fois à tout le monde.

### **Comment Julien et Alexandre vous ont-ils dirigé ?**

J'adore leur direction d'acteur. Ils accompagnent vraiment les comédiens. Ils sont très précis, mais jamais avec rigidité. Ils vous permettent de bien comprendre l'atmosphère et les émotions de telle ou telle scène.

### **Comment s'est passé le tournage avec Camille Rowe ?**

C'était très naturel pour elle et moi. On se connaît depuis plusieurs années, si bien que c'était formidable de se retrouver, de réfléchir ensemble à nos personnages et à l'évolution de leur relation tout au long du film. On dinait tous les soirs dans une salle à manger presque entièrement déserte, et cela nous permettait de décompresser suite aux journées de tournage et de travailler sur les scènes à venir.



## ENTRETIEN AVEC JACQUES BALLARD

**Comment avez-vous réagi quand Julien Maury et Alexandre Bustillo vous ont contacté pour un projet presque entièrement tourné sous l'eau ?**

Je me suis d'abord demandé comment on allait s'y prendre ! J'avais déjà participé à beaucoup de projets sous-marins, très variés, mais je ne connaissais pas Julien et Alexandre. Pour autant, j'étais très enthousiaste de collaborer à un film d'horreur qui invite en général à plus de créativité qu'une comédie. Les deux réalisateurs m'ont montré un storyboard du début du film, dessiné par Alex, et je me suis dit qu'ils connaissaient peu de choses à la plongée, mais c'était ça qui était excitant ! Car ils allaient me demander l'impossible sans forcément s'en rendre compte. Par ailleurs, je trouvais formidable que des réalisateurs férus de cinéma d'horreur veuillent situer leur film sous l'eau. On me demande en général de sublimer cet élément et d'y montrer un sentiment de liberté, de beauté et de légèreté. Là, on me demandait l'inverse : jouer sur le côté claustrophobe, profond, sombre, sale, et jouer avec les principes de la plongée pour susciter le plus d'angoisse possible !

Dans un deuxième temps, j'ai dit aux réalisateurs que j'étais certain qu'on allait pouvoir concrétiser leur projet, même si je ne savais pas comment ! Il se trouve que je venais de tourner une pub dans le studio de Lites, près de Bruxelles, où se trouve un nouveau studio de tournage sous-marin qui répondait aux ambitions de ce film.

**THE DEEP HOUSE**



**Pour vous, quelles ont été les premières étapes du travail, en amont du tournage ?**

Pour être franc, je pense que personne ne savait dans quoi il s'embarquait en termes de production et de réalisation à 6 mois du tournage. Tout le monde pensait qu'on allait s'y prendre comme pour n'importe quel tournage – et c'est d'ailleurs pour cela que le film n'a pas été arrêté en prépa ! De mon côté, je ne cessais de répéter qu'on devait préparer un film sous-marin comme une expédition dans l'espace et c'est un peu vrai : il y a peu de choses qu'on peut improviser le jour du tournage. Tout comme les astronautes doivent tout vérifier avant de partir en expédition, chaque accessoire et élément de décor devait être testé, étanchéifié, mis en flottaison. On devait même tester quelles particules on voulait mettre dans l'eau en fonction des moments du film. Car plus on est haut dans la maison, plus l'eau est laiteuse et grise. Et plus on descend, plus elle devient noire et claire.

**Julien et Alexandre expliquent que vous êtes intervenu sur le scénario et la mise en scène.**

Julien et Alexandre m'ont effectivement demandé de leur apporter mon point de vue sur les différents aspects de la plongée. Techniquement mais

aussi sur les sensations sur lesquelles on pouvait jouer, et le diable est dans les détails ! Ce qui m'avait inspiré, c'est la conférence d'une femme formidable, chez Pixar, qui avait travaillé sur l'univers de NEMO. Elle savait qu'il fallait trouver l'équilibre entre l'idée qu'on se fait de l'eau et les lois de la physique et que le studio était donc parti de principes physiques dont on ne peut faire abstraction. J'en ai parlé aux réalisateurs et j'ai essayé d'imprégner de ces réflexions le scénario qui n'a pas été écrit par des plongeurs !

**En quoi a consisté la “prévisualisation”, dispositif surtout utilisé dans les pays anglo-saxons ?**

Six mois avant le début du tournage, Hubert Pouille, le chef décorateur, et son équipe nous ont fourni des plans en 3D, on a développé un système maison pour connecter une manette de jeux vidéo au logiciel 3D, après avoir pris un cours accéléré, et cela nous a permis de nous balader dans le décor comme nos plongeurs, et d'y flotter comme si on y était. Ensuite, on a pu faire un découpage rapide, se rendre compte des problèmes et les anticiper, et faire des retours précis sur les volumes des décors. Des personnages qui se déplacent à l'horizontale, munis de palmes, et qui peuvent aller du sol au plafond, ce n'est pas pareil que de filmer des comédiens qui marchent !

## **Quelles sont les contraintes particulières liées à un tournage sous l'eau, et comment les avez-vous surmontées ?**

Le défi, c'était de réaliser un film immersif avec des caméras accrochées aux plongeurs et avoir le contrôle en direct de ces caméras en surface, alors qu'elles ne sont pas conçues pour tourner un film de fiction : on ne peut pas les accessoriser comme des caméras de cinéma : il fallait diriger des acteurs, des apnéistes, et même une petite fille, et l'ensemble devait être chorégraphié dans un temps de tournage court ! Le plus difficile était de trouver un mode opératoire compatible avec le found footage tout en se laissant une part de créativité et d'improvisation possible sur le tournage.

On a donc dû faire preuve d'imagination. Nos caméras ne pouvaient se connecter qu'en wifi : on a essayé des commandes vocales qui ne marchaient pas, et il fallait donc récupérer le signal wifi ... pour le ramener en surface, connecter les applications nécessaires pour voir l'image et contrôler les caméras en temps réel... sachant que 5cm d'eau suffisent à absorber toute onde wifi !

## **Comment éclairer un tel tournage ?**

Ces caméras sont de moins bonne qualité que les caméras de cinéma et les contrastes sont beaucoup plus durs. Il fallait donc prévoir beaucoup d'éclairage pour capter toutes les infos nécessaires dans une plage dynamique plus réduite. Avec cette technique, on pouvait ainsi en postproduction travailler notre niveau de zones sombres et les couleurs avec grande précision. On a amené un look moderne au found footage. Si je m'étais contenté des lampes

torches, tout aurait été noir. La lumière du drone que j'ai fait fabriquer exprès était gérable depuis la surface – je pilotais le drone et je réglais le variateur de lumière : quand il arrivait près d'un personnage, on baissait la lumière, et quand on s'en éloignait, on l'augmentait.

## **Quels étaient vos rapports avec les plongeurs et avec les comédiens ?**

On avait fait fabriquer des maquettes en bois de tous les décors, et plusieurs fois par jour, on se réunissait autour des maquettes pour déterminer les mouvements des plongeurs, et donc la sécurité qui l'accompagne : chaque plongeur avait un plongeur de sécurité, on avait des techniciens pour tenir les câbles et des accessoiristes qui balançaient du terreau, des légumes mixés, etc. pour troubler l'eau, et tout ce petit monde devait suivre le parcours qu'on avait décidé au sec avec nos figurines et nos maquettes. On communiquait avec les plongeurs à travers leurs masques équipés de systèmes audio pour leur donner des indications spécifiques, mais en surface il fallait articuler et aller droit au but.

## **Comment êtes-vous intervenu sur l'étalonnage ?**

Dans un film sous-marin, chaque plan est très différent car l'eau agit comme un filtre organique. Chaque plan est donc unique et demande un traitement individualisé : on ne peut donc pas automatiser le process comme on le fait au sec, surtout avec des caméras qui ne sont pas conçues pour le cinéma.

**THE DEEP HOUSE**



# FICHE TECHNIQUE

SCÉNARIO & RÉALISATION : **ALEXANDRE BUSTILLO** ET **JULIEN MAURY**

PRODUCTEURS : **CLÉMENT MISEREZ** ET **MATTHIEU WARTER**

PRODUCTEUR EXÉCUTIF : **DAVID GIORDANO**

DIRECTEUR DE PRODUCTION : **PIERRE FOULON**

DIRECTEUR DE POSTPRODUCTION : **AURÉLIEN ADJEDJ**

PHOTOGRAPHIE : **JACQUES BALLARD**

COMPOSITEUR : **RAPHAEL GESQUA**

SON : **ELSA RUHLMANN**

DÉCOR : **HUBERT POUILLE**

SCRIPTTE : **CLARA DRUART**

COSTUME : **ALICE EYSSARTIER**

MAQUILLAGE : **JENNIFER COUROUGE**

MONTAGE : **BAXTER**

SUPERVISION VFX : **THOMAS DUVAL**

**THE DEEP HOUSE**