



SEMAINE
DE LA CRITIQUE
CANNES



GREGORY BERNARD
présente



Festival del film Locarno
Official Selection

rubber

UN FILM DE **QUENTIN DUPIEUX**

avec **STEPHEN SPINELLA ROXANE MES QUIDA JACK PLOTNICK WINGS HAUSER**

SORTIE LE 10 NOVEMBRE 2010 France / 2010 / 1H24 / 35mm Couleur Dolby SRD / Visa d'Exploitation n°124.473 Photos et dossier de presse sont téléchargeables sur www.ufo-distribution.com

PRESSE / BCG

Myriam Bruguère / Olivier Guigues

Thomas Percy / Wendy Chemla

23, rue Malar - 75007 Paris

01 45 51 13 00 / bcgpresse@wanadoo.fr


DISTRIBUTION / UFO Distribution

21, rue Jean-Pierre Timbaud

75011 Paris

01 55 28 88 95

ufo@ufo-distribution.com



SYNOPSIS

DANS LE DÉSERT CALIFORNIEN, DES SPECTATEURS
INCRÉDULES ASSISTENT AUX AVENTURES D'UN PNEU
TUEUR ET TÉLÉPATHE, MYSTÉRIEUSEMENT
ATTIRÉ PAR UNE JOLIE JEUNE FILLE.
UNE ENQUÊTE COMMENCE.


QUENTIN DUPIEUX

À L'ÂGE DE 12 ANS, IL DÉCOUVRE UNE CAMÉRA ET S'EN SERT POUR FILMER N'IMPORTE QUOI. TRÈS RAPIDEMENT, IL EST CONTRAINT DE FAIRE DE LA MUSIQUE ÉLECTRONIQUE POUR ILLUSTRER SES IMAGES ET S'INVENTE POUR L'OCCASION UN PSEUDONYME RIDICULE : MR OIZO. IL DEVIENT IMMÉDIATEMENT MONDIALEMENT CONNU.

IL CHERCHE ENSUITE UN MOYEN DE DÉPENSER SON ARGENT ET DÉCIDE DE PRODUIRE ET RÉALISER *NONFILM* (2001), UN MOYEN-MÉTRAGE ABSURDE. EN 2006, IL RÉALISE *STEAK*, SON PREMIER LONG-MÉTRAGE, DANS LEQUEL IL FAIT JOUER ERIC ET RAMZY. IL COMPOSE AVEC SÉBASTIEN TELLIER ET SÉBASTIAN LA B.O. DU FILM.

IL SE LANCE ALORS DANS L'ÉCRITURE D'UN NOUVEAU LONG-MÉTRAGE (*RÉALITÉ*) ET RÉALISE NOTAMMENT *LAMBS ANGER* (2008) EN HOMMAGE AU *CHIEN ANDALOU* DE LUÏS BUÑUEL ET *WHERE'S THE MONEY GEORGE ?* (2009) QUI MARQUE LE NON-RETOUR DE FLAT ERIC.



A silhouette of a desert landscape at sunset, featuring a range of mountains and several Joshua trees in the foreground. The sky is a gradient of orange and yellow, transitioning into a dark grey at the top.

NOTE DE PRODUCTION

EN MARS 2009, QUENTIN DUPIEUX ET REALITISM FILMS DÉCIDENT DE RELEVER UN DÉFI ESTHÉTIQUE ET TECHNOLOGIQUE : PRODUIRE UN FILM EN MOINS D'UN AN, EN ANGLAIS, À LOS ANGELES, EN TIRANT PARTI DES NOUVELLES TECHNOLOGIES DE PRODUCTION ET DE POST-PRODUCTION.

QUENTIN DUPIEUX SE LANCE IMMÉDIATEMENT DANS L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO DE *RUBBER*. CANAL +, ARTE ET LE VENDEUR INTERNATIONAL ELLE DRIVER S'ENGAGENT RAPIDEMENT DANS L'AVENTURE.

EN OCTOBRE 2009 L'ÉQUIPE DU FILM PARCOURT LE DÉSERT CALIFORNIEN POUR FABRIQUER UN DES PREMIERS LONG-MÉTRAGES INTÉGRALEMENT TOURNÉS AVEC UN APPAREIL PHOTO. L'ÉQUIPE REVIENT EN DÉCEMBRE 2009 ET ATTAQUE LA POST-PRODUCTION DU FILM. ACHÉVÉ EN MARS 2010, LE FILM EST SÉLECTIONNÉ À CANNES À LA SEMAINE DE LA CRITIQUE.

QUENTIN DUPIEUX ÉCRIT, RÉALISE, PHOTOGRAPHIE, MONTE ET COMPOSE LA MUSIQUE ORIGINALE DU FILM.



ENTRETIEN AVEC QUENTIN DUPIEUX

Pouvez-vous nous parler de la genèse du film ?

Entre *Steak* et *Rubber*, j'ai travaillé, pendant presque un an, sur le scénario d'un film qui s'intitule *Réalité*, un projet compliqué à monter. Alors entre-temps, on s'est dit, avec mon producteur, qu'on pourrait faire un film «express», à petit budget. Le personnage principal de *Réalité* est un réalisateur qui essaie de faire un film de science-fiction sur une invasion de cubes transparents. Je me suis dit : pourquoi ne pas faire ce film-là. Après quelques essais en images de synthèse, je me suis rendu compte que filmer du vide pour ensuite ajouter numériquement des éléments en post-production n'était pas vraiment mon truc. J'aime bien filmer du concret, de la vraie bêtise matérielle. Je pars souvent d'une vision, d'une pure expression visuelle. Depuis le début, je pensais à la possibilité de créer une tension avec un pneu qui roule lentement, qui recule et qui s'approche.

Il est vrai que la lenteur ajoute à l'inquiétude, un peu comme dans les films de fantômes japonais...

On pourrait imaginer une version de *Rubber* avec un pneu qui roule à toute allure, qui au lieu de vibrer et de faire exploser les objets, leur fonce dessus. Au contraire, le choix d'une mise en scène photographique, le choix de la lenteur, ont été une façon de ne pas s'engouffrer dans ce créneau de cinéma Z qui ne m'intéresse pas du tout.

Quelle est votre méthode de travail ?

Le point de départ du film, c'est avant tout une discussion de production. Je suis assez impatient et n'aime pas trop réfléchir avant de réaliser un projet. *Steak*, j'en suis très content, mais son tournage a été un moment ennuyeux car beaucoup trop lent. Le scénario de *Rubber*

a été écrit il y a un an, en un mois. Tout est allé très vite. Ça ressemble un peu à ma manière de faire de la musique : quand je fais un morceau que j'estime bon, c'est un moment qui prend une heure grand maximum. Le film a été tourné en 14 jours, et finalement nous n'avons fait que tourner, en équipe réduite. En étant derrière cet appareil photo, j'ai retrouvé les sensations que j'avais quand je filmais à l'adolescence.

C'est la raison pour laquelle le film a été tourné avec un appareil photo numérique, pour retrouver un rapport plus direct à la fabrication ?

La caméra 35mm est un objet mort. Dès qu'on veut changer une optique, il faut appeler quelqu'un. Comme par magie, pendant que je préparais le film, un ami m'a parlé de cet appareil muni d'une fonction vidéo de très grande qualité. Comme l'appareil n'est pas cher, je l'ai acheté. J'ai immédiatement fait des essais en Corse, avec un pneu qui roule dans le coucher de soleil. Le résultat était étonnant.

Est-ce que votre expérience dans la musique vous a été utile ?

Bien sûr. Je profite de la technologie en musique depuis une quinzaine d'années. Auparavant je travaillais avec un matériel analogique qui est un peu ce que le 35mm est au cinéma : des machines fragiles, avec des règles strictes. L'apparition du numérique en musique a apporté une plus grande liberté et autonomie aux artistes. J'ai vécu la même chose sur *Rubber*.

Comment ont été fait les trucages ? Ils sont numériques ou mécaniques ?

Les trucages du pneu sont entièrement mécaniques. Le pneu est télécommandé. Mais il y a des plans où tout simplement il est manipulé à la main, bord cadre. Pour les animaux, on a fait exploser des baudruches avec de l'air comprimé, à l'ancienne. On a fait la même chose pour les humains, mais c'était moins convaincant, si bien qu'il a fallu les retoucher en postproduction numérique, mais en prenant soin de garder ces effets mécaniques. Avant le tournage, j'ai regardé beaucoup de films où des ●●●

ENTRETIEN AVEC QUENTIN DUPIEUX



têtes explosent, de Méliès à Cronenberg. J'ai constaté que quand ce genre de choses est trop bien fait, par exemple dans *Planet Terror*, avec ses effets spéciaux numériques assez renversants, c'est tellement bien fait que je n'y crois plus. Alors que ce vieil effet plan sur plan a toujours quelque chose de réel qui me plaît. Mais l'enjeu le plus important consistait à faire vivre ce pneu aux yeux du spectateur, chose qui se joue dans les 15 premières minutes.

Comment vous y êtes-vous pris ?

La gageure consistait à donner vie à l'objet le plus mort qui soit. J'adore *Wall-E*, mais c'est un robot qui a des yeux, une bouche. On est dans une dimension anthropomorphe. Moi, je voulais une expression brute. Mon pneu est un lointain cousin de Flat Eric en un sens. Ce sont les mêmes marionnettes, les mêmes codes, la même expression autiste. Mais c'est encore plus délicat puisque cette créature n'a pas de visage, pas de bras. Je ne voulais pas faire un pneu en images de synthèse. Pour moi c'était un contresens. Il fallait qu'on reste dans la matière, pas que ça ressemble à une publicité Michelin. En faisant la netteté sur les crampons par exemple, avec le reste dans le flou, on est vraiment dans la matière, ce qui n'a aucun intérêt en images de synthèse.

Il y a une belle idée de récit qui est d'assister à sa naissance, au fait qu'il découvre ses propres capacités. Cela contribue à la croyance du spectateur.

Oui, l'installation est cruciale. J'ai compris dès le début que, avant de raconter l'histoire proprement dite, il fallait prouver qu'il était vivant, le faire accepter au spectateur. Le danger, c'était qu'on pense sans arrêt aux artifices qui permettent de le faire bouger. Il y avait un langage à créer, qui a trait aux cadres, au découpage, à la mise en scène. Trouver le langage, c'est trouver une logique à suivre dans le découpage pour brouiller les pistes du spectateur. On est habitué à voir des trucages géniaux au cinéma. On ne peut pas se contenter d'une main hors-champ qui bouge le pneu. Les



gens ne sont pas idiots, ils sentiraient immédiatement l'artifice. Il fallait donc le montrer à plusieurs reprises évoluant tout seul dans le plan, aller vaguement à gauche et vaguement à droite, puis s'arrêter avant de redémarrer. C'est ainsi qu'on croit à son autonomie.

Il y a cette très belle scène de miroir aussi, qui lui donne une identité.

Donner une personnalité à ce pneu, des émotions, une mémoire était primordial. Au départ, cette scène du miroir était juste un moment où il découvrirait son aspect physique. Au montage, quand je suis arrivé à cette scène, l'idée qu'il se remémore son passé et remonte le fil de son existence s'est imposée comme une évidence.

D'autant que cette scène advient juste après la noyade, qui, avec d'autres, est ambiguë.

J'aime beaucoup cette ambiguïté. Peut-être qu'on ne le remarque pas mais il y a une seule personne qui voit le pneu vivant dans le film, c'est l'enfant. J'adore l'hypothèse que ce qu'on voit n'existe pas.

Justement, qu'est-ce qui vous intéressait dans cette mise en abyme avec les spectateurs ?

Je voulais créer une sorte de tourbillon. J'aime bien le côté aberrant d'un pneu agressif qui tue des gens et se déplace, mais il y a quelque chose qui, intellectuellement, n'est pas suffisant. J'ai essayé de mettre en place un petit théâtre de l'absurde

où ce qui est en train de se passer n'arrive pas réellement. J'adore cette sorte de confrontation avec le « non réel », questionner la réalité. La présence des spectateurs à l'intérieur du film va dans ce sens. Comme l'idée de ce film vient d'un enjeu de production et de mon envie de pirater les méthodes du cinéma, le film est aussi la métaphore de cela. Sinon je faisais un simple film de genre.

Néanmoins, on retrouve dans l'arrivée de ce pneu quelque chose qui existe typiquement dans le film de genre, tels *Le Blob* : un élément purement gratuit et pulsionnel, sans intention psychologique.

Effectivement. J'ai été beaucoup spectateur de ce type de films, mais je les regarde de moins en moins. Pour moi, la vraie série B est emprunte de naïveté, de sincérité. Les séries B d'aujourd'hui font semblant, sont souvent cyniques. Et j'ai peur qu'en faisant une simple série B, je tombe moi aussi dans ce travers. Ce n'est pas tant la mise en abyme qui m'intéressait que l'idée que les films sont généralement conçus pour un spectateur passif. Tout est clairement décrit, expliqué. C'est la raison pour laquelle on trouve les films de David Lynch si bizarres. Alors qu'en fait David Lynch a juste un esprit, il fait des films comme il l'entend. Personnellement, j'aime bien ne pas comprendre. Et cette idée que les spectateurs du film se retrouvent à regarder un truc qu'ils ne peuvent voir qu'en faisant des efforts colossaux m'amuse beaucoup. L'intégration de spectateurs dans le film m'a poussé à écrire cette scène où le flic explique aux autres que ce qu'ils croient vivre n'existe pas.

Les comédiens sont peu connus et certains sont incroyables, je pense à l'acteur sur la chaise roulante ou à Stephen Spinella, le personnage du flic.

Malgré l'absurdité du scénario, le vidé qui entoure le film, ils ont fait un travail remarquable. C'est la grande qualité aux Etats-Unis : avant d'avoir envie de filmer des grosses voitures américaines, la lumière de Los Angeles ou des paysages, il y a ces comédiens extraordinaires. On croit que n'importe quel barman ou chauffeur de taxi est capable d'être comédien là-bas, mais ils sont surtout très

ENTRETIEN AVEC QUENTIN DUPIEUX



travailleurs. Stephen Spinella, qui dit ce monologue au début du film, avait étudié plusieurs possibilités, avait répété seul devant sa glace.

Ce qui est beau, c'est que ni dans le texte, ni dans la manière de le jouer, il n'y a le moindre second degré. Tout le monde est extrêmement sérieux.

Globalement, tout le monde avait interprété le monologue du début de façon ironique. Je m'en suis aperçu notamment dans l'interprétation qu'en avaient les comédiens lors des castings. Stephen Spinella a trouvé ce truc qui est dur à formuler quand on sort de l'écriture, cette sorte d'humour à froid, clinique. C'est lui qui a trouvé ce ton qui fait qu'à aucun moment il ne dérape, ni ne nous laisse entendre que c'est une blague. Je n'aime pas beaucoup les comédiens qui sont convaincus qu'ils sont drôles.

On ne sait pas s'il faut rire ou être horrifié par les têtes qui explosent. Vous ne livrez jamais les clés de lecture du film. Utiliser les codes des films d'horreur et des comédies, puis en faire une sorte de magma, ça ne m'intéresse pas. Quand je fais un film j'essaie d'oublier ceux que j'ai vus, même si parfois, fatalement, ça ressort. Impossible de ne pas penser à *Scanners* de Cronenberg quand on filme des têtes qui explosent. C'est un des chocs de mon adolescence. Aujourd'hui quand je le revois, j'aime beaucoup les scènes avec les types qui se regardent en face à face, qui se crispent jusqu'à ce qu'il y en ait un qui explose. C'est quasiment des scènes pornos. Dans l'idéal, je ne veux pas avoir à me servir des autres films. Cela peut paraître prétentieux, mais en réalité c'est une posture plutôt humble. Je pars de zéro, je me vois comme un homme préhistorique qui invente des choses, même si forcément je ne peux ignorer mes références. Mais dès que je fabrique un plan, une scène, j'ai le sentiment de l'inventer.

Est-ce que vous vous posez la question de l'émotion ou pas du tout ?

Pour *Rubber*, les seules questions d'émotion, c'était d'arriver à se projeter dans l'esprit du pneu. C'est pour cela qu'il se regarde dans le miroir. Mais je ne me suis pas posé des questions d'émotion du côté humain. Un per-

sonnage qui s'énerve à l'écran, ça m'embarrasse.

Comment dirigez-vous les comédiens ? Vous leur donnez des intentions ?

Il y a des intentions qui sont plutôt de l'ordre de l'abstrait, qui vont dans le sens du film mais pas dans le sens de l'humain. Ce sont des personnages qui existent uniquement le temps du plan. Il n'y a pas du tout l'idée qu'ils existaient avant et après, dans le hors-champ. C'est cela qui donne ce climat un peu étrange. Quand on est un bon chef d'orchestre, on peut embarquer les gens à jouer quelque chose même si c'est dissonant. On leur fait dérégler leurs violons, sortir de ce qu'ils ont l'habitude de faire. Du coup tout le monde est content de jouer un morceau dissonant.

Pourquoi, à la fin, avez-vous ajouté une communauté à ce pneu d'origine ?

Quelques jours avant la fin du tournage, je n'avais pas encore de fin, juste la fusillade et la réincarnation, mais ce n'était pas suffisant. Comme je ne raconte pas l'accomplissement d'un personnage par rapport à une action donnée, trouver un moyen de finir ressemble à un casse-tête. Et parfois il ne faut pas forcément chercher la logique. Le meilleur film de Buñuel se termine par un plan sur une autruche. C'est formidable. L'idée, c'est qu'en se transformant en tricycle, il est devenu encore plus fort, c'est comme si on annonçait *Rubber 2*. Il fédère une armée, j'aime bien ça.

Buñuel a été une forte influence ?

Oui, beaucoup. J'ai énormément vu ses films. Mais j'adore aussi certains films de Blake Edwards comme *10* ou *S.O.B.* Ou encore le Blier des débuts, *Buffet Froid* notamment. De manière générale, j'aime beaucoup les artistes qui fonctionnent à partir d'une forme d'incons-

Propos recueillis par Jean-Sébastien Chauvin





ENTRETIEN AVEC GREGORY BERNARD ET JULIEN BERLAN, PRODUCTEURS

Quel a été le point de départ en terme de production ?

GB : Au départ, on s'est dit que pour être complètement libre, il fallait faire un film avec un petit budget et que ce soit la seule contrainte pour Quentin. Pourquoi attendre 3 ans pour faire un film ? Pour être libre, il ne faut pas dépendre d'un gros casting. Beaucoup d'acteurs ont très envie de travailler avec Quentin, mais cela nous aurait confronté à des problèmes d'agenda. On peut faire un film plus onéreux, mais ça demande du temps pour réunir l'argent, mettre un casting en place, et du coup ne plus rien laisser au hasard et amoindrir la liberté créatrice de l'artiste. Quentin est un artiste complet. Il fait tout : il écrit, cadre, réalise, fait le montage. C'est son œuvre, totalement. Comme il adore les États-Unis, on s'est dit que ce serait bien de faire le film là-bas, avec des acteurs américains.

JB : Quentin s'est parfaitement adapté à cette contrainte. L'idée était de toute façon de faire un film en un an. Il nous a donc livré le scénario assez rapidement. Aller vite, c'était son désir, dès le départ.

Est-il plus cher de faire des films aux États-Unis qu'en France ?

JB : Il se trouve que la conjoncture nous a été très favorable, puisque cette année le cinéma américain traverse une crise importante. Tourner aux États-Unis coûte donc moins cher, à condition d'entrer dans certaines cases définies par le système américain, qui a l'avantage d'avoir différentes règles adaptées aux différents types de productions. Si vous rentrez dans ce que le syndicat des acteurs appelle les «low budget agreements» notamment.

GB : On a eu de la chance en terme de timing. Ce film a quand même failli être annulé une vingtaine de fois ! C'est

parce qu'on avait une réelle envie de le faire que *Rubber* a vu le jour. Julien a lui-même prêté de l'argent. Il y avait une énergie, une totale confiance en Quentin qui nous ont portés de bout en bout. On croyait suffisamment dans le résultat final pour se permettre de prendre des risques.

Était-ce facile de trouver des financements après *Steak* ?

GB : *Steak* est un film culte, mais qui n'a pas du tout marché en salles. Aller voir Canal Plus avec un nouveau film de Quentin Dupieux n'était donc pas évident. Mais les gens de la chaîne ont très rapidement décidé d'investir un peu d'argent.

Comment convainc-t-on quelqu'un de produire un film dont le personnage principal est un pneu ? ●●●

ENTRETIEN AVEC GREGORY BERNARD ET JULIEN BERLAN, PRODUCTEURS

...

GB : Les gens de Canal Plus ont aimé le scénario, tout simplement. Ils nous ont fait confiance alors qu'ils ne savaient pas exactement à quoi allait ressembler le film, même si le résultat final est très proche du scénario. Ils ont fait un pari, comme nous, d'une façon un peu pirate. JB : Les américains aussi aimaient beaucoup le scénario. Quelques grosses pointures comme Matthew Modine étaient très intéressées. Le scénario les a fait rire, ils ont immédiatement accepté la dimension de comique absurde du projet. Il s'est passé la même chose quand nous avons présenté le projet à Arte et à Elle Driver, le vendeur international.

Comment avez vous rencontré Quentin Dupieux ?

GB : Je le connais depuis un moment déjà. J'adore *Non Film*. J'ai tanné Quentin pendant longtemps pour qu'il accepte que je le produise, car je crois énormément en son talent. En plus, c'est quelqu'un qui n'annonce jamais quelque chose qu'il ne va pas faire, ce qui instaure immédiatement un climat de confiance. Ce qu'il a fait aux Etats-Unis sur le tournage était époustoufflant. Très rapidement l'équipe a été soudée derrière lui. Tout s'est déroulé de manière harmonieuse. Il sait parfaitement s'adapter à tous les impondérables. Par exemple, il n'était pas satisfait des résultats de nuit, notamment sur une scène de feu. Il a donc décidé, très rapidement, de modifier le scénario pour ne tourner que des scènes de jour.

Vous avez travaillé en équipe réduite ?

JB : Il y a probablement eu plus de gens qu'on pourrait imaginer pour ce type de film. Au total, l'équipe compre-

nait une petite trentaine de personnes, ce qui est relativement peu au regard d'un tournage américain où, très rapidement, on atteint la centaine.

GB : Chacun était occupé à plusieurs tâches. Tout le monde a mis la main à la pâte.

Vous n'étiez pas inquiets à l'idée que Quentin Dupieux réa-



appareil. Il a tout de suite été très à l'aise avec ça. Il a d'ailleurs ses petits secrets d'utilisation.

JB : Néanmoins, nous avons pris pas mal de risques. Nous n'étions pas certains, en disant oui au projet, que tout le monde nous suive. Nous avons dû avancer de l'argent pour les repérages et le casting sans savoir si le film serait financé, ce que généralement il vaut mieux ne pas faire, ce qui n'est en tout cas pas recommandé quand on est un jeune producteur indépendant.

GB : Et de toute façon, le coût d'une annulation sur un projet pareil est énorme par rapport aux risques encourus. En pariant sur le film, nous étions certains d'avoir quelque chose à présenter, même inabouti, y compris si personne n'était venu se greffer sur le projet. C'est tout de même plus gratifiant et il faut considérer ça comme une aventure. Aujourd'hui on peut considérer que le pari est gagné, tant d'un point de vue esthétique qu'économique.

Est-il facile de trouver de l'argent pour un budget bien en dessous de la moyenne ?

GB : C'est plus facile mais c'est plus long. *Rubber* n'est pas un film facile. Faire le film avec un budget de 5 millions d'euros aurait entraîné les gens dans quelque d'un peu aléatoire. Le film, tel quel, a sa propre logique économique.

JB : Avec comme point de départ l'idée de faire ...

...

**ENTRETIEN AVEC
GREGORY BERNARD
ET JULIEN BERLAN,
PRODUCTEURS**



un film en un an, il fallait de toute façon que le budget reste très faible.

GB : De plus l'objectif principal c'est d'être libre. Plus ça coûte cher, moins on est libre. Ce qui est normal, car les gens qui investissent beaucoup vous demandent de rendre des comptes. Avec un budget réduit, les financeurs sont beaucoup plus aventureux. L'autre avantage, c'est que la façon dont on tourne dans cette économie restreinte fait qu'on n'a jamais le temps de s'ennuyer. Chaque changement de cadre ne nécessite pas trois heures d'attente. Quentin identifie le cadre qu'il veut et en 5 minutes les choses sont prêtes.

Y'a-t-il eu des moments d'angoisse tout de même ?

GB : Oui. La veille du tournage, nous nous sommes rendus compte que le pneu ne marchait pas. Il a fallu redéfinir le plan de tournage et en quelques jours nous avons réussi à reconstruire un pneu télécommandé avec un Géo Trouvetout local ! Finalement on a eu mieux que ce qu'on espérait. Nous avons tout fait avec l'intelligence de Quentin et la volonté tenace d'un patron d'effets spéciaux local.

Vous tenez finalement le même discours sur les vertus du caractère artisanal du film que Quentin Dupieux, tant d'un point de vue artistique qu'économique.

GB : Personnellement, ce sont des conditions de travail que j'aime beaucoup. Et je ne vais pas me plaindre qu'il dépense peu d'argent ! Il a d'ailleurs tellement aimé cette manière de faire avec cet appareil photo qu'il va avoir du mal à revenir en arrière.

JB : D'autant que le résultat, une fois kinescopé en 35mm, est magnifique. C'est d'une telle simplicité d'utilisation que tout est rendu à l'artiste.

GB : Continuer à faire des films produits aux alentours de 1 million d'euros, avec un temps d'attente considérablement réduit entre la première étincelle et l'objet fini, ce sont des conditions idéales. Ça nous oblige à être libres,

et ça incite les partenaires à suivre le mouvement. Ce qu'on ne peut pas faire avec un gros budget. C'est magnifique d'avoir ce rapport-là avec les partenaires. On peut se permettre de lancer une machine en espérant que d'autres viendront s'accrocher à cette machine.

Tout ça aurait-il été possible il y a quelques années ?

JB : Sans doute, mais pas avec cette extraordinaire qualité d'image. La révolution tient aussi au fait qu'on se rapproche de plus en plus du 35 mm. Cela dit, de telles conditions de production supposent tout un tas de concessions de la part du réalisateur. Pas de chef opérateur par exemple. Tout le monde n'est pas forcément capable de faire comme Quentin, s'occuper du scénario, de la photo, de la musique, etc....

GB : C'est tout l'intérêt de la démarche. Quentin perdra peut-être un certain nombre de personnes en cours de route, puisqu'il n'est jamais démonstratif, n'explique pas forcément ce qu'il faut ressentir à tel moment en ajoutant une petite musique indiquant s'il faut rire ou avoir peur. Il défend une vision à la fois maîtrisée et instinctive, totalement libre, dans laquelle il donne une grande liberté aux spectateurs. Nous ne ferons probablement pas l'unanimité. On ne sait pas comment le public et la profession vont réagir. C'est en cela que nous sommes un peu des guérillers.

Propos recueillis par Jean-Sébastien Chauvin



FICHE TECHNIQUE

SCENARIO, IMAGE et MONTAGE
INGENIEUR DU SON
MONTAGE SON
MIXAGE
COSTUMES
MAQUILLAGE
DECORS

CONSEILLER ARTISTIQUE

EFFETS SPECIAUX
PROPULSION DU PNEU
PROPULSION DU TRICYCLE
MARIONNETTISTE DU PNEU
EFFETS MECANIQUES

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
SUPERVISEUR
DIRECTEURS DE PRODUCTION

PRODUCTEURS

MUSIQUE

FICHE ARTISTIQUE

LIEUTENANT CHAD
SHEILA
LE COMPTABLE
L'HOMME EN CHAISE ROULANTE
CINÉPHILE ETHAN
CINÉPHILE CHARLEY
LE PÈRE
LE FILS

...et ROBERT

BANDE ORIGINALE DU FILM
COMPOSÉE PAR **GASPARD AUGÉ ET MR OIZO**
DISPONIBLE SUR **ED BANGER RECORDS / BECAUSE MUSIC**



QUENTIN DUPIEUX
ZSOLT MAGYAR
VALÉRIE DELOOF
STÉPHANE DE ROCQUIGNY
JAMIE BRESNAN
AKIKO MATSUMOTO
PASCALE INGRAND
NATHAN AMONDSON
ZACH BANGMA

TOM TALMON,
ZACH BANGMA
VALEK X. SYKES
MARCO CASTILLA
MILAN JANCIC

JOSEF LIECK
KEVOS VAN DER MEIREN
JULIEN BERLAN
KEVOS VAN DER MEIREN
GRÉGORY BERNARD
JULIEN BERLAN
GASPARD AUGÉ, MR. OIZO

STEPHEN SPINELLA
ROXANE MESQUIDA
JACK PLOTNICK
WINGS HAUSER
ETHAN COHN
CHARLEY KOONTZ
DANIEL QUINN
DEVIN BROCHU

une production **REALITISM FILMS**
en association avec **ELLE DRIVER / ARTE France CINEMA / 1.85 FILMS / SINNDIKA DOKOLO / BACKUP FILMS**
avec la participation de **CANAL + / ARTE France**
en collaboration avec **ORANGE SKY**



Realism
FILMS

UFO
DISTRIBUTION

www.rubberfilm.com