

A large, semi-transparent biohazard symbol is centered in the background. The text 'DON'T GROW UP' is superimposed over it.

DON'T GROW UP

DOSSIER DE PRESSE



Noodles Production & Capture The Flag Films

en coproduction avec
Arcadia Motion Pictures, Inti Entertainment et Orange Studio



Sélection officielle

présentent

DON'T GROW UP

Un film de Thierry Poiraud

Scénario de Marie Garel Weiss

Directeur de la photographie : Matias Boucard

Sortie cinéma 16 décembre 2015 - Sortie VOD 1er avril 2016

Durée : 1h21

Editeur : CONDOR ENTERTAINMENT
11 rue de Rome - 75008 Paris
Tél. : 01 55 94 91 70
contact@condor-entertainment.com

www.condor-entertainment.com

Relations médias : MIAM
Blanche Aurore DUAULT & Nathalie iUND
Tél. : 01 55 50 22 22
ba.duault@miamcom.com - n.iund@miamcom.com



Sur une île isolée au large de l'Écosse, six adolescents se réveillent seuls dans leur pensionnat : surveillants et professeurs ont mystérieusement disparu. D'abord ravis d'être libérés de toutes contraintes, ils finissent par prendre la route, en quête de réponses.

Devant eux se dessine progressivement l'apocalypse : infectés par un virus inconnu, les habitants se sont transformés en prédateurs sanguinaires. Désormais, pour survivre, le groupe doit trouver un moyen de quitter l'île. Mais lorsqu'ils découvrent que seuls les plus de 18 ans sont touchés, il est déjà trop tard. La contagion a gagné leurs rangs.



DON'T GROW UP en projections publiques dans toute la France !

**Condor Entertainment organise une tournée de projections publiques événementielles, en présence de Thierry Poiraud.
Une occasion pour le public de profiter du film sur grand écran et de rencontrer le réalisateur :**

**17 mars 2016
Paris**

**19 mars 2016
Alès - Festival Itinérances**

**27 mars 2016
Lyon - Festival Hallucinations Collectives**

**24 avril 2016
Toulouse**

Et prochainement : Lille, Strasbourg...



Grandir c'est mourir

DON'T GROW UP est une relecture fantastique du thème de Peter Pan. Des adolescents déjà abandonnés par leurs familles et privés d'une vie "normale" sont obligés de quitter leur foyer pour survivre à des adultes devenus déments. Chaque pas en avant est un renoncement à l'enfance et les expose à la folie de la maladie.

Quand commence l'âge adulte ? Quand finit l'enfance ?

DON'T GROW UP est un "survival" hyper réaliste qui joue avec les codes de nos terreurs enfantines : l'action se déroule sur une île glaciale, presque irréelle. Les adultes atteints de pulsions meurtrières sont les ogres dévorateurs d'enfance. Les adolescents sont les orphelins sans repères, perdus dans une nature hostile où ceux dont ils cherchent la protection les attaquent. Leur seul salut est un bateau pour le continent, symbole d'un monde meilleur et rêvé.

DON'T GROW UP est un film fantastique sur l'adolescence, le vertige de ce moment entre renoncement à l'enfance et refus de grandir. C'est une fable moderne et brutale dans laquelle les adultes n'ont plus rien à transmettre qu'un monde effrayant. La forme du road movie illustre le chemin initiatique des enfants vers la décision de grandir, ou pas. C'est un éveil accéléré vers la maturité, l'amour, la sexualité, les responsabilités puis la mort.

Le film commence sur la légèreté et l'insouciance de l'enfance et bascule vers l'horreur d'une fin du monde qui résonne avec les grandes peurs actuelles de notre société. Elle nous renvoie à nos propres défaillances, en tant que parents, en tant qu'enfants.





Comme vos précédents films, DON'T GROW UP s'inscrit dans l'univers du fantastique. D'où vous vient cette prédilection pour ce genre ? Comment réalise-t-on un film de genre en France aujourd'hui ?

J'ai été nourri par beaucoup de films fantastiques ou d'anticipation dans ma jeunesse au début des années 80. Ils n'étaient d'ailleurs pas considérés comme des films de genre à l'époque, mais comme des films de cinéma tout court.

La série B a gagné ses lettres de noblesse avec des réalisateurs qui ont transcendé le genre comme Kubrick, Lynch, Cronenberg, Ridley Scott. J'ai aussi consommé des films plus "fun" et toujours créatifs, des *Gremlins* de Joe Dante aux films expérimentaux en tout genre.

Le fantastique, plus encore que l'horreur, permet de développer des thématiques fortes et personnelles tout en restant très visuel. Je viens de l'univers des arts et de l'animation, qui est un genre en soi et qui permet de raconter des histoires de façon plus graphique et sensorielle. Je cherche plus que tout à créer des ambiances à la fois crédibles et irréelles, et à projeter mes personnages dans ces univers singuliers. En cela, le fantastique est un terrain de jeu idéal et sans limites.

Il n'est pas si compliqué de faire un film d'horreur à petit budget en France, mais il est difficile de faire un film fantastique qui touche un public plus large comme *L'Orphelinat* ou *Le Labyrinthe de Pan* en Espagne, ou *Morse* en Suède.

Il y a beaucoup de concessions à faire, une cible à atteindre, donc un conditionnement de départ, des budgets très réduits, c'est un petit combat. Il ne faut pas baisser les bras. On se retrouve avec des moyens très limités qui amputent le projet de départ mais c'est faisable, la preuve !

Quelles sont vos principales influences pour DON'T GROW UP ?

Elles sont assez variées. Je dirais en premier *La Nuit du chasseur*, *Stand by me*, *Morse*, *Kids*, *28 Jours plus tard* mais aussi *Badlands*. Ce sont de grands films sur la fin de l'enfance pour certains.

Après, cela va des films d'animations de Miyazaki à *Akira*, de David Fincher à Tim Burton ou les frères Coen en passant par des séries télé en tout genre. Je n'ai pas beaucoup de filtres ni de hiérarchie dans la qualité de mes références, elles sont pour la plupart visuelles ou sonores, en tout cas sensorielles. La première idée avec Marie Garel Weiss, la scénariste, était de faire un thriller sur les ados, du point de vue

des ados et sans adulte. L'idée de l'infection est venue par la suite et nous a permis de justifier et de développer les conflits liés à la problématique de cet âge dont la violence se juxtapose aisément avec l'horreur et le fantastique.

Vous avez choisi de tourner le film en anglais, pourquoi ?

Tout d'abord pour justifier et crédibiliser le contexte de l'île. Ensuite, parce que j'avais envie de toucher un public plus large et international. On avait envisagé de tourner en langue française, mais pour être très honnête, nous n'avons pas eu vraiment le choix.

Dans DON'T GROW UP, les adultes sont des prédateurs. Selon vous, quand devient-on adulte ?

La définition qui nous a inspirée est celle défendue par certains psychanalystes mais tout est question de point de vue. En simplifié, le narcissisme est un trait de l'enfance. A partir du moment où l'on s'oublie pour se tourner vers l'autre, on devient responsable et donc adulte. L'adulte est capable de s'occuper d'une personne extérieure à ses propres problématiques, à ce moment-là il acquiert une conscience plus ouverte au monde. Cela peut aussi passer par l'amour, le fait de devenir parent. Si vous regardez le film dans cette logique, il prend un sens, mais on l'a écrit pour que la question reste ouverte, c'est plus passionnant, et stimule le débat... Ça reste une des grandes interrogations de la vie !

Ce qui nous a intéressés le plus c'est la symbolique de la personne prise entre deux âges. Dans un premier temps, les ados sont chassés par les adultes car perçus comme des enfants et par la suite ils sont chassés par les enfants qui les voient comme des adultes. La place qu'on occupe, le sentiment d'exclusion lié à l'adolescence - et renforcé chez ces ados qui n'ont pas de parents, ont été primordiaux.

Les enfants étant les victimes dans le film, vous étiez-vous donné des limites quant à ce que vous pouviez leur infliger et infliger aux spectateurs par la même occasion ?

Oui et non. La scène assez dure de la petite fille était nécessaire pour faire comprendre en quelques plans l'horreur de la situation et la détresse de l'adulte qui ne contrôle plus ses émotions et sa force. Le budget étant réduit,



on devait trouver une scène forte qui symbolise le mal qui se répand. Pour la suite, je l'ai déjà dit, le fantastique me passionne plus que l'horreur, donc je ne me suis presque rien interdit. Je ne vous cache pas que j'ai pris un plaisir coupable à tourner ce film. Il y avait plus de péripéties dans le scénario, plus de destins croisés, plus d'actions et de conflits, mais nous avons dû faire des choix car nous tournions en peu de temps.

Le film est principalement interprété par des adolescents. Comment les avez-vous choisis ?

On a cherché un peu partout de jeunes acteurs professionnels ou non professionnels, notamment en Angleterre et en Espagne.

On a cherché dans les écoles, dans des quartiers de Londres plus ou moins chauds, des écoles de théâtre... Certains ont fait des vidéos où ils se filmaient dans leur chambre. Ils nous présentaient leur univers, leurs potes, leurs maisons, c'était très drôle et intéressant. La directrice de casting a fait appel à toutes ses sources, acteurs, amis... On a aussi fait un peu de casting sauvage, ça a été un long processus.

A cause de l'éloignement, j'ai dû faire pas mal de rencontres sur Skype au départ,

c'était amusant car certains accents du nord de Londres sont assez durs à saisir et cela a créé pas mal de quiproquos entre nous !

J'avoue avoir été séduit par les jeunes Anglais qui, malgré leur peu d'expérience, sont super professionnels et bosseurs.

L'histoire se déroule sur une île. Où avez-vous tourné et pourquoi ?

Au départ le film devait se dérouler et être tourné au Canada, dans la neige. Mon producteur m'a annoncé un jour qu'on ne pouvait plus tourner là-bas mais aux Canaries. Les palmiers et les petits ânes remplaceraient la neige et les ours ! Je me suis tout d'abord effondré, puis j'ai reconstruit petit à petit une image fantasmée du Canada aux Canaries. Il n'y a vraiment que les trois premières scènes qui y ressemblent... Ca a été un énorme travail de repérage et de cadrage pour transformer les paysages et la culture espagnole en une ambiance nord-américaine ou en un pays presque imaginaire, sans repère connu.

Quelle était votre intention quant à la direction photo du film ?

Je cherchais à créer une ambiance de fable moderne et contemporaine, une simplicité poétique. On place les ados dans des décors hors échelle, dans des forêts embrumées





presqu'irréelles. J'ai montré beaucoup de photos à Matias Boucard, le chef opérateur, notamment celles de Todd Hido, dont les couleurs et les ambiances nous ont beaucoup influencés. L'idée était de dépouiller le cadre au fur et à mesure que nos ados avancent dans l'histoire et grandissent. De partir d'un réalisme social et de faire évoluer l'image vers une esthétique plus expressionniste.

Vous avez eu plusieurs expériences dans le monde de la publicité et du clip. Cela a-t-il influencé votre façon d'aborder le cinéma ?

Cela m'a formé techniquement, mais ce qui est le plus difficile c'est de raconter une histoire sur la longueur et d'exprimer ce que vous avez au fond de vous. La pub ne vous y prépare absolument pas. C'est un exercice de style très technique et passionnant mais plus formateur sur la forme que sur le fond.

Aux Beaux-arts, je me souviens avoir été désarçonné par les cours. Les professeurs disaient que la solitude et les doutes nous poussaient à trouver des choses à dire plus personnelles mais cela ne s'enseigne pas. Le plus difficile c'est de trouver ce que l'on a envie de raconter, que ce soit de façon simpliste, amusante, ou plus intellectuelle. En revanche, la publicité m'a permis de savoir tourner très très vite... Et de créer des ambiances fortes avec peu de plans.

Sur DON'T GROW UP, après la sortie salles de décembre dernier, c'est la Vidéo à la Demande qui va opérer la rencontre avec un large public. C'est une véritable opportunité. Que pensez-vous de cette évolution ?

Je suis heureux que tout le monde puisse avoir accès à mon film via les plateformes, c'est tout l'intérêt de ce type de distribution, même si j'ai tourné avant tout pour le cinéma, en cinémascope dans de grands paysages. Je n'ai rien contre, au contraire. L'ironie, c'est de voir qu'aujourd'hui le cinéma grand public s'approprie le phénomène des séries, en multipliant les suites d'une même histoire. A l'inverse, les séries courent après des histoires uniques, comme *True Detective*, et font appel à des acteurs de cinéma. C'est amusant d'observer ces similitudes cinéma/télévision.

La Vidéo à la Demande est une nouvelle forme de consommation et finalement le marketing qui l'entoure reste le même que celui de la sortie salles.

Quels sont vos projets ?

Je tourne au printemps une série fantastico-policrière pour la télévision. Je développe aussi une série adaptée de *Don't Grow Up*, un thriller anglais écrit par Audrey Fouché et un joli projet fantastique avec Marie Garel Weiss, un peu plus adulte, dans la lignée du *Fils de l'homme*. Je finis également l'écriture d'une comédie dramatique loufoque, *Toxic*.

DIRIGER DE JEUNES ACTEURS, par Thierry Poiraud

Le plus dur était de trouver des acteurs capables de porter la maturité et la dureté que demandaient les rôles de ces adolescents élevés dans des foyers. Après, la complexité a été d'accorder la musique de chacun. Certains n'avaient pratiquement jamais tourné, comme Madeleine Kelly qui n'avait que 14 ans lors du tournage, alors que d'autres étaient déjà plus vieux, plus aguerris.

Les ados étaient tous différents. Certains sont arrivés avec des références assez caricaturales de leurs personnages, d'autres étaient totalement naturels et instinctifs. J'ai avant tout choisi des personnalités qui m'ont charmé et amusé. Par la suite avec Marie Garel Weiss, on les a réunis durant 10 jours pour des lectures, des débats très intéressants. On parlait de tout et de rien, de leur vie, de leurs goûts, de leurs problèmes. On les a interviewés, filmés et fait parler d'eux-mêmes. On retrouve ces scènes dans le film mais elles n'étaient pas filmées dans ce but au départ. Ces lectures étaient ponctuées de jeux de plage, de soirées, de vie en commun où on les observait, on les scrutait. Je les ai même obligés à dormir dans un foyer le premier soir.

Puis Marie a réécrit les personnages en fonction de leurs personnalités, c'était passionnant et stimulant. Ils se sentaient impliqués dans le processus de création et moi je me sentais comme Tod Browning entouré de ses freaks, totalement lié à eux. Ils formaient une véritable bande et la réalité se confrontait à la fiction, certains se sont rapprochés, d'autres étaient plus dans leur coin et je m'en suis servi.

Au final, plus que la performance individuelle, je voulais l'homogénéité du groupe et le travail off caméra a guidé mes choix.



LISTE ARTISTIQUE

Bastian	Fergus Riordan
Pearl	Madeleine Kelly
Liam	McKell David
Shawn	Darren Evans
May	Natifa Mai
Thomas	Diego Méndez

REALISATION

Thierry Poiraud

--

Filmographie

2004 - ATOMIK CIRCUS, LE RETOUR DE JAMES BATAILLE, coréalisé avec Didier Poiraud

2014 - GOAL OF THE DEAD, 2e mi-temps

2016 - DON'T GROW UP

