

**SOFILM ET CAPRICCI**  
PRÉSENTENT

4

# HISTOIRES FANTASTIQUES

**CHOSE MENTALE**  
de WILLIAM LABOURY

**AURORE**  
de MAEL LE MÉE

**ACIDE**  
de JUST PHILIPPOT

**LIVRAISON**  
de STEEVE CALVO



SOFILM ET CAPRICCI PRÉSENTENT

# 4 HISTOIRES FANTASTIQUES

DANS LE CADRE DE LA COLLECTION SOFILM / CANAL+ ÉCRIRE POUR LE CINÉMA FANTASTIQUE

FRANCE / 2017 / DCP / 82'

**SORTIE LE 7 FÉVRIER 2018**

**DISTRIBUTION**  
**CAPRICCI FILMS**

103 rue Sainte-Catherine  
33000 Bordeaux  
contact@capricci.fr

**PROGRAMMATION**  
**LES BOOKMAKERS**

23 rue des Jeûneurs  
75002 Paris  
contact@les-bookmakers.com

**PRESSE**

**SARAH CAGNEAUX**  
07.70.46.54.72  
sarah.cagneaux@ftlcommunication.fr

**SYNOPSIS**

**Une transhumance de zombies dans un monde apocalyptique,  
une adolescente mutante capable de remodeler son corps,  
un nuage acide qui dévaste tout sur son passage, une jeune  
fille électrosensible qui voyage hors de son corps...**

4 histoires fantastiques de la collection SOFILM DE GENRE.





## POUR UN RENOUVEAU DU CINÉMA DE GENRE EN FRANCE

Au sein de son laboratoire consacré au cinéma de genre, le magazine SOFILM, en partenariat avec le CNC, la chaîne Canal+, la SACEM et plusieurs collectivités, encourage l'écriture et la production de courts métrages et de longs métrages de genre (fantastique, SF, thriller, polar, comédie musicale...)

Ces résidences ont pour but de favoriser des modes d'écriture innovants en laissant davantage de place aux expériences d'écriture collective, à la littérature et à la musique. Elles permettent également d'associer très tôt dans l'élaboration des projets les principaux acteurs de la fabrication des films tels que les grands studios d'effets spéciaux français.

En association avec les Programmes Courts et Créations de Canal+ / Pascale Faure, Brigitte Pardo

Avec le soutien du CNC, Canal+, la SACEM, Ciclic-Région Centre-Val de Loire, la Région Nouvelle-Aquitaine et le Département du Lot-et-Garonne.

**Sofilm**  
DE GENRE

**CANAL+**

**CNC**

*sacem*

**Région**  
Nouvelle-  
Aquitaine

**ciclic**  
LOT ET GARONNE • NIOUX • LOT • LOT ET GARONNE • LOT ET GARONNE

**Centre-**  
Val de Loire  
www.regioncentre-valdeloire.fr

**LOT-ET-GARONNE**  
Le Département

**CINE +**









# CHOSE MENTALE

Un film de WILLIAM LABOURY

avec

Sophie Breyer, Constantin Vidal, Malivai Yakou

21 MINUTES — 2.35 — 5.1.

## Synopsis

Depuis qu'elle est électrosensible, Ema vit coupée du monde, recluse chez elle à l'abri des ondes.

Son seul lien avec l'extérieur est mental :

Ema est capable de voyager hors de son corps par la seule force de son esprit. Jusqu'au jour où deux garçons entrent par effraction chez elle pour cambrioler la maison.



William Laboury est issu de la formation montage de la Fémis. Il se fait connaître en tant que réalisateur grâce aux courts métrages *Fais le mort* et *Hotaru*, sélectionnés dans de nombreux festivals. William est également chef monteur, graphiste et trqueur VFX..



## Fiche technique

SCÉNARIO	SON	DIRECTRICE DE PRODUCTION
William Laboury, Anne Brouillet	Maxime Berland	Louise Hentgen
librement adapté de <i>La Vie posthume</i> d'Edward Markham de Pierre Cendors	DÉCORS	PRODUCTEURS
	Cécile Paysant	Claire Bonnefoy, Thierry Lounas
IMAGE	MAQUILLAGE-COIFFURE	
Raphaël Vandenbussche	Marilyne Scarselli	
	MIXAGE ET MUSIQUE ORIGINALE	
	Maxence Dussère	

Une production Bobi Lux, Capricci et Canal+

Avec le soutien du CNC, de Ciné+,  
de la Sacem, de la Région Nouvelle-Aquitaine  
et du Conseil départemental de Lot-et-Garonne.







## entretien avec WILLIAM LABOURY

### Au départ, il y a une nouvelle fantastique...

Oui. Il y a eu une résidence d'écrivains qui devaient écrire 5 nouvelles fantastiques pour le cinéma. Capricci m'a appelé pour me proposer d'adapter l'une d'entre elles. Mon choix s'est porté sur *La Vie posthume d'Edward Markham* de Pierre Cendors, qui évoquait la technique ésotérique du *remote viewing*, testée dans le champ militaire pendant la Guerre Froide. C'est une technique qui permet de sortir mentalement de son corps pour espionner des lieux lointains. Je suis parti de cette idée, mais comme la nouvelle était difficilement adaptable, j'ai pris une autre direction. Après plusieurs recherches, j'ai fini par me centrer sur un dérivé du *remote viewing*: le voyage astral. C'est une méthode de relaxation qui permet de sortir de son corps par la pensée.

### Quels ont été les défis pour rendre crédible et concrète l'expérience « mentale » d'Ema ?

Je voulais utiliser le *steadicam* sur chaque plan pour imprégner le film d'une instabilité. La caméra n'a jamais de point d'ancrage, elle est comme un regard mental et flottant. Un peu comme la caméra dans les jeux FPS type *Counter Strike*, qui, une fois qu'on est mort, permet de se balader en flottant, en passant à travers les murs. J'ai écrit le film en pensant constamment à la réalité virtuelle. Je voulais l'aborder sans utiliser sa technologie, car les enjeux de la VR sont en fait très anciens. Après tout la VR est un moyen de sortir de son corps, de s'immerger dans un corps virtuel, pour faire l'expérience d'un autre lieu. C'est le cinéma, mais avec un corps. Les concepteurs de jeux vidéo en VR ont créé le concept du *Swayze Effect*, en référence au personnage incarné par Patrick Swayze dans *Ghost* (Jerry Zucker, 1990): il s'agit du malaise qu'on ressent en VR quand on réalise qu'on n'est pas vraiment là, dans le jeu, alors que tout notre corps en est persuadé. C'est ce parallèle entre le joueur et le fantôme qui m'a guidé dans l'écriture. Quand

Ema réalise qu'elle est en voyage mental alors qu'elle l'avait oublié, j'ai cherché à retranscrire la sensation effrayante d'être immergé avec un casque de VR et d'entendre soudain des pas se rapprocher dans la vraie vie, hors du jeu.

### Quelle direction artistique avez-vous suivie pour élaborer les univers esthétiques du film ?

Avec Cécile Paysant, la chef décoratrice, nous avons conçu l'intérieur comme un univers froid, trop grand et trop vide. Ema comble ce vide avec des objets censés la protéger des ondes, comme les lampes de sel et les orgonites, ces petites pyramides remplies de métaux. Mes recherches sur l'électrosensibilité m'ont plongé dans une esthétique médicale mêlée de *new age* et imbibée de conspirationnisme. L'extérieur, lui, est mental, il est la forêt idéale d'Ema. Celle qu'elle fantasme à partir des images en relief de sa visionneuse stéréoscopique. Alors que la maison est filmée en plans larges, la forêt n'est que détails et matières en gros plans. Elle lui apparaît par fragments, par bouts de sensations.

### Comment avez-vous conçu la musique du film ?

Je collabore depuis plusieurs films avec Maxence Dussère, compositeur, mixeur et sound designer. Le plus grand défi était de donner à ressentir les ondes électromagnétiques. Maxence a fabriqué un détecteur d'ondes: il a enregistré le son des ondes de dizaines d'appareils pour créer une sonothèque qui nous a servi de base. Maxence a aussi composé des morceaux spécialement pour Sophie Breyer, la comédienne principale: des sons désagréables, presque insoutenables, qu'elle avait dans ses écouteurs sur le tournage pour retrouver les sensations d'une personne électrosensible.





# LIVRAISON

Un film de STEEVE CALVO

avec

Didier Bourguignon, Anne Canovas, Antonin Congiu

23 MINUTES — 1.85 — 5.1.

## Synopsis

Dans un monde ravagé, un éleveur aux abois part sur les routes pour livrer un convoi très particulier : un bétail de zombies. À l'issue d'une transhumance éprouvante, sa livraison sera remise en question lorsqu'il découvre une part d'humanité inattendue chez l'une de ses créatures.



Diplômé des Beaux-Arts, Steeve Calvo est aujourd'hui chef-opérateur de documentaire mais également scénariste et réalisateur de fiction courte. Avec *Livraison*, son deuxième court métrage, il poursuit son travail mené autour d'une figure légendaire du cinéma de genre : le mort-vivant.



## Fiche technique

**SCÉNARIO**  
Jean-Étienne Martin,  
Steeve Calvo

**IMAGE**  
Maurizio Tiella

**SON**  
Lionel Dousset

**COSTUMES**  
Agnès Giudicelli

**DÉCORS**  
Alexandre Marcault

**MAQUILLAGE-COIFFURE**  
Marilyne Scarselli

**MAQUILLAGE SFX**  
Jacques-Olivier Molon

**MONTAGE**  
Audrey Bauduin

**MIXAGE**  
Karen Blum

**ÉTALONNAGE**  
Julien Climent

**STUDIO VFX**  
Planète Rouge

**MUSIQUE ORIGINALE**  
Amaury Chabauty

**DIRECTEUR DE PRODUCTION**  
Jean-Paul Noguès

**PRODUCTEURS**  
Amiel Tenenbaum,  
Simon Pénochet,  
Martin Zarka

Une production Blast Production et Canal+

Avec le soutien du CNC – COSIP et aide aux nouvelles technologies en production, de la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur

En partenariat avec le CNC, Ciné+, la PROCIREP, l'ANGO A et la Sacem







## entretien avec STEEVE CALVO

### Quels étaient les défis à relever pour réaliser un film de zombiessous forme de court métrage ?

Le principal enjeu était de rendre crédible le troupeau de zombies, qui sont à l'écran pendant tout le film. D'abord, j'ai voulu des acteurs confirmés, pas des figurants, ce qui se voit dans la manière dont ils se sont chacun appropriés leur monstre. Puis, j'ai choisi un décor, la Camargue, qui m'offrait l'univers désolé d'un monde disparu, d'une apocalypse. Pas besoin d'effets spéciaux, juste un horizon, plat et dépourvu de vie. Et pour le personnage principal, j'ai pris un acteur au visage buriné.

### Votre représentation du zombie s'éloigne de celle du cinéma d'horreur qui le traite comme une entité malfaisante qu'il faut détruire.

En Haïti, on raconte qu'on peut croiser des zombies errants sur le bord de la route. Ces victimes de sorcellerie marchent tant bien que mal, abandonnés à leur triste sort et redécouvrant à chaque pas le monde qui les entoure avec des yeux d'enfant et dépourvus d'agressivité. Dans *Livraison*, je souhaitais opposer cette vision inoffensive du mort-vivant à celle proposée par le cinéma de genre contemporain où il est souvent représenté comme un prédateur véloce et menaçant. Il reste ce monstre cannibale, dépourvu de langage, de raison et de conscience mais ici, c'est surtout un personnage passif à l'instinct grégaire qui inspire plutôt de la pitié que de la peur. L'objectif est que le spectateur porte un regard tendre sur leur côté pataud et leurs souffrances.

### Vous accordez beaucoup d'importance à filmer la marche lente, bancale et ininterrompue des zombies. Pourquoi avoir concentré le récit sur la transhumance ?

Je voulais filmer une marche funèbre : contempler un zombie, c'est-à-dire la mort en marche, et ressentir de l'empathie pour le mort-vivant. Un de mes films de référence est *Gerry* de Gus Van Sant. Je rêve de faire un film où il n'y a plus que des zombies, qui apprendraient à reconstruire une communauté... Dans l'usine qu'on aperçoit à la fin du film, j' imagine que les zombies sont placés sur un tapis roulant gigantesque qui fait office d'une immense dynamo. J'aime beaucoup l'idée de la marche d'un mort générant de l'électricité pour les vivants.

### Pour quels besoins avez-vous eu recours aux effets spéciaux en post-production ?

Les têtes qui explosent, les antennes électriques au tout début du film et l'intégration de l'usine dans le paysage. Voilà pour le plus gros. Après, il y a eu plein de petits détails à corriger : de nombreux défauts de maquillage, effacer des oiseaux dans le ciel, fabriquer un trou dans la toiture de la maison, retirer de la végétation.

### Quelle était la direction choisie pour composer la musique ?

On a pensé à *Dead Man*, à *There will be blood*. Je souhaitais que la musique évoque la lenteur lancinante d'une marche qui avance difficilement, ponctuée par une guitare électrique au son déchirant.



# AURORE

Un film écrit et réalisé par MAEL LE MÉE

avec

Manon Valentin, Lorenzo Lefebvre, Fiorella Campanella,  
Nathan Bensoussan

18 MINUTES — 1.85 — 5.1.

## Synopsis

Aurore a 16 ans et découvre son corps avec ses amis. Elle réalise ainsi qu'elle peut modeler la chair selon son désir. Sa chair et celle des autres.



Après des études de cinéma à l'université, Mael Le Mée devient scénariste de dessins animés pour la télévision. Perpendiculairement, il développe une pratique artistique transdisciplinaire, entre performances, installations, arts numériques, théâtre, littérature et audiovisuel.

Ses travaux ont été présentés par des institutions telles que le Palais de Tokyo, la Gaîté lyrique, France Culture, le MuCEM, le Musée d'Histoire des Sciences de Genève, la Columbia University à New-York etc.



## Fiche technique

**IMAGE**  
Raphaël Vandenbussche

**SON**  
Maxime Berland

**COSTUMES**  
Nina Avramovic

**DÉCORS**  
Pierre Moreau

**MAQUILLAGE**  
David Scherer,  
Fabien Celhay

**MONTAGE IMAGE**  
Aurélien Guégan

**MONTAGE SON**  
Alexandre Hecker

**MIXAGE**  
Thomas Fourel

**ÉTALONNAGE**  
Isabelle Julien

**MUSIQUE ORIGINALE**  
Amaury Chabauty

**STUDIO VFX**  
La Maison  
et Digital District

**DIRECTRICE DE PRODUCTION**  
Louise Hentgen

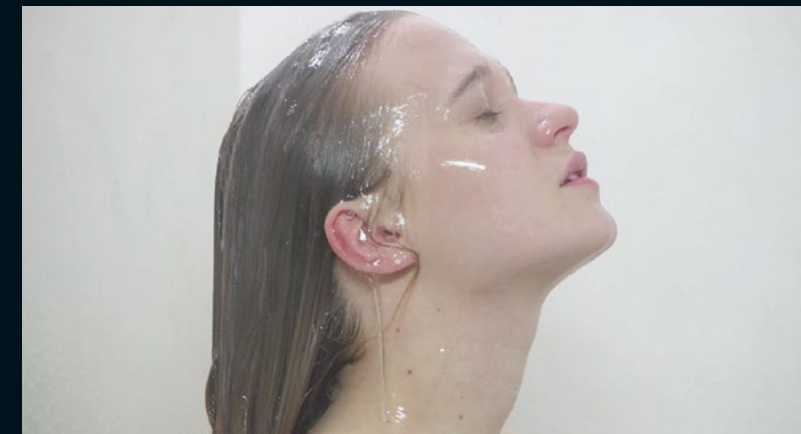
**PRODUCTEURS**  
Claire Bonnefoy,  
Thierry Lounas

Une production Bobi Lux, Capricci et Canal+

Avec la participation du CNC – aide aux nouvelles technologies  
en production

Avec le soutien de la Région Nouvelle-Aquitaine

En partenariat avec le CNC, Ciné+ et la Sacem







## entretien avec MAEL LE MÉE

**Aurore est un film sur de jeunes adolescents qui découvrent leur corps et leur sexualité. Qu'est-ce que vous apportait le fantastique pour traiter ce sujet ?**

Aurore est un questionnement sur ce que peut le corps et sur ce que l'on fait quand du nouveau y surgit. Et ce, de la manière la plus réaliste possible. Comme ce qui s'y passe est impossible en vrai, le film peut être qualifié de fantastique, mais relever de ce genre n'est pas son but en soi. Aurore n'est pas tant un film sur la sexualité des adolescents qu'un film d'humains qui s'emparent de leurs corps et inventent des choses d'une façon que j'espère désirable. C'est un film de genres, au pluriel, dans le sens « études de genre » ou « queer ». C'est littéralement une fille qui met deux doigts à un garçon. Puis un à une fille. Puis un autre au copain de celle-ci. Avant d'en remettre quatre à son copain à elle. Et que ce dernier finisse par lui dire qu'il aimerait bien savoir faire pareil. Quand une fille se révèle capable d'enfoncer ses doigts dans la poitrine d'un garçon, aucune loi n'est là pour empêcher de filmer cela en gros plan... C'est heureux.

**Quels sentiments cherchez-vous à provoquer chez le spectateur ?**

À l'issue des prises de la première scène d'amour entre Aurore et Arnaud, j'ai improvisé une petite typologie des scènes de sexe au cinéma : celles qui dégoûtent le spectateur, celles qui le rendent jaloux des acteurs et celles qui le rendent content pour les personnages. Et j'ai remercié mes acteurs pour leur travail en leur disant que ce qu'ils avaient fait relevait pour moi du troisième type. Ce qui m'a aidé à formuler ce que je cherchais au fond pour le film : le quatrième type, à savoir les scènes qui donnent envie au spectateur d'essayer ce qu'il vient de voir. Comment met-on cela en pratique ? Déjà en montrant que certains personnages n'ont pas peur de ce qui leur arrive et que cela

leur procure du plaisir. Tout en montrant que d'autres sont effrayés et qu'il va leur falloir du temps. Et enfin en montrant que même l'instigatrice de tout cela, Aurore, peut se sentir dépassée. L'important au fond, dans ces situations, c'est de déjouer les enjeux de pouvoir. Il n'y a pas de construction de hiérarchie entre les personnages. Personne ne s'oblige même si ça s'engueule par moments. C'est crucial quand on veut faire circuler librement le désir. Et cela s'applique aussi à la relation avec le spectateur. Les capacités surnaturelles d'Aurore permettent de filmer frontalement des gros plans de pénétration tout en dégageant l'attente ou la crainte de la représentation du sexe.

**Le film démarre avec cette scène hallucinatoire de la chouette. D'où vient cette idée ?**

Le montage a été long et complexe pour extraire la matière juste des rushes. On a essayé des tonnes de choses avec Aurélien Guégan (le monteur), comme de marquer le passage du temps par des cartons noirs indiquant les jours en titre. Cette étape nous a permis de structurer le film et les cartons ont disparu après, dès lors inutiles. La chouette au début était un échafaudage de cette sorte, pour aider à construire le film, et un jour nous avons décidé de l'enlever. Mais la production et Canal+ m'ont convaincu de la conserver. Ça n'a aucune justification scénaristique, mais cela introduit immédiatement le film dans une dimension à la fois étrange et naturelle, comme une sorte de conte qui aurait lieu vraiment. C'est encore une astuce de genre en fait. C'est troublant comme une fille avec une moustache.





# ΔCIDE

Un film écrit et réalisé par JUST PHILIPPOT

avec

Maud Wyler, Sofian Khammes, Antonin Chaussoy

18 MINUTES — 4/3 — 5.1.



## Synopsis

Un nuage inquiétant a pris forme quelque part à l'ouest. Il remonte lentement vers le centre du pays jetant la population sur les routes. Devant l'inexorable avancée du nuage, c'est la panique générale. Sous la pluie acide, le bois, le fer et la peau de l'homme ne résistent pas.



Scénariste et réalisateur, Just Philippot est l'auteur de quatre courts métrages. Son dernier film *Ses Souffles* était pré-nominé pour le César du meilleur court métrage 2016. Clip, fiction, co-écriture, il multiplie les expériences et vient de terminer un moyen métrage documentaire *Gildas a quelque chose à nous dire* diffusé sur Arte. Il intervient en milieu scolaire et associatif pour conduire des ateliers permettant aux jeunes de découvrir la fabrication d'un film.



## Fiche technique

<b>IMAGE</b> Pierre Dejon	<b>MIXAGE</b> Antoine Bailly	<b>DIRECTRICE DE PRODUCTION</b> Bérangère Petitjean
<b>SON</b> Mathieu Descamps	<b>DÉCORS</b> Léa Philippon	<b>PRODUCTEURS</b> Camille Chandellier, Thierry Lounas
<b>MONTAGE</b> Héloïse Pelloquet	<b>COSTUME</b> Laura Voisin	
<b>MONTAGE SON</b> Alexandre Hecker	<b>MUSIQUE ORIGINALE</b> The Penelopes	

Une production La Petite Prod, Capricci et Canal+

Avec la participation du CNC – aide à la production avant réalisation et aide aux nouvelles technologies en production, et de Ciné+

Avec le soutien de CICLIC-Région Centre-Val de Loire, en partenariat avec le CNC et la Sacem







## entretien avec JUST PHILIPPOT

**Acide est un survival dont le récit se résume à un mot: fuir! Quels ont été les défis de mise en scène?**

Le concept, c'était de faire un film en mouvement qui ne s'arrête jamais. Les relations entre les personnages devaient donc elles aussi se développer dans le mouvement. Leur objectif est simple: se sauver d'une menace apocalyptique. Forcément, ça implique pas mal de contraintes techniques pour réussir à tenir cette ambition dans une économie de court métrage: travellings, effets spéciaux sur le plateau, tournage avec un enfant et sous la pluie... Réaliser le film en six jours, c'était un véritable tour de force. Il fallait donc rester le plus léger possible et favoriser la lumière naturelle ou réduire le matériel au strict nécessaire.

**On rentre de plain-pied dans la catastrophe sans en connaître la cause par une série de gros plans. Cette ouverture était-elle prévue dès l'écriture?**

Le film devait commencer avec des éléments brefs, très visuels, laissant la menace hors champ et terminer sur un plan large composé. Ce fameux plan large qui valide l'ensemble... Dès le premier plan, je voulais plonger le spectateur dans l'action et l'emmener dans une course contre la mort. Je voulais qu'il ressente l'épuisement de mes personnages, leurs efforts, leur respiration haletante. Le film devait être hyper tendu et n'offrir aucun répit. Passé l'aspect spectaculaire, je voulais pousser les codes du film catastrophe assez loin pour rendre le film agressif.

**Comme dans *Phénomènes* de M. Night Shyamalan, des personnages fuient une menace qui semble venir d'une nature hostile. Y a-t-il un fantasme écologique?**

Dans *Phénomènes*, j'adore cette scène où les personnages sont tétanisés devant un léger bruissement de feuilles dans les arbres. J'avais envie d'un film qui parle d'un désastre écologique en cours sans entrer dans un discours complexe. Dès le début de l'écriture, je tenais à confronter un petit garçon au désastre. Un enfant, pas un ado, car je crois qu'aujourd'hui on est très tôt confronté à une prise de conscience sur la violence du monde qui nous entoure.

**Comment s'est passée votre collaboration avec les Penelopes sur la musique?**

Dès nos premiers entretiens, je leur ai parlé de mon envie de coller à la peau de mes personnages... Je leur ai fait écouter la BO de *There will be blood*, eux m'ont fait écouter des morceaux de Carpenter. Pour *Acide*, ils avaient envie d'un thème électro très «lourd», avec des basses très présentes et des claviers pessimistes... Ils pensaient que le film avait besoin d'un truc dansant mais triste, très noir, sans échappatoire. Je les ai suivis et on est allé jusqu'au bout.

**Comment ont été envisagés les effets spéciaux?**

Grâce à Mikros, on a opté pour une direction artistique très réaliste. Les effets spéciaux devaient rester le plus invisible possible et réussir à se mélanger parfaitement avec des effets de plateau. L'ours en peluche a fondu en étant aspergé par des mélanges de liquides aux Ph opposés. La route, c'est du polystyrène fondu à l'acétone. Pour travailler la présence du nuage, on a adapté nos axes de caméra pour que la course se fasse toujours en direction du soleil, de la lumière.



