

DE PACO PLAZA, JAUME BALAGUERO

FICHE TECHNIQUE

ESPAGNE - 2007 - 1h20

Réalisateurs :
Paco Plaza, Jaume Balaguero

Scénario :
**Jaume Balaguero, Paco Plaza &
Luis A. Berdejo**

Image :
Pablo Rosso

Montage :
David Gallart

Effets spéciaux :
David Ambit

Interprètes :
Manuela Velasco
(Angela)
Ferran Terraza
(Manu)
Jorge Yamam
(Sergio)
Carlos Lasarte
(César)
Pablo Rosso
(Marcos)
David Vert
(Alex)



SYNOPSIS Angéla est journaliste pour une télévision locale. Accompagnée de son caméraman, elle relate le quotidien de ceux qui travaillent la nuit. Ce soir, elle est dans une caserne de pompiers. La nuit est calme, aucune urgence. Jusqu'au coup de fil d'une vieille dame qui réclame du secours. Le tandem suit les pompiers et découvre en arrivant sur place des voisins très inquiets. D'horribles cris ont été entendus dans l'appartement de la vieille dame. Angéla perçoit la tension des habitants, son reportage devrait enfin sortir de la routine... Elle n'imagine pas à quel point !

CE QU'EN DIT LA PRESSE

Le Parisien - Charlotte Moreau
Quatre-vingt minutes de pure trouille, dont on ressort à la fois perturbé et euphorique. Heureux d'avoir assisté à un spectacle intelligent, qui ne prend pas le spectateur pour un sadique.



aVoir-aLire.com - F. Mignard
Une pure bombe de terreur parmi les plus remarquables de la décennie !

MCinéma.com - Hugo de St Phalle
Proche dans la forme de **Blair Witch Project**, [REC] s'avère mille fois plus limpide, effrayant et réussi. Voilà longtemps que l'on n'avait pas eu aussi peur dans une salle de cinéma.

Mad Movies - Damien Granger
Une véritable petite bombe qui vous procurera 80 minutes de stress (...) l'adaptation la plus respectueuse, même si officieuse, de **Resident Evil**.

Chronic'art.com - Vincent Malausa
En faisant ainsi joliment vaciller la frontière qui sépare la chair et le digital, en masquant avec malice les limites de leur petit objet sans idées, Balaguero et Plaza réactualisent à leurs dépens cette vérité si souvent masquée par la guerre des matières et des technologies dans laquelle s'est engagé le cinéma : celle du talent.

Le Nouvel Observateur - F. Pliskin
Les dix dernières minutes plongent dans l'effroi jusqu'aux âmes les mieux blindées...

Libération - Bruno Icher
(...) Non seulement le film fout une trouille de tous les diables, mais il semble renouveler le genre horrifique dans une de ses résurrections aussi violemment éruptives qu'éphémères.

Le Monde - Jean-François Rauger
Le parti pris «moderne» (...) permet d'intensifier la peur du spectateur. L'autre intérêt du film (...) est sa vision de la société (...). [C'est un] constat pessimiste qui ressort de la description de ce petit monde maltraité par une épouvante de cinéma.

20 Minutes - La rédaction
Ce délire horrifique a été primé à Gérardmer. Normal : ça fait vraiment peur !

Charlie Hebdo - J.-B. Thoret
(...) Un savoir-faire en matière de peur et une ambition strictement limitée à une série B qu'il s'agit de faire (plutôt bien) fonctionner.

Elle - Philippe Trétiack
Ce film d'horreur-là est vraiment... horrible. Au bout d'une heure vingt d'une mayonnaise d'effroi et de cauchemar, on est rincé, scotché par ce joyau d'hyperréalisme gore.

Journal du Dimanche - S. Belpêche
La peur n'a pas été aussi bonne depuis longtemps : positive et totalement jouissive, dépourvue d'arrière-pensée et d'hémoglobine (...) Durant 1h20, la tension ne faiblit jamais.

Télé 7 Jours - Philippe Ross
Sans temps mort, tranchant comme un rasoir, [Rec] vous prend aux tripes, au propre comme au figuré. Frousse carabinée en vue !

L'Ecran Fantastique - Y. Lebecque
Rarement on aura été aussi

stressé dans une salle obscure. Balaguero et Plaza [reprennent] les meilleures recettes du genre (...), n'inventant réellement rien mais réinventant tout, pour obtenir (...) un vrai moment de cinéma.

Brazil - Eric Coubard
Le résultat est assez probant (...) On ne peut donc que saluer cette entreprise de cinéma-gamer, malgré notre passivité à nous impliquer plus dans le scénario.

Paris Match - Alain Spira
(...) la réalisation virtuose de [Rec] donne un sentiment de réalisme tout en nous évitant le mal de mer. Mais (...) le film perd sa puissance terrifiante à mi-parcours (...)

Le Figaroscope - La rédaction
Une mise en scène efficace pour un film électrochoc.

PROPOS DES RÉALISATEURS

JAUME : L'idée du film nous est venue un été alors que nous discutons des films d'horreur récents que nous avons vus, ceux que nous avons aimés et ceux qui ne nous avaient pas du tout plu. On se demandait quel pourrait être le concept idéal de manière à impliquer le spectateur au maximum dans l'histoire et lui flanquer une frousse qu'il n'avait encore jamais vécue au cinéma. On voulait faire un film qui ne suivrait pas les livres d'école de



cinéma à la lettre, qui ne se limiterait pas aux codes habituels du genre. Ayant déjà co-réalisé avec Paco **Ot : The Movie**, un documentaire sur la tournée de la Star Academy espagnole pour la télévision, on a pensé que la clef résidait peut-être dans la manière dont sont construits certains programmes destinés au petit écran. Il fallait que notre film soit le plus réaliste possible, que l'histoire paraisse se dérouler en direct, un peu à l'image d'une émission de télé-réalité. Imaginez deux reporters qui suivent une équipe de pompiers dans un immeuble pour une intervention de routine, et soudainement, tout vire au cauchemar. Et vous, en tant que spectateur, vivez cette situation en temps réel avec les personnages, comme si tout était vrai.

PACO : Ce que je trouve intéressant avec la télé-réalité, c'est que ces émissions ne reflètent pas tant la réalité qu'elles la fabriquent. On nous montre et on nous fait avaler n'importe quoi en prétextant tout simplement qu'il s'agit de la stricte vérité. Et nous sommes tellement conditionnés qu'on finit par y croire. C'est d'ailleurs le cas de la télé en général, et des infos en particulier. Si vous y réfléchissez bien, on se soucie peu des choses qui ne bénéficient d'aucune médiatisation. C'est même comme si elles n'existaient pas. Notre quotidien est fait des guerres, des catastrophes naturelles et de tous les drames dont on nous parle à la télévision. Et s'il n'y a aucune

image pour illustrer le propos, l'intérêt est moindre. Le plus fascinant, tout en étant aussi très inquiétant, c'est que les médias ne se contentent pas d'orienter nos centres d'intérêt, ils influencent également notre opinion, manipulent nos émotions. Ils le font bien mieux que n'importe quel film, car au cinéma, les spectateurs savent pertinemment que rien n'est vrai. Nous étions donc convaincus qu'en nous inspirant des artifices propres à la télévision, nous serions en mesure de créer un film d'horreur différent de ceux qu'on a l'habitude de voir, et bien plus effrayant. (...)

JAUME : Écrire et réaliser un film comme **[REC]** était une expérience totalement nouvelle pour nous, pratiquement à l'opposé de nos précédents films bien plus classiques, tant dans la forme que dans le fond. Avec un film comme **[REC]**, on ne peut pas utiliser le même langage cinématographique pour construire la tension et le suspense. Le montage ne se plie pas aux mêmes règles, on ne peut pas jouer avec la musique ou même les effets d'ambiance, puisque tout doit paraître le plus réel possible. Tous ces artifices qui nous permettent habituellement de tricher quelque peu, de préserver le sens de la narration, le rythme, la dynamique des situations ou encore le suspense, sont donc proscrits.

PACO : Il était pratiquement impossible de respecter le scénario à la lettre. Nous nous sommes

rapidement rendu compte qu'il fallait laisser une énorme place à l'improvisation pour obtenir l'effet recherché. Nous laissons donc les acteurs réagir librement face aux situations auxquelles ils étaient confrontés et nous réadaptions l'histoire quotidiennement après avoir visionné les rushes. Nous avons donc en quelque sorte laissé le film prendre vie sous nos yeux sans forcément essayer de tout contrôler, sans intervenir aussi souvent que sur un métrage qui respecte les lois cinématographiques.

JAUME : Nous avons constamment gardé en tête que ce film devait être avant tout une expérience unique et intense pour le spectateur. C'est vraiment ce qui nous intéressait, de lui proposer quelque chose d'original et de nouveau à une époque où les films d'horreur sont avant tout des remakes. Pour y parvenir, il fallait trouver un moyen pour qu'il soit en quelque sorte l'acteur principal de cette histoire, un témoin impuissant des événements horribles qui s'y déroulent. Nous avons donc tout mis en œuvre pour que **[REC]** soit un film quasiment interactif, en prenant modèle sur les jeux vidéo. Je suis personnellement fasciné par les jeux **Resident Evil** et **Silent Hill**, par la manière dont ils impliquent le spectateur dans l'histoire. Et c'est précisément parce qu'on est concerné et captivé par ce qui se passe à l'écran, sans jamais décrocher, qu'on est d'autant plus effrayé quand l'horreur survient.



On a essayé de reproduire ce sentiment.

PACO : Ce que je trouve dommage dans les adaptations de jeux vidéo au cinéma, c'est qu'on a toujours l'impression de regarder quelqu'un d'autre jouer, et c'est ce qu'il y a de plus irritant pour tout "gamer". Nous sommes des spectateurs passifs alors que ce genre de film demande bien au contraire un haut degré d'implication. La mise en scène ne s'adapte jamais au sujet. Nous avons envie que le spectateur ait l'impression d'être aux côtés des personnages, un peu comme dans un simulateur. Pour nous assurer qu'il serait surpris, nous avons essayé d'anticiper ce que le spectateur pourrait attendre de la scène suivante, et fait tout le contraire ! Nous avons également dissimulé le déroulement de certaines scènes aux comédiens pour que leur réaction soit la plus réaliste possible, jusqu'à changer de version quand nous n'étions pas satisfaits, et ce autant de fois qu'il le fallait pour obtenir l'effet recherché.

Dossier de presse

BIOGRAPHIE JAUME BALAGUERO

Ce jeune réalisateur espagnol a rapidement acquis une solide réputation internationale, et ce, dès son premier long métrage, **The Nameless (La secte sans nom)**, succès critique et public. Avec **Darkness**, film d'horreur au casting international (Anna Paquin, Lena Olin, Iain Glen et Giancarlo Gianini) il connaît un succès mondial, réalisant plus de 25 millions de dollars de recettes aux États-Unis, un événement historique pour le cinéma espagnol. Son troisième film **Fragile** a réuni Calista Flockhart, Richard Roxburgh et Elena Anaya. Il a été sélectionné au Festival de Venise. Il a remporté plusieurs prix au Festival du Film Fantastique de Gérardmer dont le Prix du Jury. Son avant-dernier film **To Let** (l'un des segments de la série TV **6 Films To Keep You Awake**) a également été présenté en avant-première au Festival de Venise.

Dossier de presse

BIOGRAPHIE PACO PLAZA

Les enfants d'Abraham (Second Name) marquent les débuts au cinéma de Paco Plaza, co-auteur du script qui est tiré du livre éponyme de Ramsey Campbell. Ce film préfigure l'émergence de l'un des talents les plus prometteurs du genre fantastique. Il a d'ailleurs été récompensé du Méliès d'Argent au Festival de Sitges en 2002.

Puis Paco a réalisé **Romasanta : The Werewolf Hunt**, avec le label Fantastic Factory de Filmax, distribué dans le monde entier. Il a participé avec **Xmas Tale** à la prestigieuse série **6 Films To Keep You Awake**, produit par Filmax et les Studios Picasso. Il est actuellement en train de préparer son troisième long-métrage(en solo) : **Circus**.

FILMOGRAPHIE JAUME BALAGUERO

Documentaire :

Ot : The Movie

Longs métrages :

La secte sans nom

Darkness

Fragile

To Let

FILMOGRAPHIE PACO PLAZA

Documentaire :

Ot : The Movie

Longs métrages :

Les enfants D'abraham

Romasanta : The Werewolf Hunt

Xmas Tale

Circus

en préparation

Documents disponibles au France

Revue de presse importante
Positif n°

Cahiers du cinéma n°