

O G R E



UN FILM DE
ARNAUD MALHERBE

Les BOOKMAKERS.



GLORIA FILMS PRODUCTION ET 2.4.7 FILMS
PRÉSENTENT

OGRE

UN FILM D'ARNAUD MALHERBE
AVEC ANA GIRARDOT, GIOVANNI PUCCI, SAMUEL JOUY

FRANCE | 2019 | 1 H 43 | COULEUR

AU CINÉMA LE 20 AVRIL 2022

DISTRIBUTION

THE JOKERS FILMS
16, RUE NOTRE-DAME-DE-LORETTE
75009 PARIS
TEL : 01 45 26 63 45
INFO@THEJOKERSFILMS.COM

PRESSE TRADITIONNELLE

MARIE QUEYSANNE
6, RUE JEAN-PIERRE TIMBAUD
75011 PARIS
TEL : 01 42 77 03 63

**RELATION PRESSE
DIGITALE**

OKARINA
Alexia Plandé
Tél. : 06 72 97 08 80
alexia@okarina.fr

RELATION PRESSE DIGITALE

MENSCH AGENCY
ZVI DAVID FAJOL
TEL : 06 12 18 89 27
zvidavid.fajol@mensch-agency.com

SYNOPSIS

Fuyant un passé douloureux, Chloé démarre une nouvelle vie d'institutrice dans le Morvan avec son fils Jules, 8 ans. Accueillie chaleureusement par les habitants du village, elle tombe sous le charme de Mathieu, un médecin charismatique et mystérieux. Mais de terribles événements perturbent la tranquillité des villageois : un enfant a disparu et une bête sauvage s'attaque au bétail. Jules est en alerte, il le sent, quelque chose rôde la nuit autour de la maison...







ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR

Ogre offre un vaste champ d'interprétations, la plus simple étant peut-être celle-ci : voici l'histoire d'un enfant qui grandit...

Comme beaucoup de contes et de films fantastiques qui mettent en scène des enfants, ce récit se pose à un endroit de bascule. En l'occurrence, le jeune héros, Jules, s'y défait d'une partie de ses peurs et d'une forme de relation fusionnelle avec sa mère pour s'ouvrir à autre chose. En ce sens, le dernier plan du film est crucial...

Où ce film a-t-il pris sa source ?

Sans doute dans mon enfance. J'ai été élevé à la campagne et ai longtemps eu une chambre située à l'écart du reste de la maison. J'ai donc nourri très tôt un rapport étroit à l'obscurité et aux bruits nocturnes. Tout cela a sans doute généré des fantômes, des images et des sensations en moi. Et puis, il y a quelques années, tandis que je rendais visite à mes parents, sans raison, j'ai été, en pleine nuit, saisi par un frisson primal qui m'a instantanément reconnecté à mon enfance. J'ai aussi travaillé à l'écriture de ce film à une époque où mes enfants avaient des terreurs nocturnes, et cela a sans doute activé mon propre imaginaire. J'ai eu ainsi le désir de mêler la terreur enfantine, l'univers du conte avec une autre réalité qui m'est familière et qui est celle de la campagne reculée, hors des radars.

On retrouve aussi, comme dans votre série *Moloch*, votre goût pour les forces archaïques et leur influence sur la psyché...

J'aimais justement jouer avec l'idée que cette France-là, à l'heure où les lumières s'éteignent, laisse ces forces latentes se déployer dans nos imaginaires. *Moloch* est une allégorie du terrorisme, dans laquelle un personnage à priori « innocent » et naïf décide de faire justice en utilisant la violence. *Ogre* joue un peu avec les mêmes codes relatifs à l'enfance et raconte le voyage intérieur d'un enfant, tout en faisant la description d'une réalité géographique et socioculturelle, qui est celle de certaines campagnes françaises. J'avais aussi à cœur de réaliser un film fantastique authentiquement français, inscrit dans un territoire donné, le Morvan, que je connais bien pour y séjourner souvent depuis vingt ans dans une maison isolée et privée d'électricité. J'ai beaucoup rêvé au film en me promenant dans cette région. Il était donc indispensable pour moi de le tourner à cet endroit. Quant à l'ogre, historiquement, c'est une figure fantastique française, tout en étant, bien sûr, universelle. J'aimais l'idée de jouer avec un ancrage culturel.

Vous êtes l'auteur de plusieurs films et séries pour la télévision. *Ogre*, votre premier long-métrage pour le grand écran, accompagne-t-il un désir de cinéma ?

Je porte en moi ce film depuis plus de dix ans. J'y ai travaillé au fil du temps, tout en réalisant d'autres projets. Je ne hiérarchise pas les supports de diffusion, et suis l'auteur d'une quinzaine de films, mais je tenais absolument au grand écran pour *Ogre*. Cela fait partie inté-

**“J'AI EU LE DÉSIR
DE MÉLANGER LA TERREUR
ENFANTINE, L'UNIVERS DU
CONTE AVEC UNE RÉALITÉ
FAMILIÈRE : CELLE DE LA
CAMPAGNE REÇULÉE.”**

grante du projet. Filmer la nuit et la peur suppose, pour moi, d'emmener le spectateur dans un espace qui est celui du cinéma.

D'où vous vient ce goût de filmer la nuit, déjà palpable dans *Moloch* et poussé plus loin encore esthétiquement dans *Ogre* ?

Dans *Ogre*, le sujet de la peur du noir qui saisit l'enfant imposait, bien entendu, des séquences nocturnes. Nous avons tourné certaines nuits « réelles » mais aussi beaucoup de nuits américaines pour des raisons de contingences matérielles – et notamment parce que nous tournions avec un enfant. J'en étais très content, car esthétiquement, cela permettait de jouer avec les différents niveaux de lecture du film, et de faire planer l'ambiguïté quant au fait que ce qui est donné à voir relève possiblement du fantasme de l'enfant.

Comment avez-vous dessiné vos personnages ? Comment, par exemple, vous est venue l'idée du handicap de Jules, qui impacte sa perception du monde ?

Il y a eu plusieurs étapes d'écriture. J'ai d'abord travaillé autour de la figure de l'ogre, qui menace ce village en deuil d'un enfant au milieu des bois, avec ce désir de jouer avec les codes du conte classique, dans une réalité campagnarde d'aujourd'hui. Puis, avec mon scénariste Sebastian Sepulveda, nous avons mis en place des éléments du conte et du fonctionnement du trio mère/enfant/bête. Enfin, dans une troisième étape, j'ai longtemps continué à inventer jusqu'aux continuités dialoguées. Beaucoup d'idées sont venues au fur et à mesure des réécritures, comme des sédiments : le fait que Chloé reprenne l'école du village, ce qui la place au cœur du monde des enfants menacés, le handicap auditif de Jules, la présence et l'importance des oiseaux

et leur rapport avec l'enfant, la mise en abyme avec le manga, l'incarnation de l'ogre... Il fallait trouver une expression visuelle et sonore à l'idée que l'enfant vit dans son propre monde et se raconte, peut-être, sa propre histoire. L'idée du handicap s'est imposée tard, mais ce fut une révélation parce qu'elle amenait avec elle une dimension sonore, potentiellement angoissante et poétique.

Allait-il de soi de représenter l'ogre ?

Le processus a été très organique. Pour les VFX, nous avons travaillé avec Digital District, qui a fait un travail époustouflant, notamment sur la fin du film, et l'Atelier 69 pour les effets spéciaux « live ». Pendant longtemps, l'ogre n'était qu'une présence, une ombre, une idée : nous sommes donc d'abord partis sur l'idée d'une forme un peu abstraite. À coups de croquis et de réflexions trop compliquées autour des VFX, il s'est peu à peu transformé en être de chair et de sang. Je savais que je voulais aller à contre-courant de l'imagerie populaire de l'ogre comme on peut en trouver chez Perrault et Gustave Doré ; un gros bonhomme rougeaud, disons. Je voulais qu'il ne soit ni obèse ni bestial, mais très maigre parce qu'affamé. Avec Olivier Afonso de l'Atelier 69, nous avons joué l'ambiguïté en nous inspirant des traits de Samuel Jouy, qui joue le médecin. C'est souvent en fabriquant « physiquement » les choses que l'on peut donner littéralement vie à un personnage. Nous avons travaillé avec l'acteur Fabien Houssaye, qui sait jouer avec son corps, mesure deux mètres et a déjà incarné des créatures. Et c'est à partir de son apparence que nous avons trouvé celle de notre ogre.



Une dimension ludique traverse votre film : vous semblez jouer avec des codes du cinéma – l'arrivée de Chloé et Jules dans le village, par exemple, évoque le western ; votre ouverture, elle, prend des accents de screamers - sans vous établir dans un genre donné...

**“LE SAUVAGE (...) EST TOUT
AUSSI TERRIFIANT ET VÉNÉNEUX
QUE LIBÉRATEUR, BEAU ET
PUISSANT”**

Ogre n'est pas un « film de genre radical », en effet. Je crois que c'est un film un peu hybride, oui. J'aime le western et plusieurs plans, effectivement, s'y apparentent, comme celui que vous décrivez ou ceux montrant les trois chasseurs. Je tenais à ce que le film soit ludique aussi. J'avais envie que les sensations se mêlent, qu'on puisse passer d'un état à un autre, de la peur à la douceur, du spectaculaire à l'angoisse de l'intime. Toute l'intensité des histoires et des émotions qui peuvent vivre dans la tête d'un enfant.

Vous jouez aussi avec tout un aréopage d'archétypes et de références qui nourrissent notre inconscient collectif, de François d'Assise en passant par Les Oiseaux, les chasseurs de Pierre et le Loup ou la forêt des contes...

C'est sans doute inconscient de ma part. J'avais bien quelques références en tête, comme la figure de la sorcière de Hansel et Gretel pour la femme du maire, par exemple. Des contes comme Le Petit Chaperon rouge m'ont influencé, mais aussi des images : dans les séquences, que je voulais poétiques, au bord du lac, j'avais en tête celle d'une mangrove ainsi que des ombres chinoises. Pour la forêt, je voulais qu'on se représente sa masse, j'ai donc travaillé avec des drones. Je tenais à filmer la nature dans toute son ambivalence, car

Ogre raconte que le sauvage, comme l'archaïque, est tout aussi terrifiant et vénéneux que libérateur, beau et puissant. L'ogre est tapi dans l'ombre d'une forêt qui libère des nuées d'oiseaux, qui sait aussi être magnifique. Tout cela cohabite et devait s'inscrire dans la mise en scène. Je pense que la puissance des émotions qu'on peut ressentir en pleine nature est bien plus forte que celle que peut nous faire éprouver le monde technologique.

D'ailleurs, *Ogre* est dénué de tout stigmatisme contemporain. Aucun téléphone portable n'y figure, par exemple. C'est un film qui semble presque hors du temps, comme en témoigne aussi la robe d'inspiration ancienne que porte Ana Girardot à la fin du film...

Il s'agissait que l'espace géographique du film soit crédible sans, pour autant, qu'on puisse dater le film dans le temps. Ainsi, quand Chloé écrit la date au tableau dans sa classe, elle n'indique pas l'année. De la même façon, lors de la fête foraine, on entend des musiques des années 1980. Quant au portable, je pense qu'on n'en a pas besoin pour raconter une histoire, et surtout, sa présence impacte la résolution des situations là où il serait préférable parfois de faire se confronter les personnages. Il était donc important pour moi que mon film soit hors du temps pour que sa dimension de conte puisse se déployer. Quant à la robe rétro d'Ana à la fin, c'est encore lié au plaisir de mêler les époques et les espaces ; oui, le western, encore peut être...

Vous semblez intéressé par les zones frontières. Est-ce cette ligne de crête entre le rationnel et l'irrationnel qui vous attirait ici aussi ?

C'est exactement ça et ce depuis mon premier court-métrage, Dans leur peau, mais c'est encore plus marqué dans *Ogre*, où deux récits se



tissent l'un à l'autre et sont valides tous les deux. Ce qui est donné à voir est-il le fruit d'un fantasme de petit garçon ou ce village est-il bel et bien le lieu où sévit un ogre dévoreur d'enfants ? Les deux lectures se tiennent et c'est le voyage que fera le spectateur qui m'importe.

Le personnage de Chloé est lui-même pris dans un double mouvement : elle fuit un compagnon violent et cherche un ancrage sur cette terre d'accueil. Vous la donnez à voir dans ce moment de bascule, en mettant en scène plusieurs moments de quotidienneté...

Il me semble que le fantastique ne peut surgir qu'à partir du moment où il intervient dans un univers vraisemblable. Dès lors, les éléments de quotidienneté, qui peuvent paraître anodins, sont très importants : ils produisent une proximité, une empathie. Ces moments font écho à ceux que je peux entretenir avec mes enfants. Par exemple, l'un de mes fils ne peut aller se coucher seul le soir. Il y a trop de « monstres » dans sa tête. Comme Jules... J'ai invité mes deux garçons à jouer dans le film. Et voir le petit, celui qui a peur, discuter tranquillement à la cantine à côté de l'acteur maquillé en ogre me réjouissait ! Je crois que l'on peut dépasser ses peurs par la fiction.

Comment avez-vous choisi et dirigé vos acteurs ?

J'ai croisé Ana Girardot il y a quelques années, et ai ensuite revu tous ses films : c'est une actrice incroyable, totalement investie, pleinement dédiée au film. C'était un défi pour elle de tourner avec un enfant, et elle l'a relevé magnifiquement. L'autre défi était de trouver sa place dans un film qui épouse en partie le point de vue de l'enfant. Elle a su embrasser et embraser le film. Je suis ému à chaque minute de film face à elle. Giovanni Pucci, qui joue Jules, a été découvert après

plusieurs mois par voie de casting. C'est un petit garçon qui a déjà tourné plusieurs films, il est donc « professionnel », en un sens, ce qui a beaucoup facilité le travail, tant il lui fallait traverser d'émotions et tenir le coup pendant tout le tournage. Le voyage qu'il a fait avec nous a été très fort, très important, pour lui. Hurler, courir, sauter, nager, diriger des oiseaux, affronter un ogre terrifiant en pleine nuit... il faut être un petit super-héros comme Giovanni pour réussir cela. Samuel Jouy, m'intéressait pour ses qualités d'acteur mais aussi pour sa prestance naturelle, sa beauté, et son physique ambivalent. Il peut avoir le charme du diable. C'était parfait.

Votre mise en scène exploite toute la palette des échelles de plans, du plan général au très gros plan sur les visages...

Je voulais que ma mise en scène soit à la fois très organique, très proche des peaux, des yeux, des sensations, tout en donnant à voir le caractère massif, imposant, voire oppressant des décors ; qu'il y ait presque une distorsion entre l'infiniment petit et l'infiniment grand. Le Scope me permettait aussi de faire circuler mes personnages dans le cadre et d'opter, dans certaines séquences, pour la simplicité, la précision. J'ai adoré travailler dans ce format.

Aviez-vous des influences picturales en tête pour vos plans de nature, et comment avez-vous réfléchi à la teinte globale du film ?

J'ai glané beaucoup de références de photographies que j'aimais. J'avais aussi à cœur de ne pas tomber dans les demi-teintes grises et bleues, assez caractéristiques, caricaturales presque du « genre fantastique ». Avec Pénélope Pourriat, la cheffe-opératrice, nous avons en tête la même image du film. Des ombres tranchées, des noirs profonds, mais une certaine saturation de soleil, aussi, des couleurs

“ OGRE RÉCLAMAIT PLUS ENCORE QUE TOUS NOS AUTRES FILMS UN TRAITEMENT SPÉCIAL DE LA PERCEPTION. LE SON EST LE COEUR BATTANT DU FILM.”

assumées, des cadres précis, des personnages silhouettés, comme des illustrations de conte. Grâce à un long temps de préparation et une « heureuse » coupure due au Covid, j'ai pu, pour la première fois, travailler précisément l'intégralité du découpage du film. C'était une joie de pouvoir être aussi précis, et de tout décider ou presque en amont. J'ai pu aller au bout d'une idée qui m'était chère : Jules lit un manga (que nous avons fait dessiner) et l'image qu'il regarde souvent trouve son écho, son miroir parfait, en réel, dans le dernier plan du film. Il y a là une mise en abyme, qui vient accréditer l'idée qu'il se fait possiblement un film dans sa tête.

Comment avez-vous travaillé au son et à la musique, qui occupent une place centrale dans le film ?

Tout comme j'ai développé une grande complicité depuis mon premier court-métrage, avec la monteuse du film, Floriane Allier, j'ai la chance de travailler avec une équipe-son de feu, toujours la même depuis de nombreuses années. Vincent Piponnier, l'ingénieur du son, Rémi Gautier, le monteur son, Dominique Delguste, le mixeur, et Flemming Nordkrog, le musicien, se connaissent et me connaissent par cœur. *Ogre* réclamait plus encore que tous nos autres films un traitement spécial. Le son est le cœur battant du film. Du traitement de la perception du petit Jules via son handicap auditif à la présence de l'ogre, ses rôles, ses cris, jusqu'aux attaques de centaines d'oiseaux, il a fallu bâtir un véritable design sonore global, créer un monde, le tout dans une économie de « film d'auteur français. » Nous avons tous

beaucoup cherché, beaucoup sué, dans un étrange mix de travail électronique et de bric et broc artisanal. Rémi Gautier a passé des nuits à créer des matières digitales et réelles, écraser des noisettes, souffler dans une pompe à vélo avec de l'eau dedans, enregistrer ses raclements de gorge, pour donner vie aux respirations et à la démarche tout en os de l'ogre, notamment.

Le handicap de Jules était un autre défi sonore...

Il a fallu, de la même façon, inventer le monde sonore de Jules. Qu'entend-t-on quand on n'entend «rien»? Il doit exister une «matière», un flux. Que subsiste-t-il quand l'appareil est coupé? À quoi ressemble la présence menaçante via l'appareil du petit? L'action de Jules sur son appareil revenait à éteindre et allumer le film, d'une certaine façon. C'est aussi un travail sur le silence, sur le fait de retenir sa respiration. Avant de faire jaillir le chaos. C'était passionnant, et cela a enrichi le film. Je souhaitais, en outre, qu'il y ait une porosité entre le design sonore du film et sa musique. Flemming a abouti à un score d'une ampleur, d'une délicatesse et d'une puissance envoûtante, je trouve. Il a fait appel, notamment, à Nicolas Becker qui joue d'un instrument peu connu, le Cristal Baschet: un son magique, sauvage, qui colle parfaitement à la profondeur macabre de la forêt et des cauchemars de Jules.

Ce titre s'est-il imposé comme une évidence?

C'était un titre de travail, et... nous l'avons gardé! J'aimais le fait qu'il soit direct et qu'il «claque» sur le plan sonore. Qu'il fasse peur et rêver. Comme les contes de notre enfance.

Propos recueillis par
Anne-Claire Cieutat





FILMOGRAPHIE

DU RÉALISATEUR

FILMS

2021 **OGRE**, Long-métrage.
Gloria Films / 2.4.7. Films
Avec Ana Girardot,
Giovanni Pucci et Samuel Jouy.
Auteur-réalisateur.

SÉRIES, UNITAIRES & COURTS-MÉTRAGES

2019 **MOLOCH**, Série 6 x 52mn.
Thriller Fantastique.
Prix du scénario à Cannes Série.
ARTE / Calt Studio.
Avec Olivier Gourmet
et Marine Vaché.
Créateur (avec Marion Festraëts)
et réalisateur.

2016 **CHEFS**, Saison 2, Série 8 x 52 mn.
France 2 / Calt Studio
Réalisateur des 4 premiers épisodes.

2015 **CHEFS**, Saison 1, Série 6 x 52 mn.
France 2 / Calt Studio
Avec Clovis Cornillac, Hugo Becker,
Anne Charrier...
Prix Spécial du Jury et Prix du Public
au Festival de Luchon.
Créateur (avec Marion Festraëts)
et réalisateur de la saison.

2012 **CHAMBRE NOIRE**, Unitaire 90 mn.
France 2 / 13 Productions
Avec Jonathan Zaccai, Francis Perrin,
Armelle Deutsch...
Auteur-réalisateur.

2010 **BELLEVILLE STORY**,
Unitaire 90 mn. ARTE / Gloria Films
Prix du Meilleur Téléfilm au Festival
de la Fiction TV de La Rochelle.
Auteur-réalisateur.

2008 **DANS LEUR PEAU**, Court-métrage.
R-Stone / 13^e Rue. Diffusion France 2
Avec Fred Testot.
Récompensé d'une trentaine de prix
en France et à l'étranger, dont
Le Grand Prix du Court-métrage
Fantastique de Gérardmer.
Auteur-réalisateur.

2006 **HARKIS**, Unitaire 90 mn.
France 2 / ARTE / Images & Cie
Réalisé par Alain Tasma.
Prix Genève-Europa du Meilleur Premier
Scénario Européen de Fiction (Berlin).
Co-scénariste.

AUTRES

- Grand Atelier Scénario de la Fémis, en 2003.
- Scénariste de bande dessinée; TAÏGA ROUGE (Dupuis, collection Aire Libre),
- BELLEVILLE STORY, tomes 1 et 2 (Dargaud), dessinés par Vincent Perriot.
- Journaliste à L'Express de 1998 à 2004 et à Ouest-France, de 1995 à 1997.
- Diplômé de l'Institut Pratique de Journalisme (IPJ, Paris), 1994-1996.



LISTE TECHNIQUE & ARTISTIQUE

Chloé ANA GIRARDOT
Jules GIOVANNI PUCCI
Mathieu SAMUEL JOUY
Alicia ALBERTINE RIVIÈRE

Réalisé par ARNAUD MALHERBE
Produit par LAURENT LAVOLÉ
MARC-ANTOINE ROBERT
XAVIER RIGAULT

Image PÉNÉLOPE POURRIAT
Montage FLORIANE ALLIER
Scénario ARNAUD MALHERBE

SEBASTIAN SEPULVEDA
Adaptation et Dialogues ARNAUD MALHERBE
Musique Originale FLEMMING NORDKROG
Son VINCENT PIPONNIER

Montage son RÉMI GAUTHIER
Mixage DOMINIQUE DELGUSTE
Décors LAURE GIRARDEAU

ANTOINE RIVIÈRE
1^{re} Assistante réalisation VALÉRIE ARAGUËS
Costumes CÉLINE GUIGNARD RAJOT

Maquillage MÉLANIE QUEYREL
CARRENO

Production et
supervision VFX ALEXIS VIEIL
ARNAUD LEVIEZ

Maquillage SFX OLIVIER AFONSO
CYRIL HIPAUX

Scripte PAULINE PÉCHEUX

Casting CATHERINE CHEVRON

Direction De Production ANAÏS ASCARIDE

Régie MICHEL DEGRANGE

Coordination de
post-production DIANE THIN

OGRE



Les **BOOKMAKERS.**

MATÉRIEL MÉDIA SUR : OGRE-LEFILM.COM

