

SILVIA MYSTERIUM
en coproduction avec HOBAB et FILM I VÄST
en association avec EVIL DOGHOUSE

présentent



EGÖ

UN FILM DE **HANNA BERGHOLM**

LE 27 AVRIL EN BLU-RAY, DVD ET VOD

DISTRIBUTION



JOKERS ENTERTAINMENT

01 45 26 63 45

info@thejokersfilms.com

16, rue Notre-Dame-De-Lorette
75009 Paris

RELATION PRESSE

MENSCH AGENCY

ZVI DAVID FAJOL

06 12 18 89 27

zvidavid.fajol@mensch-agency.com

SYNOPSIS

Tinja a 12 ans. Sa mère la pousse à faire de la gymnastique, exerçant sur elle un perfectionnisme malsain. Une nuit, la jeune petite fille va faire la découverte d'un œuf bien étrange, qu'elle va cacher, puis couvrir. Jusqu'à l'éclosion d'une inquiétante créature...



MOT/NOTE D'INTENTION DE LA RÉALISATRICE HANNA BERGHOLM

EGO est une histoire sur le manque d'amour qui entraîne la création d'un monstre.

Un film (nouveau) de genre

J'ai fait EGO pour les fans de films de genre et surtout pour tous les adultes qui ont peur de regarder des films d'horreur mais qui veulent voir des histoires fortes portant sur les émotions de femmes et de filles.

L'histoire de EGO est racontée à travers les expériences du personnage principal, Tinja. La vie de Tinja se limite à la maison, qui est sous le commandement de sa mère, et à la gymnastique, discipline où sa mère veut qu'elle excelle. Le monde du film n'est pas imaginaire, mais nous avons le léger sentiment que quelque chose ne colle pas. L'intérieur de la maison est trop parfait et assorti aux vêtements des membres de la famille, et il y a une tonne de roses partout. Pourtant, la chaleur du soleil ne parvient pas à pénétrer à l'intérieur et nous n'entendons pas les oiseaux chanter dans le jardin. Je voulais créer un monde unique dans le film, un monde que l'on pourrait trouver n'importe où dans le monde. Dans ce film, le suspense ne se déroule pas dans l'obscurité, mais dans des pièces aux couleurs pastel.

Le monstrueux

La peur de perdre le contrôle est un sentiment auquel je peux m'identifier. Comme Tinja, j'avais aussi un placard rempli de monstres imaginaires. Je connaissais si bien mes monstres que je m'y suis attachée. Ma plus grande peur était qu'un jour ils sortent de mon placard. Que se passerait-il si tout ce dont j'ai peur et tout ce qui est défectueux en moi s'enfuyait et que je ne pouvais plus les contrôler ? Tinja a peur que sa mère pense qu'elle est comme Alli le monstre : une créature difforme, repoussante, imprévisible et collante que personne ne peut aimer. Alli le Monstre est aussi quelque chose que la mère craint de voir en elle.

EGO dépeint la vie d'une jeune fille qui passe de l'enfance à l'adolescence. Son corps commence à changer, et cela peut aussi être effrayant. Son rôle de petite fille obéissante et gentille de la mère commence à se fissurer. La rébellion se manifeste. Les thèmes du film touchent également à un trouble de l'alimentation, que l'on peut considérer comme un problème dont souffre Tinja.

L'équipe du film

Je suis fier des acteurs qui jouent les rôles principaux, Siiri Solalinna et Sophia Heikkilä. Siiri venait d'avoir 12 ans lorsque nous avons tourné le film. Nous avons fait des essais auprès de 1 200 filles dans toute la Finlande. Siiri joue un double rôle dans le film ; elle joue à la fois Tinja et Alli. Je n'ai jamais vu un rôle aussi exigeant pour un enfant, et je n'ai jamais vu un aussi bon acteur. Siiri pouvait pleurer simplement en se concentrant, prise après prise, et crier, rager et vivre chaque émotion avec délicatesse.

Nous avons réalisé le concept design du monstre en Finlande avec Petteri Mäkinen et Emilia Lindholm, deux grands concept artists. Je suis particulièrement heureux d'avoir pu travailler avec Gustav Hoegen, concepteur d'animatroniques ; je suis un grand fan de son travail dans les films Star Wars et Jurassic World. Je suis également ravi d'avoir pu collaborer avec le maquilleur d'effets spéciaux Conor O'Sullivan, qui a été nommé deux fois aux Oscars et a travaillé sur des

séries télévisées et des films tels que Game of Thrones et Saving Private Ryan. C'était vraiment génial de travailler avec mes idoles et leur excellente équipe. EGO est un film qui m'est très cher, et tous ceux qui y ont travaillé ont fait un travail formidable.

ENTRETIEN AVEC LA RÉALISATRICE HANNA BERGHOLM

Nous projetons sur les pays du nord de l'Europe une idée de perfection. L'idée d'*Ego* était-elle de briser la pureté de cette image ?

Oui, mais quand je réfléchissais à l'idée de briser une image parfaite, je pensais plutôt au mode de vie occidental. Je crois que nous avons développé un fort esprit de compétition, et les réseaux sociaux contribuent à ce que nous promouvions nos vies, nos familles, que ce soit sur Facebook, sur Instagram ou même sur des blogs personnels. Il n'y a rien de mal là-dedans, bien sûr, mais c'est pour moi symptomatique de cette façade de perfection que nous essayons de coller à nos vies. Aussi, les parents espèrent-ils pour leurs enfants de plus en plus jeunes d'être compétiteurs, de réussir. Je trouve ça très malheureux car les enfants devraient pouvoir n'être « que des enfants ». C'est vraiment le sujet principal du film. Bien que les personnages parlent finnois, nous ne voulions pas mentionner le nom du pays. Nous avons tourné en Lettonie et pas en Finlande. D'un point de vue finlandais, on pense reconnaître la Finlande mais on sent que quelque chose n'est pas normal. On voulait créer un monde qui pouvait exister un peu n'importe où en Occident.

L'un des éléments glaçants dans *Ego*, c'est de voir cette mère qui est, dans un sens, maltraitante. C'est le point de départ du film ?

Ce que nous avons déterminé dès le début, le scénariste et moi, c'est que la mère devait être la méchante du film. Et même s'il y a un monstre, un vrai monstre, la mère est finalement plus horrible que lui. Ce que nous voulions dépeindre, c'est cette femme qui, selon moi, n'est capable d'aimer personne mais qui fait une imitation de l'amour et de l'affection. Peut-être essaie-t-elle de combler un manque, remplir un vide au fond d'elle. C'est pour moi l'élément principal d'horreur du film.

Vous avez dit que vous trouviez que la langue, le finnois, ajoutait à l'étrangeté du film... Est-ce pour ça que vous n'avez pas tourné ce film en anglais ?

Oui, on a fait exprès de garder le finnois, alors qu'en phase de financement, beaucoup de gens nous ont demandé de tourner en anglais. Mais moi, ça me tenait très à cœur car le finnois, à part pour les Finlandais, résonne comme un langage de conte de fées. Personne n'y comprend rien ! J'ai trouvé ça cool et j'ai surtout trouvé que ça rendait d'autant plus singulier et unique

ce monde déjà bizarre. Pour le spectateur étranger, la langue devait ajouter à l'étrangeté du film au même titre que le décor.

Vous n'êtes pas à l'origine du scénario. Comment est-il arrivé dans vos mains ? Comment connaissez-vous Ilja Rautsi, le scénariste ?

Ilja m'a contactée pour me dire qu'il avait cette idée de film, sur un garçon qui fait éclore l'œuf de son double maléfique. Ça tenait en une phrase et ça m'a beaucoup intéressée. Alors je lui ai dit que j'étais partante, mais à la condition de changer le personnage du garçon en petite fille. De là, nous avons développé l'histoire ensemble et écrit un traitement. Et même s'il est le scénariste et que je suis la réalisatrice, nous avons collaboré étroitement sur l'écriture. Ilja et moi, nous avons fait nos études de cinéma au même endroit mais ce n'est pas de là que nous nous connaissons. Nous nous sommes rencontrés à une sorte de *speed dating* pour scénaristes et réalisateurs, où on se rencontre très rapidement pour se *pitcher* des idées réciproquement. C'est là qu'on a vraiment accroché tous les deux.

Quel est l'état du cinéma d'horreur en Finlande ?

Il y a eu finalement très peu de films d'horreur produits en Finlande. Nous sommes un pays de cinéma dramatique. Mais c'est en train de changer. Le cinéma de genre scandinave connaît de plus en plus de succès et nous faisons partie de cette vague. C'est un cinéma qui est de plus en plus apprécié en Finlande désormais. Un film comme « Ego » est plus facilement finançable aujourd'hui. Avant ce retour de la Scandinavie sur la carte du cinéma de genre, ça aurait été bien plus compliqué. Mais vous savez, le cinéma d'horreur n'est pas forcément mon intérêt premier. J'aime raconter des histoires et ce qui me fascine dans l'horreur, ou dans l'utilisation d'éléments d'horreur, c'est que grâce à ça, vous pouvez vraiment illustrer la psychologie des personnages et leurs émotions prennent vie, concrètement. Ça, c'est absolument fascinant.

Votre court-métrage le plus connu, « Puppet Master » (2018), racontait l'histoire d'une femme qui laissait l'homme qu'elle aime la transformer en marionnette, jusqu'à ce que le rapport de force s'inverse. Déjà, vous parliez de cette relation de domination qui traverse également « Ego »...

Ce rapport dominant/dominé, ce rapport de pouvoir entre les gens, ça m'a toujours intéressée. Ce que j'aime au cinéma, ce sont les émotions et notamment, celles qui sont profondément cachées et qui vont soudain s'exprimer physiquement. J'adore trouver des manières très cinématographiques de raconter une douleur émotionnelle et physique, qui n'a aucun mot pour s'exprimer. C'est absolument fascinant comme travail.

« Puppet Master » vous a-t-il aidée à écrire « Ego » ? Notamment parce qu'il y a des similitudes entre le couple de « Puppet Master » et le duo Tinja/Alli de « Ego »...

« Puppet Master » m'a beaucoup aidée à écrire Ego d'une manière très concrète. Dans « Puppet Master », j'ai appris à filmer une marionnette. C'était important de comprendre ce

qu'une marionnette fait bien ou ne sait pas du tout faire. Dans « Ego », la créature Alli, quand elle est mi-humaine, mi-oiseau, est « jouée » par une marionnette. C'est Gustav Hoegen, designer d'animatronics qui a notamment travaillé sur les nouveaux « Star Wars », qui l'a créée. Nous avons cinq marionnettistes qui l'animaient, avec des ficelles mais aussi avec une télécommande qui peut agir sur ses expressions. C'était vraiment génial à voir. Ça m'a beaucoup aidée de savoir ce qu'on pouvait faire avec un tel outil et ce qu'on n'avait aucun intérêt à essayer.

Vous trouviez qu'une créature « en dur » serait plus effrayante qu'une créature en numérique ?

Très tôt, j'ai voulu que ce soit une créature organique et non numérique. On a pourtant consulté beaucoup de compagnies d'effets spéciaux pour discuter de nos options, notamment celle d'utiliser un acteur et de déformer son corps en post-production... Mais on est restés sur l'*animatronic* parce que d'une part, on peut vraiment faire ce qu'on veut avec son corps, et d'autre part, aussi parfaits soient les effets numériques, je trouve qu'ils manquent de chair. Et même si une marionnette peut être un outil maladroit à manipuler, je préfère cette maladresse.

C'est la meilleure amie de Tinja – certains pensent que c'est une amie imaginaire mais je ne suis pas d'accord – et la maladresse dont fait preuve la créature a quelque chose d'enfantin. Et j'aime que ce soit vraiment là, avec nous, sur le plateau. C'était très important que cette créature donne l'impression d'être en vie. La relation entre la petite fille et elle n'en devient que plus proche et plus réelle. En tout cas, plus que la relation que Tinja entretient avec sa mère.

Comment avez-vous convaincu Gustav Hoegen de travailler avec vous ?

Quand j'ai su que je voulais un *animatronic* pour Alli, j'ai décrété qu'il fallait que ce soit le meilleur *animatronic* possible. J'avais en tête des créatures à la « Star Wars » mais si vous regardez les génériques de ces films, il y a tant de noms ! Je ne savais absolument pas qui contacter ! Alors je suis allée sur Google et j'ai tapé : « Meilleur créateur d'*animatronics* du monde ». Après tout, c'est ce que je recherchais ! Je suis tombée sur Gustav Hoegen, j'ai trouvé son site personnel, j'ai vu des exemples de ce qu'il avait créé, j'étais surexcitée. J'ai vu aussi qu'il y avait une adresse email. Et je lui ai écrit : « Bonjour, je suis Hanna, je viens de Finlande, j'ai un projet de film. Pourriez-vous faire ma marionnette ? » Et il m'a répondu. Après des discussions, je crois qu'il était très enthousiasmé par l'histoire. Et il a donc rejoint le projet. Et c'est la même chose pour Conor O'Sullivan, notre responsable d'effets spéciaux maquillage qui a travaillé notamment sur « The Dark Knight » ou « Game of Thrones ». Je voulais le meilleur.

Comment avez-vous expliqué à Gustav Hoegen ce que vous vouliez pour la créature ?

Quand il est arrivé, nous avons déjà produit quelques dessins préparatoires de la créature. Je travaillais avec un *concept artist*. J'expliquais vouloir une sorte de corbeau, un oiseau noir. J'ai également montré des photos de filles très amaigries par l'anorexie, car pour moi, Alli devait

être très osseuse. Une fois que le concept design a été fait, nous avons produit quelques modèles et c'est là que Gustav est arrivé. Nous avons beaucoup parlé du fait que cette créature n'était pas maléfique, mais qu'elle était plutôt la manifestation de la manière dont Tinja se voyait. Une créature un peu repoussante et infirme, qui ne pourra jamais être la gymnaste parfaite. Une créature que personne ne pourrait jamais aimer. C'est ça, l'horreur du film : révéler quelque chose de soi que personne ne pourra jamais aimer.

Le film adopte le point de vue de Tinja. Qu'est-ce que cela implique en termes de mise en scène ?

C'est vrai, l'histoire devait être racontée telle que la vit Tinja. Il n'y a pas d'autre réalité que la sienne. Tout ce qu'on a créé pour le film était donc à cette image. Ça ne devait pas verser trop dans le conte de fées pour autant, car je voulais trouver un juste milieu, comme une réalité qui sonne faux. Et puis par exemple, quand mes personnages marchent dans la rue, ou quand ils sont à l'hôpital, il n'y a personne d'autre. Aucun endroit n'a l'air naturel. Dans la vie de Tinja, il n'y a que sa mère et la gymnastique – parce que c'est l'activité choisie par sa mère. Et rien d'autre n'existe vraiment, à part Alli. Bien que ce soit un film d'horreur, j'avais envie que tout soit joli, éclairé, en évitant la noirceur ou un excès d'obscurité. Les ombres les plus fortes, on les retrouve dans les scènes avec Alli, mais l'armoire dans laquelle elle se cache est, au contraire, son abri. Alors que les lumières du couloir représentent le monde de la mère et deviennent la source de sa peur.

Tinja a 12 ans. Pourquoi cet âge ?

C'était important qu'elle ait 12 ans. C'est l'âge où l'on n'est plus un petit enfant, mais on n'a pas encore atteint la puberté. Et nous ne voulions pas faire un film sur la puberté, les premières règles, ces choses-là. Ce n'était pas l'histoire que nous voulions raconter. Nous voulions cet âge pile entre l'enfance et l'adolescence, car Tinja devait arriver au moment exact où elle commence à se rebeller contre sa mère. Donc c'était très précis. C'est aussi l'âge où le corps se met à changer et que ça peut faire peur.

Aviez-vous des films en tête pendant la conception d'*Ego* ? En matière de références esthétiques ou de récit épousant le point de vue d'un enfant...

Ce n'était pas une référence directe mais *Morse* de Tomas Alfredson est un modèle de narration à travers les yeux d'un enfant. Et pour la lumière, nous avons beaucoup pensé au film « Les Autres » d'Alejandro Amenabar, car même s'il y a de l'obscurité, elle reste assez légère – même la nuit n'est pas profonde. C'est un film que j'ai montré à mon chef opérateur, Jarkko T. Laine, pour illustrer le fait que je ne voulais rien de trop dur en matière d'ombres, mais plutôt qu'elles soient douces. Ce sont les deux références les plus marquantes, parmi d'autres.

A votre avis, en quoi l'enfance est un bon terreau pour le cinéma d'horreur ?

Quand vous êtes enfant, vous n'avez pas encore appris à vous construire des barrières, vous ne savez pas encore comment vous protéger. Vous êtes très connecté à vos peurs. L'histoire d'*Ego* m'est très familière : quand j'étais enfant, j'avais déjà une grande imagination et j'avais très peur des monstres imaginaires qui habitaient mon placard. Mais en fin de compte, comme ils étaient toujours là, je les connaissais bien et je me suis mise à espérer qu'un jour, ils sortiraient du placard. J'ai fini par beaucoup les aimer. Il y a une scène où Tinja régurgite pour nourrir Alli, cachée dans le placard, et cette scène est mon hommage aux monstres imaginaires qui m'ont accompagnée, enfant.

Travailler avec des enfants, qu'est-ce que cela implique ?

J'adore ça. La clé, c'est le temps consacré aux auditions pour trouver les bons. Pour le personnage de Tinja, qui est aussi celui d'Alli – le rôle est double –, nous avons rencontré 1200 jeunes filles à travers toute la Finlande. Nous avons trouvé Siiri Solalinna dans une ville en dehors de Helsinki, elle est absolument merveilleuse. C'est la première fois qu'elle joue devant une caméra, elle n'avait jamais fait de théâtre à l'école ou où que ce soit. Quand vous trouvez les enfants parfaits, c'est un vrai bonheur de travailler avec eux. Ils sont si faciles.

Comment avez-vous travaillé avec elle ? Lui avez-vous expliqué ce que traversait ou subissait son personnage ? Ses parents étaient-ils très présents ?

Nous avons consacré beaucoup de temps à répéter et nous avons passé en revue toutes les scènes. Pas pour les apprendre par cœur et répéter à proprement parler, mais pour qu'elle s'habitue à moi, aux autres comédiens. Elle était très jeune, elle venait de fêter ses 12 ans. Je ne lui parlais pas concrètement du sens psychologique du film, de pourquoi elle vomissait pour nourrir Alli par exemple. Mais je lui disais des choses que Tinja pourrait comprendre. Je lui disais qu'elle voudrait que sa mère l'aime, qu'elle avait parfois l'impression qu'elle ne faisait pas assez pour lui plaire et qu'elle aimait beaucoup cette créature, qu'il fallait qu'elle vomisse et qu'elle la nourrisse. C'était la logique de Tinja. En fin de comptes, je désirais surtout qu'elle soit à l'aise avec moi et qu'elle se sente en sécurité. Ses parents étaient venus avec elle en Lettonie, bien sûr, mais ils n'étaient pas sur le tournage. En revanche, nous avons embauché une nounou qui était constamment là pour elle. Siiri est fabuleuse. Je pouvais lui dire : « Tinja ressent ça et ça, elle pleure dans cette scène ». Elle me répondait : « Donne-moi deux secondes ». Et d'un coup, elle disait : « C'est bon, je suis prête à pleurer ». Et elle se mettait à pleurer. C'était sensationnel.

ALLI, LA CRÉATURE

Tinja couve un œuf d'oiseau, duquel va naître une créature, Alli. Pour Tinja, Alli est tout ce que sa mère ne veut pas qu'elle soit : agressive, incontrôlable, vulnérable, en demande d'affection, une créature difforme, repoussante qui veut être vue et aimée.

La créature connaît plusieurs étapes d'évolution. Elle est d'abord mi-humaine, mi-oiseau. La réalisatrice Hanna Bergholm ne voulait pas recourir aux effets numériques car elle désirait qu'Alli ait une présence physique, qu'elle dégage une impression d'intimité, de concret. Elle a donc décidé qu'à ce stade, Alli serait une marionnette, un animatronic dont les expressions faciales et les « muscles » seraient contrôlés à distance.

Comme le personnage d'Alli est l'un des principaux du film, Hanna voulait les meilleurs artistes pour lui donner vie. Elle a donc contacté Gustav Hoegen, le designer d'animatronic principal de films comme « Jurassic World », « Clash Des Titans » et de la nouvelle franchise « Star Wars ».

Gustav a beaucoup aimé l'histoire, et après avoir vu les dessins préparatoires d'Alli, a accepté de la créer. Le design d'Alli a été réalisé en Finlande par Petteri Mäkinen et Emilia Lindholm qui ont dessiné la créature mais aussi réalisé des sculptures en 3D selon les descriptions données par Hanna.



Faire en sorte qu'un oiseau puisse exprimer des émotions était un réel défi, car un oiseau n'a pas de bouche. C'est pourquoi sa tête est pleine de servomoteurs qui font bouger les yeux, les paupières, les sourcils et la langue. Ils peuvent aussi créer des mouvements de reniflement. Les doigts sont aussi des animatronics afin qu'ils puissent bouger comme des doigts humains.

Sur le plateau, Gustav les contrôlait à distance, ainsi que les expressions faciales. Le reste du corps était activé par cinq marionnettistes qui avaient déjà travaillé au cinéma et plus particulièrement sur « Star Wars ». Chaque membre possédait des points de montage, afin que des tiges puissent y être fixées selon les mouvements qu'Hanna voulait voir Alli exécuter.

Quand Tinja élève et nourrit Alli, cette dernière devient plus humaine. Ces étapes-là ont été créées par Conor O'Sullivan, deux fois nommé aux Oscars, superviseur des effets de maquillage prothétique connu pour « Game Of Thrones », « Il Faut Sauver Le Soldat Ryan », « Aliens » et bien d'autres.

À chaque stade d'évolution, Alli est interprétée par un artiste différent. Tous ces interprètes ont voyagé depuis Londres afin que l'équipe fabrique des moules de leurs visages, de leurs mains et de leurs dents. O'Sullivan a même fait faire le moule d'un corps entier. Ensuite, Conor et son équipe ont créé des prothétiques individuel pour chacun de ces acteurs.



Au deuxième stade, c'est-à-dire après le stade de la marionnette, Alli est interprétée par la danseuse Jonna Aaltonen. Conor et son équipe lui ont fabriqué une tête d'oiseau, avec des servomoteurs – comme la marionnette – pour que les yeux puissent bouger. Au troisième stade, Alli est jouée par une jeune fille, Hertta Karén. Conor et son équipe lui ont fabriqué des prothèses qui lui couvraient l'entièreté du visage. Préparer Hertta pour tourner nécessitait trois heures de travail. Une autre heure était nécessaire pour tout lui enlever, une fois les prises de vues effectuées.

Au quatrième et dernier stade, Alli devient le double de Tinja et les deux personnages sont joués par la même actrice ; Siiri Solalinn et ses doublures Hertta et Kirsti Karén. À ce stade, Siiri n'a plus qu'une joue maquillée d'une prothèse, la préparation prenait donc beaucoup moins de temps. Tous les interprètes portaient des prothèses de mains, leurs ongles étaient peints, un travail de deux heures pour les maquilleurs.

À la fin de EGO, le visage d'Alli change radicalement ; cette transformation est numérique. Aussi, les yeux d'Alli, quand elle est jouée par Siiri, sont modifiés numériquement. Tous les effets visuels ont été réalisés en Belgique, par U-Media VFX.

BIOGRAPHIES DES ACTEURS

Siiri Solalinna - Tinja/Alli

Siiri joue son premier rôle, un double rôle de Tinja et Alli, dans Hatching. Elle a été choisie parmi les 1200 filles qui ont auditionné pour ce rôle. Outre le cinéma et le théâtre, Siiri s'intéresse à toutes sortes de sports, en particulier l'athlétisme et le patinage synchronisé, qu'elle pratique depuis l'âge de 5 ans.

Sophia Heikkilä - Mère

Sophia Heikkilä est une actrice finlandaise et suédoise, notamment connue pour son travail dans la série dramatique finno-chilienne « Invisible Heroes », où elle tenait le rôle principal féminin. Elle a également joué dans de nombreuses séries télévisées finlandaises comme « Aallonmurtaja » (Bienvenue au Texas), « Jättekiva » (Idiomatique) et « Sorjonen » (Bordertown). En 2022, elle jouera le rôle principal dans « Vesta-Linnea », une série télévisée basée sur des livres pour enfants. Elle est également la vedette de la série dramatique à suspense « Rosvopankki » (Les Invincibles), qui sera diffusée en 2023. EGO est son premier film.

Jani Volanen - Père

Depuis 1986, Jani Volanen a joué dans plus de cinquante productions télévisées et cinématographiques et dans trente productions théâtrales professionnelles. Volanen a également créé et réalisé de nombreux programmes comiques pour la télévision finlandaise. Il a reçu le prix du "scénariste de l'année" et du "réalisateur de l'année" pour sa série télévisée M/S Romantic.

Reino Nordin - Tero

Reino Nordin est un acteur et musicien finlandais connu pour des films tels que « Hymypoika » (2003), « Game Over » (2005) et « Vuonna 85 » (2013). Reino a sorti trois albums solo et également deux albums avec son groupe Reino & The Rhinos.

BIOGRAPHIES DE L'ÉQUIPE TECHNIQUE

HANA BERGHOLM – Réalisatrice

Hanna Bergholm est une réalisatrice et scénariste finlandaise. Elle est diplômée en 2009 de l'Université d'art et de design d'Helsinki avec une maîtrise en réalisation cinématographique. Elle a réalisé des courts métrages primés à l'échelle internationale ainsi que des séries télévisées. Son dernier court-métrage d'horreur, *Puppet Master*, a été sélectionné dans plusieurs festivals internationaux, dont le *Fantasia Film Festival de Montréal* 2018, le *Fantastic Fest d'Austin* 2018 et le MoMA Museum of Modern Art New York 2019. EGO est son premier long métrage.

ILJA RAUTSI - Scénariste

Ilja Rausti est un écrivain et réalisateur qui s'intéresse aux genres et au réalisme émotionnel. En 2018, il a écrit et réalisé la courte comédie d'horreur « Helsinki Mansplaining Massacre », qui a tourné dans plus de 100 festivals et a remporté plusieurs prix, dont celui du meilleur court métrage à Bucheon et les Silver Melies à San Sebastian.

Il a également écrit l'adaptation du livre de science-fiction « Memory of Water » pour le réalisateur Saara Saarela (à venir en 2021) et l'adaptation du livre de comédie fantastique pour enfants *Snot & Splash*, pour le réalisateur Teemu Nikki (tournage 2021). Il travaille également en tant que consultant en scénario et a été mentor en scénario chez Nordic Genre Boost en 2017.

JARKKO T. LAINE – Directeur de la photographie

Jarkko T. Laine est un directeur de la photographie finlandais notamment connu pour son travail dans les domaines du drame et du documentaire. Après avoir obtenu son Master au Royal College of Art de Londres, Royaume-Uni en 1997, il a travaillé en Finlande et à l'étranger. Ses films les plus notables en tant que directeur de la photographie incluent « Egö », « Star Boys » (2017), et « Mother of Mine » (2005). Il est également un membre actif de la Société finlandaise des cinéastes FSC depuis 2006.

CONOR O'SULLIVAN – Chef maquilleur effets spéciaux

Après avoir travaillé pour la NASA en tant qu'étudiant à l'Institut océanographique Scripps de San Diego, il décide de poursuivre sa passion pour l'art et la science appliquée. Il crée sa propre société - Creatures Inc Ltd - un studio qui conçoit et crée des prothèses, des animatronics et des créatures dans le monde du cinéma, de la télévision et de la publicité. Il travaille dans des longs métrages, dont « Alien Covenant », « Prometheus », « The Hours, Exodus », « Quills » et « The Last Samurai ». Conor O'Sullivan est enfin nommé aux Oscars pour le blockbuster The

« Dark Knight » de Christopher Nolan en 2008 en tant que superviseur des prothèses de l'équipe qui a transformé Heath Ledger en Joker, et pour son travail sur « Saving Private Ryan ». Il a également été nommé pour un Bafta pour son travail sur « The Hours » en 2001.

GUSTAV HOEGEN – Superviseur effets spéciaux

Suite à un stage chez Artem, Gustav entre dans le monde du freelance en 2001 en tant que concepteur d'animatroniques, travaillant sur de nombreux films, dont « *Les Frères Grimm* » de Terry Gilliam, « *Charlie et la chocolaterie* » de Tim Burton et « *Prometheus* » de Ridley Scott, « *Ex Machina* ». Après une carrière de 12 ans en tant que freelance, il décide de créer son propre atelier sous le nom de *Biomimic Studio*. Il reçoit à cette période une offre pour diriger le département *Creature FX* pour la nouvelle série de films Star Wars. Il a finalement fait équipe avec Neal Scanlan qui a dirigé l'ensemble du département des créatures tandis que Gustav supervisait le département des animatroniques. Gustav a travaillé sur tous les nouveaux films Star Wars jusqu'à présent, tout en dirigeant son studio.

LISTE TECHNIQUE

Réalisé par	HANNA BERGHOLM
1ère assistante réalisatrice	LAURA MELKE
2ème assistante réalisatrice	JĀNIS ZARIŅŠ
3ème assistante réalisatrice	KRUSTAPS KRŪMIŅŠ
Scripte	LAURA SMAILE
Scénariste	IJJA RAUSTI
Directrice de la photographie	JARKKO T. LAINE F.S.C
Costumes	ULRIKA SJÖLIN
Maquillage	MARINA RITVALL ZANE ZILINSKA KRISTINE KAJAKA
Chef maquilleur effets spéciaux	CONOR O'SULLIVAN
Designer de la créature	PETTERI MÄKINEN
Mixage et montage son	CARL SVENSSON JOHAN RASMUS PRAM
Effets spéciaux	GUSTAV HOEGEN

LISTE ARTISTIQUE

Tinja / Alli	SIIRI SOLALINNA
La mère	SOPHIA HEIKKILÄ
Le père	EJANI VOLANEN
Tero	REINO NORDIN
Matias	OIVA OLLILA
Reeta	IDA MÄÄTTÄNEN
Coach	SAIJA LENTONEN
Amis club de gym	STELLA LEPPIKORPI
	HERTTA KAREN
	AADA PUNAKIVI
Alli 2	HERTTA KAREN
Alli 1	JONNA AALTONEN
Bébé Helmi	MIROSLAVA AGEJEVA

BILLING-BLOCK

Story - **Ilja Rautsi ja Hanna Bergholm**

Screenplay - **Ilja Rautsi**

Director - **Hanna Bergholm**

Cinematography - **Jarkko T. Laine F.S.C.**

Production designer - **Päivi Kettunen**

Costume designer - **Ulrika Sjölin**

Make up & hair designer - **Marina Ritvall**

SFX make-up supervisor - **Conor O'Sullivan**

Creature effects supervisor - **Gustav Hoegen**

Editor - **Linda Jildmalm SFK**

Sound design - **Carl Svensson**

Music - **Stein Berge Svendsen**

Producer - **Nima Yousefi**

Producer - **Mika Ritalahti, Niko Ritalahti**

Actors : **Siiri Solalinna, Sophia Heikkilä, Jani Volanen, Reijo Nordin**

Production

SILVA MYSTERIUM

in coproduction with

HOBAB

UMEDIA

FILM I VÄST

in association with

EVIL DOGHOUSE

Production support by

SUOMEN ELOKUVASÄÄTIÖ

EURIMAGES

NORDISK FILM & TV FOND

SVENSKA FILMINSTITUTET

in co-operations with

Yle

© The Jokers Entertainment - Tous droits réservés

