

Alice Pol *Miou-Miou* *Eddy* Mitchell *Pablo* Pauly *Pascale* Arbillot *Gustave* Kervern *Sarah* Stern *et Zabou* Breitman

Murder Party

une comédie policière de
Nicolas Pleskof

*Un petit jeu en famille
ça ne se refuse pas...*

DISTRIBUTION



9, rue Pierre Dupont
75010 Paris
Tél. : 01 80 49 10 00
contact@bacfilms.fr

RELATIONS PRESSE

Laurent Renard et Elsa Grandpierre
Tél. : 01 40 22 64 64
laurent@presselaurentrenard.com
elsa@presselaurentrenard.com

RELATIONS PRESSE WEB

MENSCH AGENCY
Zvi David Fajol & Molka Mhéné
Tél. : 06 12 18 89 27
zvidavid.fajol@mensch-agency.com
molka.mhéné@mensch-agency.com

KAZAK PRODUCTIONS présente

Alice Pol *Miou-Miou* *Eddy* Mitchell *Pablo* Pauly *Pascale* Arbillot *Gustave* Kervern *Sarah* Stern *et Zabou* Breitman

Murder Party

Un petit jeu en famille ça ne se refuse pas...

une comédie policière de
Nicolas Pleskof

Durée : 1 h 43

AU CINÉMA LE 9 MARS

SYNOPSIS

Jeanne Chardon-Spitzer, brillante architecte, se voit confier la réhabilitation du somptueux manoir des Daguerre, étrange famille à la tête d'un empire du jeu de société. Quand César, le patriarche, est retrouvé assassiné en pleine Murder Party, Jeanne est entraînée dans un jeu d'enquête grandeur nature pour démasquer le meurtrier.





ENTRETIEN AVEC NICOLAS PLESKOF

Comment avez-vous eu l'idée de ce projet ?

Il est né de la conjonction de deux désirs. Je voulais faire un *whodunit*, genre que j'adore, et une comédie pop et trash sur la famille. La famille est un terrain de fiction passionnant pour tout ce qui relève de la névrose ! C'est à la fois le lieu de l'amour, un cocon qui rassure, et en même temps, l'espace névrotique originel qui conjugue désirs réfrénés, secrets atroces et non-dits. L'idée du film m'est donc venue assez naturellement, puisque le *whodunit* est le genre parfait pour enfermer des familles et les confronter aux pires vérités. C'est par ailleurs un style cinématographique qui autorise les univers antidatés, atemporels, où je m'épanouis bien plus que dans un environnement réaliste. C'est en m'appropriant ces codes que j'ai réussi à créer une enclave pop et à parler de la famille de la manière la plus outrée qui soit !

Pourquoi avez-vous choisi d'écrire le scénario avec Elsa Marpeau ?

Elsa est une amie, et une des meilleures scénaristes que je connaisse. Elle possède un talent d'écriture incroyable et sait manier une large gamme de genres. Elle a créé la série *Capitaine Marleau* ou encore *Alexandra Hesle* avec Julie Depardieu, et publie aussi des polars très noirs. Elle n'a aucune chapelle et n'avait jamais participé à un long métrage. Cela m'intéressait de collaborer avec un auteur populaire qui a toutes ces cordes à son arc.

Nous avons été un vrai duo. La première étape a été très technique : même si je savais où j'allais et que je tenais mes personnages, j'avais besoin du savoir d'Elsa sur le polar, car c'est un genre très codifié, qui impose des bases d'écriture, de structure, qui sont fondamentales. Il me fallait mettre au point cette architecture, et ça a été possible grâce à Elsa. Ces bases posées, nous avons tout écrit à quatre mains. Elsa a été une alliée de création formidable.

On est d'emblée plongé dans un univers décalé, à la lisière du conte ...

La seule manière d'accueillir cette histoire-là, c'était de gommer au maximum les repères spatio-temporels. Je tenais à situer l'intrigue dans un contemporain suranné. C'est venu organiquement dès le tout début de l'écriture : le script enchaîne toute une série d'événements extraordinaires dont aucun ne pourrait se passer dans la réalité. Pour faire exister ce baroque et cette exagération, il nous fallait donc créer un univers adapté à la folie du propos. Et c'est paradoxalement le fait d'avoir un univers aussi incroyable qui rend l'histoire crédible car à partir du moment où l'on arrive dans un manoir qui ressemble à un plateau de jeu, où la direction artistique est saturée, où les acteurs jouent de manière excessive, où le maquillage est calqué sur l'esthétique des années 50, bref, où tout est extra-ordinaire, on se dit que tout est possible.

Dès la première scène dans l'appartement parisien, où la mère achève d'assembler la maquette, on est dans un univers de jeu.

Le film est un Cluedo dans un Cluedo où, en effet, tout est jeu. Dès l'arrivée de Jeanne au manoir, pas de doute possible : tous sont en pleine *Murder Party*, César lui fait croire qu'elle jouera son projet à la roulette russe...

Ce « tout est jeu » posé, la difficulté était qu'on croie à ce meurtre. En général, dans le *whodunit* à twist moderne, où tout semble vrai, un personnage meurt brusquement et le spectateur habitué au genre, se dit à ce moment-là qu'il y a un piège. Dans mon film, je fais l'inverse : à partir de moment où tout est d'emblée posé comme faux, seul le meurtre paraît vrai.

Et quand bien même le spectateur n'est pas dupe et peut penser que César n'est pas mort, la question n'est pas « *Est-il mort ou pas ?* » mais « *Quelle raison tordue pour pareille supercherie ?* », « *Quels sont les secrets de cette famille ?* », « *Jusqu'où iront-ils ?* » ...

Il y a une forme de lâcher-prise absolument réjouissante.

C'est un film sur le lâcher-prise, celui de Jeanne. Il fallait que la forme, la mise en scène, les acteurs soient au diapason de ce mouvement de libération et de joie. J'avais vraiment envie de réaliser un film jouissif et généreux pour le public. J'ai dit aux comédiens « *Faites-vous plaisir, jouez avec les codes* » et la même chose à tous les collaborateurs de création. Mon mantra, du premier jour de prépa au dernier jour de mix, c'était « *N'ayons pas peur d'en faire trop, soyons jusqu'au boutistes* » : j'ai ainsi demandé au chef opérateur de travailler une esthétique glamour et saturée, à la créatrice des costumes d'imaginer des

uniformes pop qui ne soient d'aucune époque précise, au chef déco de travailler une forme d'artificialité comme s'il décorait un film de studio américain des années 50, au graphiste de pousser au maximum les curseurs visuels des jeux Daguerre...

Jeanne, par sa fonction d'architecte, est une sorte de deus ex machina malgré les apparences...

Quand j'ai créé le personnage de Jeanne, je me suis dit : c'est une ingénieure structure qui rêverait d'être Gaudi ! Mais il lui manque cette part d'enfance, moteur de toute sa créativité. La parcours de Jeanne est là : cette part d'enfance, qu'elle retrouve au cours du film en devant jouer, va réveiller ses émotions, faire renaître sa confiance en elle... et sa créativité : elle débarque avec une proposition de manoir impersonnel et sinistre et finit par construire spontanément une improbable cabane aux pouvoirs magiques pour Hercule. C'est de cette façon qu'elle s'affirme en tant qu'adulte et s'affranchit de ses angoisses.

Vous semblez vous retrouver un peu en elle...

D'une certaine façon, elle est en effet mon alter ego : cette ingénieure structure qui n'arrive pas à mettre de l'âme dans son œuvre, c'est un peu moi quand je travaillais au tout début sur ce scénario. L'âme du film est venue lorsque j'ai réussi à débloquer ce désir enfantin de faire un film très ludique et de pur plaisir. J'ai assumé pleinement mon envie d'excès, de maquillage, de coiffure, de création d'un jeu de société géant, et c'est alors que le film est né. J'ai laissé retomber la pression du cinéma d'auteur, en renonçant à l'idée de façonner du « respectable » et de plaire à tel ou tel public. J'ai décidé de tourner un film qui me ressemble, décomplexé, et donc totalement honnête.



Comment pourriez-vous évoquer les rapports au sein de la famille ?

Cette famille est une grande parabole : Les émotions fortes – frustration, jalousie, pression de l’héritage, amour fou – sont exagérément ressenties et vécues par les personnages. Les Daguerre incarnent une sorte de pot-pourri de toutes les névroses familiales et de la manière dont l’amour peut y être toxique. Salomé est détestée par toute la famille recomposée parce qu’elle est la seule à savoir aimer César. Jo est presque amoureuse de son frère car il la fascine. Léna est prise de pulsions meurtrières par un trop-plein d’amour pour sa mère morte...

Plus précisément, le film montre la famille comme « un enfer pavé de bonnes intentions ». Le père de Théo et la mère de Jeanne n’ont cherché que le bien de leurs enfants : l’idée du jeu est bonne mais la méthode, plus que discutable. Et même s’il y a beaucoup d’amour dans leur démarche – réveiller la part d’insouciance de leurs enfants –, ils s’y prennent de manière épouvantable.

La direction artistique est fascinante. Comment l’avez-vous conçue ?

Je voulais créer un sentiment d’étrange et d’artificialité, un doute permanent sur la nature des choses (jeu ou pas ?). Je voulais m’adresser au spectateur en lui disant : « *Vous êtes dans un Cluedo géant, le plateau est un manoir, laissez courir votre imagination* ». Il fallait créer un dispositif qui soit un mélange des grands manoirs des films d’Hitchcock, des intérieurs de Wes Anderson et des œuvres baroques de Douglas Sirk. Que ça fasse studio même là où ça ne l’était pas. Je me suis aussi inspiré de la stylisation de ***Huit femmes*** et du

théâtre : j’ai notamment pensé aux pièces « boulevard chic » de Michel Fau et au soin porté à leur direction artistique.

Les décors sont chargés et étouffants.

Je les dois à mon génial chef décorateur : Jérémie Duchier, qui a fait un travail formidable. L’idée était de créer un tourbillon excessif aussi suffocant que beau. Le salon fleuri, par exemple, est particulièrement étouffant, mais la claustrophobie qu’il suscite, c’est une claustrophobie pop ! Les murs de la chambre *Kill The Bride* sont tapissés d’un papier peint à losanges roses et rayures oranges, les découvertes sont fuchsia, le lit jaune, la moquette dorée... Cette saturation totale enferme, mais dans un écrin précieux. Je voulais que ce décor étourdisse et fascine, de beauté et d’excès.

Vous créez une déambulation labyrinthique dans le château, comme un lieu dont on ne peut s’échapper et qui se referme sur les personnages...

Le manoir est un personnage du film à part entière, comme un cerveau, à la manière de l’hôtel-cerveau de ***Shining*** de Kubrick, figure qu’on retrouve d’ailleurs dans le jeu *Electrobrain*. Il fallait que le manoir soit vaste et étouffant, et la figure du labyrinthe est infinie et sclérosante. Il y avait aussi l’idée du train-fantôme, ou celle de la maison du rire dans les fêtes foraines. Il fallait que le décor soit ludique et effrayant à la fois. Jeanne déambule à travers le château et, derrière chaque porte, il y a de la folie. De lieu en lieu, il fallait qu’on puisse tomber sur un piège, comme dans un magasin de farces et attrapes déglingué.

J’ai trouvé un manoir réel au-delà de mes espérances : j’en avais vu beaucoup sur photos, mais aucun n’avait ce côté ludique et antidaté que je cherchais. Quand je suis tombé sur

ce manoir-là, c’était exactement ce que je voulais : un mélange composite mais étrangement cohérent de plusieurs époques, baroque et classique à la fois, français mais imprégné d’autres origines également. Chaque pièce possédait son identité propre, mêlée d’inspiration XVII^{ème}, XVIII^{ème}, XIX^{ème} siècles : j’ai découvert le « gothique troubadour » ! On a réaménagé les espaces, mais tout était là : l’extérieur, le hall, la cave. Seules les chambres et la régie ont été construites en studio.

Avez-vous écrit le scénario avec le nom des acteurs en tête ?

Je m’étais fait un point d’honneur à ne pas le faire pour ne pas m’imposer un imaginaire. Mais quand on s’est attelé au casting, des noms précis me sont venus très rapidement en tête et j’ai eu la chance qu’ils soient tous au rendez-vous. Avec mon directeur de casting, Michael Laguens, qui a été formidable, on a parlé du genre qui m’intéressait, du registre de jeu, et de mon désir de réunir un cast composite. Je voulais en effet un mélange de familles de cinéma, de même que le film mêle le populaire et l’art et essai, avec des acteurs très populaires et d’autres plus estampillés « auteur », des noms connus et d’autres moins connus.

Comment avez-vous choisi Alice Pol ?

Alice était une évidence. C’est une immense actrice de comédie, et une immense actrice tout court. Elle témoigne d’une incroyable intelligence de jeu et me fait penser à cet égard aux grandes actrices américaines des années 50 : elle a l’abattage d’une Audrey Hepburn ! Elle possède une vraie fantaisie et elle sait oser, comme peu d’actrices savent le faire. C’est un film risqué pour un acteur, car je ne suis pas du tout connu, et comme tout film qui travaille l’excès et recherche une forme de grotesque, le résultat peut très vite

être raté si on ne sait pas où on va. Il faut donc que l’acteur soit prêt à jouer avec son image – et Alice était prête à le faire. Par chance, il s’est produit entre nous une rencontre humaine hallucinante. On s’est vus et il y a eu une évidence totale : en dix minutes, on a su qu’on était faits l’un pour l’autre pour ce film. On était d’accord sur tout, sur notre rapport à la comédie, sur le côté décomplexé, sur la méthode de travail. On est tous les deux laborieux et on considère que le travail préparatoire est primordial. Du coup, j’ai très peu eu besoin de la diriger, je n’ai fait que l’ajuster, parce qu’on se connaissait. Par exemple, ce qu’elle accomplit dans la séquence de l’*Electrobrain*, je me suis dit que peu d’acteurs pourraient le faire.

Et Pablo Pauly ?

La même évidence qu’Alice. Je l’avais découvert dans ***Patients*** et, en creusant sa carrière, j’ai été impressionné par sa capacité à naviguer dans les registres, du drame naturaliste à la comédie totale. J’aime le fait qu’il soit entré au Conservatoire et qu’il en soit parti : il a un côté à la fois « grand parcours » et très punk. Il s’est fabriqué à la sueur de son front, mais il connaît très bien la méthode. J’ai tout de suite pensé que son duo avec Alice pouvait fonctionner. Il a davantage besoin d’inscrire son rôle dans des références qu’Alice, références qu’il digère afin de faire naître le personnage de façon ultra précise et personnelle. A partir du moment où je leur ai donné à tous les deux un canevas et indiqué jusqu’où ils pouvaient aller dans l’excès, je les ai laissés fabriquer « leurs » Jeanne et Théo, et c’est fou à quel point nous avons été sur la même longueur d’ondes. J’ai eu la chance qu’ils se soient très bien entendus, et leur complicité se sent à l’écran. Ils jouaient vraiment *ensemble*, ils partageaient et se portaient l’un l’autre. Toute la séquence de l’*Electrobrain* est nourrie de leur connivence et de tout ce qu’ils avaient construit

tous les deux. Pablo campe un personnage important car il est le pont entre les Daguerre et la « normalité ». C'est lui qui nous introduit dans le monde délirant du film : il nous rassure parce que son personnage est constamment dans la séduction, mais en même temps, quand le jeu commence, il est très heureux d'y participer et de se prêter à ses excès. C'est un personnage entre deux eaux, à la fois rassurant et inquiétant – la base de la séduction –, et Pablo a très bien épousé cette partition difficile à jouer.

Les seconds rôles sont éblouissants !

C'est une fierté immense pour moi d'avoir pu tourner avec ces comédiens ! Mes premières rencontres avec Miou-Miou, Eddy Mitchell, Gustave Kervern, Sarah Stern, Pascale Arbillot et Zabou Breitman ont été magiques. Je suis fou de gratitude et de joie de les avoir réunis pour le film. Nous avons instauré très vite un rapport de confiance et de travail, toujours dans une atmosphère joyeuse. Même si la pression de diriger de tels acteurs pour mon premier film était là, je ne me suis jamais laissé intimider, mon admiration ne m'a pas empêché d'être le plus exigeant et le plus sincère possible pour les diriger comme je voulais, et les mettre en valeur à la hauteur de la confiance qu'ils m'ont donnée.

J'ai longuement parlé avec eux en amont, même si on n'a pas pu beaucoup répéter à cause du Covid, mais je leur ai « confié » les personnages et je les ai encouragés à s'amuser avec. Je leur ai dit de se faire plaisir, comme un enfant qui joue à « *on dirait que* ». Je me suis d'ailleurs rendu compte que, souvent, c'est quand je les poussais à s'amuser que les prises étaient les meilleures.



Quels étaient vos partis-pris de mise en scène ?

J'ai beaucoup travaillé avec Gilles Porte, mon chef-opérateur. Là encore, une rencontre essentielle. Sa dévotion totale au film et à son esthétique m'a porté, et continueront longtemps de me porter ! Je suis très adepte de l'école hitchcockienne, je voulais donc un film le plus préparé possible, et une mise en scène la plus partisane possible. Autrement dit, un film très structuré, très composé, très découpé où les focales, les mouvements d'appareil et le cadre racontent l'histoire d'une manière proche du cinéma hollywoodien des années 50.

J'ai privilégié les courtes focales, idéales pour jouer avec la géométrie et la composition, et donc idéales pour un obsessionnel comme moi. Quant à la lumière, elle devait être la plus glamour possible, au service des acteurs et du propos, et, là encore, « se sentir », être « bigger than life ».

Nous avons, avec Gilles, constitué un document de 350 pages comportant le découpage du film plan par plan, chaque déplacement, chaque référence, chaque focale, les spécificités de chaque décor et leurs plans au sol : sans cette bible, nous n'aurions pas pu tourner le film dans le temps imparti et c'était pour moi l'assurance de ne jamais transiger sur mes désirs dans les moments de fatigue ou de tension : tout était là.

Mon monteur, Nicolas Desmaison, a également été un artisan essentiel de la mise en scène du film. Il me connaît par cœur et a parfaitement saisi l'univers du projet, y apportant des dizaines d'idées visuelles et rythmiques extrêmement précieuses.

Comment avez-vous élaboré la musique ?

J'ai travaillé avec Amaury Chabauty. Le film est extrêmement musical, (près de 70 minutes de compositions originales en tout) et je voulais vraiment un *score* à l'ancienne : des morceaux longs, narratifs et orchestraux. Là encore, à bas le minimalisme ! Amaury a fait un travail de titan. Ma référence absolue était Bernard Herrmann : j'ai demandé à Amaury de s'inspirer de la B.O de ***Qui a tué Harry ?*** seule comédie assumée d'Hitchcock, et d'élaborer une musique la plus signifiante possible : comme le cadre, la lumière et les autres éléments de mise en scène, il fallait un *score* qui accompagne le récit et qui soit calé ultra précisément à l'image.

Amaury a commencé par le générique de début, qui est une sorte de portrait-robot du film. On était tous stupéfaits : les premiers coups de trompette nous propulsent dans le lieu exact du film, à la lisière des années 50 et d'un décalage plus contemporain : c'est excessif mais pas parodique, généreux et entraînant, cela a réveillé en moi des émotions de cinéma enfantines.

La musique a été enregistrée avec 70 musiciens à Budapest et j'espère que les spectateurs qui aiment la musique du film auront envie de l'acheter en sortant du cinéma !



ENTRETIEN AVEC ALICE POL

Quelle a été votre première réaction en découvrant le projet ?

J'ai été instantanément emballée par la folie du projet. Je trouvais que le scénario était très bien construit car l'histoire démarre tranquillement, puis bascule dans une forme de délire total : on plonge dans cet univers baroque, on rejoint ces personnages hauts en couleurs dans un lieu clos et on se demande avec gourmandise quelle sera leur évolution. À mes yeux, l'originalité et la fantaisie du scénario sont de formidables qualités. Car sur fond de problèmes familiaux, il se passe soudain des événements hors normes particulièrement réjouissants !

Comment s'est passée votre rencontre avec Nicolas Pleskof ?

La compréhension humaine et artistique a été immédiate, et depuis, on ne s'est pas quittés ! Il est vrai que des amitiés naissent dans le travail, et il s'est forgé une confiance très rapide entre nous qui ne s'est jamais démentie sur le tournage : j'étais de tous les plans, on était constamment ensemble, et même si on avait peu de temps, la confiance entre nous était telle qu'on avançait rapidement. Je me souviens notamment d'une scène, vers la fin du film, où je craque et menace la famille avec mon arme : il y avait pas mal de didascalies pour décrire les sentiments des personnages, mais Nicolas s'est approché de moi, m'a simplement dit, « *tu sais très bien ce que tu dois faire* » et il est parti. On ne m'avait jamais fait un tel cadeau : un réalisateur qui croit à ce point dans votre jeu

d'actrice et votre humanité, ça donne des ailes ! Du coup, quand on se sent autant porté, on peut parfois tourner les scènes en une seule prise.

Aimez-vous le *whodunit* en général ?

Comme spectatrice, c'est un genre qui me fascine et me passionne, mais qui est assez rarement abordé dans le cinéma français. Autant dire que je n'aurais jamais imaginé me retrouver dans un univers pareil ! En découvrant le film, je me suis dit qu'on était vraiment au cinéma : c'est un huis clos qui s'inspire de relations familiales denses, comme dans la vie, mais avec une dimension baroque en plus. Et dès que j'ai la sensation de faire du cinéma, au sens spectaculaire du terme, ça m'emballa toujours. Dans cette période où on a de plus en plus de mal à rêver, où tout est analysé et disséqué, j'aime être transportée comme actrice dans un univers fantaisiste et baroque comme celui-là : j'ai l'impression qu'on projette le spectateur vers un ailleurs et cela me tient vraiment à cœur.

Comment trouve-t-on sa place dans un univers aussi baroque et fantaisiste ?

Mon personnage est de loin le plus sincère de tous, celui qui porte le regard du public, et pour lequel on a le plus d'empathie, car on a le sentiment de traverser les épreuves au même rythme qu'elle. En tant qu'actrice, plus l'univers est baroque et fou, plus il faut être simple et naturel, et avoir l'air

aussi perdu que le spectateur. Du coup, je ne prépare rien : je préfère découvrir le décor au dernier moment, comme si j'étais vraiment confrontée à cet univers pour la première fois.

Quel est votre regard sur Jeanne ?

Elle me touche car c'est un personnage qui a une véritable existence. Elle est animée par une grande volonté de réussir ce qu'elle entreprend, par un vrai perfectionnisme, tout en se cachant derrière une épaisse carapace. Et plus cette protection se fissure, plus on est touché par Jeanne. Je porte donc un regard extrêmement empathique sur elle et je la comprends très facilement. D'ailleurs, pour moi, elle était écrite de manière à ce qu'on comprenne ses réactions.

Pourquoi a-t-elle autant refoulé sa part d'enfance et d'imaginaire ?

Sa mère a une explication : elle a vu son père se suicider parce qu'il avait perdu au jeu. Quand on subit une telle souffrance, soit on s'effondre, soit on s'enferme dans le travail. Jeanne, elle, a choisi de se lancer dans une course effrénée dans son travail d'architecte et de rechercher la perfection. Car elle a les deux pieds dans la glaise ! Mais en même temps, cet enfermement dans le travail a signifié pour elle la fin de l'innocence...

Quels sont ses rapports à sa mère ?

Assez ambigus ! Au début du film, on les voit assez proches, habitant presque ensemble et comptant constamment l'une sur l'autre. Elles ont donc des rapports passionnels, mais quasi pathologiques et très envahissants. Le film est aussi une quête destinée à rééquilibrer leur relation et à faire en sorte que Jeanne ait un rapport plus adulte à sa mère.

Qu'espère Jeanne en débarquant dans le manoir avec sa proposition ?

Je pense qu'au départ, elle est dans une démarche très rationnelle : elle est consciente qu'elle doit faire tourner sa société, qu'elle a préparé ce projet comme une folle et qu'elle se doit de réussir. Elle a raison d'avoir confiance en elle, mais elle n'a aucune idée des gens sur qui elle tombe. Et si au début elle est dans la maîtrise, elle est progressivement poussée à bout et amenée à se lâcher. Je suis convaincue que quiconque est dans l'hyper-maîtrise et lâche prise peut aller très loin dans la démesure. Du coup, on ne peut plus l'arrêter facilement...

Les costumes et le maquillage jouent un rôle important dans la composition de votre personnage.

Malgré la stylisation, j'ai très vite dit à Nicolas que le look du personnage devait être un peu plus moderne, qu'il s'agisse du chignon ou des boucles d'oreille. Progressivement, il fallait qu'au fil de l'intrigue, Jeanne passe d'une maîtrise totale de sa coiffure et de son rouge à lèvres à quelque chose de plus chaotique : son chignon se défait, elle commence à avoir la peau qui vit et qui n'est plus camouflée sous une couche de poudre. Je trouve même que, sans le vouloir, elle devient plus jolie en reprenant confiance en elle : en assumant sa vraie nature, elle devient plus séduisante, moins guindée.

Nicolas explique que vous lui évoquez les grandes actrices des années 50 et 60 comme Audrey Hepburn...

Audrey Hepburn avait un mélange d'extrême féminité, de drôlerie et de fantaisie. Mais je ne pense jamais à ces références car j'ai peur qu'elles bloquent mon imaginaire, même si c'est très émouvant pour une actrice de s'entendre



dire cela. En réalité, j'ai un jeu très instinctif et j'avais juste à me glisser dans la peau du personnage sans avoir besoin de références. Je me suis seulement dit c'était un personnage épidermique à ce qui se passe, mais ensuite, il s'agissait de se laisser parcourir par toutes les émotions qui surgissent. Car en réalité, Jeanne est beaucoup en réaction à ce que font les autres autour d'elle.

Comment s'est passé le tournage ?

C'est l'un des tournages les plus intenses que j'aie vécus, mais j'avais la sensation que c'était un personnage qui me correspondait. Il n'y a pour ainsi dire pas une séquence où je ne sois pas présente ! J'étais là tous les jours, avec une préparation au cordeau pour le maquillage et la coiffure. En même temps, c'était très agréable, car quand on est constamment sur un plateau, il n'y a plus que le plaisir du jeu, malgré les aléas d'un tournage en décors réels.

Parlez-moi de vos partenaires.

Ils sont tous très différents humainement et dans le jeu. C'était très drôle car ce n'est évidemment pas la même chose de jouer avec Miou-Miou, Pablo, Gustave, Eddy, Zabou etc. La toute première scène était avec Zabou, et j'ai senti qu'en matière de rythme et de ton, l'alchimie était parfaite entre nous. Quand il y a une telle énergie entre deux acteurs, c'est presque musical. Cela ne s'est pas démenti par la suite. On jouait ensemble, on essayait des choses et on était dans la générosité du jeu. Au lieu d'être fatigués et de perdre en énergie, on se rechargeait, et c'était un cercle vertueux.



On a beaucoup ri, notamment avec Pablo, et cela faisait du bien d'autant qu'on jouait des situations intenses. On sentait que les scènes décollaient, qu'il y avait un souffle, un élan, et c'est addictif de jouer dans ces conditions-là. On formait une troupe de comédiens heureux d'être là car on avait tous une partition à jouer : il n'y avait pas de scène inutile, pas de dialogue superflu. Et on rêve tous de jouer des personnages aussi intenses quand on est acteur.

Nicolas parle d'une rencontre très forte entre vous...

Avec Nicolas, on a toujours osé se dire les choses, sans le moindre faux-semblant. Car c'est quelqu'un de très courageux : pour un premier film, il avait de grandes ambitions et il a réuni un gros casting, avec de fortes personnalités. Malgré le manque de temps, dès qu'il y avait une difficulté, il ne perdait jamais le fil pour surmonter les épreuves.

Avec lui, la direction d'acteur est totalement organique, presque ventrale : on se comprenait à demi-mot, rapidement, et c'était d'autant plus important que mon personnage passe par toutes sortes d'émotions. C'est très rare de parvenir à une telle osmose avec un metteur en scène.



ENTRETIEN AVEC PABLO PAULY

Comment avez-vous réagi en découvrant le scénario ?

J'ai été sous le charme ! Cela faisait un moment que je refusais des projets car on m'enfermait beaucoup dans le même registre. Et quand le projet de Nicolas est arrivé, j'ai trouvé qu'il s'inscrivait dans la lignée des comédies anglaises sophistiquées, avec une langue soutenue. Je me suis dit qu'il fallait que je rencontre son auteur ! Très vite, j'ai compris que Nicolas savait exactement de quoi il parlait, qu'il aimait le jeu et le cinéma, et j'ai senti que j'allais me régaler. C'était un genre qui m'excitait d'autant plus qu'il est rarement abordé en France et que je ne l'avais moi-même jamais exploré. Ensuite, avec Nicolas, on a parlé de références, de rythme, de jeu.

Quel est votre regard sur Théo ?

Tout comme Jeanne, il doit s'émanciper de sa propre famille, ce qui n'est pas simple dans sa situation car il est censé piéger la jeune femme. L'amour, l'amitié ou la découverte d'autrui va l'aider dans ce parcours. Je l'ai envisagé de manière très « premier degré », même si je savais qu'on jouait le mensonge ou la fausseté. C'est ensuite au public de se faire sa propre idée du personnage.

Le voyez-vous comme un personnage ambigu ?

Je ne pense pas qu'il s'attendait à voir Jeanne débarquer et à ce que tout se passe aussi bien entre eux. Rien n'est calculé de sa part, mais comme il est fou de rebondissements et de jeu, cette situation est tout simplement extraordinaire pour lui. Je crois que

s'il s'agit d'une thérapie pour elle au départ, elle est tout aussi importante pour lui : grâce à elle, le jeu se retourne, et il en profite à son tour. Cela devient donc un parcours initiatique pour lui.

Il joue beaucoup sur la séduction...

Je l'ai davantage envisagé sous l'angle du jeu : il se remplit par le jeu, à l'image de leurs personnages à tous. Pour autant, quand on est dans le jeu, on est forcément dans une forme de séduction, où tout est enfantin. Théo est un enfant qui exerce des responsabilités au sein de la boîte familiale et qui va devenir plus adulte au contact de Jeanne. De son côté, Jeanne est trop adulte et doit retrouver son âme d'enfant. Elle le remet souvent à sa place, comme une adversaire qui ne se laisse pas faire, et ça le challenge. Il se dit « *je vais me marrer* » et pour moi, c'est très plaisant.

Comment camper un personnage attachant et crédible dans un univers aussi déjanté et baroque ?

Il ne faut pas avoir peur d'être très mauvais en répétitions et d'essayer tous les extrêmes pour arriver à un juste milieu. Au début, je parlais trop lentement, les mots étaient trop déliés, mais j'en avais besoin pour trouver le rythme. Et puis, je me suis inspiré de certains modèles comme Peter Sellers. J'enregistre beaucoup mes scènes au son pour explorer différentes pistes et je vérifie ce qui fonctionne à l'oreille. Par ailleurs, le costume m'aide beaucoup à trouver le personnage.



Que ressent-il pour Jeanne ?

Au début, il se contente d'effectuer un travail pour la famille, et ensuite, il ressent beaucoup d'attachement à son égard. Cette femme le touche énormément : il se moque un peu de son talent d'architecte, mais il la trouve émouvante parce qu'elle est un peu perdue. Elle est un peu guindée, un peu rigide, et il estime qu'elle est devenue adulte trop tôt et qu'elle ne s'est pas suffisamment amusée dans sa vie. Progressivement, son sentiment se mue en fascination et en amour : elle le prend comme il est, avec sa passion pour le jeu, et elle s'attache à cette énergie qui l'anime. Il peut enfin assumer qui il est sans avoir besoin de faire plaisir à ses parents. Comme dit monsieur Brel, « *Il nous a fallu bien du talent pour être vieux sans être adulte* ».

Quels sont ses rapports à sa famille ?

Cela lui convient d'être sous la coupe de sa famille au départ : ils s'aiment, ils se détestent, ils s'aiment à nouveau ... Mais il faut être sa propre personne : on ne peut pas vivre indéfiniment sous la coupe de ses parents et Jeanne l'aide à s'en affranchir. Avant de la voir débarquer, il était très enfermé dans sa famille, mais il en était très fier et il y trouvait son bonheur jusqu'à ce que le « système » se grippe. C'est un peu dangereux pour lui et elle arrive au bon moment pour le sortir de là. Il ne veut pas être un Tanguy et il doit s'émanciper quoi qu'il arrive. Il a beaucoup d'amour pour les Daguerre, mais il a besoin d'être simplement *Théo* et d'affirmer son identité.

Comment avez-vous vécu le tournage dans le manoir ?

Honnêtement, c'était fabuleux car le décor était dingue. Le propriétaire était un ancien commissaire-priseur et il y avait là des objets improbables : des vases de Chine côtoyaient des



têtes de sanglier et des vitraux, et la cuisine était équipée de frigos Smeg ! On se sentait très vite chez soi : tout ce tournage était placé sous le signe de l'amour du jeu et du cinéma. Tout le monde était impliqué et se sentait investi, et continuait à expérimenter des choses le soir, après le tournage. C'était une atmosphère très exaltante.

Parlez-moi de vos partenaires.

Avec Alice, j'avais un peu peur au départ, car je pensais qu'on ne partageait pas le même cinéma : elle tourne beaucoup de comédies populaires alors que j'aime Paul Thomas Anderson et le cinéma d'auteur ! Mais en réalité, c'est juste une actrice qui adore le cinéma. Elle m'a confié « *j'ai envie de faire rire des millions de personnes* » et on s'est rendu compte qu'on était tous les deux fans des ***Anges Gardiens*** et de ***Papy fait de la Résistance***. On a passé deux mois formidables ensemble ! Avec Gustave Kervern, on s'est amusés comme des fous grâce à son humour décalé. Je venais de tourner avec Pascale Arbillot et je trouve que c'est une actrice immense. C'était un honneur pour moi de tourner avec Miou-Miou. Quant à Eddy Mitchell, on parlait de musique ensemble et on se marrait tous les deux.

Je connaissais un peu Sarah Stern car elle m'avait proposé de participer à un de ses courts métrages, et dans le film, je la trouve hallucinante : elle se balade dans cet univers avec une grande aisance, elle compose le personnage avec beaucoup de fluidité, et le résultat n'est pas rassurant, mais très étrange....

J'adore regarder jouer les acteurs. Ce sont toujours des gosses qui aiment jouer, même s'ils ont quinze ou vingt ans de plus que moi.

Comment Nicolas Pleskof dirige-t-il ?

J'ai tourné pas mal de premiers films, et Nicolas possède une étonnante maîtrise du plateau. Il adore les acteurs, il adore les propositions, il est très précis dans ce qu'il veut sans nous brider. Il a compris qu'on pouvait tout proposer car c'était au service du film, sans nous laisser être mauvais. Il a tout géré comme s'il avait fait cinquante films avant : il m'a bluffé.





BIOGRAPHIE DE NICOLAS PLESKOF

Nicolas Pleskof travaille pendant plusieurs années comme assistant de production pour le cinéma et la télévision, puis comme assistant réalisateur et casting. Après l'Atelier Scénario de La Fémis, il écrit et réalise deux courts-métrages produits par Kazak Productions, **ZOO** en 2012 et **SIMIOCRATIE** en 2013 et coécrit plusieurs séries et films d'animation (nommés aux César et aux Oscar). **MURDER PARTY**, co-écrit avec Elsa Marpeau est son premier long-métrage.



FILMOGRAPHIE ALICE POL

- 2020 **J'IRAI MOURIR DANS LES CARPATES** de Antoine de Maximy
- 2018 **LES VIEUX FOURNEAUX** de Christophe Duthuron
- 2017 **MARYLINE** de Guillaume Gallienne
- RAID DINGUE** de Dany Boon
- 2016 **CÉZANNE ET MOI** de Danièle Thompson
- 2015 **UN + UNE** de Claude Lelouch
- 2014 **SUPERCONDRIAQUE** de Dany Boon
- 2012 **UN PLAN PARFAIT** de Pascal Chaumeil
- 2010 **LES ÉMOTIFS ANONYMES** de Jean-Pierre Améris
- 2008 **VILAINE** d'Allan Mauduit et Jean-Patrick Benes



FILMOGRAPHIE MIOU-MIOU

- 2018 **LARGUÉES** d'Eloïse Lang
- PUPILLE** de Jeanne Herry
- 2012 **POPULAIRE** de Régis Roinsard
- 2009 **LE CONCERT** de Radu Mihaileanu
- 2005 **L'UN RESTE, L'AUTRE PART** de Claude Berri
- 2004 **MARIAGES !** de Valérie Guignabodet
- 1996 **LE HUITIÈME JOUR** de Jaco Van Dormael
- 1994 **UN INDIEN DANS LA VILLE** de Hervé Palud
- 1993 **GERMINAL** de Claude Berri
- 1986 **TENUE DE SOIRÉE** de Bertrand Blier
- 1974 **LES VALSEUSES** de Bertrand Blier



FILMOGRAPHIE EDDY MITCHELL

2018 **LES VIEUX FOURNEAUX** de Christophe Duthuron
2012 **POPULAIRE** de Régis Roinsard
1995 **LE BONHEUR EST DANS LE PRÉ** d'Etienne Chatiliez
1994 **LA CITÉ DE LA PEUR** d'Alain Berberian
1991 **LA TOTALE !** de Claude Zidi
1990 **PROMOTION CANAPÉ** de Didier Kaminka



FILMOGRAPHIE PABLO PAULY

2019 **LES INVISIBLES** de Louis-Julien Petit
2017 **PATIENTS** de Grand Corps Malade et Mehdi Idir
2016 **LA FILLE DE BREST** d'Emmanuelle Bercot
2014 **DE TOUTES NOS FORCES** de Nils Tavernier
2013 **16 ANS OU PRESQUE** de Tristan Séguéla

FILMOGRAPHIE PASCALE ARBILLOT



- 2021 **PRÉSIDENTS** d'Anne Fontaine
- 2019 **LE MEILLEUR RESTE À VENIR**
d'Alexandre de La Patellière et Matthieu Delaporte
- MON CHIEN STUPIDE** d'Yvan Attal
- NOUS FINIRONS ENSEMBLE** de Guillaume Canet
- 2016 **LA FOLLE HISTOIRE DE MAX ET LÉON** de Jonathan Barré
- 2010 **LES PETITS MOUCHOIRS** de Guillaume Canet
- 2009 **COCO** de Gad Elmaleh
- 2008 **PARLEZ-MOI DE LA PLUIE** d'Agnès Jaoui

FILMOGRAPHIE GUSTAVE KERVERN



- 2020 **LES PARFUMS** de Grégory Magne
- 2016 **SAINT AMOUR** de Gustave Kervern et Benoît Delépine
- 2014 **DANS LA COUR** de Pierre Salvadori
- 2012 **ET SI ON VIVAIT TOUS ENSEMBLE ?** de Stéphane Robelin
- 2010 **MAMMUTH** de Gustave Kervern



FILMOGRAPHIE SARAH STERN

2020 **C'EST LA VIE** de Julien Rambaldi
2018 **LES TUCHE 3, LIBERTÉ, ÉGALITÉ, FRATERNITUCHE**
d'Olivier Baroux
2016 **LES TUCHE 2, LE RÊVE AMÉRICAIN** d'Olivier Baroux
2012 **COMME UN HOMME** de Safy Nebbou
2011 **LES TUCHE** d'Olivier Baroux
2007 **CE SOIR JE DORS CHEZ TOI** d'Olivier Baroux



FILMOGRAPHIE ZABOU BREITMAN

2017 **IL A DÉJÀ TES YEUX** de Lucien Jean-Baptiste
2012 **DE L'AUTRE CÔTÉ DU PÉRIPH** de David Charhon
2008 **LE PREMIER JOUR DU RESTE DE TA VIE** de Rémi Bezançon
1999 **MA PETITE ENTREPRISE** de Pierre Jolivet
1992 **LA CRISE** de Coline Serreau
1990 **PROMOTION CANAPÉ** de Didier Kaminka
1982 **LA BOUM 2** de Claude Pinoteau

FILMOGRAPHIE KAZAK PRODUCTIONS

- 2021 **TITANE**, Julia Ducournau (Palme d'Or Festival de Cannes 2021)
2020 **UN DIVAN A TUNIS**, Manele Labidi (Mostra Venice – Venice Days, Prix du Public TIFF)
2019 **ROADS**, Sebastian Schipper (Tribeca)
LES FAUVES, Vincent Mariette (St Jean de Luz)
2018 **SOPHIA ANTIPOLIS**, Virgil Vernier (Locarno, San Sebastian, Rotterdam)
2017 **LE PRIX DU SUCCÈS**, Teddy Lussi-Modeste (TIFF, San Sebastian)
CORPORATE, Nicolas Silhol (Karlovy Vary)
COMPTE TES BLESSURES, Morgan Simon (San Sebastian)
2015 **NI LE CIEL NI LA TERRE**, Clément Cogitore (Semaine de la Critique Cannes - Prix Gan, Nomination au César du Premier Film, Prix du Syndicat français de la critique 2015)
2014 **MERCURIALES**, Virgil Vernier (ACID Cannes / New Directors New Films)
TRISTESSE CLUB, Vincent Mariette
2011 **JIMMY RIVIÈRE**, Teddy Lussi-Modeste (Premiers Plans Angers - Prix du Public)





LISTE ARTISTIQUE

JEANNE
JOSÉPHINE
CÉSAR
THÉO
SALOMÉ
ARMAND
LÉNA
EMMANUELLE
HERCULE

ALICE POL
MIOU-MIOU
EDDY MITCHELL
PABLO PAULY
PASCALE ARBILLOT
GUSTAVE KERVERN
SARAH STERN
ZABOU BREITMAN
ADRIEN GUIONNET

LISTE TECHNIQUE

RÉALISTATEUR
DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE
CHEF OPÉRATEUR SON
CRÉATRICE DE COSTUMES
CHEF DÉCORATEUR
CHEF MONTEUR IMAGE
COMPOSITEUR

NICOLAS PLESKOF
GILLES PORTE
JEAN MINONDO
DOROTHÉE GUIRAUD
JÉRÉMIE DUCHIER
NICOLAS DESMAISON
AMAURY CHABAUTY

PROGRAMMATION



PHILIPPE LUX

01 80 49 10 01 / p.lux@bacfilms.fr

LAURA JOFFO

01 80 49 10 02 / l.joffo@bacfilms.fr

MARILYN LOURS

01 80 49 10 03 / m.lours@bacfilms.fr

MC4 ARNAUD DE GARDEBOSC

04 76 70 93 80 / arnaud@mc4-distribution.fr

© Thibault Grabherr & Christine Tamalet / © Kazak Productions



