

PREVIEW

DARK SOULS

L'HORREUR NOIRE

La Norvège n'a jamais été un pays réputé pour ses films d'horreur, ni pour son cinéma en règle générale. Cela dit, ces dix dernières années, de jeunes réalisateurs sont parvenus à se faire un nom dans le genre, grâce à des œuvres comme la trilogie

«Cold Pre», le zombie-movie *Dead Snow*, ou les thrillers *Manhunt*, *Detour* et *Hidden*. Le pays a commencé à «saigner». Cela symbolise l'évolution technique vers le numérique qui permet à de toutes petites productions d'exister sur la base d'une simple bonne idée. Or, ce n'est pas le cas ici, *Dark Souls* ayant été tourné en Super 16 mm, par deux réalisateurs français, César Ducasse et Mathieu Peteuil. «*Mon précédent film, Les Inc., était un long-métrage de science-fiction*», explique ainsi Ducasse. «*Il a été tourné très rapidement, comme un projet de fin d'études. Je lisais tout Philip K. Dick à cette époque, et je voulais faire quelque chose de similaire, comme un hommage, mais sans argent et en vidéo. Le résul-*

tat s'est donc avéré très amateur et je ne pensais pas qu'il serait distribué, mais cela s'est pourtant produit. Je ne peux pas dire que je suis satisfait du résultat, cependant cela s'est avéré une expérience très amusante. En comparaison, Dark Souls a été un projet très long, bien plus difficile à concrétiser, mais aussi bien plus gratifiant à la fin.»

SERIAL-KILLER, ZOMBIES ET CONTAMINATION

Alors qu'elle fait son jogging dans les bois, Johanna est soudainement attaquée par un homme en combinaison de travail orange. Il lui perce le crâne et la laisse pour morte. Quand la police appelle Morten, le père de Johanna, pour lui demander d'identifier le corps à la morgue, il apprend que sa fille vient de rentrer à la maison et qu'elle s'est assise devant son ordinateur. Mais quelque chose ne tourne pas rond chez elle. De l'huile noire coule de ses yeux et le seul message qu'elle est capable de taper sur son clavier est un long cri d'aide. Et elle n'est pas la seule dans son état. À travers toute la ville, des gens sont agressés par des inconnus en combinaison orange armés d'une perceuse électrique. Les victimes souffrent toutes des mêmes symptômes, leur corps se désagrègeant lentement devant leurs proches. Les autorités sont totalement dépassées. Morten ne peut supporter de voir Johanna souffrir de la sorte et décide de trouver celui

Proposé sous son titre original norvégien *Mørke Sjeler*, *Dark Souls* est un thriller horrifique satirique autour d'une étrange maladie transformant les gens en zombie. Il ne s'agit cependant pas cette fois d'un virus, mais d'une substance noire visqueuse et collante ressemblant à du pétrole. Ou quand les forces les plus sombres entrent en œuvre...

qui a commis ce crime. Frustré par le manque de résultats de la police locale, il décide d'enquêter lui-même sur ces agressions et de pourchasser le tueur jusque dans son repaire, dans une usine désaffectée et isolée où il commence à dévoiler les secrets que cachent ces attaques et à percer le mystère entourant le tueur. Il comprend que la norceur interne est la source du monde étrange qu'il vient de découvrir.

L'écriture a été longue et difficile parce que le budget n'était jamais suffisant pour filmer ce qu'ils voulaient. Les deux réalisateurs ont donc décidé d'adapter leur scénario à la réalité financière et non pas le contraire : «*Nous voulions tous les deux faire un film et réunir nos compétences artistiques*», raconte Mathieu Peteuil. «*Je venais tout juste de terminer le court-métrage Ultimate Super 8 et je voulais me lancer dans un long avec la même méthode de production. Au début, nous avions même envisagé de tourner notre film en Super 8. Le thème du scénario faisait référence au destin des premiers chercheurs de pétrole dans les années 70, qui sont morts à la tâche pour construire les fameuses stations offshore dans la Mer du Nord. Avec les accidents de décompression et le travail difficile en grande profondeur, la plupart d'entre eux sont décédés aujourd'hui et les survivants, en mauvaise santé, ne subsistent qu'à l'aide de misérables indemnités. Nous trouvions intéressant d'utiliser cela comme toile de fond à la trame principale, du fait que la Norvège*

est l'un des plus gros producteurs de pétrole au monde et que toute son économie est basée sur cette industrie. Quand on écrit un scénario, on a toujours plein d'idées et l'on veut que tout soit spectaculaire, mais ses ambitions sont aussi souvent trop importantes. On le découvre lors du tournage, et les bonnes idées doivent être laissées de côté, car on ne peut pas les réaliser à cause de problèmes logistiques. C'est à ce moment qu'il faut être intelligent et savoir travailler avec une économie de moyens et une efficacité redoutable. Le scénario doit correspondre au budget et à la logistique du tournage, et de ce fait, nous continuons de le réécrire durant le tournage. De cette façon, nous n'avons pas eu à abandonner notre idée originale, et avons au contraire trouvée une façon plus simple et peut-être moins évidente de la présenter.



LE TEMPS PLUTÔT QUE L'ARGENT

La production aura duré presque trois ans. La première scène a été tournée en 2007 et le film n'a été terminé qu'en 2010 à cause du choix du 16 mm et du manque de moyens qui interdisait de tout tourner à la suite : «*Nous n'étions que quatre ou cinq sur le plateau et nous devions tout prendre en charge : la production, la technique, la prise de son, le cadrage, le maquillage, c'est pour cela que ça s'est avéré si long*», explique César Ducasse. «*Parfois, nous ne tournions que dix plans par jour. Ce rythme de torture nous donnait l'impression de travailler sur un film d'animation. Par chance, la dernière session de production a été très productive et nous a permis de terminer rapidement le film. Nous devions parfois travailler quinze heures par jour, du chargement de la caméra le matin au nettoyage du plateau le soir. De plus, il nous fallait travailler entre ces périodes de tournage pour réunir l'argent nécessaire à l'achat de la pellicule. Nous ne voulions pas que notre budget familial se traîsse à l'écran, et nous avons donc pris notre temps. Cette méthode a été cauchemardesque en termes de continuité. Ainsi, il y a une scène au début du film dans laquelle Morten est dans la cuisine, puis il se dirige dans le couloir. Ces deux plans sont en réalité séparés d'au moins un an.*»

Le résultat est assez éloigné de ce que le réalisateur avait en tête au début. En trois ans, l'histoire a souvent pris de nouvelles directions. Mais en dépit des réécritures du script, il est toujours suivi la même idée principale. Toutefois, certaines séquences montrent les effets de ce problème et ne sont pas toujours claires et fluides : «*Beaucoup de scènes ont dû être réécrites sur le plateau afin de répondre aux impératifs budgétaires, mais sans pour autant changer l'idée originale. Par exemple, quand Morten nourrit sa fille zombie avec de la purée en regardant la télé, nous avions décidé de tourner deux scènes distinctes, mais une fois sur le plateau, nous nous sommes dit que ce serait plus efficace de tout révéler en une seule fois. Je ne qualifie pas cela d'improvisation, mais plutôt d'adaptation à l'environnement et aux possibilités que nous offraient les lieux de tournage*», raconte Mathieu Peteuil. Le sujet et l'idée principale (la violence et l'avidité des industries pétrolières) sont assez originaux dans le monde de l'horreur, mais certaines séquences (le serial-killer masqué armé d'une perceuse, la contamination, le siège des zombies, la fin sombre et nihiliste) semblent faire référence à des films du passé, comme *Driller Killer* et *Toolbox Murders*) et à des réalisateurs cultes, Romero et Carpenter en tête : «*Nous avons de la chance de travailler dans le genre horrifique qui est toujours riche en références*», confie César Ducasse. «*Ce genre est lui-même une sorte de miroir. Dans Halloween, les enfants regardent La Chose d'un autre monde à la télé, dans Les Griffes de la Nuit, l'héroïne*

visionne Evil Dead. Mais

les figures de l'horreur sont toujours un peu les mêmes : des créatures démoniaques, une contamination, la mort, des tueurs masqués, des zombies... C'est un genre répétitif qui se réinvente sans cesse. Nos références sont plus ou moins conscientes, et même si nous voulions vraiment rendre hommage à nos films préférés, ceux que nous avons vus et adorés durant notre adolescence, nous voulions nous les réapproprier pour essayer d'inventer quelque chose de nouveau. Au-delà de ça, je suis persuadé que nous avons été influencés par la façon dont certains réalisateurs ont fait leurs films. Nous gardons un œil sur les films à très petit budget et au tournage très long, comme *Evil Dead*, *Tetsuo* ou *Bad Taste*. Ils ont prouvé qu'il était possible de faire quelque chose à partir de rien, à condition de le vouloir avec suffisamment de volonté. Pour *Dark Souls*, nous avons essayé de proposer un grand nombre d'éléments originaux, et d'être le plus inattendu possible. Être original est toujours possible, même en partant d'ingrédients horrifiques classiques. Il existe des milliers de possibilités, et d'innombrables bonnes idées, et tout ce qu'il faut, c'est avoir le courage de les concrétiser.

L'HORREUR DE NOTRE MONDE

Dark Souls n'est pas un splatter movie, mais il contient cependant des effets spéciaux très réussis et réalistes. Le serial-killer en combinaison orange et masqué tue à l'aide d'une perceuse, les victimes ayant un visage décomposé et vomissant un fluide noirâtre qui infecte les autres : «*Le plus difficile a été de trouver la bonne composition de l'huile noire. Nous n'arrivions pas à dénicher un colorant alimentaire sombre. Le rouge est très commun, mais le noir est bien plus rare et de ce fait plus cher. On a donc employé de la poudre de carbone qui est utilisée pour faire les crayons. Nous y avons ajouté une mixture faite de sucre liquide, de café et de chocolat. Mais à cause du carbone, les acteurs devaient faire attention à ne pas l'avaler. De plus, la substance était très collante, à cause du sucre concentré. La nettoyer était un vrai cauchemar*», se souvient Mathieu Peteuil. *Dark Souls* n'est pas un simple film d'horreur, mais plutôt une comédie sombre, une satire grotesque contenant des éléments d'épouvante. Le héros n'est pas un beau jeune homme athlétique, mais un homme obèse qui prend soin de sa fille «zombifiée» et recherche le serial-killer qui l'a attaquée. Le film est également très stylisé, des points de vue dramatique



et visuel, avec une atmosphère sinistre. La contamination peut être considérée comme une métaphore de notre monde post-industriel, avec une analogie entre le flot de liquide noir qui prend le contrôle du corps humain et le flot de pétrole qui nourrit notre économie. Les deux réalisateurs voulaient créer quelque chose de neuf à partir d'éléments anciens. À cette fin, ils ont utilisé des figures classiques du genre, comme le serial-killer, les zombies et la contamination, qui sont les éléments-clés de nombreuses productions horrifiques, et les ont marés à une forte dose d'ironie. Ce n'est pas un film destiné qu'à terrifier les spectateurs, mais à les faire réfléchir et prendre conscience de problèmes dépassant la vie de chacun, à les faire sourire et les choquer en même temps. C'est en ce sens un excellent exemple de ce que l'on peut obtenir sans argent, sans acteurs connus et sans effets numériques spectaculaires. Les bonnes idées et la qualité de la réalisation sont nettement suffisantes pour faire un bon film. ■■

Propos recueillis par Lorenzo Ricciardi (trad. : Yann Lebecque)