

BELL FLOWER



BE FLOWER



UFO Distribution présente

une production **COATWOLF**
un film de **EVAN GLODELL**

avec

***Evan Glodell, Jessie Wiseman,
Tyler Dawson, Rebekah Brandes***

SORTIE LE 21 MARS

USA - 2011 - 1h46

format image scope 2.35
format son 5.1 & dolby SRD
DCP et 35mm

Distribution France

UFO DISTRIBUTION

Tél. 01 55 28 88 95
21, rue Jean-Pierre Timbaud
75011 PARIS
ufo@ufo-distribution.com

Presse

Laurence Granec & Karine Ménard

Tél. 01 47 20 36 66
5bis, rue Kepler
75116 PARIS
laurence.karine@granecmenard.com

Photos et dossier de presse
sont disponibles sur :
www.ufo-distribution.com

SYNOPSIS

Woodrow et Aiden, deux amis un peu perdus et qui ne croient plus en rien, concentrent leur énergie à la confection d'un lance-flammes et d'une voiture de guerre, qu'ils nomment "la Medusa". Ils sont persuadés que l'apocalypse est proche, et s'arment pour réaliser leur fantasme de domination d'un monde en ruine. Jusqu'à ce que Woodrow rencontre une fille... Ce qui va changer le cours de leur histoire, pour le meilleur et pour le pire.





ENTRETIEN AVEC EVAN GLODELL

Le film est parti d'une histoire personnelle, qu'est-ce qui vous a inspiré son écriture ?

A 23 ans, j'ai eu une rupture amoureuse vraiment douloureuse, le monde s'est soudain effondré, j'ai eu deux années difficiles. Le moyen de surmonter l'épreuve a été de m'enfermer pour écrire une première version de cette histoire. Pendant que je préparais le film avec l'aide de mon frère, la vie continuait. J'avais un travail plutôt intéressant comme assistant réalisateur et monteur, tout allait de mieux en mieux, j'ai arrêté de faire des courts-métrages dans mon coin et me suis ouvert en travaillant pour d'autres. Le script est resté de côté pendant 2 ou 3 ans.

Je faisais comme si tout allait bien, mais j'ai subi une rechute : j'ai compris que je ne poursuivais plus mes désirs et qu'il me fallait faire machine arrière. J'ai donc repris le script, un texte écrit par un gamin fou de douleur qui m'était devenu étranger. J'y présentais Woodrow comme une victime, qui jamais ne comprend ce qui lui est arrivé. C'est pourquoi il m'a semblé important qu'après le désordre mental qu'il traverse, il comprenne, pardonne, et prenne sa part de responsabilité dans la rupture.

Il y a aussi un sentiment très fort entre les deux amis, Woodrow et Aiden.

Le film est une histoire d'amour, entre un gars et une fille, mais aussi entre deux copains. J'aime bien les interprétations diverses qu'on a pu faire de la fin du film. Pour moi c'est une happy end, bien qu'elle paraisse sombre: ensemble, ils parviennent à formuler leurs désirs et agir de façon responsable, à avancer dans le bon sens. Aiden ne parle jamais sérieusement à son ami, il est toujours sur le ton de la plaisanterie. Même quand ils mènent cette conversation très sérieuse selon laquelle Woodrow doit s'en sortir, suggérant que ce n'est pas la faute de la fille si leur relation s'est délitée - chacun avait sa part de responsabilité - Aiden en parle à sa façon, avec ce parallèle étrange et ironique avec Mad Max et ces histoires de Seigneur Humungus et d'apocalypse.

Et la voiture ? D'où vient le nom Medusa ?

La voiture est comme une sorte de divinité pour les deux amis. C'est un objectif à atteindre : dès lors qu'ils parviennent à la construire, tout devient possible. Quant au nom, il vient de ces plaisanteries sur l'apocalypse que nous avions mon ami Aaron - qui inspire le personnage d'Aiden - et moi, avec déjà l'idée du gang, pour lequel nous avons imaginé le nom le plus basique et stupide qui soit, « Mother Medusa ». Il s'est trouvé, en y repensant après le tournage, qu'il convenait encore mieux que je ne l'avais pensé : Méduse était une jeune fille belle et virginale qui osa séduire Poséidon. Pour la punir, les dieux lui prirent sa beauté ; il ne fallait pas la regarder sous peine d'être pétrifié. D'un objet de désir, elle est devenue l'expression de la menace, ce qui donne un sens inattendu et intéressant au film.

Le film nous présente un monde en désolation, avec des personnages nihilistes qui rêvent d'Apocalypse . . .

Je ne les ai jamais envisagés comme nihilistes, à mon sens ils sont seulement un peu perdus. Ils n'ont pas trouvé leur place

dans la société ni de sens à leur vie, ce qui les conduit à agir de façon excessive, parfois explosive. Ils vivent dans un monde de plus en plus difficile à comprendre et à contrôler. Quand la vie n'offre pas de perspective et qu'on ne parvient pas à trouver sa voie, on peut fantasmer un grand chambardement du monde pour l'accorder à ses désirs. La manière la plus rapide et radicale serait une apocalypse.

Avez-vous le sentiment d'avoir fait un portrait de génération ?

Pendant plusieurs années, mes amis et moi vivions vraiment comme les personnages de BELLFLOWER. Nous vivions à dix dans une grande maison délabrée qui nous coûtait 90\$ de loyer par mois chacun. Pour ma part, je payais en vendant mon sang et ou faisant des petits boulots ouvriers. C'est un mode de vie qui peut paraître suspect pour qui a fait des études et raisonne en termes de carrière, mais pour notre part nous nous sentions un peu perdus, comme si la société nous avait oubliés. Alors vivre le plus chichement possible, passer notre temps à zoner, à discuter, à boire et à chercher les embrouilles, voilà ce que nous faisons. Nous n'étions pas les seuls dans ce cas.

Je n'ai pas non plus voulu dire « voilà ce qu'est la vie aux Etats-Unis aujourd'hui pour ma génération », mais il faut bien admettre qu'il y a beaucoup de ça et qu'on peut tout à fait l'interpréter comme tel. Quand j'ai commencé à écrire la première version du script il y a 8 ans, c'était très intuitif, et malgré les nombreuses ré-écritures, j'ai voulu conservé cet esprit. Mais, dans les dernières versions, j'ai pris conscience que je parlais aussi en effet de ma génération et des problèmes qu'elle rencontre.

On ne voit pas les personnages travailler, ils semblent en marge des moyens de communication actuels. . .

Mais mes amis et moi-même n'avions pas non plus de travail auquel nous identifier, nous avions des boulots pourris : portier, serveur, des choses de ce genre. Mes personnages sont dans ce

cas. Le film produit un effet loupe sur des moments de leur vie dont le travail ne fait pas partie.

Pour les technologies de communication, c'est un choix délibéré. Je sentais que les ordinateurs, les portables et l'utilisation des réseaux sociaux n'avaient pas leur place dans l'histoire. Et puis avec le recul, j'ai écrit le film avec des références à différentes périodes de ma vie, de mon adolescence à mes 25 ans, pendant laquelle nous n'avions pas de téléphones portables, même s'ils commençaient à exister. Leur donner de l'importance dans l'histoire aurait abouti à un film complètement différent.

De même, on n'y voit ni parent, ni police, ni aucun signe d'autorité.

Dans un premier montage, on voyait les personnages travailler, et il y avait quelques références à la police vers la fin du film. Mais chaque fois que je voyais ces scènes, elles me paraissaient

hors de propos. Au cours du montage, j'ai un jour décidé de supprimer quasiment toutes les références à l'argent, au travail, à la police. La question n'est pas anodine, car pour faire ce film, il se trouve que tous les membres de l'équipe ont de facto quitté leur emploi un certain temps et ont dû se débrouiller sans. Et comme les personnages du film, nous avons fait, sans autorisation et tout à fait illégalement, exploser des bouteilles de gaz, brûler le lance-flammes, et allumer le feu sur la voiture, etc. . . . sans jamais avoir eu maille à partir avec la police. Je parle d'une « vision augmentée de la réalité », mais d'un certain côté nous sommes allés chercher moins loin qu'on pourrait le croire.

Le film aborde des thèmes très contrastés aux antagonismes marqués : les dualités de l'ordre et du chaos, de l'amour et de la trahison. . . Mais il ne propose aucune conclusion claire ; pourquoi



avoir choisi de laisser une fin ouverte ?

Dès sa conception, le film était d'abord supposé être très visuel, de façon à créer une expérience émotionnelle forte. J'ai passé près de trois ans sur le montage, j'ai donc réfléchi longtemps sur la question du sens. C'est le dernier tiers du film qui m'a pris le plus de temps, car il me semblait que nous marchions sur le fil où, si tout devenait trop explicite, on risquait de casser l'ensemble de l'édifice, d'en devenir banal. J'ai senti qu'il était nécessaire que le public soit emmené dans la confusion du personnage. J'ai voulu créer un séisme émotionnel.

A l'image de la scène du tatouage ? Quel est son sens ?

J'avoue ne pas avoir vraiment envie de mettre des mots dessus, la scène est dans la partie « mentale » du film, elle est typiquement cinématographique en ce sens que les mots ne peuvent la

remplacer. Je ne veux pas paraître prétentieux et dire que c'est de l'ordre de l'indicible, mais en la qualifiant j'aurais l'impression d'affaiblir sa portée. Disons que c'est un peu l'équivalent du cauchemar des dents qui tombent, que chacun a pu faire – et les dents ne repoussent pas. C'est un scène très perturbante, Woodrow est défiguré à vie. Il m'arrive aussi de faire des cauchemars dans lesquels j'ai perdu mes bras.

Quand Woodrow rencontre Milly, elle lui dit : « tu vas te faire écraser », et lui répète plus tard qu'elle va lui faire du mal. Ses propos sont prophétiques. Était-il important d'annoncer l'échec de leur relation ?

La première moitié du film nous présente les souvenirs de Woodrow, avec son interprétation et leur déformation. Il a le sentiment que cette relation a exceptionnellement bien débuté,



et ne comprend pas ensuite comment elle a pu se dégrader, comment on a pu en arriver là. Sa vision est déformée, son souvenir embellit les débuts. On oublie facilement tous les détails qui indiquent qu'une relation ne tiendra pas, on ne veut pas les voir malgré leur évidence. On ignore les signes avant-coureurs, les petites phrases.

Voyez-vous dans BELLFLOWER la rencontre du mouvement « mumblecore » avec MAD MAX ?

A vrai dire, je ne savais pas ce qu'était le « mumblecore » jusque très récemment. J'ai vu des films qui correspondent au mouvement qui m'ont bien plu. Mais je n'ai pas envie d'y être vraiment associé, BELLFLOWER ne parle pas que de relations dans un groupe, il intègre des éléments qui dépassent la réalité de la vie quotidienne. J'ai voulu faire un film qui soit une expérience totale, pas un portrait clinique des relations entre jeunes.

Et MAD MAX, son style « post-apocalyptique », vous en étiez fan comme vos personnages ?

Oui, absolument ! MAD MAX m'obsédait complètement quand j'étais gamin, il a clairement influencé mon film. Dans BELLFLOWER, il est question de la vie d'une petite société bizarre et floue, pleine d'hésitations, au sein d'une communauté de jeunes qui ont ce fantasme de s'inventer une vie « pour de faux », différente de la « vraie vie », avec comme socle culturel des icônes que véhicule MAD MAX. Mais le plus important à mes yeux, ce sont les deux relations que Woodrow entretient avec Milly d'un côté, Aiden de l'autre, qui finissent par déformer sa perception du monde. C'est quand il se trouve dévasté par l'histoire d'amour qu'on rejoint MAD MAX, avec sa représentation particulière de la fin du monde. Woodrow a tout perdu, il n'a plus sa place dans le monde, son premier fantasme est alors celui de l'apocalypse : tout détruire pour mieux reconstruire.

Comment êtes-vous devenu metteur en scène ? Vous avez un profil d'ingénieur au départ.

Dès l'âge de 5 ans, j'ai passé beaucoup de temps à démonter et remonter des gadgets mécaniques et électroniques. A force de devoir remettre les choses en place, j'ai appris à réparer puis à fabriquer, pour finir par vendre mes créations en cour de récré. Il y a aussi que je ne savais pas dessiner, et je n'avais aucun moyen technique de mettre en forme les images que j'avais en tête. Il m'a soudain apparue que ce moyen serait le cinéma et qu'il fallait que j'aille à Los Angeles pour tenter de devenir réalisateur.

Comme le personnage principal, vous venez du Wisconsin, et on parle d'une naïveté typiquement « midwest ». Était-ce un barage pour l'accès au monde de la production ?

Malgré mon travail personnel sur des formats courts pendant des années, je ne savais rien du fonctionnement d'Hollywood, du show business ni de l'industrie. Les gens que je contactais dans la recherche de financement me parlaient de « pitch meeting » et je n'avais aucune idée de ce en quoi ça consistait. Dans quelle disposition va-t-on à un rendez-vous de pitch ? Beaucoup de gens chez Coatwolf ont appris la réalisation sur des petits boulots, nous avons commencé avec un camescope et développé de plus en plus de techniques et de savoir-faire. Nous avons grandi tout seuls.

Vous avez écrit, réalisé, monté, joué dans le film... Comment avez-vous vécu le travail sur toutes ces étapes ?

C'est assez stressant, le fait de jouer en premier lieu, parce que je n'ai pas particulièrement l'ambition d'être acteur. C'est du coup une décision que j'ai prise après beaucoup de réflexion : je ne voyais personne jouer le rôle, et il a fini par me paraître évident que la charge personnelle du récit impliquait que j'incarne le personnage. Mais jouer a été une expérience terrifiante. Quant au montage, c'est une étape dans laquelle il a

fallu savoir faire confiance aux autres. Pour les séquences où j'apparaissais, quand je pensais avoir choisi la meilleure prise, mes amis lui préféraient chaque fois une autre. Je ne me voyais pas à l'écran tel que les autres me percevaient, mon regard manquait de distance.

On sait que vous avez fait le film avec un budget ridicule, on imagine que ce manque de moyen a pu générer des problèmes pour la production ?

Je ne sais plus si on doit encore le cacher ou non, mais le budget était en effet proche de 0 – on a tenté de quantifier combien avait été dépensé en 3 ans pour le film, c'est environ 17.000\$. J'ai bien tenté de trouver de l'argent, mais sans succès. A un certain stade de la préparation, j'ai fini par appeler tous les membres de l'équipe pour leur dire qu'on n'arriverait jamais à démarrer, que le projet prenait trop d'ampleur, que nous n'aurions pas l'argent nécessaire. J'ai alors proposé : « filmons, on a les caméras et les micros, tant pis si l'action a lieu dans les appartements des copains, mais faisons-le. Qui en est ? » Les 11 personnes que j'avais réunies pour le film étaient devenues mes amis les plus proches, et tous ont répondu présent. J'avais économisé quelques milliers de dollars pour commencer - très vite dépensés, en une semaine. Chacun a ensuite tenté d'injecter quelques dollars pour continuer l'aventure.

Mais comme beaucoup de choses ont été conçues avant le tournage, nous n'avons pas eu à régler trop de problèmes. Sur le plateau, les caméras pouvaient parfois tomber en panne, ce qui était très frustrant pour l'équipe qui était prête à tourner. Il nous arrivait de passer la nuit à les réparer, et d'arriver le matin devant une équipe en pleine forme alors que nous avions passé la nuit à batailler. Nous demandions alors juste quelques instants de répit avant de nous y mettre nous aussi !

L'image a une texture très particulière, pouvez-vous nous parler

de ces caméras que vous avez fabriquées, et de l'effet que vous en attendiez ?

Nous avons tourné avec une Silicon Imaging SI2K, dont une version de prototype m'avait été confiée pour faire des tests. J'avais entendu parler de gens qui fabriquent des adaptateurs 35mm pour les caméras vidéo, il y a 10 ans déjà, ce qui m'avait donné envie de fabriquer la mienne. Je collectais donc des optiques de caméras 16mm et 35mm et quand je suis enfin parvenu à assembler une caméra qui fonctionne, il m'a paru clair qu'on pouvait faire beaucoup de choses en bricolant une caméra et des optiques simples. Cela permet d'orienter son esthétique de façon plus personnelle qu'avec un choix même large de caméras standard. Deux des trois caméras que j'ai utilisées ont un mécanisme de mise au point déréglé, on peut mettre n'importe quelle lentille dessus, il y aura toujours cet effet de flou, de déformation. Cet effet joue certainement un rôle dans la sensation d'une réalité augmentée, qui souligne certains éléments précis. La troisième caméra n'a été utilisée que pour une scène clé à la fin, qui devait avoir son identité propre, afin de créer un choc esthétique et de placer la séquence sur un autre niveau que les autres.

Avec ces caméras, je tenais vraiment à définir l'esthétique dès le tournage. Travailler l'artistique en post-production seulement relèverait du cauchemar pour moi, les options sont infinies et on en devient fou. Les choix artistiques s'intègrent mieux au projet lorsqu'ils se font in situ, en temps réel.

Quant à la voiture « Medusa », il semble que vous l'ayez construite pendant le tournage, en même temps que le récit avance.

Oui. C'est une vieille Buick Skylark de 1972 que j'ai bricolée seul, c'est un miracle qu'elle ne soit pas tombée en panne pendant le tournage. Il a surtout eu lieu pendant l'été 2008 sur 90 jours, mais il y a des scènes comme celles dans le désert, à la fin, qu'on a tournées en équipe réduite beaucoup plus tard, pendant le montage, qui lui-même a duré 2 ans et

demi. Pendant tout ce temps, nous continuions à travailler sur la voiture. Si vous regardez bien, il doit y en avoir 20 versions différentes à l'écran. Ne seraient-ce que tous les changements sur le tableau de bord.

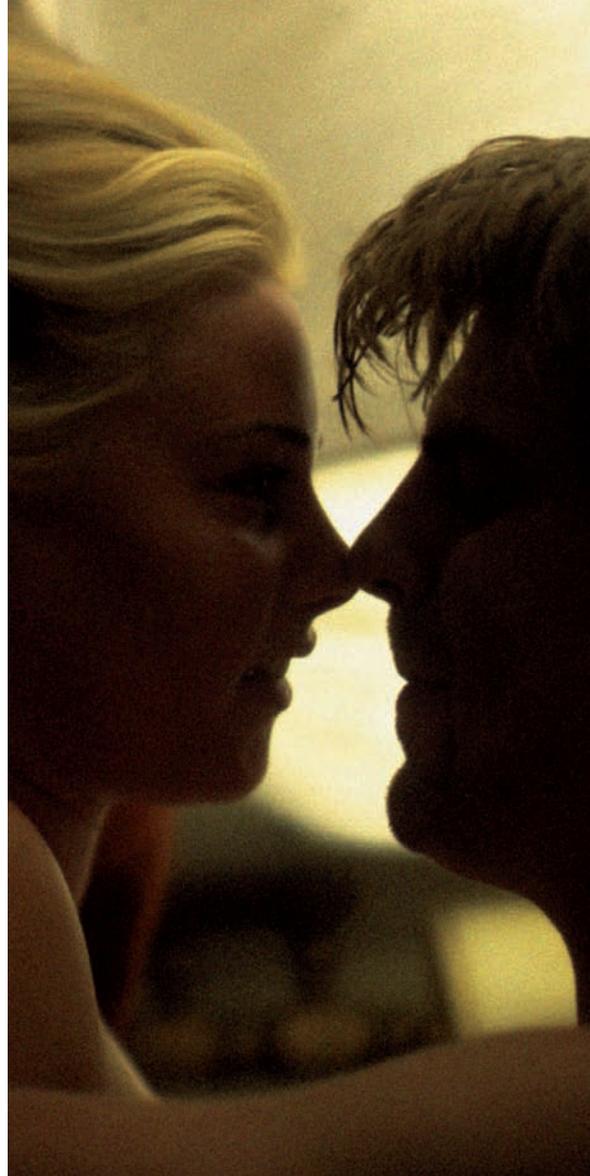
Aux USA, la presse et les médias se sont beaucoup intéressés à la voiture et à la pyrotechnie plutôt qu'au thème central, la relation amoureuse et le désordre affectif qui suit la rupture.

Oui, c'est un phénomène intéressant que de voir les gens faire un blocage sur la voiture après avoir vu le film. Comme si par pudeur pour raconter à leurs amis, ils n'osaient pas en parler comme d'une histoire d'amour sombre et intense. Ça m'a un peu inquiété au départ parce que je ne voulais pas que les gens se méprennent, ce n'est vraiment pas un « film de bagnoles ». Ce n'est pas non plus un film sur la fin du monde, même si certains éléments l'évoquent. Mais dans sa valeur d'icône la voiture est devenue une sorte de porte-parole.

Toute une mythologie sur la fabrication du film a accompagné sa sortie américaine. Vous avez créé la Medusa, le lance-flammes, avez fabriqué vous-même les objectifs caméra... Pourquoi cette résurgence de l'esprit d'indépendance résonne-t-elle autant auprès d'un public aujourd'hui ?

Il y a sans doute plusieurs raisons. L'une d'elles est que le cinéma a l'image d'un géant inaccessible dirigé par des gens qui vivent sur une autre planète. Avec les caméras sorties récemment et la révolution technologique, qui font qu'en principe quiconque peut faire un film s'il en a la détermination suffisante, des gens commencent à se regrouper pour monter des projets. C'est un peu « le peuple qui prend le pouvoir ». Il semble que nous ayons appliqué ce principe avec un peu plus de conviction que la moyenne. Mais j'espère vraiment que ce que nous avons fait en inspirera d'autres. J'aimerais voir plus de films indépendants prendre forme avec cet état d'esprit. Je ne supporte pas les gens qui expliquent ce que vous devez penser,

à quel marché vous vous adressez, qui doit voir votre film. Pour moi, c'est vraiment un problème de penser comment vendre un film avant d'avoir laissé l'idée mûrir. En ce qui me concerne, l'idée n'était pas claire avant que le film ne soit terminé ! Si, au lieu de travailler à améliorer le film, vous passez votre temps à vous demander à qui il faut le vendre, vous prenez le problème à l'envers.





EVAN GLODELL

Originaire du Wisconsin, Evan rejoint la Californie à 20 ans avec un groupe d'amis proches pour poursuivre son rêve de réalisation. Son frère et lui créent la société Brother Glodell, qui fera l'objet d'un petit culte sur internet, grâce à des vidéos humoristiques ou excentriques, où on aperçoit parfois déjà des acteurs de BELLFLOWER (Jessie Wiseman et Vincent Grashaw). Tout en rencontrant au fur et à mesure les membres des futures Coatwolf Productions (dont Tyler Dawson et Joel Hodge), Evan travaille pour la start-up internet Stim TV, où il crée et joue dans le sitcom Boss of the Glory. Evan a réalisé de nombreux clips vidéo pour la musique et travaillé sur la photographie sur plusieurs courts-métrages.

BELLFLOWER, une histoire personnelle empruntant à de nombreux moments vécus, est son premier long-métrage. La production a commencé en 2008 après la création du « CoatWolf Model II », un système optique au format scope fabriqué spécialement pour le film. BELLFLOWER est devenu son activité exclusive, l'amenant à sacrifier à peu près tout, à vendre la quasi totalité de ses effets personnels afin de financer la production, et à vivre pendant deux ans dans l'aile abandonnée d'un immeuble qui servait de bureaux de production.

LA MUSIQUE ORIGINALE

« J'ai rencontré Jon Keevil à Ventura, et il a très tôt fait partie de la petite équipe qui se battait pour rendre la production de BELLFLOWER possible. Le combat fut plus long que prévu, et Jon a dû rentrer au Canada dont il est originaire pour ne pas violer les lois de l'immigration, et ce, quelques jours à peine après le début du tournage. Nous perdions un des piliers créatifs du projet alors qu'il prenait enfin forme. Je restais néanmoins en contact avec lui et il aidait à distance autant que possible. Il déplorait avoir perdu un disque dur contenant ses enregistrements personnels – des chansons originales qu'il avait écrites et jouées. Je l'ai retrouvé tout de suite, mais tout occupé au tournage et à la production, je l'ai laissé chez moi plus d'un an. Un jour, pendant le montage, j'ai ressenti pour une séquence précise le besoin d'une illustration musicale. Je ne concevais pas de faire appel à la musique d'un inconnu pour illustrer cette séquence très personnelle. Le disque dur de Jon m'est revenu à l'esprit. L'idée de me plonger dans des centaines de maquettes n'était pas forcément excitante, mais je

suis presque immédiatement tombé sur une chanson qui fonctionnait à merveille, au point que j'ai dû regarder la séquence 30 fois de suite, tant j'étais captivé. Je me suis mis à écouter tous les titres contenus dans le disque dur, y compris ceux qui n'étaient pas terminés, en ai sélectionné une poignée, dont je savais qu'ils finiraient tous dans le film.

Quelques jours après la fin du montage et l'intégration des musiques, j'ai pris conscience que j'abusais de la confiance de Jon, à qui je n'avais encore rien dit. Joint par téléphone, il ne s'est pas vexé, et m'a seulement demandé quelles chansons je préférerais. Celles que j'ai désignées avaient été écrites après une rupture sentimentale qui l'avait amené à prendre la route pour le Mexique – voyage au cours duquel je l'avais rencontré, au moment où il traversait la Californie – et par laquelle il s'était reconnu dans le script de BELLFLOWER, avait eu envie d'aider etc... Les chansons faisaient à leur manière partie du projet dès l'origine et ne pouvaient avoir meilleure résonance avec le film. »

Evan Glodell

La musique originale « *BELLFLOWER : songs & score by Jonathan Keevil* » est disponible sur iTunes, ainsi qu'en LP+CD en quantité limitée dans certains cinémas et sur le site www.ufo-distribution.com. Ce dossier est accompagné d'un EP comportant 2 titres originaux réalisés par *Slo Blo* à partir des musiques et sons du film.



ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK

BELLFLOWER

SONGS & SCORE BY JONATHAN KEEVIL



QUELQUES MUSCLE CARS À L'ÉCRAN

Par « muscle cars », on désigne les voitures américaines sportives bon marché destinées aux jeunes de la génération des baby-boomers. D'un niveau d'équipement rudimentaire, elles étaient fabriquées sur des châssis légers et dotés de moteurs puissants, souvent des V8, prélevés sur les modèles haut de gamme de la marque. Les composants utilisés provenant de productions de séries pour d'autres véhicules de la gamme, ces automobiles étaient proposées sur le marché à des prix très abordables. Par extension, le terme désigne les voitures modifiées en vue d'augmenter

leurs performances. Symboles de transgression des années 60 et 70, elles disparaissent après le vote de mesures dissuasives de sécurité et d'économie d'énergie au début des années 80.

Dans *BELLFLOWER*, Woodrow et Aiden considèrent l'achèvement de leur propre « muscle car », une Buick Skylark de 1972, comme l'accomplissement d'un rêve d'enfance, le symbole de leur « guerilla » en même temps que le point de départ d'une conquête d'un monde à leur image.

BULLITT (1968) *FORD MUSTANG FASTBACK GT390 1968*

Permet aux « muscle cars » d'entrer dans la légende au cinéma, grâce à une course poursuite (avec une Dodge Charger) considérée comme la première digne de ce nom. Elle est du plus bel effet quand elle est conduite par un blond ténébreux qui lui donne toute sa noblesse et auquel elle sera longtemps associée.



POINT LIMITE ZERO (VANISHING POINT – 1971) *DODGE CHALLENGER R/T 1970*

Semble pouvoir rouler en continu pendant des jours, et permet ainsi de traverser les États-Unis sans jamais s'arrêter ni être stoppée par aucune des polices des États concernés.



MACADAM À DEUX VOIES (TWO-LANE BLACKTOP – 1971) *CHEVROLET GASSER 1955*

Premier usage d'une « muscle car » déjà « vintage » à l'époque du tournage. Aussi bruyante que ses propriétaires sont taiseux – affichant à leur manière une forme de nihilisme –, elle finit en mettant le feu à l'écran.



DUEL (1972) *PLYMOUTH VALIANT 1970*

Le moteur constamment défaillant de la Plymouth n'aidant pas, elle s'avère dans l'incapacité d'accélérer quand les circulations dangereuses l'imposeraient. Elle ne fait de toute façon pas le poids face au camion Peterbilt 1956 qui veut l'écraser – au sens propre. Le film invente le « muscle truck », qui en est la véritable curiosité mécanique. En réalité, il aura fallu pour le tournage trois de ces camions pour en venir à bout – l'honneur de la Plymouth est sauf.



LA GRANDE CASSE

(GONE IN 60 SECONDS - 1974)

FORD MUSTANG 1973 «ELEANOR»

Héroïne d'une poursuite dantesque qui dure 40 minutes à l'écran, la fait traverser 7 villes de la banlieue de Los Angeles où elle endommage 93 véhicules, elle continue de rouler et de bondir, même accidentée à 80%.



MAD MAX I & II

(1979 / 81)

FORD FALCON XB GT 1973 « INTERCEPTOR »

Les conquêtes de la route et du carburant sont une nouvelle conquête de l'ouest, les Ford australiennes en deviennent les montures modernes. Mais leur consommation de carburant s'avère trop élevée, surtout en période de disette.



STARSKY & HUTCH (1975-1979)

FORD GRAN TORINO 1974

Autant que le look « seventies cool » et les personnalités contrastées et sympa des deux flics, c'est aussi la décoration plutôt osée (et, selon l'acteur Paul « Starsky » Glaser, grotesque pour une voiture de police) de la Gran Torino, devenue une icône de la décennie, qui a rendu la série si populaire. Un summum du cool, qui revient - avec un modèle d'un autre millésime et en petite retraite - chez Eastwood dans son film éponyme de 2008.



SHERIF, FAIS-MOI PEUR

(THE DUKES OF HAZZARD - 1979-1985)

DODGE CHARGER 1969 « GENERAL LEE »

Les cousins Duke sont les propriétaires idéaux d'une Charger ici dans son jus d'origine, dans le décor parfait de ce « Hazzard County » imaginaire - cravates texanes, filles à shorts en jean et flics pouilleux. La tenue de route laisse à désirer, ça dérape en jets de poussière, mais cascades et sauts bien ajustés viennent chaque fois à bout des méchants. « Ajustés » ou presque : plus de 300 exemplaires détruits en 6 ans tout de même...



K2000

(KNIGHT RIDER - 1982)

PONTIAC FIREBIRD TRANS AM 1982

Symbolise un peu la fin des « muscle cars » en même temps qu'elle affirme le « style années 80 ». Aussi intelligente que son propriétaire, elle sait faire beaucoup de choses mais parle trop.



RETOUR VERS LE FUTUR

(BACK TO THE FUTURE - 1985)

DE LOREAN DMC 12 1981

Occasion unique pour la marque De Lorean de se faire connaître, hélas après sa faillite. Le modèle présenté permet le voyage spatio-temporelle, avec une option « soucoupe volante » en sus.



BOULEVARD DE LA MORT

(DEATH PROOF - 2007)

CHEVROLET NOVA 1970

Tarantino réactive le culte de la « muscle car » en faisant intervenir plusieurs véhicules d'époque. Les Dodge Charger et Challenger choisies sont des clins d'œil appuyés à POINT LIMITE ZERO et à SHERIF FAIS-MOI PEUR. Quant à la Chevy Nova qui fait l'ouverture du film et habille l'affiche, elle harbore une robe « rat », ce noir-gris mat, qui sera aussi la couleur de la Medusa Car de BELLFLOWER



Et aussi :

JAMES BOND **ASTON MARTIN DB5**

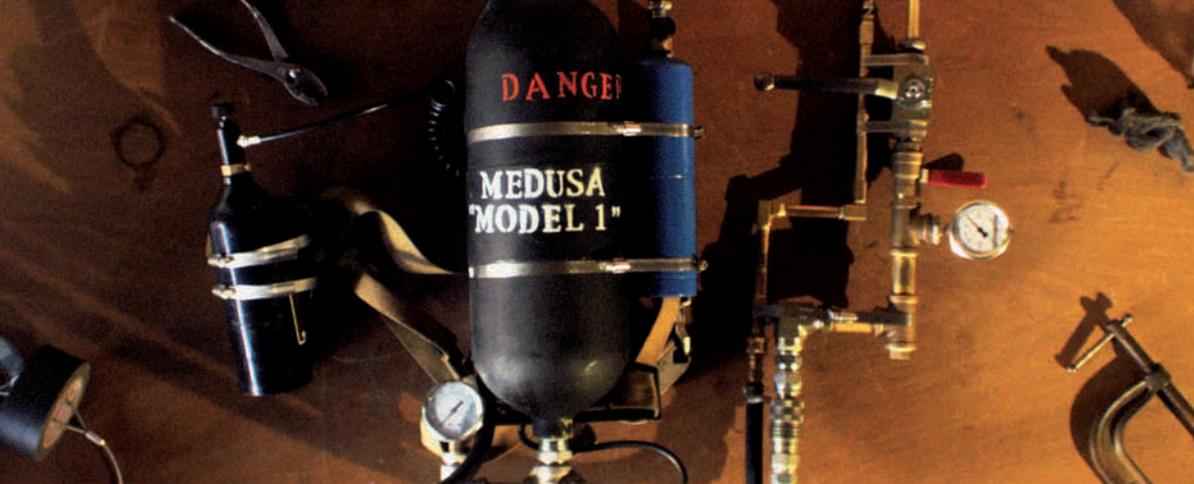
POLICE FEDERALE LOS ANGELES **ASTON MARTIN DB5**

LA MÉMOIRE DANS LA PEAU **AUSTIN MINI 1110 SPECIAL**

FRENCH CONNECTION **PONTIAC LEMANS**

AMERICAN GRAFFITI **FORD 32**

LA FUREUR DE VIVRE **FORD SUPER DE LUXE**



FIGE TECHNIQUE

Scénario
Evan Glodell

Réalisation
Evan Glodell

Produit par
Vincent Grashaw
Evan Glodell

Producteurs associés
Paul Edwarson
Lenny Powell
Joel Hodge
Chelsea St John
Jonathan Keevil
Jet Kauffman

Producteurs exécutifs
Brian Thomas Evans
Josh Kelling
Byron Yee

Montage
Evan Glodell
Joel Hodge
Jonathan Keevil
Vincent Grashaw

Directeur de la photographie
Joel Hodge

Musique originale
Jonathan Keevil

Musiques additionnelles
Chromatics
Small Town Zeros
Ratatat
Kevin MacLeod
Aradia.

FIGE ARTISTIQUE

Evan Glodell *WOODROW*
Jessie Wiseman *MILLY*
Tyler Dawson *AIDEN*
Rebekah Brandes *COURTNEY*
Vincent Grashaw *MIKE*



SURVEILLANCE

