

WRONG

UN FILM DE QUENTIN DUPIEUX

GREGORY BERNARD
présente

une production Realism Films



Presse
BCG
Myriam Bruguière / Olivier Guigues
Thomas Percy / Wendy Chemia
Tél. 01 45 51 13 00
23, rue Malar
75007 PARIS
bcgpresse@wanadoo.fr

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

WRONG

UN FILM DE QUENTIN DUPIEUX

avec **Jack Plotnick Eric Judor**
Alexis Dzenia Steve Little William Fichtner

SORTIE LE 5 SEPTEMBRE 2012

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

FRANCE – 2012 – 1h34 VISA N°129.352
format 1.85 – format son 5.1 & dolby SRD - DCP et 35mm

Synopsis

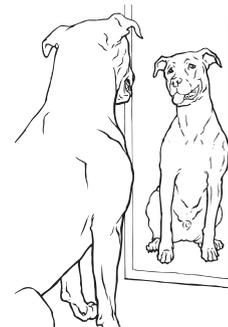


**Dolph a perdu son chien, Paul.
Le mystérieux Master Chang pourrait
en être la cause. Le détective Ronnie,
la solution. Emma, la vendeuse de pizza,
serait un remède, et son jardinier Victor,
une diversion?
Ou le contraire. Car Paul est parti, et
Dolph a perdu la tête.**





Quentin Dupieux



A l'âge de 12 ans, il découvre une caméra et s'en sert pour filmer n'importe quoi. Très rapidement, il est contraint de faire de la musique électronique pour illustrer ses images et s'invente pour l'occasion un pseudonyme ridicule : MR OIZO.

En 1999, Levi's l'appelle pour réaliser une série de six publicités autour de son personnage *Flat Eric*, dont la marionnette se vend dans le monde entier. Il devient immédiatement mondialement connu.

Il cherche ensuite un moyen de dépenser son argent et décide de produire et réaliser *NONFILM* (2001), un moyen-métrage absurde. En 2006, il réalise *STEAK*, son premier long-métrage, dans lequel il fait jouer Eric et Ramzy. Il compose avec Sébastien Tellier et SebastiaN la B.O. du film.

En 2009, impatient de tourner à nouveau, Quentin Dupieux écrit *RUBBER* et tourne dans la foulée, en deux semaines. Le film fait sensation à Cannes lors de sa présentation à la Semaine de la Critique.

En 2011, Quentin décide de réaliser un nouveau film. Il écrit, tourne et monte *WRONG* à Los Angeles. Hyperactif, il sort trois nouveaux albums et commence à travailler sur deux nouveaux projets de films aux Etats-Unis et un en France. Le premier, *WRONG COPS* est en tournage en juin 2012.

Entretien avec Quentin Dupieux



Wrong est l'histoire d'un homme qui perd son chien. Ce chien Paul, c'est un prétexte pour parler d'autre chose ?

J'adore les chiens, je suis passionné par les relations hommes/chiens. Je m'entends mieux avec les chiens qu'avec les hommes. Wrong est un hommage à l'amour homme/chien ! L'histoire du personnage et de son chien est le vrai sujet du film. À l'écriture, on peut penser que c'est une sorte de prétexte. Mais je me suis vite rendu compte qu'il y avait quelque chose de poignant dans l'histoire de ce type, Dolph, qui perd son chien. J'en ai parlé avec l'acteur principal, Jack Plotnick, et on est vite tombé d'accord pour dire qu'il fallait le vivre en vrai. Les exercices de télépathie avec son chien, les scènes où il pleure dans sa voiture parce que son chien est peut-être mort, tout cela aurait pu n'être que rigolo, mais j'ai senti qu'il fallait exploiter le potentiel tragique de ces moments-là. J'avais une envie très basique de voir Jason retrouver son chien et en éprouver une joie sincère. Au passage, il fallait éviter le côté un peu déprimant d'un homme célibataire avec son chien. C'est pourquoi il vit dans une maison un peu chic : il a du goût, il a plein de photos sur la

cheminée, on sent qu'il y a une vie.

C'est aussi grâce à l'acteur Jack Plotnick, qui est habité par cette quête.

Il ne fallait surtout pas qu'il joue ça de manière cynique. C'est même le contraire qui s'est produit. Dans certaines prises, Jack pleurait trop, car il était à vif et vivait intensément le drame du personnage. Ce que Jack Plotnick a proposé et donné sur ce rôle est un incroyable cadeau ; une performance inoubliable.

Dans Wrong, ce qui nous marque c'est la contamination du réel par le bizarre, sans jamais faire de séparation franche entre l'étrange et le « normal ».

C'est l'idée du monde derrière le miroir, mon propre miroir. L'horloge 7h60 par exemple, c'est la réalité vue sous un angle différent. J'aime que certains spectateurs se posent la question : qu'y a-t-il après ? Est-ce que 7h61 existe ? Ce sont des petits gimmicks. La scène du bureau également pourrait prendre place dans un film réaliste ; mais avec un détail étrange, elle prend une autre coloration, on la regarde différemment. Il n'y a pas de

séparation franche entre l'étrange et le réaliste. La seule fois où, explicitement, le film avance d'un cran dans une autre dimension, est ce moment de cauchemar avec Eric Judor.

C'est le seul moment en effet où, en tant que spectateur, on sent une séparation franche entre les deux côtés du miroir. Le plus souvent, tout cohabite dans un même espace temps.

Oui, je tenais à ce que cette cohabitation se fasse au premier degré. Le personnage vit tout sur un mode tragique, il a perdu son chien, il est au bord des larmes. Il est le seul à ne pas trouver normal toutes les choses qui arrivent autour de lui. C'est un peu un double du spectateur.

C'est le côté *Twilight Zone* du film...

Oui, j'y ai beaucoup pensé. Mais sans les phénomènes paranormaux. Le personnage de Master Chang est complètement dans l'esprit de la série. On ne sait pas s'il représente le mal ou le bien. Disons qu'il veut faire le bien, mais il le fait mal. Et il fait basculer le héros dans une autre dimension. Mais il fallait absolument que ce basculement soit le plus réaliste possible. C'est la raison pour laquelle j'avais une haute exigence sur le jeu des acteurs. Je commence à atteindre à ce qui m'obsède depuis que je fais des films : ce ton hyper-réaliste. Un acteur qui vient nous signifier à l'écran qu'il est en train de jouer quelque chose d'absurde, ça m'ennuie beaucoup.

Ce qui t'intéresse le plus, il me semble, c'est une forme de banalité. Je pense à ce jeu visuel sur les tons bleus-gris, un peu délavés, un peu fades, sans aucune

couleur saillante. Comme si tu voulais atteindre à une forme de neutralité.

Quelque chose de neutre oui, c'est exactement ça. D'ailleurs pour aller dans ce sens, j'ai souhaité qu'il y ait très peu d'étalonnage, pour garder cet aspect réel de la prise de vue, qui renvoie à quelque chose presque sans caractère. De nos jours, les films sont tellement travaillés en post-production qu'une image sans caractère finit par être singulière. Ce qui n'empêche pas de travailler très précisément l'image durant le tournage. Mais au final, il n'y a que trois plans étalonnés. Cela dit, j'ai envie de faire des films très différents par la suite. Je ne vais pas refaire un film identique à celui-là. Ce côté calme, froid, ces plans fixes, j'en suis très content, mais je ferai autre chose la prochaine fois.

Tu ne veux pas en faire un style ?

Non, un artiste qui a un style ça m'ennuie. C'est trop facile. Quand on sait faire quelque chose, je trouve un peu paresseux de le refaire. Le tournage de *Rubber* était très excitant car je découvrais ma propre méthode, ma propre grammaire en l'inventant.

***Wrong* a-t-il été tourné en 5D comme *Rubber* ?**

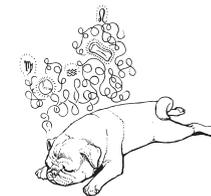
On a mis au point un prototype de caméra HD avec un ami. La question de l'outil est un peu subsidiaire je crois. Ce qui compte, c'est comment on l'utilise. Je connais des gens qui ont vu *Rubber* et pensent qu'il suffit d'avoir un 5D pour faire la même chose. Or ce n'est pas l'outil qui fait l'image, ce sont les choix de mise en scène. Il faut réfléchir au cadre, choisir la lumière, tout un tas de facteurs que certains ont un peu tendance à oublier en comptant trop sur l'outil.

Tu étais derrière la caméra ?

Oui, comme sur *Rubber* sur tous les plans. Je n'ai plus de chef op. Cette énergie-là est fabuleuse. Personne ne voit ce que je tourne. On pourrait faire comme sur n'importe quel tournage, mettre un retour vidéo et laisser ça ouvert à tout le monde. Mais non, je préfère que l'énergie reste entre moi et les comédiens. Ce ne sont pas juste des comédiens qui tentent d'interpréter un rôle du mieux qu'ils peuvent. Tous sont de véritables collaborateurs artistiques. Sur mes premiers films, j'avais encore peur des acteurs. Ce monde-là m'angoissait tandis que j'étais parfaitement à l'aise avec le chef op. Mais à aucun moment je ne parlais de l'histoire. C'était un refuge. Je trouve beaucoup plus intéressant et passionnant aujourd'hui de faire avancer le film avec ces comédiens hyper impliqués et intelligents, qui ont une compréhension très fine du scénario. Je n'aurais jamais pu imaginer un Master Chang avec un accent et une natte, tel que William Fichtner l'a très tôt imaginé. Il avait créé la musique de son monologue en préparant son rôle et sa proposition était fantastique. *Rubber* et *Wrong* m'ont appris à aimer les comédiens.

Quelle a été la première idée qui a présidé à l'élaboration du scénario de *Wrong* ?

J'ai écrit *Wrong* en employant la même méthode que sur mes autres films, c'est-à-dire un peu au hasard. Une fois que j'ai mis à plat tous ces hasards, je relie les choses entre elles, de manière à créer une logique d'ensemble. J'essaie de ne pas trop avoir le contrôle. Je refuse le rôle du réalisateur qui pilote le spectateur. Au contraire, j'aime cette idée de malaise que génère le film. Ce qu'on doit penser de telle ou telle scène, c'est le



problème de chaque spectateur, pas le mien. La science qui consiste à piloter le spectateur, c'est une chose qui ne m'intéresse pas vraiment. Mais surtout, il y a déjà beaucoup de réalisateurs qui font ça très bien. Je préfère créer mon propre domaine qui consiste à générer du malaise.

Le film est parfois très angoissant, on se dit qu'il pourrait vraiment basculer dans un cauchemar noir ou dans la pure comédie. On ne sait parfois plus sur quel pied danser.

Le film est construit sur un lit d'angoisses, à travers ces dialogues où les personnages ne se comprennent pas vraiment. Ce qui a guidé l'écriture, c'est la disparition du chien et j'espère que cette ligne narrative reste constamment en tête. Je suis content d'avoir réussi cette alliance de la comédie et de l'angoisse liée au chien disparu. Du point de vue du personnage, les choses sont atroces, d'autant plus qu'on apprend des informations horribles, comme cette camionnette carbonisée. Le piège avec un film construit sur des décalages, c'est que si tout est possible, alors rien n'est important. L'histoire du chien permet de rester arrimé à quelque chose de tangible.



Le risque n'était-il pas grand de créer un décalage trop important entre son drame et l'aspect plus décalé des autres personnages?

Oui, j'y ai pensé, mais les acteurs ont permis d'éviter cet écueil. Eric Judor sait parfaitement jouer sur les deux tableaux dans une même scène. On est à cheval entre la comédie et le drame. C'est drôle et en même temps son malaise physique est réel. De même les réactions de Jack Plotnick sont sérieuses, mais peuvent être vues dans leur aspect comique.

L'étrangeté pour un spectateur français, c'est la présence d'Eric Judor parlant en anglais, ce qui crée quelque chose de très singulier.

Je le trouve fabuleux. Mais c'est aussi la façon dont il s'est utilisé lui-même. Son anglais est bien plus soutenu que le mien, il a une parfaite maîtrise de la langue. Néanmoins on a décidé ensemble d'opter pour un accent marqué de manière à ce qu'il puisse jouer et que ça ne ressemble pas à quelque chose du genre « Eric goes to America ». En toute honnêteté, ça aurait été curieux dans l'œil d'un français de le voir jouer un américain. Je

m'en suis rendu compte au bout de quelques scènes : le jardinier français, c'est une chose extrêmement drôle. On a pensé en faire un jardinier mexicain, mais ça n'aurait pas été aussi décalé. Avec cet accent, il reste notre copain Eric.

Je pense aussi à cette scène avec le voisin au début du film. Elle est drôle et en même temps assez sinistre. Le voisin est filmé en contre-plongée, tandis que Plotnick l'est à hauteur d'homme. Il y a une différence dans le champ / contrechamp qui rend le rapport de force assez violent.

C'est très consciemment en effet que j'ai fait ce contre-plongée sur le voisin, pour accentuer le malaise. C'est une manière de faire comprendre rapidement au spectateur que le héros est quelqu'un qui subit. Même une situation aussi banale – discuter avec le voisin – prend d'étranges proportions. J'aime bien l'idée du drame comique, plutôt que celle de la comédie qui joue avec les codes du drame. Il y a des choses semblables chez David Lynch, des morceaux de scènes où il est difficile de savoir si c'est sérieux, complètement débile, drôle, effrayant, etc... Ce qu'on ressent

est ambigu.

Le personnage du détective est très lynchien, notamment via la musique que tu utilises à chacune de ses apparitions. Difficile de ne pas penser à *Twin Peaks*.

C'est un choix qui s'opère inconsciemment. Mais *Twin Peaks* est un repère rassurant. Ce que je voulais éviter avec cette figure de détective, c'est le côté performance comique outrancière à la Jim Carey dans *Pet Detective*. Pour cette raison, je voulais que le personnage soit assez froid et Steve Little l'a très bien compris. J'ai travaillé la musique après le montage avec Tahiti Boy et c'est vrai qu'elle apporte beaucoup au personnage.

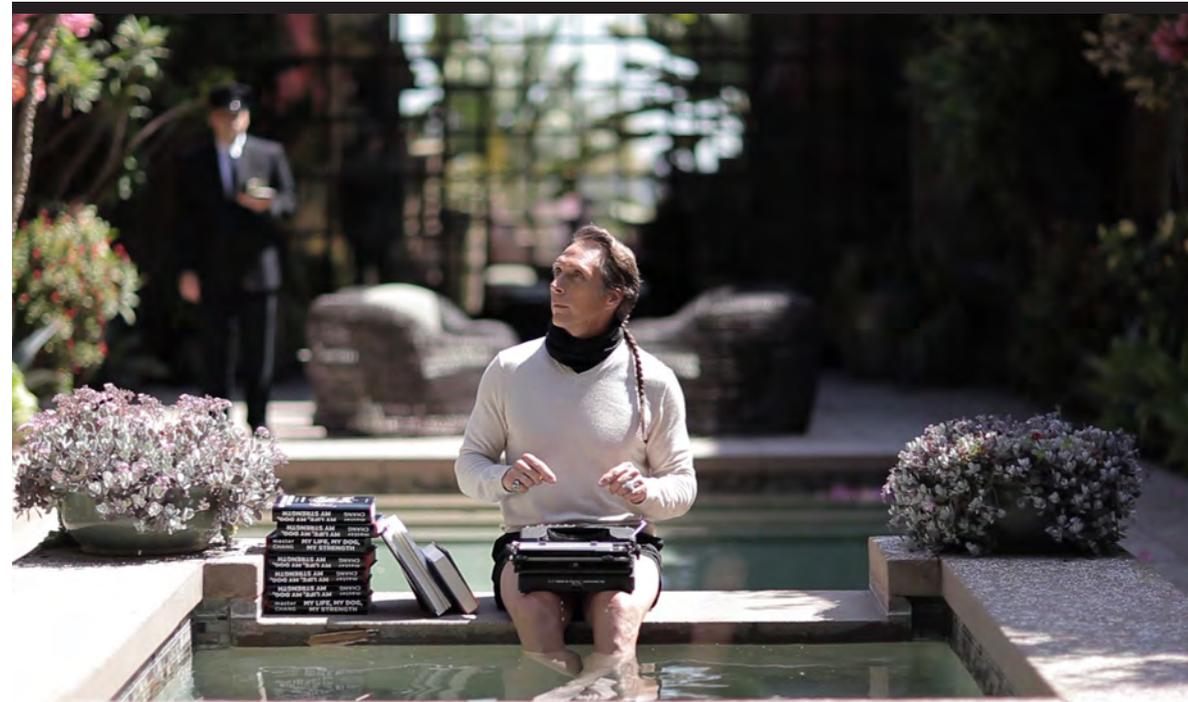
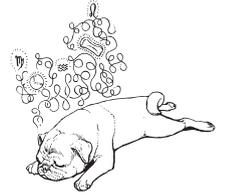
Quand le détective fait la visite de la maison et entre dans le cabinet de peinture, avec ces croquis et ce portrait peint du chien, on découvre que le héros a un talent caché. C'est très généreux envers le personnage et cela permet de le faire sortir du cliché du vieux garçon solitaire taciturne.

J'avais tourné une scène où on le voit peindre

cette toile, et curieusement ça donnait ce côté vieux garçon qui fait sa peinture tout seul dans son coin. Je ne l'ai pas gardée au montage car ça fichait le cafard. Mais j'ai quand même tenu à montrer cette pièce et ces dessins pour donner une dimension artistique à ce personnage, que ce soit un élément de sa personnalité. Du coup, quand le détective le découvre, c'est très beau. Et puis on retrouve cette pièce quand Jason essaie de se concentrer alors qu'Emma s'est installée chez lui. C'est une sorte de jardin secret.

Jack Plotnick joue les choses au premier degré, sauf une fois, avec le détective justement, quand celui-ci lui montre une peluche. Sa voix monte dans les aigus et s'efface, comme lorsqu'on est submergé par l'émotion. Le décalage entre l'intensité de son jeu et la situation procure un véritable effet comique.

Oui, c'est aussi le sujet du dialogue qui accentue ce décalage : on parle de ce jouet un peu phallique, les questions du détective semblent un peu stupides. Jack Plotnick m'avait proposé plusieurs variations, depuis



une version très lacrymale à une manière détachée de réagir, et j'ai décidé de garder celle-là car quand d'un seul coup il chuchote, il y a une technique d'acting qui est monumentale.

Pour revenir à la question du malaise, il me semble que, à l'instar de *Rubber*, tu crées une scène d'ouverture un peu délirante, en trois temps, comme pour mettre le spectateur en condition.

L'introduction de *Rubber* – un type qui renverse des chaises dans le désert – était plus bizarre, plus théâtrale. Dans *Wrong*, je tenais à ce qu'on voie les traces du drame, que ça ne soit pas simplement raconté. En fait, l'idée de cette scène était de délivrer une info pour créer plus tard un flash back dans l'esprit du spectateur. Je fais souvent référence à Buñuel, car il crée aussi de l'étrange et du malaise sans en faire vraiment cas.

Est-ce que ces moments d'angoisse où le réel dérape se nourrissent d'expériences que tu peux faire toi-même dans la vie, de ton sens de l'observation, où est-ce de la pure création poétique ?

Il y a énormément de trucs qui m'angoissent profondément dans la vraie vie. Un dîner censé être sympa et qui ne l'est pas, une discussion avec quelqu'un d'assez peu intelligent... il y a des tas de choses que je vis comme une agression. Mais je ne suis pas du genre à noter sur un carnet une scène insolite que j'ai vue dans le métro. Mon film idéal est un rêve, un rêve total. Les meilleures idées que j'ai eues dans la vie sont celles qui me sont venues dans un demi sommeil. J'ai une technique : je m'allonge avec un ordinateur et je pars 28 secondes dans un demi sommeil. C'est à ce moment-là que

mon esprit est disposé à avoir des idées un peu étranges, dans cette zone frontrière. Alors que si je réfléchis consciemment, je ne trouve que des choses assez ordinaires.

Comment fais-tu néanmoins pour donner une cohérence à l'ensemble tout en gardant cette dimension inconsciente ?

Une fois que j'ai trouvé un certain nombre d'idées, je les organise d'une façon presque mathématique afin de trouver la logique d'ensemble. Mais au départ j'adore ne pas comprendre d'où vient une idée. Ce processus est le fruit d'un long travail. Les courts métrages que je réalisais à 18 ans étaient uniquement guidés par le hasard. Il leur manque une logique. Parvenir à plus de maturité, trouver le ciment qui relie les idées a pris du temps. Je trie les paramètres, je vérifie comme le fait un pilote avant le départ afin que l'avion puisse décoller. Sur *Steak*, je n'avais pas de plan d'attaque concernant la logique du film. Comme je suis plutôt bon pilote, j'ai réussi à le faire atterrir mais j'avais beaucoup de scènes et d'idées pas toujours reliées les unes aux autres. J'ai été obligé de fabriquer le film au montage avec ce que j'avais. C'est important de préciser néanmoins que, dans *Wrong*, 80% des idées me paraissent normales. Je suis tellement habitué à voir les choses à travers un prisme décalé que je n'ai pas l'impression de faire quelque chose de fou. Le simple fait d'y croire moi-même rend le film solide. Je suis mon premier spectateur.

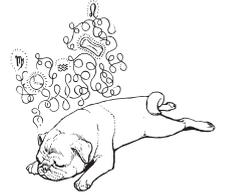
Tu avais décidé dès le début de terminer le film sur un happy end ?

Oui. Après une heure trente d'angoisse il me semblait peu généreux de finir sur une note funeste. Cette scène de retrouvailles a été très

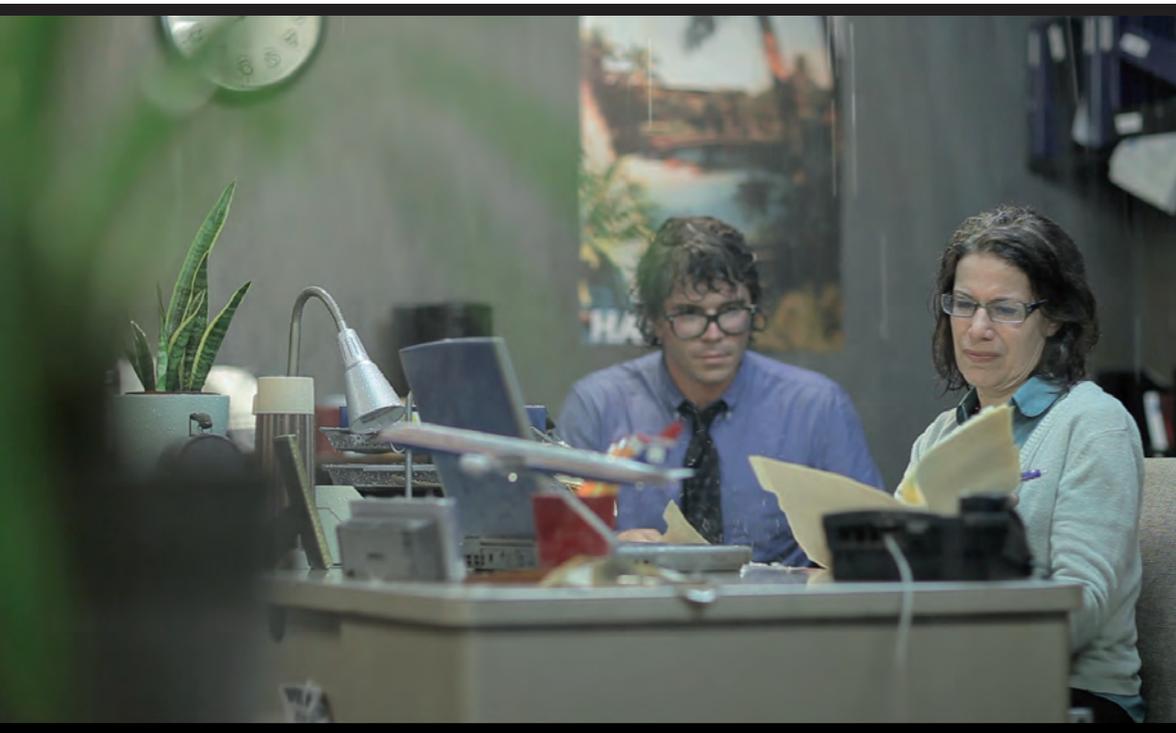
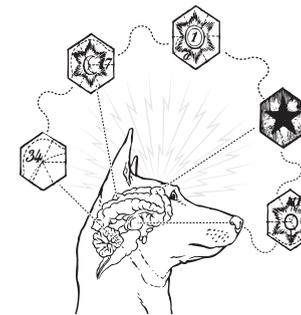
difficile à tourner, bien qu'on ait eu à disposition le chien le plus entraîné d'Hollywood ! Persuadé que la scène était ratée, j'ai même pensé à une solution de secours, un truc horrible : le chien passe en bus mais ne s'arrête pas. Mais finir sur une note méchante était un plaisir trop simple et finalement un peu bête.

Pourquoi avoir décidé de continuer à tourner aux Etats-Unis ?

Je suis habitué à être international avec ma musique. En tant que musicien, j'ai du public un peu partout dans le monde. Mes films visent déjà un public de niche, alors si je me contente de la France, c'est perdu d'avance. La carrière de *Rubber* me donne raison. Il est sorti dans 25 pays et continue de tourner. Il vient d'avoir des prix en Corée et en Espagne. Le film a des fans un peu partout dans le monde et j'espère que *Wrong* sera une confirmation. J'aurai du mal à revenir en arrière. Je crois que dans la musique, le complexe du « non anglophone » est mort. Il n'y a aucune raison que ça n'arrive pas dans le cinéma. Rien ne nous empêche de faire des films qui touchent un public international ; rien ne nous empêche de tourner aux Etats-Unis.



Entretien avec Gregory Bernard & Quentin Dupieux



Comment le film a-t-il été produit ?

GB : Sur *Rubber*, les partenaires sont venus tard. Il fallait tourner vite, donc j'ai dû prendre le maximum de risques financiers au moment du tournage. Nous avons cru devoir annuler le tournage plusieurs fois. Nous étions dans une énergie commune avec Quentin, mais c'était assez dur. Il a fallu tenir le film sur nos épaules jusqu'au premier montage. Sur *Wrong* au contraire, les chaînes de télévision ont soutenu le projet très rapidement. Laurent Hassid (Canal Plus), Michel Reilhac et Remy Burah (Arte) et Diane Cesbron (Cofiloisir) ont compris le « mode opératoire » de Quentin. Ils ont donc réagi très vite et nous avons monté le financement en moins de deux mois. D'autres partenaires ont cru au potentiel du film et nous ont accompagné en amont : Grégoire Melin (Kinology), Charles Marie Anthonioz (Love Streams), Nicolas Lhermite (Iconoclast), George Goldman (la Boîte Noire) et Ufo Distribution en France. Les Etats-Unis ont aussi participé au financement, ce qui permet d'espérer développer ce mode de collaboration sur les prochains projets. Sur *Rubber*, le directeur de production Josef Lieck attendait les virements jour après jour, alors

que sur *Wrong* il a pu disposer du budget de tournage dès la préparation du film.

Produire un film entre la France et les Etats-Unis, c'est possible ?

Oui c'est possible, et surtout c'est souhaitable de l'encourager davantage. C'est un peu le cheval de bataille de Realism Films : produire des films qui sont immédiatement identifiables comme des films français, même s'ils sont tournés à l'étranger et en langue étrangère. Quentin sera toujours un « french artist » même s'il tourne dans le désert californien ou dans la banlieue de Los Angeles. Son potentiel est évidemment international et ses fans sont aussi nombreux désormais aux Etats-Unis ou en Asie. La France dispose d'un réseau de soutien structuré pour le cinéma. C'est une chance immense. Si ce soutien se renforce pour les films en langue étrangère, pour les films indépendants au fort potentiel international, je suis convaincu que l'ensemble de l'industrie en profitera. Je crois que les institutions comme le CNC ou Unifrance l'ont bien compris, car ces films encore trop rares participent pleinement au rayonnement du cinéma

français à l'étranger. Avec Eric Garrandeau au CNC, les aides sur ces films ont plus que doublé je crois, et les chaînes de télévision coproduisent et préachètent déjà ces projets. C'est encourageant. J'espère que cela va aussi inciter les distributeurs américains à pré-acheter des films indépendants et donc participer au financement en amont. Le plus excitant sur un projet comme *Wrong* en terme de production, c'est la rencontre entre un artiste français et un casting américain ; entre une équipe française et une équipe américaine ; le travail en commun des techniciens et des acteurs venant des deux continents. Les échanges sont riches et l'attitude change complètement. Tout le monde se place sur un mode de découverte, d'ouverture et d'apprentissage. Nous devenons exotiques aux Etats-Unis, et ça rend les choses plus faciles. Le degré d'imprégnation est donc très fort dans les deux sens. Je crois que les français qui ont fait le voyage pour *Wrong* ont beaucoup appris et reviennent avec une vision très différente ; mais ils ont aussi beaucoup apporté aux américains qui sont tous très fiers d'avoir travaillé avec Quentin et avec notre méthode de production. Ils sont tous en contact très régulier avec nous. Eric Judor est aussi heureux que Jack Plotnick de défendre le film aux Etats-Unis. C'est une immense excitation de se confronter à un public complètement nouveau. C'est bien de voir des vedettes françaises réussir à Hollywood, mais je crois que culturellement, c'est aussi important de transporter notre modèle de production aux Etats-Unis, de proposer la vision de nos cinéastes aux acteurs américains, et de le faire chez eux ! Nos artistes peuvent toucher le monde entier. La technologie est désormais abordable, un peu comme les home studio dans les années 90. Ça passe sans doute par

des films en langue anglaise mais aussi par des artistes qui montrent la voie. Partir dans le désert de Los Angeles avec un appareil photo numérique peut devenir un acte fondateur, comme descendre avec une caméra dans la rue 50 ans plus tôt. Nos artistes n'ont plus de complexes. Ils savent qu'ils sont en contact avec une communauté cosmopolite, plus qu'avec un pays. Quentin l'avait annoncé après avoir tourné *Rubber* : des artistes vont faire des films importants sans moyens. Djinn Carrénart a fait le tour du monde et marqué la France avec *Donoma*, un film produit sans argent. Tout le monde attend une « nouvelle nouvelle vague » ; je crois qu'elle est déjà là. Tous les ingrédients sont réunis pour qu'émerge une « french touch » dans le cinéma avec, je l'espère, le même succès que dans la musique.

C'est *Rubber* qui vous a permis de faire *Wrong* ?

Ce qui nous a permis de faire *Wrong*, ce n'est sûrement pas l'argent gagné sur *Rubber*, mais plutôt la notoriété et la crédibilité du film, la base de fans un peu partout dans le monde. Quentin a écrit *Wrong* dans une fulgurance et on a tourné dans la foulée. Il s'est passé moins de 6 mois entre le début de l'écriture et le premier montage, ce qui est encore plus court que sur *Rubber* ; mais le tournage a été plus long. Le casting s'est fait sans devoir attendre la disponibilité des comédiens. Avec Jack Plotnick et Eric Judor dans les rôles principaux dès l'écriture, Quentin savait qu'il tenait son film. Il a pu choisir les autres acteurs de façon très détendue et le casting US est un vrai miracle. Alexis Dziena, William Fichtner et Steve Little sont phénoménaux et tous les petits rôles sont inoubliables.

D'ailleurs les comédiens ont tous des gueules, mais jamais ils ne sont utilisés comme des trognes, c'est aussi leur visage dans ce qu'il a de commun.

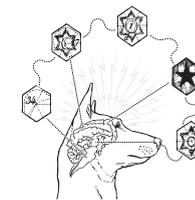
GB : La densité des personnages créés par Quentin et les comédiens est stupéfiante. Ils sont à la fois sobres, abstraits, sans « back-story », mais tellement marqués et complets dans leur esthétique qu'ils rappellent des personnages de cartoon. On pense à Austin Powers ou Dick Tracy, mais sans la parodie ni le burlesque. On est dans un film abstrait, sans ressort comique immédiat, mais en même temps chaque personnage semble sortie d'une étrange bande dessinée et me donne envie d'avoir sa figurine en latex sur mon bureau.

QD : Oui, ce n'est pas une galerie de gueules. Et le mono costume d'Eric Judor renvoie en effet à ce côté cartoon.

Est-ce que faire un film à petit budget était une condition pour garder une réelle liberté créatrice ?

QD : Je préfère avoir Gregory comme seul interlocuteur, le rapport est plus simple. Sur un film où je serais bien nourri, bien payé, les rapports de force changeraient immédiatement. Tout serait discuté, du choix de l'affiche au casting. On aurait très bien pu avoir quelqu'un qui s'oppose au choix d'Eric Judor.

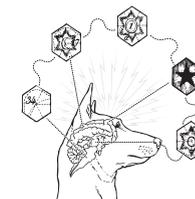
GB : Nous avons un point commun avec Quentin : nous ne vivons pas encore du cinéma. C'est un choix et il guide nos choix artistiques. Pour le moment, cette configuration nous convient parfaitement. Du coup, nous sommes trois fois plus fiers quand nous réussissons à proposer et imposer un film complètement déroutant. C'est très difficile pour l'auteur comme pour le producteur de tendre si peu la main au spectateur. Quentin



ne donne aucune ficelle au public. Tout semble anormal (« *Wrong* »), pas seulement dans l'action, mais aussi dans la narration, la mise en scène ou la structure mentale des personnages. Quentin dévoile par leur absence les ficelles et techniques narratives du cinéma, sans mise en abîme ni discours sur le cinéma. Tout est différent et s'éloigne de ce qu'on attend d'un film. Ça crée le malaise. Du coup *Wrong* devient un film qui parle de Cinéma. C'est pourquoi j'adore le titre : « WRONG is right ! »

Est-ce que malgré tout il n'y a pas, quelque part, le désir de faire un film qui nécessiterait plus d'argent ?

QD : J'ai commencé à faire des films dès l'âge de 15 ans et j'ai appris à raisonner en fonction des moyens que j'avais à disposition. Je me trouve beaucoup plus malin quand une idée est trop chère et que j'en trouve une meilleure qui nécessite moins d'argent. J'ai déjà vécu des gros tournages. C'est un énorme cliché, mais quand l'argent manque pour faire telle ou telle chose, ce manque excite la créativité.



Quel est le budget de *Wrong* ?

GB : Il n'était pas question de faire un film à gros budget après *Rubber* car on aurait changé de logique. On voulait rester modestes et libres. *Wrong* a coûté le double de *Rubber*, mais le budget reste très raisonnable. La durée de tournage a doublé et nous avons consolidé l'équipe. Toute l'équipe est logée à la même enseigne. Quentin, moi, les acteurs, la production. Tout le monde est là pour le film, pas pour l'argent. Les acteurs se sont investis sur le film parce qu'ils ont aimé le scénario et apprécié le talent et la vision de Quentin. Ils sont bien plus que des acteurs sur le film, ils sont aussi des soutiens engagés et des collaborateurs artistiques. Je n'ai pas vécu beaucoup de tournages mais j'ai du mal à imaginer un tournage qui se déroule aussi bien que *Wrong*.

Doubler la durée de tournage, concrètement qu'est-ce que ça permet de faire que vous n'avez pas pu faire sur le précédent ?

QD : *Rubber* était en quelque sorte un film de 40 minutes qui prend son temps pour devenir

un long-métrage, avec comme personnage principal un pneu qui roule. Sur *Wrong* j'ai pu passer beaucoup plus de temps avec les acteurs, car le travail avec eux a été beaucoup plus dense que sur *Rubber*. 80% du film est quand même constitué de dialogues.

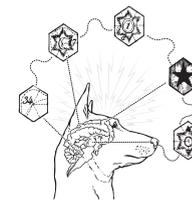
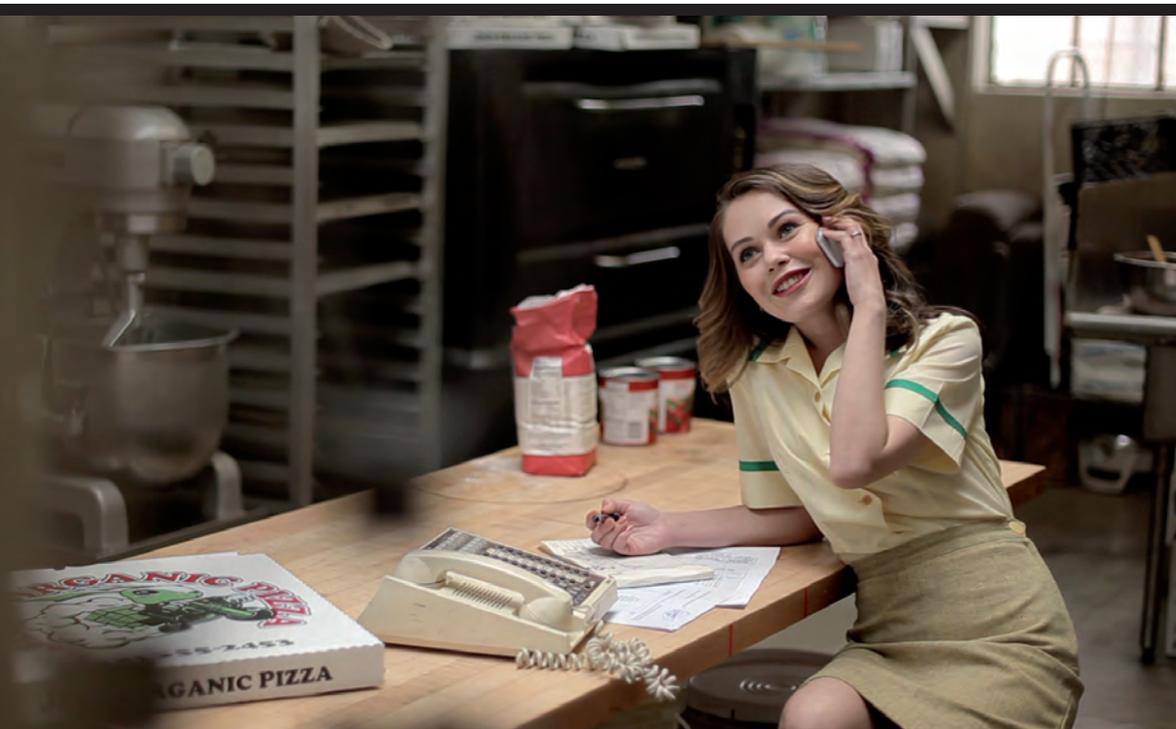
Y a t'il eu des répétitions avant le tournage ?

QD : Non, aucune. Et je tourne peu de prises aussi. La scène avec Master Chang en forêt, par exemple, a été tournée en à peine cinq prises.

Faire un film à petit budget permet, j'imagine, d'aller sans complexe vers cette tentation de l'abstraction qui meut le film. Je pense au voisin qui roule dans le désert, mais aussi au fait que les personnages n'ont aucune biographie.

QD : J'ai un guide abstrait en moi qui m'interdit de parler de vrais événements. Pourquoi le voisin a envie de partir ? On ne sait pas, mais je trouve ça plus excitant. Ne pas savoir fait qu'on est davantage dans une fiction, dans un film. Je préfère laisser de la place au spectateur, de manière à ce qu'il puisse ima-





giner les choses. Dans le cas contraire ça me semble trop réel et je peux m'ennuyer.

GB : Le fait qu'il soit impossible d'anticiper quoi que ce soit, à la différence de beaucoup de films aujourd'hui, crée un sentiment d'angoisse. Quand on sort les scènes de leur contexte, elles sont drôles, mais prises à l'intérieur de la continuité, elles deviennent beaucoup plus inquiétantes.

Il n'y a pas de vie de quartier là où habite le héros par exemple...

QD : Oui, c'est mon côté « alien français » qui fait un film aux Etats-Unis. Dans mon esprit rien de tout ça n'existe, je n'ai pas besoin d'imaginer une vie de quartier à Los Angeles. Quand j'envisage un film en France, et comme je suis français, je dois tenir compte de tout un tas de paramètres réalistes qui compliquent la fabrication. J'ai montré des scènes à un ami américain qui trouvait cette façon de faire un film très « européenne ».

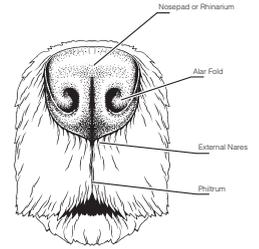
GB : Les moments les plus abstraits sont des scènes où les gens parlent. Le dialogue avec le voisin par exemple ; même chose pour l'appel téléphonique au sujet du logo qui dure

3 minutes alors qu'on sait pertinemment que le personnage ne passera aucune commande ; ou bien encore la tirade de Master Chang. En tant que spectateur, j'adore ça. Et la direction d'acteur va dans ce sens. Les acteurs sont très premier degré. Ils ne sont pas en train de jouer un rôle de personnage absurde. Ce sont des personnages réels. Le film est plus abstrait qu'absurde finalement. L'étrangeté de Quentin a quelque chose d'inédit. Son cinéma est ailleurs. Littéralement. C'est-à-dire qu'il évolue dans une zone inexplorée, une époque indéterminée, une société non identifiée. Il déroute, mais il fascine aussi sans qu'on sache très bien pourquoi. Il a une modernité un peu incompréhensible, mais qui reste collée au cerveau.

Propos recueillis par Jean-Sébastien Chauvin

Liste Artistique

DOLPH SPRINGER.....**Jack PLOTNICK**
VICTOR.....**Eric JUDOR**
MASTER CHANG.....**William FICHTNER**
EMMA.....**Alexis DZIENA**
DETECTIVE RONNIE...**Steve LITTLE**
LE FLIC.....**Marc BURNHAM**



Les rôles principaux

Jack Plotnick

Méconnaissable dans *Rubber* où Quentin Dupieux déjà lui avait confié le rôle du « comptable », Jack Plotnick a surtout joué pour le petit écran dans de nombreuses séries, de *Buffy contre les vampires* à *The Mentalist* en passant *Dr House*, il apparaît régulièrement dans des productions hollywoodiennes. Après plusieurs expériences de réalisation de court-métrage, il réalise un premier long-métrage en septembre 2012, *Space Station 76*.

Eric Judor

La paire qu'Eric Judor forme avec Ramzy rencontre le succès sur le petit écran avec la série *H*. On les retrouve au cinéma dans *Le ciel, les oiseaux et ta mère...* Puis les rôles s'enchaînent : *La Tour Montparnasse infernale*, *Double zéro*, *Les Daltons*. En 2007, ils collaborent avec Quentin Dupieux pour son premier film *Steak*. Par la suite, le duo se lance dans la réalisation avec *Seul two* puis participe à l'écriture de *Halal Police d'Etat*. En 2011, Eric se lance seul dans l'écriture et la réalisation de la série *Platane* pour Canal Plus, mise en abîme de la production d'un film. Après *Wrong*, il retrouvera Quentin Dupieux dans sa future réalisation *Wrong Cops*.

William Fichtner

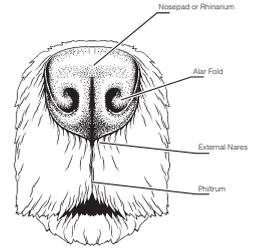
Avant de camper un agent du FBI très remarqué dans *Prison Break* (2006), William Fichtner a interprété de nombreux seconds rôles dans des productions hollywoodiennes aussi variées que *Strange Days*, *Contact*, *Armageddon*, *Heat*, *Pearl Harbor*, *En pleine tempête*, *La Chute du Faucon Noir*, *Collision*, *The Dark Night...*

Alexis Dziena

Comme William Fichter, qu'elle croise dans la série *Entourage*, elle se partage entre des seconds rôles dans des long-métrages tels que *Broken Flowers* de Jim Jarmusch et des séries télévisées (*Entourages*, *Invasions*, *NewYork unité Spéciale...*).

Steve Little

Principalement connu pour son rôle dans la série américaine *East Bound & Down*, on le retrouve dans de nombreuses séries telles que *How to Cheat on Your Wife*, *G.I.L.F.*, *How I Met Your Mother*, *The Office...* Steve Little est aussi scénariste pour des cartoons. Il retrouvera Quentin Dupieux dans son prochain film, *Wrong Cops*.



Fiche Technique

Scénario, cadre et montage
QUENTIN DUPIEUX

Superviseur
KEVOS VAN DER MEIREN

Directeur de production
JOSEF LIECK

Décors
JOAN LE BORU

Conseiller artistique
ZACH BANGMA

Consultant
NATHAN AMONDSON

Casting
DONNÀ MORONG

Costumes
JAMIE BRESNAN

Maquillage
AKIKO MATSUMOTO

Ingénieur du son
ZSOLT MAGYAR

Mixage
STEPHANE DE ROCQUIGNY

Montage son
VALERIE DELOOF

Effets visuels
FABIEN FEINTRENIE

Producteur délégué
GREGORY BERNARD

Coproducteurs
CHARLES-MARIE ANTHONIOZ
NICOLAS LHERMITTE
GREGOIRE MELIN

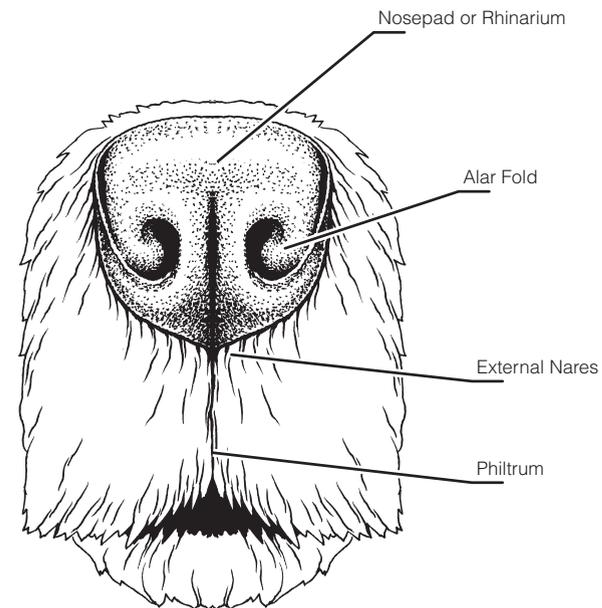
Producteur pour Realitism Films
DIANE JASSEM

Producteur pour Rubber Films
JOSEF LIECK

Production
REALITISM FILMS

En coproduction avec
ARTE FRANCE CINEMA, KINOLOGY
et **LOVE STREAMS - AGNES B. PRODUCTIONS**

En association avec
ICONOCLAST, RUBBER FILMS et **BACKUP FILMS**



Avec la participation de
ARTE FRANCE, CANAL PLUS et CINE+
BANDE ORIGINALE DU FILM
COMPOSÉE PAR **TAHITI BOY & MR OIZO**
disponible sur **ED BANGER RECORDS**

WWW.WRONGTHEMOVIE.COM
KINOLOGY – REALITISM FILMS – ARTE ICONOCLAST - CANAL PLUS -
UFO DISTRIBUTION - BACK UP FILMS

