

**DISTRIBUTION
WILD SIDE FILMS**

42, rue de Clichy
75009 Paris
www.wildside.fr

en association avec

LE PACTE

5, rue Darcet
75017 Paris
Tél : 01 44 69 59 59
www.le-pacte.com

RELATIONS PRESSE

BOSSA NOVA

Michel Burstein

32 bd St Germain
75005 Paris
Tél : 01 43 26 26 26 / 06 07 555 88
Fax : 01 41 34 20 77
bossanovapr@free.fr
www.bossa-nova.info



Le Pacte

LES PROIES de GONZALO LOPEZ - GALLEGO

LA CHASSE EST OUVERTE...



LES PROIES

EL REY DE LA MONTANA



DISTRIBUTION

WILD SIDE FILMS

42, rue de Clichy
75009 Paris
Tél : 01 42 25 82 00
Fax : 01 42 25 82 10
www.wildside.fr

en association avec

LE PACTE

5 rue Darcet
75017 Paris
Tél : 01 44 69 59 51/53
Fax : 01 44 69 59 41

DIRECTION DE LA DISTRIBUTION

Xavier Hirigoyen
x.hirigoyen@le-pacte.com

PROGRAMMATION

Philippe Lux
p.lux@le-pacte.com

MÉDIAS

Christophe Laduche
claduche@wildside.fr

DIRECTRICE TECHNIQUE 35MM

Brigitte Dutray
bdutray@wildside.fr

FABRICATION

Sylvie Prouvoyeur
sprouvoyeur@wildside.fr

VENTES TV

Sophie Latappy
slatappy@wildside.fr

STOCK

DISTRIBUTION SERVICE

STOCKS COPIES ET PUBLICITÉ
Grande Région Ile-de-France
24, Route de Groslay
95204 Sarcelles

COPIES

Tél : 01 34 29 44 21
Fax : 01 39 94 11 48
joel.lorinquer@distri-service.com

PUBLICITÉ

Tél : 01 34 29 44 26
Fax : 01 34 29 44 09
samuel.vaugeois@distri-service.com

LYON

25, avenue Beauregard
69150 Decines
Tél : 04 78 52 50 81
Fax : 04 78 24 49 95
dslyon@distri-service.com

BORDEAUX

176, rue Achard Bat I et J
33300 Bordeaux
Tél : 05 56 39 40 80
Fax : 05 56 50 48 32
camc-services@camc.fr

MARSEILLE

Z.I. Braye de Cau
11, avenue Rasclave Lot.11
13821 La Penne-sur-Huveaune
Tél : 04 91 87 70 94
Fax : 04 91 24 96 51
dsmarseille@distri-service.com

DISTRIBUTION
WILD SIDE FILMS
42, rue de Clichy
75009 Paris
www.wildside.fr

en association avec
LE PACTE
5 rue Darcet
75017 Paris
Tél: 01 44 69 59 59
www.le-pacte.com

WILD SIDE FILMS

en association avec

LE PACTE

présente

une co-production

GOODFELLAS TELECINCO

DECONTRABONDO PRODUCCIONES AUDIOVISUALES

LES PROIES

EL REY DE LA MONTANA

Un film de

GONZALO LOPEZ-GALLEGO

avec

LEONARDO SBARAGLIA
MARIA VALVERDE

SORTIE NATIONALE
Le 2 JUILLET 2008

Durée : 1h30 - Cinémascope - Couleur
Dolby SR - Espagne - 2007

www.lesproies-lefilm.com

RELATIONS PRESSE

BOSSA NOVA

Michel Burstein
32 bd St Germain
75005 Paris
Tél : 01 43 26 26 26
06 07 555 88

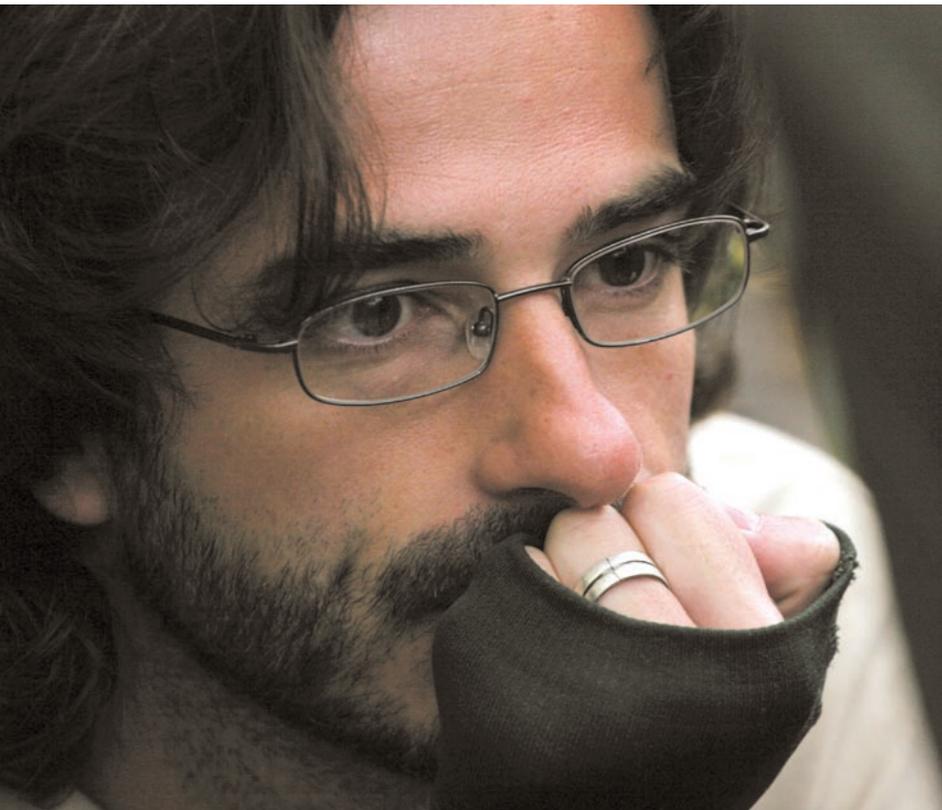
bossanovapr@free.fr
www.bossa-nova.info



L'HISTOIRE

Quim roule dans une région isolée en suivant une route sinueuse. A l'orée d'un bois, il se perd pour de bon. En essayant de se repérer, il est soudain la cible de tirs en provenance de la montagne. Alors qu'il tente d'échapper à la fusillade, il tombe sur Béa, une jolie jeune femme qui semble perdue et vit apparemment le même cauchemar que lui. Méfiants l'un envers l'autre, ils décident néanmoins d'unir leurs forces pour quitter cette forêt hostile, et semer leurs poursuivants !!!

NOTES DU RÉALISATEUR



Deux personnages pourchassés dans les bois fuient pour sauver leur vie. Voici le simple postulat de départ des **PROIES**.

QUIM :

C'est un homme ordinaire : la trentaine, citadin, bonne situation et accro à la technologie comme le téléphone portable. Il n'a rien d'un héros. C'est un personnage dont on partage les peurs, les doutes et les petites lâchetés plutôt qu'un héros à part entière. De ce fait on comprend d'avantage les actions et réactions de Quim, cet homme normal qui, au milieu de nulle part, perdu dans une forêt hostile, pourchassé par des assaillants inconnus se retrouve ainsi confronté à ses propres angoisses.

BÉA :

Belle et envoûtante, **Béa** est l'indice mystérieux qui pousse **Quim** à pénétrer dans les bois. Elle est forte et calme. Elle semble ne pas avoir peur mais elle dissimule un secret. Réunis malgré eux, ils fuient dans le seul espoir de survivre et tentent de s'entraider malgré leur méfiance mutuelle.

LA FORÊT :

C'est véritablement le troisième personnage du film : l'Inconnu. Elle est insaisissable et protéiforme avec sa palette de couleurs de feuilles d'arbres bercées par les vents, ses routes sinueuses, ses montagnes dangereuses dont le décryptage et la compréhension mènent à la résolution de l'énigme.

LE JEU :

D'une certaine façon, le film est monté comme un jeu vidéo : un personnage est pris en tenaille au milieu de forces qui s'opposent et doit résoudre une énigme vitale pour lui. La forme classique du thriller est transposée dans le jeu vidéo. **LES PROIES** explore comme jamais les liens entre le thriller et le jeu vidéo en déplaçant les règles du premier univers vers le second. Il se peut que cela déclenche une controverse sur la relation supposée entre la violence et les jeux vidéo. Cela pointe en tout cas du doigt le manque d'amour et d'affection comme étant l'une des plus grandes faiblesses de notre société.



PAROLES DE RÉALISATEUR

ENTRETIEN AVEC
GONZALO LOPEZ-GALLEGO

D'où vient le scénario des *PROIES* ?

L'idée originale est du scénariste **Javier Gullon**. À partir de là, au moment où le producteur **Miguel Bardem** m'a inclus dans le projet, nous l'avons réécrit.

Comme dans vos films précédents (*NOMADAS, SOBRE EL ARCO IRIS*), celui-ci aborde subtilement le film de genre. Qu'est-ce qui vous intéressait dans le fait d'explorer l'angoisse ?

Je ne tenais pas particulièrement à traiter l'angoisse, même si c'est un genre qui permet d'observer les peurs et la complexité des personnages. J'ai eu recours au genre afin de perturber ce séjour forcé dans la forêt et de montrer comment ces personnages normaux réagissent dans un contexte extrême.

Un film ou un livre vous ont-ils influencé ?

Delivrance (John Boorman), que nous avons souvent projeté pendant la réécriture, *Les Chiens de Paille* (Sam Peckinpah) ainsi que d'autres "survivals".

LES PROIES est le premier scénario dont vous n'êtes pas l'auteur principal. Cela vous a-t-il permis de vous focaliser davantage sur votre tâche de réalisateur ?

Ce que j'ai le plus apprécié a été de pouvoir imaginer ce qui était écrit. Il est plus facile de voir ce qui ne marche pas et d'être critique. Lorsque vous écrivez votre propre scénario, vous le faites parce que vous souhaitez tourner le film que vous avez en tête et que vous avez besoin d'un script (souvent le plus rapidement possible !). Ceux que j'ai précédemment écrits avec **José David Montero** s'apparentaient davantage à des outils destinés à étayer le tournage. Ici, j'ai particulièrement apprécié de collaborer avec le scénariste.



PAROLES DE RÉALISATEUR

ENTRETIEN AVEC
GONZALO LOPEZ-GALLEGO

Sous quel angle avez-vous traité la forêt ? Quels aspects avez-vous accentués pour créer cette atmosphère ?

Nous souhaitons que la forêt où se perdent **Quim** et **Béa** ait sa propre personnalité. Tirer parti de l'éventail de couleurs présent dans la montagne en automne et l'utiliser pour transmettre différentes sensations était crucial. L'instabilité atmosphérique jouait, elle aussi, un rôle majeur. Au cours de la même matinée, il pouvait pleuvoir, neiger, grêler puis faire de nouveau soleil. Le chaos ! La caméra a été également un élément vital de la narration : elle est devenue les yeux de la forêt qui épient les protagonistes. Nous voulions transmettre les sensations d'anxiété et de solitude, sentir l'impuissance de l'être humain sur un territoire qui lui échappe, sans toutefois occulter la majesté de l'environnement.

Dans le film, il y a plusieurs plans subjectifs des chasseurs, dans l'esprit des jeux vidéo qu'utilise Gus Van Sant dans *Elephant*. Quelle a été selon vous l'influence des jeux vidéo sur la société et le cinéma ?

Je crois qu'au cours des dernières années, leur influence a été prépondérante. Parmi les récentes productions nord-américaines, nombreuses sont celles qui témoignent d'une frénésie similaire à celle des jeux vidéo. Ceci dit, l'influence de ceux-ci se perçoit également au niveau narratif, même si la réaction d'un joueur face à sa console n'est pas la même que celle d'un spectateur. Nous ne sommes qu'au début de cette tendance : les nouvelles générations sont fortement influencées par ces formes narratives, et les amateurs de cinéma ne pourront y échapper. Dès que les jeux vidéo occuperont la place qu'ils méritent dans notre société, jeux et cinéma fusionneront de manière à créer de nouvelles formes de divertissement.





ENTRETIEN AVEC LEONARDO SBARAGLIA (QUIM)

Le rôle de Quim dans LES PROIES est très physique. Vous avez passé la majeure partie du tournage à courir dans une forêt ?

En effet. **Quim** passe de nombreux moments seul dans cette forêt, qui devient son principal interlocuteur. Dans ces circonstances, le seul soutien dont nous disposons est celui de notre corps face à des conditions climatiques extrêmes.

La plupart du temps, **Quim** fuit malgré le froid, la pluie ou la peur. Le paysage est un personnage à part entière, d'autant plus que personne ne voit jamais les tireurs. L'ennemi peut dès lors prendre n'importe quelle forme.

De plus, la qualité du tournage nous a offert la possibilité d'utiliser l'espace avec une grande liberté. Souvent, c'était la camera qui s'adaptait à notre travail d'acteur. Il y a d'ailleurs des séquences qui, dans le film, sont nées d'improvisations.

La seule chose que nous apprenons de Quim au cours du film est qu'il était en chemin pour voir son ex-petite amie. Comment construire un personnage à partir de si peu ?

Je ne crois pas qu'il soit indispensable que les spectateurs s'identifient à Quim. Je crois au contraire qu'il est bien plus rassurant que le protagoniste qu'on croit connaître réagisse de manière héroïque. Il y a cependant une information qui nous aide à comprendre cette logique : depuis sa rupture, Quim est prêt à modifier certains aspects de sa vie. Au terme de sa crise, il s'est découvert prêt à résoudre ce qui, dans sa relation sentimentale, l'a mis en échec par le passé.

Au début de l'histoire, il est en route pour le cottage forestier des parents de son ex-petite amie, où il se rend dans l'espoir de relancer cette relation. Malheureusement, il n'en connaît pas précisément la localisation et se trompe de direction. Ce hasard lui fait croiser le chemin d'une autre femme et là, il s'égaré définitivement.

LES PROIES pourrait d'ailleurs être une métaphore du défi auquel il nous faut tous faire face à un moment ou un autre de notre vie, à savoir que ce que nous nous efforçons d'éviter arrive toujours. L'histoire nous rattrape.

Vous partagez l'affiche avec la très prometteuse Maria Valverde. Comment s'est déroulé le tournage ?

Maria est une actrice très intuitive, incroyablement photogénique. Elle est encore très jeune aussi. Je pense que sa carrière dépendra de sa capacité à persévérer.

Comment était-ce de tourner sous la direction de Gonzalo Lopez-Gallego ?

C'était très agréable. Nous nous sommes très bien entendus. Autant certains réalisateurs vous indiquent la moindre virgule ou le moindre mouvement, autant **Gonzalo** est profondément ouvert à l'inspiration naturelle de chaque acteur, dans l'attente de l'instant d'exception, du geste inattendu. Il laisse ses acteurs s'exprimer et pas simplement jouer la scène telle qu'elle est écrite dans le scénario. D'ailleurs, son film a une esthétique et un langage très particuliers, propres à plonger le spectateur dans un monde similaire au nôtre, mais en plus sordide.



ENTRETIEN AVEC MARIA VALVERDE (BEA)

Le spectateur s'interroge sans cesse au sujet de votre personnage : est-elle une cambrioleuse, une mère célibataire, une jeune femme en quête d'aventures ?

Béa peut être n'importe qui. Nous ignorons et ne saurons jamais rien à son sujet. Elle n'est ni ange, ni démon, et alterne erreurs et réussites. Elle partage sa vie avec qui bon lui semble, même s'il est évident qu'elle préférerait la vivre autrement.

Vous partagez toutes les scènes du film avec Leonardo Sbaraglia. Avez-vous apprécié de travailler avec lui ?

Leonardo est un acteur tellement réputé en Argentine et en Espagne ! Travailler avec lui a été un véritable plaisir, et il m'a beaucoup appris. Les tensions que subissent nos personnages, dues à l'hostilité de l'environnement, nous ont tous soumis à de durs moments.

Gonzalo Lopez-Gallego bénéficie du soutien de la critique depuis *Nomadas*. Quels ont été vos rapports durant le tournage ?

Très plaisants.

Il m'a beaucoup appris, tout en m'écoutant et en m'épaulant. J'ai peu d'expérience, et j'ai donc été particulièrement attentive à ses conseils. Il avait pleine confiance en lui et si j'ai pu trouver une certaine force là où je m'en serais crue incapable, c'est à lui que je le dois.

LE RÉALISATEUR

Gonzalo Lopez-Gallego est né à Madrid en 1973.

Il est depuis 1994 l'auteur d'un grand nombre de court-métrages dont :

Cubik (1994), **Domingueros** (1995), **Moncho** (1995), **Huida** (1996), **Gurth** (1996), **Tic,tac...** (1997), **Mansion Maníaca** (1997), **Musas** (1998), **Al Lucas no le hagas daño** (1998), **Thumbs Up** (2005).

Tous ont été primés dans divers festivals. **Nomadas (Nomads)**, son premier long métrage en tant que réalisateur, scénariste et monteur a gagné le **prix du Meilleur Film Etranger** au Festival du Film Indépendant de New York en 2001. En 2004, son second long métrage **Sobre El Arco Iris (Over the Rainbow)** a été retenu en sélection officielle à New York et Montréal.

LES PROIES (El rey de la Montana) est sa troisième réalisation. **Gonzalo Lopez Gallego** fait incontestablement partie des valeurs montantes de la nouvelle génération de réalisateurs espagnols. Le film est coproduit par **Goodfellas (Soberano, El Rey Canalla)** et **Estudios Picasso (Le Labyrinthe de Pan, L'Orphelinat)**.





FILMOGRAPHIE

2007 **LES PROJES (EL REY DE LA MONTANA)**

LONG METRAGE 90 min, 35 mm

2005 **THUMBS UP**

COURT METRAGE 4 min, 16 mm

2004 **SOBRE EL ARCO IRIS (OVER THE RAINBOW)**

LONG METRAGE, 87 m, 35 mm - Mini DV

- Premier Prix du Festival de Cinéma de Bogotá 2005

2001 **NOMADAS (NOMADS)**

LONG METRAGE, 90 min, 35 mm

- Meilleur film étranger au Festival International du Film Indépendant de New York
- Prix spécial du jury au Festival de Cinéma Espagnol de Málaga
- Mention Spéciale du Jury au Festival Alternatif
- Mention Spéciale VIII Festival de Cinéma Indépendant de Barcelone
- Mention Spéciale du Jury à la 7ème édition de Ciné Espagne de Toulouse
- Festival des Cinémas du Monde de Montréal

- Grand Prix et Prix du jury Jeune de la 10^e édition de la Biennale du Cinéma Espagnol d'Annecy 2002

1999 **AL LUCAS NO LE HAGAS DANO (DON'T HURT LUCAS)**

COURT METRAGE, 10 min, Super 16 mm

- Premier Prix au Festival de Cinéma de Carabanchel, Madrid,
- Mention Spéciale au Festival de Cinéma de Caja Madrid

1998 **MUSAS (MUSES)**

COURT METRAGE, 8 min, 35 mm

- Prix du Public à la Semaine du Cinéma Expérimental de Madrid
- Premier Prix au Festival de Cinéma de San Vicente de Raspeig

1997 **TIC, TAC...**

COURT METRAGE, Hi8

MANSION MANIACA (MANIAC MANSION)

COURT METRAGE, Hi8

1996 **HUIDA (GETAWAY)**

COURT METRAGE, Hi8

GURTH

COURT METRAGE, Hi8

1995 **DOMINGUEROS (SUNDAY DRIVERS)**

COURT METRAGE, Hi8

MONCHO

COURT METRAGE, Hi8

1994 **CUBIK**

COURT METRAGE, Hi8

LISTE TECHNIQUE

RÉALISATEUR	GONZALO LOPEZ - GALLEGO
PRODUCTEURS	ELENA MANRIQUE JUAN MANUEL ARANCE JUAN PITA MIGUEL BARDEM ALVARO AUGUSTÍN
SCÉNARIO	JAVIER GULLON GONZALO LOPEZ-GALLEGO
MUSIQUE	DAVID CRESPO
DIRECTEUR DE LA PHOTO	JOSÉ DAVID MONTERO
DIRECTEUR ARTISTIQUE	PEIO VILLALBA
MONTEUR	GONZALO LOPEZ-GALLEGO
COSTUMES	TATIANA HERNANDEZ
MAQUILLAGE ET COIFFURE	JOSÉ QUETGLAS
SON	WILD TRACK
ASSISTANT RÉALISATEUR	SUSANA GONZALEZ
DIRECTEUR DE PRODUCTION	OSCAR VIGIOLA

LISTE ARTISTIQUE

QUIM	LEONARDO SBARAGLIA
BÉA	MARIA VALVERDE
FRÈRE JEUNE	THOMAS RIORDAN
FRÈRE ÂGÉ	ANDRES JUSTE
POLICIER JEUNE	PABLO MENASANCH
POLICIER ÂGÉ	FRANCISCO OLMO
EMPLOYÉ DE STATION SERVICE	MANUEL SANCHEZ

© Photos : droits réservés.

