

PREVIEW

# THE ECHO GAME

## MORTELLE CONSPIRATION

Dans ce nouveau thriller surnaturel sanglant, une jeune fille douée de pouvoirs psychique est pourchassée par une scientifique qui mène d'inavouables recherches...

Ce thriller d'horreur produit par Psychic Bunny Productions, une firme indépendante américaine dirigée par Asa Shumskas-Tait, et réalisée par Brian Feeney, dont c'est le premier long-métrage, se base sur un scénario que ce dernier a coécrit avec John William Ross, ou une personne a priori ordinaire possède des pouvoirs extrasensoriels. Tout commence avec le combat pour survivre que mène Rachel (Angela Landis), jeune mère fragile et terrifiée. Alors qu'elle est poignardée dans le dos par son assaillant, on

remarque que ses yeux émettent une brève lueur bleutée avant de s'éteindre. Sa fille, Sarah (Melissa Lee), qui a échappé au drame, sera élevée par l'ex-petite amie de Rachel, April (Alisha Seaton), dont l'entourage ignore qu'il ne s'agit pas de sa fille biologique, un fait ignoré de Sarah elle-même. Dix ans ont passé depuis le «décès» de Rachel, lorsque April reçoit une lettre de cette dernière. Enquêtant sur sa disparition, un détective apprend le secret de la naissance de Sarah, ce qui attire l'attention de l'étrange Anne

Cassavettes (incarnée par Judy Clement, dont le nom du personnage est une référence directe au *Furie* de Brian De Palma, interprété entre autres par John Cassavettes). Sur le tableau des criminels les plus recherchés par le FBI, on découvre ainsi qu'Anne Cassavettes est à la tête d'une mystérieuse école intégrant des élèves doués de pouvoirs surnaturels et visant à utiliser leurs talents à des fins maléfisantes dans ce qui est baptisé "The Echo Project". Naturellement, Anne et ses sbires n'hésiteront pas à tuer quiconque se mettra sur la route qui les mènera à Sarah. Les mères adoptives de cette dernière, April et sa nouvelle compagne Casey (Jeannie Bolet), font de leur mieux pour protéger le gamin quand elles découvrent la menace, mais il pourrait déjà être trop tard. *The Echo Game*, qui évoque donc *Furie*, mais aussi *Charlie* ou un roman à la Dean Koontz, met en avant ses éléments horrifiques, avec quelques égorgements gore et beaucoup de suspense à la clef...



# LA CRYPTE

ACTU THE ECHO GAME

## ENTRETIEN BRIAN FEENEY (réalisateur) & ASA SHUMSKAS-TAIT (producteur) COMPLICES DU CRIME

Vous vous êtes inspiré de films comme *Furie* ou *Charlie*...

**Brian Feeny :** Oui, absolument ! D'ailleurs le personnage de Mme Cassavettes est un clin d'œil direct à l'acteur qui incarnait le méchant dans le film de De Palma. Je suis d'ailleurs heureux que cela se remarque. C'est de plus l'un des films que je préférerais quand j'étais petit.

Qu'est-ce qui vous a convaincu de vous lancer dans ce projet ?

**Brian Feeny :** J'avais en tête, depuis un moment déjà, les personnages principaux, ainsi que la scène d'ouverture...

**Asa Shumskas-Tait :** Brian avait beau-

coup de choses à l'esprit. En fait, l'un des éléments qui nous ont permis de faire ce film avec un si petit budget est que nous avons gratuitement accès à tous les lieux de tournage dont nous avons besoin, comme le studio Gore Girlz qui appartient à notre ami BJ Winslow. Il nous a fournis certains accessoires, s'est chargé des effets spéciaux, et nous a également généreusement prêté son studio, ce qui a beaucoup inspiré Brian qui y a imaginé certaines scènes, de telle sorte que tout a commencé à se mettre en place. Ça a créé la dynamique nécessaire au lancement concret du projet.

**Brian Feeny :** Ce film est certes violent, mais il ne se résume pas à cela, il s'apparente à plusieurs genres que j'apprécie particulièrement. J'y ai intégré tous les éléments qui m'ont fait aimer le cinéma depuis que je suis enfant. Quand j'écrivais le scénario, je me suis également inspiré d'événements qui ont émaillé ma propre vie. Ainsi le personnage travaille chez

Deluxe Digital, auquel la direction m'a donné accès gratuitement. La maison, quant à elle, appartient à l'autre producteur, Doug Spice.

Les lieux de tournage sont très intéressants, et votre directeur photo en a tiré le meilleur parti...

**Brian Feeny :** Sur

le plan visuel, je suis un grand fan de Dario Argento, et l'on a essayé de retrouver certains éléments de son univers.

Le film rappelle également par moments *Halloween*, lorsque la caméra suit le personnage d'une jeune femme arpentant de longues rues désertes...

**Asa Shumskas-Tait :** Notre directeur photo, Jeff Waldron, est vraiment excellent. Nous le connaissions depuis l'université de Californie du sud. C'est donc un vieil ami qui a tourné beaucoup de clips pour des groupes de heavy metal, ce qui l'a naturellement amené vers les films d'horreur.

**Brian Feeny :** C'est l'un des ses premiers longs-métrages.

**Asa Shumskas-Tait :** Mais il en a fait beaucoup depuis. Je pense que ce film, qui était son deuxième, l'a vraiment lancé.

## UNE AMITIÉ DE LONGUE DATE

Comment vous êtes-vous rencontrés ?

**Asa Shumskas-Tait :** Nous nous sommes connus à l'école de cinéma de l'université de Californie du Sud, à l'occasion de petits projets, avant que nos routes ne se séparent. En ce qui me concerne, j'ai commencé à travailler sur quelques longs-métrages avant de lancer ma société, Psychic Bunny, avec d'autres diplômés de l'USC. Nous nous occupons de production, de graphisme avant, ces deux

dernières années, de nous lancer dans des projets originaux. Et c'est alors que Brian est venu nous présenter son idée.

**Brian Feeny :** J'avais travaillé sur ce scénario pendant mon temps libre durant un an environ. Puis, deux mois avant le début de la préproduction, l'un de mes amis, John Ross, qui est scénariste, nous a rejoints. Il a également été coproducteur et consultant. Bref, nous avons commencé à retravailler le script, notamment le deuxième acte et les dialogues. Je me suis d'ailleurs aperçu, lors des auditions, que les répliques que j'avais écrites pour des enfants de dix ans étaient bien trop enfantines, les petits acteurs parlant en fait comme des mini-adultes ! (rires). Et avec un film à si petit budget, je ne voulais surtout pas avoir à gérer des enfants de cinq ans, car ça aurait été bien trop compliqué, ce qui m'a convaincu qu'il fallait revoir tous ces dialogues. Nous avons encore corrigé certains détails lors des répétitions avec les actrices qui incarnent April, Casey et Sarah. Par exemple, Sarah était censée appeler sa mère "April", mais elle a préféré utiliser "maman", car elle trouvait ça plus naturel.

Vous avez donc écouté leurs propositions ?

**Brian Feeny :** Absolument.

**Asa Shumskas-Tait :** Et il y a eu également des modifications sur le plateau. Par exemple, le fait de tourner à Dapper Cadaver [une boutique d'accessoires à L.A. Ndlr] a beaucoup influencé la scène de poursuite et je me souviens que tu as su comment la filmer après une promenade avec BJ. Être sur les lieux t'as beaucoup aidé à tout mettre en place techniquement et à nourrir ton style.

Comment avez-vous choisi les acteurs : s'agit-il également d'amis ?

**Brian Feeny :** L'actrice principale a participé à deux des courts-métrages que j'avais faits à la fac. En fait, quand j'ai commencé à écrire cette histoire, je



lui en ai parlé et j'ai toujours pensé à elle pour le rôle. Il y a eu des auditions, la petite fille est la première que j'ai rencontrée et j'ai tout de suite su qu'elle aurait le rôle. Dans ma tête, Casey devait être une Asiatique, car elles apportent toujours quelque chose de spécial dans un film.

**Asa Shumskas-Tait :** Tu as également été original et sobre en ce qui concerne le couple de femmes qui n'ont pas la relation classique que les films réservent généralement aux lesbiennes. Tu ne fais pas non plus de leur « particularité » un élément si important dans l'histoire.

**Brian Feeny :** Non, il n'y a pas de critique sociale dans le film.

## LA MORT SANS HÉSITER

Vous ne ménagéz guère le suspense avant les meurtres, qui sont rapides et brutaux : qu'est-ce qui vous a amené à ce choix ?

**Brian Feeny :** En réalité, le suspense se trouve plutôt dans les autres scènes, comme celle où elles entrent dans la maison par effraction. Ce sont des scènes pleines de tension mais qui n'amènent pas à une séquence gore. Il n'y a pas ces moments où le tueur épie longuement sa victime avant de fondre sur elle. Je trouve cela trop classique aujourd'hui. Quand on voit

une femme chez elle, on s'attend presque à ce qu'elle se fasse tuer.

**Asa Shumskas-Tait :** Je pense également que cela vient du fait que le film a un rythme excellent, et si l'on consacrait du temps à regarder un personnage dans ce genre de scène de suspense, il fallait que ce soit quelqu'un d'important, à qui l'on est attaché. C'est pour cela que les scènes de poursuite montrent April, Casey ou Sarah. Si Casey finit par se faire tuer, ça se passe hors champ. Passer dix minutes à regarder un personnage qui va se faire assassiner n'a pas vraiment de sens à mon avis.

**Brian Feeny :** On sait qu'ils vont mourir : je viens de voir *Esther*, que j'ai trouvé très réussi, mais il y a une scène dans une aire de jeu où la petite fille se fait poursuivre. On sait alors que quelque chose de terrible va se produire, mais ça met tellement de temps à arriver qu'on finit par ne plus attendre que ça. Est-ce que c'est une bonne chose ? Dès que la petite blonde arrive, on sait qu'Esther va lui faire du mal. Alors pourquoi perdre du temps et ne pas aller directement à la poursuite ? Comme lorsque dans un film une infirmière embrasse un type : on sait qu'elle va se faire tuer dans les instants qui suivent.

**Asa Shumskas-Tait :** C'est une vieille convention du genre.



**Brian Feeny :** Alors pourquoi tourner autour du pot ?

Pourquoi les coupables tuent en égorgeant leurs victimes ?

**Brian Feeny :** Je trouve cela plus choquant. Ce n'est pas forcément très logique, je le concède, mais l'effet est bien plus fort ainsi.

Comment avez-vous choisi les armes et pourquoi ces couteaux ?

**Brian Feeny :** Parce que je les trouve bien plus terrifiants que les armes à feu. Le résultat n'en est que plus intense.

**Asa Shumskas-Tait :** Et par rapport aux revolvers, les couteaux sont bien plus personnels. Les armes à feu – mis à part la façon dont Brian les utilise à la fin du film, qui est très efficace – donnent lieu à des scènes ennuyeuses. On a deux personnes aux extrémités de la pièce et beaucoup de bruit. Les personnages ne peuvent pas interagir, alors que, lorsqu'on veut tuer quelqu'un avec un couteau, il faut s'en approcher à le toucher. On sent qu'il se passe quelque chose entre eux. On peut aussi filmer ces scènes de façon plus intéressantes sans avoir à faire

une sorte de kung-fu avec des câbles pour rendre la fusillade plus esthétique.

Les effets sanglants sont très réussis, le sang s'avérant particulièrement réaliste : qui s'est chargé de ces effets ?  
**Brian Feeny :** Ce sont trois de nos amis de la fac, qui faisaient déjà ce genre de chose à l'époque pour les étudiants en cinéma qui en avaient besoin. Ils sont tous devenus producteurs de jeux vidéo. L'un d'eux a une petite amie qui est photographe et sculpteuse et c'est elle qui s'est chargée des moulages et des sculptures pour eux. Il s'agit de Ryan French, Stephanie Kleinman et Kared Yeager.

**Asa Shumskas-Tait :** Ils ont fait un travail remarquable pour retranscrire à l'écran ce qu'il y avait dans le scénario dans les limites très restreintes de notre budget. ■■

Propos recueillis par Staci Layne Wilson (trad.: Yann Lebecque)

