



# PARK

UN FILM DE SOFIA EXARCHOU

DIMITRIS KITSOS DIMITRA VLAGKOPOULOU ENUKI GVENATADZE  
LENA KITSOPOULOU YORGOS PANDELEAKIS THOMAS BO LARSEN

Falero House présente une production Falero House / Videa Films en co-production avec le Greek Film Center / Magaris / Sofia Exarchou  
Producteur exécutif Yorgos Papadimitriou, Colline, Olympe, Timos, Mavroulaga, Kiriaki, Melitou, Costumes Mari, Ailini, Décor, Prénatal, Viki  
Maquiage Penelope, Milou, Viki, Tzou, Son, Stefanos, Elthimou, Costas, Yargobatis, Montage Yorgos, Manrotaridis, Sofia Exarchou  
Musique The Boy, Directeur de la Photographie Monika Lenczewska, PSC, Producteurs associés Klaudia, Smeja, Beata, Razniczek  
Producteurs Amanda, Livanou, Christos, V. Konstantakopoulos, Écrit & Réalisé par Sofia Exarchou, Distribution Tamesa





TAMASA présente

# PARK

un film de SOFIA EXARCHOU



sortie en salles le

8 juillet 2020



## Presse

Anne-Lise Kontz - Stray Dogs  
6 rue du 8 mai 1945, Paris 10  
T. 07 69 08 25 80  
[anne-lise@stray-dogs.com](mailto:anne-lise@stray-dogs.com)

## Distribution

TAMASA  
5 rue de Charonne - 75011 Paris  
T. 01 43 59 01 01  
[pauline@tamasadistribution.com](mailto:pauline@tamasadistribution.com)  
[www.tamasa-cinema.com](http://www.tamasa-cinema.com)

Le village Olympique d'Athènes, dix ans après les Jeux. Des jeunes désœuvrés, des athlètes à la retraite blessés et des chiens sans maître errent entre les ruines et les arènes sportives délabrées.



A travers les histoires mêlées des enfants du Village Olympique, Park tente de brosser le portrait d'une génération perdue qui a été dérobée de son avenir. Entre les complexes sportifs à l'abandon, les ruines et les nouveaux centres touristiques, le film croise le passé « glorieux » de la Grèce avec sa décadence récente, peignant une société qui n'était pas préparée à la chute brutale qu'elle a connue. Au cœur de ces vestiges du passé, le besoin d'appartenance des jeunes est vital et leurs efforts de plus en plus violents et futiles.

Sofia Exarchou

# Rencontre avec Sofia Exarchou

Qu'est-ce qui vous a donné l'idée d'utiliser le village olympique abandonné d'Athènes ?  
Je voulais représenter un groupe d'adolescents vivant dans un lieu abandonné, dans un environnement social qui ne leur donne aucune échappatoire et aucun espoir pour l'avenir. J'ai commencé à chercher cet endroit dans les environs d'Athènes et c'est à ce moment-là que j'ai découvert l'histoire du village olympique : ce village a été construit uniquement pour les besoins des Jeux olympiques, sans aucun aménagement urbain, avec des maisons toutes identiques entourées d'une clôture. Il est complètement isolé, en bordure d'un axe routier, loin de tout véritable quartier.

Cet endroit semble abstrait, comme s'il pouvait exister à n'importe quelle époque, n'importe où dans le monde. Mais en même temps, il a une forte signification symbolique pour la Grèce. Les Jeux olympiques de 2004 ont apporté beaucoup d'espoir à l'ensemble du pays, mais ont finalement marqué son effondrement. Maintenant, il existe en tant que no man's land non pas à cause d'une guerre ou quelque chose comme ça, mais en tant que no man's land créé par les J.O. et je trouve fascinant d'en parler.

Le film met en scène un brillant ensemble d'acteurs amateurs. Comment avez-vous fait le casting du film et que recherchiez-vous chez vos acteurs ?

Nous avons fait un énorme premier tour de casting qui a duré plus de six mois et nous avons auditionné plus de 500 enfants. Des enfants d'écoles, d'écoles d'art dramatique, d'écoles d'immigrés. Nous avons également fait un casting de rue. Dans la phase finale, nous avons commencé à faire des auditions de groupe. Nous nous sommes concentrés sur des jeux d'improvisation afin de créer un groupe de garçons qui s'adapteraient ensemble et seraient capables de communiquer et d'entrer en relation les uns avec les autres. Nous avons essayé de créer un groupe dynamique qui serait rempli de différents personnages. Au début des répétitions, j'ai beaucoup improvisé avec les adolescents afin de déterminer quels traits des personnages existaient déjà chez eux. Je voulais savoir qui était le plus agressif, le plus drôle, le plus fort et qui allait devenir le leader. Le scénario a créé les personnages mais je voulais voir les vrais adolescents à l'intérieur des personnages, j'ai essayé de les laisser être eux-mêmes dans cet environnement.

Le processus de casting ainsi que les répétitions ont été le plus grand défi et pourtant l'aspect le plus créatif de la réalisation de *Park*. La plupart des adolescents sont des acteurs non-professionnels et très peu d'entre eux sont issus d'écoles de théâtre : certaines des scènes les plus intéressantes du film sont issues d'improvisations.

Tous les personnages, en particulier Anna, semblent exprimer leurs sentiments avec leur corps et transmettent beaucoup d'émotions avec peu de dialogues ?

C'était en grande partie de l'improvisation. Le scénario faisait appel à une part d'agressivité, nous avons donc fait beaucoup d'exercices d'échauffement pour aider les acteurs à trouver cet endroit. Par exemple, la scène du bras de fer était un exercice d'échauffement, elle a commencé comme une petite scène dans le scénario, mais à force de répétitions, c'est devenu quelque chose d'important dans le film. Je pense que l'émotion vient du fait que ces enfants sont des adolescents et que l'énergie que le film met en scène vient entièrement d'eux. C'est dans leur corps et dans leur façon d'agir. J'ai vraiment essayé de les laisser exprimer cela, et ensuite j'ai simplement posé la caméra suffisamment près pour le capturer. L'actrice qui joue le rôle d'Anna était aussi une danseuse et une ancienne athlète dans la vie, elle partageait donc beaucoup de similitudes avec la fille du scénario. Elle s'était entraînée pour être gymnaste, mais elle a dû arrêter vers l'âge de 16 ans, ce qui a été très difficile pour elle, mais cela signifie qu'elle a vraiment compris l'importance des blessures du personnage. Nous avons beaucoup travaillé avec cela.



En termes d'espace physique, dans quelle mesure l'idée de déterminisme environnemental est-elle en jeu dans le film ? On a l'impression que le parc lui-même est en quelque sorte responsable des actions et du destin des adolescents.

Le film traite du lien entre l'espace et les adolescents, il vise à dépeindre ce qui se passe quand on place ces jeunes avec toute l'énergie et les rêves qu'ils ont pour leur vie dans un lieu mort qui n'a rien à leur donner. Le lieu a beaucoup à voir avec les actions des adolescents parce qu'ils y sont piégés, tout leur comportement animalier découle de cette tension dans leur vie quotidienne. Quand nous avons travaillé avec les jeunes et le décor, je disais « Ok, maintenant tu es coincé dans les vestiaires, tu as chaud et tu veux prendre une douche, essayons d'exprimer ce sentiment et de créer une réaction quand l'eau sort ». L'espace n'est pas totalement responsable de leurs actes, mais c'est leur seul mode de vie. Ils ont douze ou quatorze ans, ils ont donc passé presque toute leur vie dans cet endroit agressif et cette agressivité devient une partie d'eux-mêmes.





Le spectateur a l'impression de se promener dans le parc avec ces jeunes. Pouvez-vous nous parler de la technique de caméra que vous avez utilisée pour transmettre cette sensation et pourquoi cela était important pour le récit ?

C'est une des clés du film. Je voulais que le spectateur ressente ce que c'est que de vivre comme ça ; c'était pour moi le plus important. Quand j'ai commencé à écrire le scénario, je savais que je ne voulais pas d'une narration trop poussée ou que les adolescents soient portés par un grand élan. Je l'ai fait parce que je voulais être honnête sur leur réalité, sur le fait que quand on vit dans un endroit comme celui-ci, il est très rare d'avoir de grands rêves. Je ne voulais pas construire une narration classique où le personnage rêve de faire quelque chose de sa vie ; son seul rêve est de s'échapper de cet endroit. Je voulais que le public essaie d'habiter ce lieu psychologique à chaque moment du film, soit en gardant la caméra bien en vue sur les adolescents, soit par la façon dont ils se déplacent dans le cadre. Tout cela a été fait dans l'espoir que le spectateur quitte le cinéma avec une petite idée de ce que c'est que de vivre dans un endroit comme celui-ci, et quand je dis un endroit comme celui-ci, je veux dire n'importe quel endroit avec les mêmes problèmes. J'ai essayé d'être vraiment consciente de cela.

Le film semble dépeindre le sexe comme quelque chose d'hostile et de violent, mais aussi comme quelque chose d'extrêmement intime. Comment avez-vous trouvé cet équilibre critique ?

Le sexe est un aspect important du film. C'est un sujet qui en dit long sur la relation entre Anna et Dimitris, mais on le retrouve aussi dans la station touristique, avec le personnage de la mère et avec l'accouplement des chiens. Les adolescents essaient de s'exprimer au travers du sexe mais c'est très difficile pour eux car leur environnement est très agressif. C'est de là que vient la lutte. Ils ont des sentiments et vous comprenez qu'ils ont une sensibilité qu'ils essaient de communiquer sans savoir comment. Cette lutte se manifeste de différentes manières tout au long du film et le sexe est l'un des plus importants vecteurs d'exploration.

Le récit est fortement propulsé par la recherche de l'identité nationale. Pourriez-vous nous parler un peu de la signification de l'interaction entre Anna et Dimitris et les adolescents britanniques en vacances ?

Je pense que *Park* parle du concept de maison, de trouver un refuge, de trouver un père ou quelqu'un qui prendra soin de vous, donc c'est la recherche de quelque chose

qui comprend tout cela. Bien sûr, l'identité nationale joue un grand rôle dans cette recherche. Le film parle de la Grèce et de toutes les questions d'identité liées aux Jeux Olympiques, de ce que nous ressentons par rapport à notre identité nationale et de ce qui nous rend fiers ou ne devrait pas nous rendre fiers. Les adolescents véhiculent cette idée, le sentiment qu'ils sont à la recherche de quelque chose de réel. Ils sont prêts à la chercher et ils espèrent qu'il y aura quelque chose pour eux. La séquence avec Anna, Dimitris et les adolescents britanniques a été importante pour le film parce que c'est le seul moment où ils ont la chance d'entrer en contact avec des jeunes de leur âge et ils espèrent qu'ils trouveront et ressentiront quelque chose à travers cela. Ils sont prêts à chanter les chansons anglaises et à participer aux mêmes jeux. Mais ils ne trouvent pas ce qu'ils cherchent et la séquence devient un moment sombre du film.

*Park* est riche en symbolisme. Il semble que les chiens sauvages représentent l'identité de certains personnages. Quelle était votre intention en comparant les humains aux animaux ?

Ca a commencé avec l'image de deux adolescents qui supervisent l'accouplement des chiens ; c'est l'une des premières idées que j'ai écrites sur ce film. Au début, je n'ai pas réalisé à quel point c'était important pour l'histoire, mais peu à peu, tout autour de cette intrigue secondaire a commencé à avoir un sens pour moi. Je voulais représenter ces adolescents seuls dans cet endroit ; les parents ont disparu. Les adolescents sont seuls ; ils déambulent dans ce lieu qui les rend si agressifs, et cette image d'eux semblait très proche de celle d'un chien errant et sauvage. Je voulais montrer ce qui se passe quand on piège un animal ou une personne, en établissant un parallèle entre les deux. Je voulais également souligner la façon dont les adolescents essaient de s'occuper des chiens et de bien les traiter même s'ils n'ont pas eu de parents qui s'occupent d'eux. J'ai pensé que cela permettrait au spectateur de mieux comprendre les émotions de ces adolescents et la profondeur de leurs sentiments. Le parallèle entre les chiens et les jeunes laisse à penser qu'ils partagent le même destin et fait ressentir encore un peu plus au spectateur ce que c'est que de vivre dans un endroit pareil.

Le film exprime clairement une anxiété spécifique concernant la déchéance des êtres humains, plus précisément de la société grecque. La fin semble très sombre et sans espoir et nous sentons la continuation d'un cycle destructeur. Que pensez-vous du climat politique général en Grèce et de l'avenir du pays ?



Je crois qu'en tant que réalisateur, vous montrez la réalité, vous dépeignez un monde, et vous laissez ensuite le spectateur en faire l'expérience et décider de ce qu'il en pense. Après les projections, il y a toujours des gens qui viennent me voir et me demandent si ces adolescents vont bien maintenant et s'ils vont mieux après avoir joué dans le film. La réponse est non, ils ne sont pas mieux parce qu'ils viennent de jouer un rôle dans un film, ce sont toujours des immigrés qui essaient de survivre dans une Athènes en crise. J'aimerais vraiment faire un film avec beaucoup d'espoir et que les gens sortent heureux de la projection, mais la réalité est tellement plus triste que le film. Je ne parle pas seulement de la réalité grecque. Je parle de l'Europe en général. La plupart des installations abandonnées que j'ai utilisées dans le film servent maintenant de foyer aux réfugiés syriens. L'histoire que je raconte peut paraître sombre ou triste, mais la réalité dépasse déjà de loin ce que je dépeins dans le film. J'aimerais trouver quelque chose de positif à dire en réponse à cette question, mais à vrai dire, mon sentiment sur l'Europe actuelle est que nous sommes dans une crise énorme et que nous devons trouver une nouvelle façon de penser les choses et que nous devons agir le plus vite possible.

Que pensez-vous de la représentation et de la diversité dans l'industrie cinématographique du point de vue d'une femme cinéaste ?

Ca me plaît qu'on en parle davantage. Je pense qu'à chaque fois qu'on met en avant un sujet, cela permet des progrès. J'espère qu'un jour arrivera où ni moi ni aucune autre femme cinéaste n'aura à répondre à cette question parce que ça sous-entend que les femmes font des films liés à leur genre. J'espère qu'un jour il n'y aura plus de concept de femme ou d'homme réalisateur et que nous pourrons voir un film sans avoir besoin



de discuter du sexe du réalisateur. Il y a encore beaucoup à faire avant que tout le monde soit traité de la même façon. Je crois que l'essence du cinéma est la diversité ; il y a tellement de personnes différentes qui travaillent dans l'industrie, tant d'idées différentes qui sont mises ensemble et tant d'états d'esprit différents. Nous devons l'accepter et nous devons travailler dans cette direction de toutes les manières possibles.

Quels ont été vos points de départ pour le film ?

La plupart des gens pensent que le film a été inspiré par la Grèce et le village olympique d'Athènes, mais en réalité je voulais simplement parler d'un groupe d'adolescents qui vivent dans un endroit abandonné ; sans aucun espoir, aucune issue, rien. Puis j'ai trouvé le village olympique et j'ai commencé à écrire le scénario.

Au départ, j'avais trois images : l'image d'un groupe d'adolescents courant et jouant parmi des ruines sportives ; celle d'un jeune garçon avec un chien errant au-dessus de l'eau sale d'une piscine abandonnée ; l'image d'une fille blessée, une athlète à la retraite, qui vit dans cet endroit - et lentement j'ai commencé à relier les pièces, à créer de petites histoires. J'aimais l'idée de « créer un monde » à partir de ces matériaux. Le lieu, le village olympique, est réel mais **Park** n'est pas un documentaire. C'est la combinaison d'un environnement réel avec tous ces personnages imaginaires et leurs histoires.

En pensant au Village et à tout ce qu'il représente pour la Grèce, mais aussi pour le monde occidental en général, je voulais dépeindre la contradiction entre l'image de cette jeune génération et ce lieu « hanté ». L'histoire du « grand spectacle » et l'effondrement après le « spectacle ».

Le film est d'un réalisme très intense, très brut, inscrit dans la peau. Il y a pourtant des moments où ce réalisme se transforme en quelque chose d'assez lyrique.

C'était en fait l'un des plus grands défis du film. Au début, c'était un défi narratif. Par mes choix de narration, je voulais surtout que le public « vive » la vie de ces adolescents. Je ne voulais pas expliquer, je voulais faire ressentir l'intensité et la violence de leur monde, mais en même temps, leur douleur et leur solitude. Pour cette raison, j'ai écrit des scènes très intenses, surtout des scènes de groupe, que j'ai essayé de juxtaposer dans le scénario avec des scènes centrées sur les personnages principaux, soit seuls, soit à deux. La structure du scénario n'était pas linéaire mais plutôt en boucle, ce qui a augmenté le sentiment que ces adolescents, et avec eux le spectateur, étaient pris au piège. Plus tard, sur le plan stylistique, pour les scènes de groupe, j'ai choisi d'utiliser une caméra épaule (principalement axée sur les visages et les corps) combinée à un jeu d'acteur très brut et à une utilisation intense et très réaliste du son. J'ai essayé de juxtaposer ces scènes avec des scènes plus intimes où j'ai utilisé des plans plus larges et une approche totalement différente de la conception sonore afin de diminuer l'intensité et de créer les parties les plus lyriques du film.

Vous laissez une grande partie du film ouverte à l'interprétation, est-ce important pour vous en tant que cinéaste - ne rien donner à votre public sur un plateau ?

Il y a deux choses importantes pour moi. La première était de ne pas avoir une narration simple parce que je voulais montrer que les adolescents ont conscience de l'endroit où ils vivent. Si vous rencontrez des adolescents comme ça, ils savent vraiment d'où ils viennent et ils ont très peu d'attentes vis-à-vis de la vie. Je ne voulais donner à aucun des protagonistes un grand élan ou un grand rêve - ce qui m'aurait facilité la vie - parce que je voulais être fidèle à leurs histoires. Même le personnage principal du film n'a qu'un seul but, sortir de cet endroit ce qui je crois est très fidèle à ce que ces jeunes ressentent. Et la deuxième est qu'en tant que réalisatrice, j'aime vraiment poser des questions, et faire vivre au public l'expérience d'être dans un endroit pareil, plutôt que de leur donner des réponses.

Avez-vous improvisé avec les adolescents ?

Toutes les scènes ont été écrites et le scénario était très élaboré - j'y ai travaillé pendant près de deux ans. Mais ensuite, quand j'ai commencé à répéter avec les adolescents, il en est ressorti beaucoup de choses qui sont devenues très importantes pour le

film. À part les deux principaux protagonistes, aucun des adolescents n'a vu le scénario. Ils savaient seulement qu'ils étaient un groupe d'amis vivant dans le village olympique en été. Alors je leur disais : « OK, nous avons une scène dans la douche ; vous avez très chaud ; quelqu'un essaie d'ouvrir les robinets. Jouons ça ». Je savais où je voulais mener la scène mais je voulais que chacun trouve ses propres attitudes - pour voir qui est le plus drôle, le plus agressif - et ensuite nous la chorégraphions ensemble pour que tout le monde sache ce qu'il doit faire au tournage. Je savais donc de quoi parlait chaque scène et ce que je voulais en tirer, mais je les laissais faire leurs propres gestes.

Une grande partie du film est tournée en gros plans et se concentre sur la physicalité des corps des acteurs. Pourquoi vouliez-vous filmer comme ça ?

Avec ma directrice de la photographie, nous avons adoré le paysage, mais chaque fois que nous avons éloigné la caméra des personnages, ça ne paraissait pas juste. Et chaque fois que nous nous approchions le plus possible, nous touchions le sujet du film. Ce regard attentif sur les adolescents et leurs corps a permis de trouver la bonne énergie, et ça a bien fonctionné. Je pense que ça vient du contraste violent entre un désert où rien ne se passe, et ces adolescents qui ont tellement d'énergie qu'elle déborde du cadre quand vous les regardez. En plus, la caméra épaulée crée beaucoup d'agressivité et de tension, un sentiment de type animal qui était vraiment important.

Comment votre coopération avec la directrice de la photographie polonaise Monika Lenczewska a-t-elle vu le jour ?

**Park** a participé en 2014 au Sundance Screenwriters and Director's Lab et Monika Lenczewska a été ma directrice de la photographie pendant un mois. Elle a beaucoup aimé le scénario et nous avons eu des discussions très intéressantes sur l'utilisation du langage cinématographique. Ce lien était très important, et son intuition de directrice de la photographie était très proche de mon point de vue. Je lui ai donc proposé de venir en Grèce pour tourner le film ensemble. C'était aussi assez intéressant que deux femmes dirigent un groupe de garçons extériorisant leurs pulsions agressives. Il a fallu un certain temps pour établir une véritable autorité.

À quoi voulez-vous que les gens pensent lorsqu'ils quittent le cinéma ?

Je voudrais que les gens ressentent ce que ça fait de vivre dans le monde de ces jeunes. L'isolement, le besoin de se sentir vivant, l'absence de parents, la soif d'affirmation et le besoin d'acceptation vis-à-vis des autres et de soi-même.

Qu'en est-il de votre nouveau projet ?

Je travaille actuellement sur mon deuxième long métrage, *Animal*. Il s'agira d'une coproduction européenne. Le scénario du film a également été sélectionné pour participer au prestigieux Atelier, au Festival de Cannes, qui se déroulera malheureusement en ligne à la fin du mois de juin. Nous sommes maintenant en pré-production, nous auditionnons pour les personnages principaux et nous recherchons les 2 lieux principaux du film.







# Sofia Exarchou

Sofia Exarchou est née à Athènes, où elle a validé un diplôme d'ingénieur électronique et un diplôme d'études en cinéma. Elle a étudié le théâtre au Stella Adler Studio de New York et poursuivi des études supérieures en cinéma à Toulouse. Elle a été assistante réalisatrice sur des longs-métrages et des publicités depuis 2004. Elle a écrit et réalisé deux courts-métrages, *Distance* et *Mesecina*, le second ayant été nommé au Los Angeles Greek Film Festival. En 2014, elle a participé au Sundance Screenwriters & Director's Lab. *Park* est son premier long-métrage, ayant remporté plusieurs bourses internationales d'aide au développement de film (le Prix Works in Progress Award, Karlovy Vary Film Festival / Eurimages development Award, L'aide au développement d'œuvres cinématographiques du CNC, les aides des festivals de films Crossroads-Thessaloniki et Cine-link-Sarajevo).

# Générique

Scénario & Réalisation Sofia Exarchou

Production Faliro House / Neda Film

Directeur de la Photographie Monika Lenczewska PSC

Montage Yorgos Mavropsaridis, Sofia Exarchou Musique The Boy

Coiffure Chronis Tzimos Maquillage Kiriaki Melidou

Costumes Marli Aliferi Décors Pinelopi Valti

Mixage Persefoni Miliou, Valia Tsirou

Son Stefanos Efthimiou, Costas Varypobiotis

Producteurs associés Klaudia Śmieja, Beata Rzeźniczek

Producteurs Amanda Livanou, Christos V. Konstantakopoulos

Co-production Greek Film Center / Madants / Sofia Exarchou

Producteur exécutif Yorgos Papadimitriou

Grèce - 2016 - 1h40 - Couleur - 1,84 - VOSTF



# Casting

Dimitris Kitsos	Dimitris
Dimitra Vlagkopoulou	Anna
Enuki Gvenatadze	Markos
Lena Kitsopoulou	Dimitris' Mother
Yorgos Pandeleakis	Mother's boyfriend
Thomas Bo Larsen	Jens

## Village kids

Julio Katsis	Julio
Goga Tsiklauri	Goga
David Szymczak	David

# Récompenses

San Sebastian Film Festival New Directors Award, Sofia Exarchou  
Athènes Film Festival Meilleur Espoir Féminin, Dimitra Vlagopoulou  
Athènes Film Festival Meilleure jeune réalisatrice, Sofia Exarchou  
Créteil Festival Films de Femmes Meilleur Premier Film  
Genève International Film Festival Mention Spéciale, Sofia Exarchou  
Hellenic Film Academy Awards Meilleur Premier Film, Sofia Exarchou  
Palic Film Festival Meilleur Film  
Thessalonique Film Festival Meilleure Actrice, Dimitra Vlagopoulou



TAMASA

[www.tamasa-cinema.com](http://www.tamasa-cinema.com)