

Julien Knafo, réalisateur de *Brain Freeze*

Frédéric Bouchard

Volume 39, Number 3, Summer 2021

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/96083ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (print)

1923-3221 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Bouchard, F. (2021). Julien Knafo, réalisateur de *Brain Freeze*. *Ciné-Bulles*, 39(3), 36–40.



Julien Knafo lors du tournage de **Brain Freeze** — Photo: Marion Parage

Entretien Julien Knafo, réalisateur de **Brain Freeze**

« Je voulais créer un film autour d'un arc narratif fort, que l'on s'intéresse aux personnages et que le ton soit le bon. »

FRÉDÉRIC BOUCHARD

Après avoir participé au collectif **Lucidité passagère** (2010), Julien Knafo revient avec un premier long métrage solo, **Brain Freeze**. Dans ce projet, le réalisateur se risque au film de zombies, offrant sa vision du genre, colorée d'un virulent commentaire environnemental et d'une grinçante satire corporative. Ses créatures, des « infectés », naissent de la consommation d'une molécule créée génétiquement par une multinationale afin de faire fondre la neige d'un club de golf à l'Île-aux-Paons, lieu où vit, dans son nid douillet, André, 15 ans, avec sa mère et sa jeune sœur. Lorsque le fertilisant se répand chez les résidents, l'adolescent est contraint de faire équipe avec Dan, un gardien de sécurité survivaliste, s'il veut s'en sortir. De cette rencontre improbable, le cinéaste propose une palpitante et absurde virée au cœur d'un genre qui s'affirme de plus en plus dans la cinématographie québécoise (**Les Affamés** de Robin Aubert, **Blood Quantum** de Jeff Barnaby). Et qui, au terme d'une aventure qui s'est échelonnée sur près d'une décennie, témoigne du dévouement viscéral et de l'amour pur dont il faut faire preuve pour mener à terme ce type de projet à l'écran.

*Ciné-Bulles: **Lucidité passagère** est sorti en 2010. **Brain Freeze** arrive plus de 10 ans après. Qu'est-ce qui explique que ce fut un projet aussi long à développer?*

Julien Knafo: Après **Lucidité passagère**, j'ai travaillé à quelques projets. J'ai trouvé cela difficile. Le milieu était saturé. Alors, j'ai décidé d'écrire un scénario juste pour le *fun*. J'ai donc choisi de faire un film de zombies. Ma première demande d'aide à la scénarisation a été acceptée. Après, plusieurs choses se sont passées. J'ai contacté Barbara Shrier [la productrice] trois ans plus tard, quand j'ai senti que le scénario commençait à prendre forme. Elle avait le sentiment que le texte devait sortir davantage des sentiers battus et que j'avais besoin d'en faire quelque chose de très personnel. J'ai retravaillé le scénario. Au premier dépôt, la réception a été très mauvaise. C'était un peu déprimant. On a écrit une deuxième version. Un an plus tard, de nouvelles personnes venaient d'entrer à la SODEC, dont Johanne Larue, qui, je crois, connaissait mieux le cinéma de genre, ce qui nous a beaucoup aidés. On a aussi fait un démo. On voulait montrer que l'on ne désirait pas faire un film de zombies *trash*. On cherchait quelque chose de visuellement différent. Au bout du compte, ça nous a pris 6 dépôts et il y a eu 18 versions du scénario.

Le cinéma d'épouvante est-il toujours un genre difficile pour lequel se faire financer au Québec?

Je pense que ce l'est moins qu'auparavant. Il y a une voix qui est de plus en plus forte pour le cinéma de genre. De façon presque inconsciente, j'ai mis des posters de **Turbo Kid** dans la chambre d'André, l'adolescent, et j'ai appelé Robin [Aubert] pour lui demander d'utiliser un extrait des **Affamés**. Son film existe dans l'univers de **Brain Freeze**. Probablement parce qu'on sait que c'est difficile, il y a certainement quelque chose qui nous porte à nous entraider. Et les dernières analyses que j'ai reçues du scénario étaient faites par des personnes plus férues du cinéma de genre et qui le comprenaient. Je pense que, progressivement, on va pouvoir développer notre cinéma de genre au Québec.

Et pourquoi avoir choisi de faire un commentaire engagé sur l'environnement dans ce film?

Plusieurs choses sont arrivées par hasard. Au départ, l'idée était de faire un film de zombies sur L'Île-des-Sœurs. La première version de scénario

n'avait rien à voir avec ce propos basé sur le gazon. Mais le terrain de golf était présent. Au cours du processus d'écriture, je me suis mis à tout préciser et le reste est venu naturellement. Le golf et le gazon sont synonymes de plusieurs choses: la perfection, la nécessité d'arroser, etc. L'arrosage est un instrument dont je me sers pour rendre les gens « infectés ». Tout comme dans mon moyen



Photo: Lou Scamble

métrage **Magasin** (2005), je finis souvent par aborder le film de genre à travers le commentaire social. Mais le plus important, dans ce projet, c'étaient les personnages. Je voulais créer un film autour d'un arc narratif fort, que l'on s'intéresse aux personnages et que le ton soit le bon.

Souvent, le zombie est associé à un symbole sociopolitique. Ce n'était alors pas une volonté première d'en faire ce genre de figure?

J'ai vu tous les films de zombies et j'ai lu beaucoup sur le sujet. À la base, on se sert du zombie pour faire passer un propos. Chez [George A.] Romero, c'est la surconsommation. L'idée que les gens soient dépourvus de leur cerveau et deviennent agressifs permet de nombreux parallèles avec la réalité. Quelque part dans tout ça, j'ai trouvé mon zombie. Les infectés dans mon film sont en quelque sorte des victimes. Et elles ne sont pas en train de tuer, mais de répandre. Elles sont des instruments. Là, on revient à l'origine première du zombie en Haïti avec les sorciers qui utilisaient les morts en les faisant sortir de leur tombe pour les manipuler.



Deux scènes de **Brain Freeze** : André (Iani Bédard) auprès de sa mère morte et Patricia (Marianne Fortier), la fille de Dan, qui a été infectée. — Photos : Lou Scamble

Qu'est-ce que vous trouviez intéressant dans l'idée de faire se rencontrer un adolescent, André, et un garde de sécurité survivaliste, Dan, dans ce contexte?

Je me suis d'abord intéressé à l'idée d'un adolescent dans la ouate, que l'on sort de son milieu et qui doit grandir. Ce qui est drôle, c'est qu'au fur et à mesure que j'écrivais le scénario, mon fils est passé de 5 à 13 ans. Est-ce que j'étais en train de penser inconsciemment à mon garçon? Probablement. Dan, le personnage, a été deux ou trois choses dans le scénario. En faisant de lui un *outsider*, qui n'habite pas sur cette île, qui est très craintif, ça me permettait de créer deux personnages aux antipodes. André, qui est plus dans le je-m'en-foutisme, et lui pouvaient ne jamais s'entendre. Et de faire de Dan un survivaliste qui se retrouve dans la situation pour laquelle il s'est préparé et de montrer qu'il n'est en fait pas du tout prêt, je trouvais ça intéressant.

Pour la direction de la photographie, vous avez travaillé avec Marc Simpson-Threlford, un proche collaborateur et un ami de longue date. Comment avez-vous élaboré l'esthétique visuelle du film?

Marc a été de tous mes films. Il a aussi une expérience professionnelle plus diversifiée que la mienne. On avait chacun quelque chose à apporter. Moi, je suis passé par la publicité dans un contexte amateur, ce qui a été très formateur. Je faisais même les effets visuels. Nous nous sommes redécouverts sur ce film. On a été très complémentaires. On a les mêmes goûts esthétiques. La seule chose qui pouvait nous différencier réside dans notre manière de faire les choses. Par

exemple, s'il était prêt à prendre 10 minutes pour installer un éclairage, je lui disais que je préférais faire ce travail en postproduction.

La facture visuelle est souvent dans des tons de gris, de vert et de bleu. Quelles étaient vos références pour cette approche?

J'avais surtout des références de tons. Je parlais de **Shaun of the Dead** d'Edgar Wright, des frères Coen, avec des subtilités et des nuances. J'ai toujours su ce que je voulais faire de ce côté. Ce n'est pas un humour *slapstick*. C'est très décalé et très anglais. Comme lorsque Dan arrache un bras à un zombie. Certaines personnes vont éclater de rire. D'autres vont être plus perplexes, mais c'est ce que je souhaitais. Sinon, une des références visuelles de Marc était **Children of Men** d'Alfonso Cuarón, entre autres.

Roy Dupuis, qui incarne Dan, faisait partie du projet depuis un certain temps. Comment s'est déroulé le casting pour le rôle d'André?

On a approché Roy quatre ans après le début de l'écriture. Au début, il n'était pas le personnage que j'imaginai. Quand il est devenu gardien de sécurité survivaliste, j'ai su que c'était lui. Mais ce qui a été le plus fascinant fut le *casting* d'André. Il fallait trouver un adolescent de 13 ou 14 ans et j'avais un peu peur. On a fait une première série d'auditions par vidéo. On a reçu une centaine d'enregistrements. Là-dessus, on en a gardé 20. On a fait venir ces jeunes en audition. Deux sont restés. Un était l'André du début, l'autre celui de la fin. Je les ai fait revenir deux fois en essayant de les amener dans des directions différentes. Les deux étaient

extraordinaires. Mais Iani Bédard a été mon coup de cœur. Il a un instinct, quelque chose qui fait qu'il est d'un naturel désarmant.

Il y a même eu un casting pour interpréter sa très jeune sœur, un bébé?

C'est aussi un *casting* de parents. Ce sont eux qui vont accompagner l'enfant. Il faut sentir leur énergie, s'ils sont prêts à rester pendant un tournage de nuit. On fait aussi faire des choses particulières aux enfants. Ils doivent être à l'aise avec ça. On est tombés sur des jumelles [Claire et Léonie Ledru] géniales. Tout s'est très bien passé.

Et pour les autres comédiens? Comment cela s'est-il déroulé? Anne-Élisabeth Bossé, Mylène Mackay et Simon-Olivier Fecteau ont tous des rôles assez mémorables.

Pour le reste du *casting*, j'ai travaillé avec Nathalie Boutrie. Je n'ai pas fait d'auditions. J'étais super heureux d'entendre Anne-Élisabeth Bossé dire que c'était sur sa *bucket list* de jouer un zombie. Marianne [Fortier] était interpellée par les thèmes. Mais je lui offrais aussi un rôle où elle était zombie pratiquement tout le long du film. Et je cherchais quelque chose de spécifique pour son personnage. Quand son père la regarde, il devait sentir encore une petite étincelle. Roy était le plus sérieux dans sa façon de travailler. Il était plus investi, plus *groundé*. J'ai eu du plaisir avec tous les acteurs. On avait l'impression que tout le monde avait du *fun*, de Simon-Olivier Fecteau à Mylène Mackay.

Vous vouliez que vos zombies se distinguent aussi de tous ceux que l'on voit à la télévision et au cinéma. Comment s'est fait le travail avec Erik Gosselin et Edwina Voda à la conception de maquillages?

Avec Erik et Edwina, on a établi trois stades: le premier est celui où les personnages viennent d'être infectés, ils n'ont pas l'air bien et ont les yeux verts. Les deuxième et troisième stades montrent des gens de plus en plus infectés. On voit seulement une ou deux personnes au troisième stade à la fin du film. Il y a aussi trois stades psychologiques. Et je n'ai pas voulu être explicatif dans le film. C'est quelque chose de complètement original. Ce sont de nouveaux zombies infectés par une molécule intelligente qui leur fait faire des choses que personne ne comprend. Il n'y avait

aucune référence à ce type d'infection dans l'histoire du film de zombies. L'important était que le public ne soit pas déstabilisé au point de décrocher de l'histoire.

Et pour créer l'Île-aux-Paons, vous êtes allés filmer au Quartier DIX30.

C'est un coin rempli de *monster houses* collées et aucune n'est identique à l'autre. Habituellement, dans un quartier huppé, toutes les maisons se rassemblent. Derrière le DIX30, il y avait quelque chose d'irréel. En entrant dans les demeures, on pénètre dans un autre univers. Il y a des maisons avec des gladiateurs, d'autres avec de gros tigres empaillés. Et le Club de golf Elm Ridge de L'Île-Bizard, il avait été trouvé au moment de faire la démo.

La pandémie a bouleversé la fin du tournage...

Quatre jours avant la fin du tournage en mars, nous étions rendus à filmer la scène la plus complexe avec des décors construits pour un aqueduc. Barbara et moi, on se croisait les doigts. On sentait les gens nerveux. À un moment donné, on est venu m'informer que tout devait arrêter parce qu'on ne pouvait pas respecter les règles sanitaires. Rétrospectivement, je comprends tout à fait pourquoi, mais à l'époque, ça a été douloureux. Ce qui l'était aussi a été l'obligation de montrer des versions avec du matériel qui ne fonctionnait pas. Il y a eu plusieurs mois difficiles au cours desquels j'ai dû regarder un film qui n'était pas celui que je voulais faire. Finalement, cela nous a permis de réaliser ce qui nous manquait, de tourner à nouveau certains plans. Visiblement, nous n'étions pas tout à fait préparés pour ces quatre derniers jours. Curieusement, c'est la meilleure chose qui pouvait nous arriver. Quatre mois plus tard, la reprise du tournage, dans des conditions de COVID-19, a été très particulière. J'ai dû m'asseoir avec Marc pour refaire le découpage afin de respecter les règles sanitaires. Cet exercice nous a beaucoup aidés à compléter le tournage, car nous étions, cette fois, bien organisés. On devait tourner une tempête de neige alors qu'il faisait 25°C et ça a fonctionné. Aussi, pendant cette interruption de plusieurs mois, les bébés ont grandi, ils marchaient désormais alors que dans le film, ils doivent se déplacer à quatre pattes... Et deux semaines avant la reprise du tournage, l'une d'elles s'est cassé la jambe. Elle avait un plâtre. Nous avons été bénis



Julien Knafo en compagnie de la comédienne Marianne Fortier et du directeur-photo Marc Simpson-Threlford — Photo: Lou Scamble

des dieux, car dans le film, elle doit porter un habit de neige et se déplacer uniquement en rampant, alors ça ne paraissait pas.

Puis, bien sûr, vous êtes aussi compositeur. Qu'est-ce que vous souhaitiez évoquer avec la bande originale?

J'avais envie d'une espèce de rythme continu, d'une panique double. Je voulais aussi que ce soit synthétisé, que l'on ne distingue aucun instrument, mais simplement quelque chose qui suive l'action et qui n'appuie pas trop les émotions. La musique est très subtile. Elle arrive à des moments très spécifiques. Pour moi, il ne fallait pas que ce soit grandiose ou orchestral. Je cherchais des sonorités plus robotiques. Par exemple, j'ai utilisé un son de paon que j'ai modifié. Et ce son revient souvent. Il y a quelque chose d'organique dans tout ça, car je me sers des sons de la nature. J'avais dans la tête une musique atmosphérique qui insuffle au récit une sorte de *beat*. Ça rappelle celle d'Eric Serra ou de Steve Jablonsky, qui a fait les **Transformers**. J'ai

aussi fait l'exercice de créer une sonorité pour chacun des personnages ou groupes de personnages. Quand on voit Dan, on entend de la guitare. Pour les jumelles [interprétées par Mylène Mackay], il y a toujours les trois mêmes notes qui ressortent.

À quoi ressemble le processus lorsqu'on est aussi cinéaste?

J'avais déjà établi une palette de sons bien avant le début de la production, dès l'écriture du scénario, en fait. J'écris sans écouter de la musique, par contre. Je suis trop influencé par ce que j'entends. Et je suis d'abord et avant tout réalisateur. J'adore faire de la musique. Mais je suis autodidacte dans ce domaine. Lorsque je compose la musique d'un film de quelqu'un d'autre, c'est plus difficile pour moi parce que j'ai tendance à aller d'abord vers ce que j'aime, ce qui ne correspond peut-être pas à ce qui est souhaité. Celle de **Brain Freeze** s'est faite dans le pur bonheur. Pour chaque scène, je savais exactement l'effet que je voulais créer. Mais au moment du tournage, j'oubliais la musique pour me concentrer sur la scène à réaliser.

La conclusion du film, où plusieurs personnages sont infectés et quelques-uns s'en sortent, suggère-t-elle une lueur d'espoir et de la noirceur?

Chacun se fera sa propre idée. Pour moi, tout commence lorsque les jumelles décident de se tuer sans réfléchir au fait que la fumée peut les aider. Pour moi, c'est symbolique d'une stupidité où il n'y a qu'un désir de sauver la compagnie sans s'interroger sur les possibilités de s'en sortir. Après, on voit cet animateur radio pour qui la conclusion est une fin un peu douce-amère. Puis, il y a André qui s'en va avec cette immigrante mexicaine et son enfant. Ça, pour moi, c'est l'espoir. Il n'y a pas de fin unique dans ce film et c'est ce que je voulais. Ce n'est pas une fin heureuse ni une fin malheureuse. Elle oblige, je l'espère, les gens à réfléchir.

Il y a également une des parties du duo qui ne s'en sort pas.

Oui, et j'ai travaillé très fort pour que ce ne soit pas trop dramatique. Si j'avais mixé le son différemment, ça aurait pu être beaucoup plus sombre. À mon avis, le spectateur aura, à la fin du film, un petit sourire sur le visage. C'est ce qui m'importait. 