

## pascal laugier

# INCIDENT IN A GHOSTLAND

Francia-Canada/France-Canada, 2018, 91', col.



**Pascal Laugier** (Francia) ha esordito con i cortometraggi *Tête de citrouille* (1993) e *4<sup>ème</sup> sous-sol* (2001). Appassionato del genere horror, nel 2004 ha realizzato *Saint Ange*, seguito dal cult movie *Martyrs* (2008) e da *I bambini di Cold Rock* (2012), il suo primo film in lingua inglese, interpretato da Jessica Biel.

*Pascal Laugier* (France) debuted with the short films *Tête de citrouille* (1993) and *4<sup>ème</sup> sous-sol* (2001). Passionate about the horror genre, in 2004 he directed *Saint Ange*, followed by the cult film *Martyrs* (2008) and *The Tall Man* (2012), his first film in English, starring *Jessica Biel*.

### filmografia/filmography

*Tête de citrouille* (cm, 1993), *4<sup>ème</sup> sous-sol* (cm, 2001), *Saint Ange* (2004), *Martyrs* (2008), *The Tall Man* (*I bambini di Cold Rock*, 2012), *Mylène Farmer: City of Love* (cm, 2015), *Incident in a Ghostland* (*La casa delle bambole - Ghostland*, 2018).

## LA CASA DELLE BAMBOLE - GHOSTLAND

regia, sceneggiatura/  
director, screenplay

Pascal Laugier

fotografia/cinematography

Danny Nowak

montaggio/film editing

Dev Singh

scenografia/

production design

Gordon Wilding

costumi/costume design

Brenda Shenher

musica/music

Todd Bryanton

suono/sound

Steven Ghouti,

Vincent Mauduit

interpreti e personaggi/  
cast and characters

Crystal Reed (Beth),

Anastasia Philips (Vera),

Mylène Farmer (Pauline),

Emilia Jones

(Beth adolescente/  
young Beth),

Taylor Hickson

(Vera adolescente/  
young Vera)

produttori/producers

Jean-Charles Lévy,

Clément Miserez,

Nicolas Manuel,

Matthieu Warter,

Ian Dimerman,

Scott Kennedy,

Sami Tesfazghi,

Brendon Sawatzky

produzione/production

5656 Films,

Inferno Pictures Inc.,

Logical Pictures,

Mars Films

\*\*

contatti/contacts

Koch Media

Paola Menzaghi

p.menzaghi@kochmedia.com

www.kochmedia.com

Pauline e le due figlie adolescenti, Beth e Vera, ricevono in eredità una vecchia villa piena di cimeli e bambole antiche che rendono l'atmosfera tetra e inquietante. Durante la notte, due intrusi penetrano nella casa e prendono in ostaggio le ragazze. Pauline lotta per la vita delle figlie e riesce ad avere la meglio sugli assalitori, ma il trauma di quella notte segnerà per sempre il destino delle ragazze. Mentre Beth riesce a reagire e a lasciarsi il passato alle spalle, Vera non supera lo shock e si rinchiude nelle sue paranoie. Sedici anni più tardi Beth riceve una telefonata dalla sorella che le chiede aiuto.

«Inizialmente volevo girare un film attraverso la prospettiva della soggettiva, che è un tema centrale per un regista perché il linguaggio cinematografico permette di filmare le cose, come per esempio le visioni, i fantasmi e i sogni, in modo diretto. I film di fantascienza si sono concentrati molto su quest'aspetto, che però a me creava delle difficoltà. La mia prima intuizione è stata quella di filmare il mondo onirico di un personaggio come se fosse la realtà, quella tanto decantata "realtà" che non sappiamo mai veramente come definire».

\*\*

*Pauline and her two teenage daughters, Beth and Vera, inherit an old villa full of ancient relics and dolls that make the atmosphere gloomy and disquieting. During the night, two intruders enter the house and take the girls hostage. Pauline struggles for the lives of her daughters and manages to get the better of the assailants, but the trauma of that night will forever mark the fate of the girls. While Beth is able to react and leave the past behind, Vera instead does not overcome the shock and closes in her paranoia. Sixteen years later, Beth receives a phone call from her sister asking for help.*

*"Initially, I wanted to shoot a film through the perspective of the subjective, which is a central theme for a director because the film language allows you to film things, such as visions, ghosts and dreams, in a direct way. The science fiction films have focused a lot on this aspect, but to me it created difficulties. My first intuition was to film the dreamlike world of a character as if it were reality, that much-vaunted 'reality' that we never really know how to define."*