

MAISON 4:3  
présente *presents*

MARTINA APOSTOLOVA

DEYAN DONKOV

IRMENA CHICHIKOVA



# Phi 1.618

UN BEC ! UN BEC ! MON IMMORTALITÉ CONTRE UN BAISER !  
*A KISS! A KISS! MY IMMORTALITY FOR A KISS!*

RÉALISÉ PAR *DIRECTED BY*  
THEODORE USHEV

Dossier de presse. *Press Kit*



## Fiche technique. *Technical information*

Durée/*Length*

Pays/*Country*

Version originale/*Original Version*

Sous-titres/*Subtitles*

Image (couleur/N&B)/*(Color/B&W)*

Son/*Sound*

Format de tournage/*Shooting*

91 minutes

Canada – Bulgarie/*Bulgaria*

Bulgare/*Bulgarian*

Français et anglais/*French & English*

Couleur/*Color*

5.1

16:9 (EH)

## Équipe créative. *Creative team*

Production/*Production*

Réalisation/*Film Director*

Producteur exécutif/*Executive Producer*

Co-production Canada/*Co-production Canada*

Co-production Bulgarie/*Co-production Bulgaria*

Producteur associé/*Associated Producer*

Creative producer/*Creative Producer*

Scénario/*Scriptwriter*

Directeur photo/*Director of Photography*

Conception artistique/*Production Designer*

Chef costume/*Costume*

Distribution des rôles/*Casting*

Montage/*Editing*

Musique/*Music*

Conception sonore/*Sound Design*

Étalonnage/*Calibration*

ORLIN RUEVSKI, VLADISLAV TODOROV

THEODORE USHEV

ROSEN IGNATOV

THEODORE USHEV, VLADISLAV TODOROV

ZDRAVKO SHALICHEV

ALEXANDER KENANOV

ORLIN RUEVSKI

VLADISLAV TODOROV

EMIL CHRISTOV

SABINA CHRISTOVA

VELIKA PRAHOVA

THEODORE USHEV

VICTORIA RADOSLAVOVA

NIKOLA GRUEV-KOTTARASHKY

OLIVIER CALVERT

STEVEN MERCIER



## Synopsis

Dans un futur dystopique, le sexe féminin et la procréation sont devenus obsolètes. La science a créé une nation de bio-titans, une race d'hommes asexués et immortels. Alors que la Terre devient toxique, les bio-titans s'empressent de coloniser le cosmos à bord d'un colossal vaisseau spatial, n'emportant avec eux qu'un seul corps de femme maintenu à peine en vie.

**PHI 1.618** explores a dystopian future where science conquers death, and a nation of bio-titans, a breed of asexual, immortal men, has been created. The female sex and procreation have become obsolete. As the Earth turns toxic, the bio-titans are eager to colonize the cosmos on board a colossal spaceship, *The Spinning Top*, taking with them only one female body kept barely alive.



## Entretien avec Theodore Ushev

### Après 20 ans de travail d'animateur, pourquoi ce passage à la prise de vues réelles ?

J'ai senti que j'avais fait tout ce qu'une personne peut faire dans le milieu de l'animation. Je voulais changer de médium, changer la façon dont je fais du cinéma. Quand j'ai reçu la proposition de réaliser ce film, je n'y ai même pas pensé et j'ai tout de suite dit oui. Je venais de terminer un court métrage en prise de vues réelles et j'avais beaucoup aimé l'expérience, diriger des comédiens, un plateau. J'ai trouvé dans cette approche de nouveaux dispositifs pour explorer mes fantaisies, même si je pense que j'ai fait **Phi 1.618** comme je fais mes films d'animation, c'est-à-dire en mélangeant des genres et des matières. C'est un film très *indie*, avec un petit budget, et pour moi c'était un défi de ne pas perdre de mon imagination avec ces contraintes monétaires, d'essayer de faire tout ce à quoi je pouvais penser, de pousser au maximum et de profiter de ce défi comme d'une opportunité d'expression.

### Avez-vous vécu le passage vers la prise de vues réelles comme une perte de contrôle sur les différents aspects qui composent une image que vous ne fabriquez plus totalement ? Était-ce par exemple plus difficile de travailler avec les interprètes et leur corps qu'avec des figures animées ?

Je dirais que j'ai eu beaucoup de contrôle sur ce qui se passait à l'image. Quant aux interprètes, je les ai utilisés comme des poupées, tout en leur donnant la liberté de développer les traits de leurs personnages. On s'est bien amusé, surtout dans les plans larges, à les faire bouger à la manière de marionnettes, à les voir déambuler dans un paysage apocalyptique, dystopique. Je voulais qu'on joue avec ces démarches, ces jeux d'interprétation, de la même manière que je suis entré dans ce film avec le désir de jouer, au sens de *ludens*. Ici, tout a été un jeu pour moi, des premières préparations jusqu'au montage, jusqu'à la distribution. J'ai voulu faire des expérimentations, qu'on fasse presque un film inspiré d'un jeu vidéo. La structure au moins devait emprunter cette forme, pour me permettre en retour de faire fonctionner mes scènes sans beaucoup d'émotion,



ni même beaucoup d'action. Même avec les interprètes, pendant le travail de leur texte, on jouait énormément, jusqu'à couper le texte de la protagoniste, ce qui la coupe aussi de tout dialogue avec celui qui est censé lui donner la réplique. Tout le monde trouvait ridicule de l'empêcher de parler, de s'exprimer par le texte, mais finalement ça nous a justement permis de jouer avec leurs interactions, leur mise en scène. À partir de là j'ai voulu rendre leur relation télépathique, ce qui devenait un beau défi, un autre terrain de jeu.

**À vous entendre, l'animateur n'est pas loin derrière et ça nous rappelle à quel point vous avez toujours fait un cinéma de la texture et de la plastique des images. Lorsqu'on pense en plus à vos interprètes-marionnettes, on imagine rapidement que l'esthétique du cinéma muet vous a inspiré durant la préparation de *Phi 1.618*.**

Absolument! Et le film ouvre même sur un clin d'œil au cinéma muet, aux années 1920, à l'expressionnisme allemand. Fritz Lang, tout le mouvement Bauhaus, ont été de grandes influences et j'ai beaucoup joué avec ces styles. Pour moi ça a été une grande partie du plaisir de faire ce film que de manier ces codes esthétiques. C'est aussi ce que je disais à l'équipe, qu'il fallait s'amuser sans penser aux limitations, sans même penser aux perceptions habituelles, pour mieux se libérer et explorer une sorte de rapport plus sacré à l'image.

**On sent aussi que vous vous inspirez beaucoup de la science-fiction des pays de l'Est, qui ont une très grande tradition dans le genre, mais qu'on connaît très peu ici.**

Tout à fait. Il y a énormément de références à ce cinéma d'Europe de l'Est, bien sûr à celui de Tarkovski, comme *Solaris* (1972) ou *Le miroir* (1975). Je me suis aussi beaucoup inspiré d'un film très obscur, *Kin-dza-dza!* (1986) de Gueorgui Danielia, qui est une parodie de films de science-fiction. Il y a aussi *Aelita* de Yakov Protazanov (1924), un film soviétique, visuellement superbe, très inspiré du constructivisme russe. On voulait que le film ressemble à un film de science-fiction des années 1980, dans l'esthétique et dans la manière de le filmer, mais malheureusement nous n'avons pas eu les moyens de tourner en pellicule — ce qui aurait été idéal, c'est de tourner avec de la pellicule soviétique! Un jour, si j'ai les moyens de faire ça, je vais filmer sur de la vieille pellicule mal développée... Enfin, oui, les *space operas* soviétiques m'ont beaucoup inspiré pour *Phi 1.618*.

**La science-fiction des pays de l'Est adresse souvent le régime soviétique, sous couvert de son traitement des archives, de l'écriture de l'histoire, du traitement des artistes, des éléments qu'on pourrait croire orwelliens, mais pas seulement. Dans quelle mesure ces thèmes ont-ils nourri votre travail sur le projet?**

Je voulais effectivement créer une dystopie qui ait la forme d'une critique des états totalitaires. D'ailleurs, le film a commencé alors que la guerre en Ukraine n'avait pas encore éclaté; tout à coup, en faisant le film, on s'est dit que nous explorions une réalité sociale qui s'actualisait, parce qu'il y a toujours un grand risque pour que le totalitarisme envahisse le monde et s'impose avec sa folie et son goût pour la destruction. Ainsi dans le film, l'idée de transcrire tous les livres, de consigner toute la culture dans une base de données qui pourrait être détruite sur un coup de tête, c'est une idée inspirée de ces régimes totalitaires, qui se présentent toujours avec des fous prêts à détruire la culture humaine et son histoire. Il y aura toujours des dictateurs pour brûler des livres, parce que les livres incarnent la mémoire et qu'en les effaçant on s'ouvre à l'opportunité d'effacer le passé et de devenir le roi du monde. Créer un régime totalitaire, c'est créer un monde où les gens n'ont plus de références. Ainsi la mémoire des livres est le plus grand ennemi du totalitarisme et c'est ça que j'essaie de dire dans mon film.



Je voulais aussi que mes personnages soient issus de ce type de contexte subordonné à l'autorité. C'est pour ça qu'il n'y a pas vraiment de comportement héroïque dans le film. Tous les protagonistes sont guidés par des motifs irrationnels et ne savent pas vraiment dans quelle direction ils s'en vont. Leurs motivations, leur héroïsme, tout ça n'est pas tant motivé par les événements du film que par leurs émotions. Le personnage de Krypton (Deyan Donkov), par exemple, est prêt à s'autodétruire, à perdre son immortalité et à échouer sa mission pour l'amour obscur d'une femme, Gargara (Martina Apostolova), qu'il ne connaît pas, qui est en plus une marionnette, pas vraiment vivante. Ce n'est même pas l'amour qui les unit, c'est d'abord un rapport esthétique, qui questionne en retour dans quelle mesure le protagoniste peut ressentir des émotions. De la même manière, le personnage de Karbon 666 qui veut détruire le vaisseau spatial en forme de toupie est motivé par une rage anarchiste : il veut tout anéantir, il déteste le système. Même s'il finit par tenir un rôle important dans l'histoire, il n'est pas non plus un héros du récit — il n'y a pas d'héroïsme dans ce film.

**Il y a tout un rapport dans le film établi entre l'immortalité et le fascisme. Pensez-vous que c'est quelque chose qui guide les ambitions de conquête et de démesure du totalitarisme d'aujourd'hui ?**

Oui, je pense que le fascisme et le totalitarisme sont encore motivés par le désir de laisser leur marque dans la grande histoire de l'humanité. D'y rester, sans s'y gêner, d'une façon presque insolite. Ce désir de s'immortaliser, même vivant, est à la base du totalitarisme. Je pense toujours à ces sculptures de dictateurs romains, si nombreuses, ou encore au fait que chaque régime fasciste a besoin d'artistes pour venir l'immortaliser, le reproduire partout, dans chaque ville, dans chaque village, le plus possible. Ça n'a rien à voir avec le peuple ou avec les ennemis du régime. C'est de l'ego, du pur ego, qui grimpe au pouvoir jusqu'à détruire le pays à force de démesure.

**Cela rappelle une phrase vers la fin du film, où la protagoniste dit : « L'amour commence là où l'éternité s'achève ». Est-ce qu'on pourrait dire qu'aimer l'art c'est aussi accepter que l'art soit profondément lié à un contexte, à une diffusion, à une culture, que l'art est quelque chose, au fond, d'éphémère ?**

L'art est éphémère, je dirais même que l'art naît de l'éphémérité. L'art naît de cette seconde d'insécurité qu'on ressent dans certains moments de notre vie. L'art naît non pas seulement de l'insécurité, mais aussi du doute, et le doute est le sentiment le plus puissant dans la création... L'art naît aussi du chagrin, de la tristesse... Et ça ne vibre pas avec ni l'éternité ni l'immortalité. Si un jour l'homme devient vraiment immortel, l'art cessera d'exister, parce que les hommes ne sentiront plus le besoin d'attraper ce moment précieux dans lequel ils ressentent, ils aiment. Si un jour les hommes deviennent immortels, ce seront définitivement les fascistes, les totalitaires, les tyrans qui en profiteront, car c'est eux qui ont besoin de l'immortalité. Les artistes, c'est paresseux : si vous savez que vous allez vivre pour toujours et que vous saviez que cette phrase que vous devez écrire aujourd'hui, vous pouvez l'écrire cinq ans plus tard sans que rien ne change, vous ne l'écrirez jamais. L'immortalité, c'est la destruction de l'art, de la culture pour qu'il ne reste ensuite que le pouvoir et sa machine militaire.

**Autrement dit, c'est l'urgence de créer qu'il faut préserver.**

Exactement. C'est l'urgence de s'exprimer et de le faire dans un « maintenant ». C'est pour ça que l'art ne cherche jamais à être immortel, même quand il est au service du pouvoir et qu'il devient autre chose, comme de la propagande. Même la propagande est intéressée à attraper ce moment social d'où il émerge et c'est en cela que certains arts propagandistes demeurent esthétiquement intéressants.



**Aucune forme de cinéma n'est mieux placée pour comprendre ce dont vous parlez présentement que celle du cinéma d'animation. Un animateur est habitué de produire avec des tas d'images éphémères, qui fonctionnent par cumul et par petits moments d'urgence mis bout à bout. Peut-être qu'un cinéaste d'animation comprend plus rapidement que les autres que l'art ne doit pas tendre vers l'immortalité...**

Absolument. D'autant plus que, et c'est bien étrange, les cinéastes d'animation se prennent souvent pour des sortes de dieux, parce qu'ils créent une vie de toute pièce, qu'ils sont des démiurges. Ils se prennent souvent pour des gens qui dirigent avec beaucoup de contrôle, même si c'est pour au fond donner de l'âme au dessin inanimé. L'animation joue constamment avec ces interrogations sur la vie, sur l'immortalité.

**Votre film fait réaliser à quel point, lorsqu'on regarde des carrières de cinéastes d'animation qui passent à la prise de vues réelles — Terry Gilliam, Tim Burton, Matthew Rankin, Mamoru Oshii —, que même si vos styles en animation sont tous complètement différents, vos prises de vues réelles sont curieusement semblables et touchent à des thèmes comme le fascisme, le contrôle ou encore l'immortalité — même chez les morts-vivants de Burton.**

Je n'y avais jamais pensé, mais oui, c'est totalement vrai. J'imagine que nos sensibilités d'animateur pointent vers ces thèmes en commun. De mon côté ça se reflète aussi dans le personnage de Krypton, qui est un calligraphe et qui, de plusieurs manières, est mon alter ego. Puisque j'ai fait *Phi 1.618* en m'inspirant non seulement du cinéma, mais aussi de la littérature, du théâtre, de la peinture, bref de toutes les formes d'art que j'ai pu appréhender, je me suis toujours dit que je me mettais un peu dans la position de Krypton, à essayer de m'inspirer de toute la culture pour créer un univers, même s'il est éphémère.

**D'ailleurs, dans quelle mesure avez-vous participé à créer cet univers, étant donné que vous êtes vous-même dessinateur ?**

J'ai effectivement fait beaucoup de dessins et de *storyboards* que j'ai dû retravailler en profondeur parce que je ne repérais pas exactement les décors qui me serviraient bien. On a donc trouvé d'autres paysages, d'autres lieux, qui étaient toutefois toujours en lien avec cette architecture brutaliste, en très mauvais état, qui se retrouve en Bulgarie, mon pays natal. Ce n'était pas toujours facile d'utiliser les lieux car ils demandaient beaucoup de travaux en postproduction pour gommer les graffitis et les traces du temps. En photo c'est joli, mais en réalité et pour faire un film, ils sont très mal en point. Alors voilà, j'ai beaucoup dessiné, cherché, puis dessiné à nouveau, mais heureusement on a fini par trouver tout ce dont on avait besoin. D'ailleurs, on m'a souvent demandé quel était le pourcentage du tournage qui a été fait avec des écrans verts et tout le monde est choqué d'apprendre qu'il y a seulement deux scènes où j'en ai utilisé ! L'une pour créer une foule, l'autre pour faire exploser le vaisseau, mais jamais pour produire un décor. Tous les lieux, tout leur éclairage est réel.



## **Interview with Theodore Ushev**

### **After 20 years working in animation, why are you making this switch to live action?**

*I felt like I accomplished everything anyone could do in the animation field. I wanted to try a new medium, to change the way I made films. When I was offered the opportunity to direct this picture, I didn't even have to think about it, I immediately said yes. I had just finished a live-action short, and I loved the experience of directing actors on a set. In this approach I found new devices to explore my fantasies, even though I think I made **Phi 1.618** like I did my animation films, i.e. by blending genres and materials. It's a very indie, low-budget film, and it was a challenge for me to hang on to my imagination despite the monetary restraints. I tried to do everything I could think of, to push it to the limit, and to enjoy this challenge as a way to express myself.*

### **Did the switch to live action feel like losing control of the various elements that make up a film frame, since you weren't entirely crafting it anymore? For instance, was it harder to work with actors and their bodies than with animated figures?**

*I'd say I had a lot more control on what happened visually. As for the actors, I used them like dolls, while giving them the freedom to develop some aspects of their characters. We had fun, especially in the wide shots, making them move like puppets across a dystopian apocalyptic landscape. I wanted to play with the way they moved, the way they acted, in the same way I entered this project with the desire to play, in the ludens sense. Everything was a game for me, from early preparation to editing, up to distribution. I wanted to experiment, to make a film that almost seemed inspired by video games. The structure at least is in that spirit, which allowed me to make scenes work without too much emotion or action. Even when we rehearsed dialogue with the actors, we played a lot, going as far as cutting the protagonist's lines, and therefore cutting the dialogue she had with her scene partner. Everyone found it ridiculous to keep her from talking, but ultimately, this allowed us to play with interactions, with *mise en scène*. From then on, I wanted to make their relationship telepathic, which proved to be quite the challenge, but also another playground.*

***It sounds like the animation director was never very far, and it reminds us that your films have always been defined by the texture and plasticity of the images. Your actors/puppets call to mind silent film aesthetics, which inspired you during the pre-production of Phi 1.618.***

*Absolutely! The film even opens with a nod to silent cinema, the 1920s, German expressionism. Fritz Lang and the whole Bauhaus movement were major influences, I played a lot with those styles. Much of the fun of making this film was in using these aesthetic codes. This is also what I told the crew: we had to have fun without thinking of limits or even thinking of typical perceptions, in order to free ourselves and to explore a somewhat more sacred relationship with images.*

***It also feels like you drew inspiration from Eastern European science fiction, which is not very well known here.***

*Indeed. There are many references to that cinema from Eastern Europe, including, of course, Tarkovsky films such as Solaris (1972) or The Mirror (1975). I was also deeply influenced by the obscure Kin-dza-dza! (1986) by Gueorgui Danielia, which is a science-fiction spoof. There was also Aelita by Yakov Protazanov (1924), a visually superb Soviet film, inspired by Russian constructivism. We wanted our film to resemble a 1980s sci-fi movie in its aesthetics and shooting style, but unfortunately we couldn't afford shooting on film. In fact, the ideal thing would have been using Soviet film! One day, if I can afford it, I'll shoot on old, poorly developed film... So yes, Soviet space operas were a major inspiration for **Phi 1.618**.*

***Eastern European science fiction often addresses the Soviet regime, via its handling of archives, the way history is told, how artists are treated, which all seems Orwellian and then some. How were those themes reflected in your work on this project?***

*I did want to create a dystopia that criticized totalitarian countries. We began making the film before the start of the war in Ukraine, then suddenly, during the shoot, it felt like we were exploring a social reality that became more current. There is always a great risk for totalitarianism to invade the world and to impose its madness and its thirst for destruction. In the film, the idea of transcribing books, of recording all culture in a database that could be instantly destroyed, is inspired from totalitarian regimes. There are always mad men ready to destroy human culture and history. There will always be dictators who burn books, because books embody memory and, by erasing them, you can attempt to erase the past and become the king of the world. Creating a totalitarian regime involves creating a world where people don't have references anymore. Hence, the memory found in books is the biggest enemy of totalitarianism, which is what I try to convey in my film.*

*I also wanted my characters to hail from this type of authoritarian context. Which is why there isn't really any heroic behaviour in the film. The characters are guided by irrational motives and don't really know in which way they're headed. They are not so much driven by the events of the film than by their emotions. Krypton (Deyan Donkov), for instance, is ready to self-destruct, to lose his immortality and to fail his mission for the obscure love of a woman, Gargara (Martina Apostolova), whom he doesn't know, and who is a puppet that isn't really alive. They aren't even united by love, their relationship is initially aesthetic, which makes us wonder to what extent the character can feel emotions. Likewise, Karbon 666, who wants to destroy the spinning top-shaped spaceship, is motivated by anarchist rage — he wants to annihilate everything, he hates the system. While he eventually plays a key role in the story, he is not a hero either — there is no heroism in this film.*

***The film establishes a link between immortality and fascism. Do you think this is something that guides the ambitions of conquest and excess of today's totalitarianism?***

*Yes, I think that fascism and totalitarianism are still motivated by the desire to leave their mark on the history of humanity. To persist, shamelessly, in an almost odd way. This desire to become immortal is the basis of totalitarianism. I'm thinking of all those sculptures of Roman dictators, or of the fact that every fascist regime needs artists to immortalize it, to reproduce it in every city, every village, as much as possible. It has nothing to do with the people or the enemies of the regime. It's ego, pure ego, climbing to power until you destroy the country with your excesses.*



***There is a line towards the end of the film, where the protagonist says: “Love begins where eternity ends.” Could we say that loving art is also accepting that art is deeply linked to a context, to a culture, and that art is, ultimately, ephemeral?***

*Art is ephemeral, and I'd even say that art is born out of ephemerality. Art is born out of that second of insecurity that we feel during some moments in our life. Art is not only born out of insecurity, but also out of doubt, and doubt is the most powerful feeling of all... Art is also born out of sadness... And that is not on the same vibe as eternity or immortality. If humans ever truly become immortal, art will cease to exist, because humans won't feel the need to capture this precious moment when they feel something or love someone. If one day humans become immortal, the fascists, the totalitarians and the tyrants will enjoy it the most, because they are the ones who seek immortality. Artists are lazy — if you knew that you would live forever, and you knew that this page that you must write today, you could actually write it five years later without consequence, you would never write it. Immortality is the destruction of art and culture, so that all that remains is power and its military machine.*

***In other words, we must preserve the urgency to create.***

*Exactly. The urgency to express yourself and to do it “now.” This is why art never seeks to be immortal, even when it is at the service of power and it becomes something else, such as propaganda. Even propaganda is interested in capturing the social moment in which it emerges, which is why some propagandist art can become aesthetically interesting.*

***No type of filmmaking can better understand what you are talking about than animation. An animator is used to creating tons of ephemeral images, which work by accumulation, as little moments of urgency are lined up. Maybe an animation filmmaker understands better than others that art must not seek immortality...***

*Absolutely. Especially since oddly enough, animation filmmakers often think of themselves as gods, because they create life from scratch. They often act like people who are very controlling, even though they're ultimately trying to give a soul to inanimate drawings. Animation always tackles such interrogations about life, about immortality.*

***Your film makes us realize that, when you look at the careers of animation filmmakers who have made the switch to live action — Terry Gilliam, Tim Burton, Matthew Rankin, Mamoru Oshii —, even though your animation styles are all completely different, your live action work is strangely similar and it often addresses themes like fascism, control, or even immortality, like Burton's undead characters.***

*I never thought of it, but yes, that is totally true. I guess our sensibilities as animators lead to common themes. On my part, it's reflected in the character of Krypton, who is a calligrapher and, in several ways, my alter ego. Since I made **Phi 1.618** by drawing inspiration not only from cinema, but also literature, theatre, painting, and basically every art form, I always felt like I was in the same position as Krypton, as I was trying to find inspiration in all of culture to create a universe, even if it's ephemeral.*

***Speaking of which, to what extent did you take part in the creation of this universe, since you yourself are an illustrator?***

*Indeed I drew a lot of illustrations and storyboards, which I had to rework a lot, because I couldn't find the exact right locations. We found other landscapes, other places, which were always related to this brutalist architecture in poor shape that you find in Bulgaria, my native country. It wasn't always easy to use the locations, because it required a lot of post-production work to erase graffiti and the marks of time. You can take a nice photo there, but in reality, when you're shooting a film, you see how worn out they are. So I drew a lot, I searched for locations, then I drew again... Fortunately, we ended up finding everything we needed. People often ask me what percentage of the shoot was done with green screens, and everyone is shocked that I only used them for two scenes! Once to create a crowd, the other time to explore the spaceship, but never to create a location. In every location, the lighting is real.*



# Biographies





## Réalisateur et co-producteur. *Director and Co-producer*

Né à Kyustendil, en Bulgarie, Theodore Ushev s'est d'abord fait un nom comme affichiste dans son pays natal avant de s'installer à Montréal en 1999. À Montréal, Ushev a travaillé dans l'industrie du multimédia et a ensuite trouvé un terrain créatif fructueux à l'Office national du film du Canada, où il a réalisé plus de 10 films à ce jour, dont *Les journaux de Lipsett* (2010), sur la vie torturée et l'art du célèbre cinéaste expérimental, et le court métrage *Vaysha, l'aveugle* (2016), nommé aux Oscars. Les films d'Ushev ont remporté plus de 150 prix et mentions et ont été projetés lors de nombreuses rétrospectives. *Physique de la tristesse* (2019), adapté du livre de Georgi Gospodinov, un portrait convaincant et personnel du déracinement et de l'identité, est le dernier projet d'animation d'Ushev, et son travail le plus ambitieux à ce jour. Le film a remporté le prestigieux Crystal du court métrage au Festival d'animation d'Annecy en 2020.

*Phi 1.618*, son premier long métrage en prise de vue réelle, a été projeté au PÖFF - Black Nights Film Festival (Estonie), au Festival du nouveau cinéma (Montréal), au Festival international du film de Moscou, et ailleurs.

---

*Born in Kyustendil, Bulgaria, Theodore Ushev first made a name for himself as a poster artist in his native country before settling in Montreal in 1999. In Montreal, Ushev worked in the multimedia industry and then found fruitful creative soil at the National Film Board of Canada, where he has made more than 10 films to date, including Lipsett Diaries (2010), about the tortured life and art of the acclaimed experimental filmmaker, and the Academy Award-nominated short Blind Vaysha (2016). Ushev's films have won more than 150 awards and mentions and have screened in many retrospectives. The Physics of Sorrow (2019), adapted from the book by Georgi Gospodinov, a compelling and personal portrait of rootlessness and identity, is Ushev's latest animation project, and his most ambitious work to date. The film won the prestigious Short-film Crystal at the Annecy Animation Festival in 2020.*

*Phi 1.618, his first feature live action film, screened at PÖFF - Black Nights Film Festival (Estonia), Festival du nouveau cinéma (Montreal), Moscow International Film Festival, and many others.*



## Filmographie sélective. *Selected Filmography*

- Phi 1.618** – 2021 – **Phi 1.618**  
Scénario de Vladislav Todorov  
Long métrage  
produit par Orlin Ruevski et Vladislav Todorov  
*Written by Vladislav Todorov*  
*Feature film*  
*produced by Orlin Ruevski & Vladislav Todorov*
- Physique de la tristesse** – 2019 – **Physics of Sorrow**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par Marc Bertrand  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by Marc Bertrand*
- Blood Manifesto** – 2016 – **Blood Manifesto**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par Marcy Page et Jelena Popovic  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by Marcy Page et Jelena Popovic*
- Vaysha, l'aveugle**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par Marc Bertrand  
**Blind Vaysha**  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by Marc Bertrand*
- Sonámbulo/The Sleepwalker** – 2015 – **Sonámbulo/The Sleepwalker**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par Les Productions Unité centrale  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by Les Productions Unité centrale*
- Third Page from the Sun** – 2014 – **Third Page from the Sun**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par Marc Bertrand  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by Marc Bertrand*
- Gloria Victoria** – 2013 – **Gloria Victoria**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par Marc Bertrand  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by Marc Bertrand*
- Rossignols en décembre** – 2011 – **Rossignols en décembre**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par le Festival du Nouveau Cinéma  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by the Festival du Nouveau Cinéma*
- Les Journaux de Lipsett** – 2010 – **Lipsett Diaries**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par Marc Bertrand  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by Marc Bertrand*
- Drux Flux** – 2008 – **Drux Flux**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par Marc Bertrand  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by Marc Bertrand*
- Tzaritza** – 2007 – **Tzaritza**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par Marc Bertrand  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by Marc Bertrand*
- Tower Bawher** – 2005 – **Tower Bawher**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par Marc Bertrand  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by Marc Bertrand*
- L'homme qui attendait** – 2006 – **L'homme qui attendait**  
Scénario de Chloé Cinq-Mars et Franz Kafka  
Court métrage produit par Marc Bertrand  
*Written by Chloé Cinq-Mars and Franz Kafka*  
*Short film produced by Marc Bertrand*
- Sou**  
Scénario de Theodore Ushev  
Court métrage produit par Michael Fukushima  
**Sou**  
*Written by Theodore Ushev*  
*Short film produced by Michael Fukushima*



**Etienne  
Hansez**

### **Co-Producteur. Co-Producer**

Ancien journaliste et diplômé de l'Institut National de l'Image et du Son, Etienne Hansez a co-fondé Bravo Charlie en 2013. En 2017, il produit *Chien de garde*, le premier long métrage de Sophie Dupuis, qui est choisi en 2018 pour représenter le Canada dans la catégorie Meilleur film en langue étrangère lors de la 91<sup>e</sup> cérémonie des Oscars. Etienne Hansez a également produit les deuxième et troisième longs métrages de Sophie Dupuis (*Souterrain*, *Solo*) ainsi que le dernier film de Robin Aubert, *Tu ne sauras jamais*. Producteur et scénariste, Etienne Hansez a acquis un véritable savoir-faire dans le développement de projets. La fidélité des cinéastes avec lesquels il travaille depuis plusieurs années démontre une complicité totale entre les auteurs et lui.

---

*A former journalist and a graduate of the Institut National de l'Image et du Son, Etienne Hansez co-founded Bravo Charlie in 2013. In 2017, Etienne Hansez produced Family First, Sophie Dupuis's first feature film. In 2018, Family First was chosen to represent Canada in the Best Foreign Language Film Category at the 91<sup>st</sup> Academy Awards. He also produced Sophie Dupuis's second and third features (Underground, Solo) as well as Robin Aubert's newest film, You Will Never Know. As a producer and a scriptwriter, Etienne Hansez has acquired true know-how through the development of projects. The fidelity of the filmmakers with whom he has worked for several years demonstrates total complicity between the authors and him.*



## Filmographie sélective. *Selected Filmography*

### **Solo** – 2021 – **Solo**

Écrit et réalisé par Sophie Dupuis  
Long métrage en développement  
Production Bravo Charlie

*Written and directed by Sophie Dupuis*  
*Feature film under development*  
*Production Bravo Charlie*

### **Tu ne sauras jamais** – 2023 – **Tu ne sauras jamais**

Réalisé par Robin Aubert  
Écrit par Robin Aubert et Julie Roy  
Long métrage en développement  
Production Bravo Charlie

*Directed by Robin Aubert*  
*Written by Robin Aubert and Julie Roy*  
*Feature film under development*  
*Production Bravo Charlie*

### **PHI 1.618** – 2022 – **PHI 1.618**

Réalisé par Theodore Ushev  
Écrit par Vladislav Todorov  
Long métrage  
Produit par Orlin Ruevski et Vladislav Todorov

*Directed by Theodore Ushev*  
*Written by Vladislav Todorov*  
*Feature film*  
*Produit par Orlin Ruevski & Vladislav Todorov*

### **Souterrain** – 2021 – **Souterrain**

Écrit et réalisé par Sophie Dupuis  
Long métrage  
Production Bravo Charlie

*Written and directed by Sophie Dupuis*  
*Feature film*  
*Production Bravo Charlie*

### **Chien de garde** – 2018 – **Chien de garde**

Écrit et réalisé par Sophie Dupuis  
Long métrage  
Production Bravo Charlie

*Written and directed by Sophie Dupuis*  
*Feature film*  
*Production Bravo Charlie*



## **Actrice.Actor**

Martina Apostolova est une actrice et artiste bulgare connue pour *Irina* (2018), *Whole* (2018), *Bread* (2018). Elle est diplômée de la nouvelle université bulgare de Sofia, la capitale de la Bulgarie, où elle a grandi.

Elle a commencé sa carrière d'actrice au théâtre en tant qu'étudiante, jouant de grands rôles dans plusieurs théâtres de Sofia. Elle a également filmé ses premiers rôles dans des séries télévisées avant d'obtenir son diplôme. Après avoir obtenu son diplôme, elle a continué à faire partie des scènes de théâtre et d'arts underground bulgares ainsi qu'à tourner des courts métrages et des productions télévisées. Elle a fait ses débuts sur grand écran dans le film *Irina* (2018) en tant qu'actrice principale.

*Martina Apostolova is a Bulgarian actress and performing artist known for Irina (2018), Whole (2018), Bread (2018). She graduated from New Bulgarian University in Sofia, the capital of Bulgaria, where she grew up.*

*She began her acting career in the theater as a student, playing big roles in several theaters in Sofia. She also filmed her first TV series roles before she graduated. After she graduated, she continued to be part of the Bulgarian theater and underground arts stages as well as shooting in shorts and TV productions. She made her big screen debut in the film Irina (2018) as a lead actress.*



## **Actrice.Actor**

Irmena Chichikova est née le 22 mai 1984 en Bulgarie. C'est une actrice connue pour *Touch Me Not* (2018), *Viktoria* (2014) et *Vezdesushtiyat* (2017).

—  
*Irmena Chichikova was born on May 22, 1984 in Bulgaria. She is an actress, known for Touch Me Not (2018), Viktoria (2014) and Vezdesushtiyat (2017).*



## Contacts

### Distribution en France. *Canadian Distributor*

Vues du Québec Distribution

1 rue du Pêcheur, 48400 Florac-Trois-Rivières

+33 4 66 31 42 61 • info@cinemaquebécois.fr

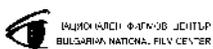
[www.cinemaquebécois.fr](http://www.cinemaquebécois.fr)

### Relations de presse. *Press Relations*

GUILLAUME SAPIN

Vues du Québec Distribution

+33 6 74 29 70 81 • [guillaume@cinemaquebécois.fr](mailto:guillaume@cinemaquebécois.fr)



Peripeteia

BRAVO  
CHARLIE

POST  
MODERNE

MOVIMENTO



Leomlibri  
L'ÉCRAN, le spectacle et la culture

mbd:TV

ACPLAMENWRO-E  
SAPROODFOURER  
TELEFILM  
CANADA

MAISON 4  
3

  [Maison4tiers.com](http://Maison4tiers.com)