

## NOTE D' INTENTION

*Kalamos* est né du désir de parler des rencontres inattendues entre des personnes issues de mondes différents.

Ces deux mondes, celui d'Athènes d'Antonis et celui de Kalamos d'Anna, se croisent à bord d'un petit bateau reliant le continent à l'île inconnue. C'est aussi là que j'ai moi-même vécu d'innombrables rencontres inoubliables.

Une fois sur l'île, Antonis et Anna se retrouvent par hasard à deux reprises, jusqu'à leur dernier rendez-vous, secret, aux vestiges du château vénitien. Sur une île si petite, il est rarement nécessaire de fixer un rendez-vous, de même il n'y a pas besoin de raconter son histoire personnelle à chaque nouvelle rencontre : il suffit de la confier à une seule personne pour que tout le village l'apprenne.

Antonis s'installe à Kalamos un hiver pour étudier le château de l'île, un des nombreux sites archéologiques abandonnés du pays. C'est dans une maison construite, il y a quelques décennies, au cœur du site archéologique, que se déroule sa dernière rencontre avec Anna.

Depuis mon enfance, lors de chaque visite au château, je me sentais dans un lieu unique, un endroit où le passé et le présent se rencontrent. Ce château n'est pas juste un joli "décor". C'est le seul espace où Antonis et Anna se sentent libres, ne serait-ce que pour quelques instants.

*Kalamos* est un projet qui s'inscrit dans ma volonté de *créer avec* les habitants de cette île qui occupe une place particulière dans mon cœur. Une île que j'aime plus que toute autre, même si je n'y ai pas grandi, même si je reste en partie un étranger pour ses habitants. C'est pourquoi, à l'exception des deux protagonistes, les autres personnages du film seront des habitants de Kalamos. La fiction autour d'Antonis et d'Anna se mêle au monde réel, comme dans *Aquele Querido Mês de Agosto* (Ce cher mois d'août) de Miguel Gomes.

Ce réalisme est renforcé par les photographies en noir et blanc prises par Antonis. Chaque fois qu'il utilise son appareil pour immortaliser ce qui capte son attention – les maisons en pierre transformées en Airbnb, munies de caméras de surveillance, ou les parties cimentées du site archéologique – ces images apparaissent dans le film lui-même, à la manière de *Perfect Days* de Wim Wenders.

Le film suit de près ces deux personnages principaux, sans pour autant les enfermer constamment dans des cadrages serrés. La forêt et la mer, présentes à chaque virage, créent un espace par essence enfermé. En ce sens, l'île de Kalamos devient un véritable personnage du film. De plus, les moyens sonores et notamment les sons de la nature, omniprésents tout au long du film, sont constamment mobilisés pour exprimer l'état d'esprit des protagonistes. Les vagues

qui se heurtent contre les rochers, le vent et les intempéries composent un fond sonore qui suit l'évolution du récit.

Les séquences qui composent l'arrivée d'Antonis sur l'île et sa rencontre avec Anna, sont d'un rythme contemplatif. Le rythme du film s'accélère à mesure que les protagonistes se rapprochent. Les désirs, les fantasmes et les peurs d'Antonis et d'Anna constituent une partie essentielle du récit. C'est pourquoi le réalisme cède parfois la place à des scènes oniriques qui révèlent les pensées brutes des protagonistes, comme cette vision d'Anna où deux corps nus évoluent dans une pièce d'un blanc éclatant ou celle d'Antonis où le site archéologique se confond avec la ville d'Athènes.

De même, leur dernière rencontre au château, où ils se confrontent à leurs désirs, perd progressivement son caractère réaliste pour se transformer en cauchemar. Le rythme initialement hypnotique de cette scène (avec peu de mouvements de caméra) cède la place à la fuite d'Anna, où la caméra la suit dans sa course effrénée.