



présente

MEA CULPA

Un film de Fred **CAVAYE**

Avec

Vincent **LINDON** Gilles **LELLOUCHE**
Nadine **LABAKI** Max **BAISSETTE DE MALGLAIVE** Gilles **COHEN**

Une production
LGM FILMS & GAUMONT



SORTIE LE 5 FEVRIER 2014

Durée: 1h30

Site officiel : www.praesensfilm.com

Site presse : www.gaumontpresse.fr

DISTRIBUTION / Praesens Film AG:

Münchhaldenstrasse 10

CH- 8008 Zürich

Tél : +41 422 38 35

fa@praesens.com / info@praesens.com

PRESSE:

Jean- Yves Gloor

Attaché de presse

205, rte de Chailly

1814 La Tour-de- Peliz

Tél: +41 219 23 60 00

jvg@terrasse.ch

SYNOPSIS

Flics sur Toulon, Simon et Franck fêtent la fin d'une mission. De retour vers chez eux, ils percutent une voiture. Bilan : deux victimes dont un enfant. Franck est indemne. Simon, qui était au volant et alcoolisé, sort grièvement blessé. Il va tout perdre. Sa vie de famille. Son job de flic. Six ans plus tard, divorcé de sa femme Alice, Simon est devenu convoyeur de fonds et peine à tenir son rôle de père auprès de son fils Théo qui a désormais 9 ans. Franck, toujours flic, veille à distance sur lui. Lors d'une corrida, le petit Théo va être malgré lui le témoin d'un règlement de compte mafieux. Très vite, il fera l'objet de menaces. Simon va tout faire pour protéger son fils et retrouver ses poursuivants. Le duo avec Franck va au même moment se recomposer. Mais ce sera aussi pour eux l'occasion de revenir sur les zones d'ombre de leur passé commun.

ENTRETIEN AVEC FRED CAVAYE

Que s'est-il passé depuis votre précédent film, À BOUT PORTANT ?

En ce qui me concerne, un film naît souvent d'une envie générée par le précédent. Lorsque j'ai fini À BOUT PORTANT, j'avais sous la main un scénario qui se déroulait au Canada, dans un milieu de bûcherons. Je l'ai repris mais au bout de 2 à 3 mois, je me suis rendu compte que ça ne m'intéressait pas de faire ce film à ce moment-là. C'était soit trop tôt, soit trop tard. Du coup, j'ai appelé mon agent et mon producteur et je leur ai dit que j'arrêtais de bosser sur ce projet. C'est alors que Guillaume m'a parlé d'un scénario qu'il avait écrit d'après une idée d'Olivier Marchal et que ce dernier avait compté réaliser avant de finalement laissé tomber le projet. J'aimais beaucoup cette idée de départ, centrée autour de la relation entre deux flics impliqués dans un accident terrible qui remet en cause la carrière et la vie de l'un d'entre eux, et du coup, on a décidé, avec Guillaume, de réécrire entièrement le script. Il s'agissait de l'histoire qui allait devenir MEA CULPA. Le film d'Olivier aurait raconté une histoire de vengeance assez noire, comme il les affectionne, mais forcément, avec moi, ça a complètement changé de ton et c'est devenu une histoire de rédemption. J'avais évidemment demandé l'autorisation à Olivier pour utiliser son idée de départ. C'est assez drôle de penser qu'en partant de la même idée, on peut avoir deux films diamétralement opposés. J'ai donc commencé par écrire une première version du script, que j'ai ensuite fait passer à Guillaume. J'ai dû commencer tout seul car lui était trop impliqué dans la version précédente, il fallait que je refonde l'histoire pour qu'il puisse se détacher de ce qu'il avait fait pour Olivier. Après cette première version, Guillaume a pu réintégrer le processus et à partir de là, nous avons fonctionné comme nous le faisons habituellement, en nous renvoyant constamment la balle.

Lorsque vous vous êtes lancé dans le projet, n'aviez-vous pas peur de faire un troisième thriller urbain centré autour de la figure de la course-poursuite et reprenant les deux acteurs principaux de vos deux précédents films ?

Non, pas du tout, car c'était totalement revendiqué de ma part. POUR ELLE était davantage axé sur l'émotion tandis qu'À BOUT PORTANT était plus orienté vers l'action pure. Et avec MEA CULPA, le dernier volet de la trilogie, je souhaitais vraiment faire un mixe des deux. Je voulais un film d'action qui fonce tout droit mais avec une réelle épaisseur émotionnelle, un film de poursuite différent, avec des personnages très travaillés. Du coup, ça m'a paru logique de reprendre les deux acteurs principaux des deux films précédents, c'était un peu comme si je mettais ma note d'intention dans le casting. En outre, MEA CULPA ayant bénéficié de tout ce que j'ai appris sur mes deux premiers films, je le voulais comme un idéal de cinéma d'action tel que je le conçois. Un cinéma à la fois ludique et émouvant.

Cette manière de se perfectionner à chaque film pour affuter son art, c'est une manière d'envisager le cinéma comme un artisanat au sens le plus noble du terme, non ?

Oui, j'aime bien cette idée selon laquelle, le cinéma, ça s'apprend. Après, l'inspiration, ça compte aussi mais étant donné que j'essaie de faire des films pour les spectateurs, mon ego artistique n'a pas vraiment d'importance là-dedans. Par cinéma ludique, j'entends un cinéma qui interagit vraiment avec son spectateur, qui lui propose un schéma narratif susceptible de provoquer des émotions chez lui. Après, là où il faut faire attention, c'est à ce que mon plaisir de créateur ne se fasse pas au détriment du film. Je n'ai aucune envie que le spectateur remarque mon savoir-faire. Je veux qu'il sorte de mon film en se disant « Bon sang, il est fort ce film ! » au lieu de « Bon sang, il est fort ce Cavayé ! ». (rires)

En France, le film d'action est assez rare et plutôt mal aimé. Quelle est ton approche du genre ?

Personnellement, j'investis toujours le genre à travers le prisme de l'humain, du cœur et de l'émotion. Par exemple, lorsque Danny Elsen, mon chef opérateur, dit de MEA CULPA que c'est «un film d'action avec du cœur», c'est génial car c'est exactement ce que j'ai cherché à faire. Même si cette fois-ci j'ai pris des flics comme héros, c'est-à-dire des personnages a priori un peu plus taillés pour l'aventure que les messieurs-tout-le-monde de mes deux précédents films, je tiens tout autant à ce que l'action reste à dimensions humaines. Je n'ai pas envie de représenter des super héros, je préfère les personnages qui se battent contre l'adversité mais qui font des erreurs et qui ont peur. C'est important pour mon rapport au spectateur, ça. Lorsque le public voit dans les yeux du héros qu'il a peur, il a peur lui aussi car l'issue du film est alors incertaine. Bon, après, je ne prétends pas pour autant sous-dramatiser le genre en le noyant sous le réalisme. Mes personnages restent des héros de cinéma d'action et en tant que tel, peuvent se permettre une certaine licence poétique. Ils appartiennent à une sorte de réalité augmentée qui est celle du cinéma d'action. Et quand on va voir un tel film, il faut accepter ce postulat de départ, avec tous les codes que cela sous-tend. J'ai pu voir quelques critiques sur À BOUT PORTANT, qui disait que c'était «un peu gros». Et ça, c'est le genre de critiques que l'on entend lorsqu'il s'agit d'un film d'action français. Les gens ont nettement moins ce genre de problèmes avec le côté «bigger than life» des films américains. Le cinéma d'action, c'est un genre à part entière, avec ses codes, et ce qui est intéressant, c'est de jouer avec ces codes parce que ce sont des figures très fortes, nourries par des décennies de cinéma. Moduler ce genre de figures, c'est très jouissif car en le faisant, on intègre tout un héritage et on essaie de voir ce qu'on peut faire de neuf avec ça.

Justement, il y a dans votre cinéma une volonté de dévoiler les personnages dans l'action plutôt qu'à travers les dialogues. C'est l'enchaînement de deux idées de scènes qui crée en creux une émotion...

Oui, et ça, c'est l'efficacité dans le bon sens du terme. C'est d'ailleurs pour cela que lorsque j'interviens dans un stage de comédien, j'ai du mal à illustrer ce que je dis à partir de scènes de mes films. Car il y a peu de dialogues dans le cinéma que je fais. Les dialogues, c'est surtout pour la littérature et le théâtre. Au cinéma, on tente de faire passer des émotions par le biais des images. Pour résumer grossièrement, lorsqu'on filme un personnage triste, il n'y a pas besoin de lui faire dire qu'il est triste. Le dialogue n'est là que pour faire passer quelque chose qu'on ne peut véhiculer par l'image, ou même par la musique. Ce qui m'intéresse également dans l'approche de la narration, c'est aussi d'utiliser le vécu du spectateur en tant qu'être humain. Par exemple, dans MEA CULPA, beaucoup de gens vont se retrouver dans la situation universelle du père divorcé qu'interprète Vincent Lindon, qui arrive en retard au tournoi de judo de son fils, qui l'emmène manger au Flunch et qui ne sait pas trop quoi faire pour le distraire. Même si le spectateur n'est pas un père divorcé, il sait à quoi correspond ce genre de situation et va combler les cases avec son affect. C'est ça que j'appelle un cinéma interactif. Le spectateur n'est pas un animal que l'on nourrit, c'est un être humain avec des sentiments universels que l'on peut utiliser pour raconter l'histoire. Et en même temps, tout en faisant ça, il ne faut jamais perdre de vue la fonction du personnage. Par exemple, lorsque Vincent Lindon espionne l'amant de son ex-femme, cela renvoie le spectateur à la fois à son expérience de la vie et à la fonction du personnage. Dans cette scène, Lindon s'y comporte à la fois comme un homme rejeté par son foyer et comme un flic en planque. Il faut donc tendre vers des figures universelles mais sans jamais oublier ce qu'est le personnage.

Qu'est-ce que Vincent Lindon et Gilles Lellouche vous ont apporté en tant que comédiens ?

Outre la note d'intention dont j'ai parlé tout à l'heure, j'avais besoin de deux acteurs qui me fassent confiance et avec qui j'avais déjà pu établir cette relation. Je savais que le film allait être physiquement très compliqué et qu'il me fallait des acteurs qui n'hésitent pas à mouiller le maillot. Et qui fassent cela en sachant que ça en vaudrait la peine. Étant donné que j'avais déjà travaillé avec eux et qu'ils avaient apprécié le résultat, c'était plus facile pour eux comme pour moi. Avec n'importe quels autres comédiens, j'aurais donc eu plus de travail, il aurait fallu que nous apprenions à nous faire confiance. Vincent, par exemple, s'est fait mal sur le tournage à plusieurs reprises : côte cassée, claquage... Et pourtant, à chaque fois, il est remonté au créneau sans rechigner car il savait que le résultat en vaudrait la chandelle. Il est carrément formidable dans sa scène de bagarre finale. Comme il avait un adversaire physiquement imposant, je lui mettais la pression en lui disant qu'on voyait la peur dans ses yeux et ça, ça le rendait fou. Du coup, la prise suivante, il était déchaîné et il envoyait tout ce qu'il avait. Et le résultat est évidemment très impressionnant. Après les prises, son corps était couvert de bleus et d'hématomes. À un moment, durant la bagarre, on entend même sa tête taper contre le rail de chemin de fer et ça fait un bruit assez effrayant. Heureusement, Vincent n'a rien eu de grave mais, pour rendre hommage à son implication, j'ai tenu à ce que les techniciens du son récupèrent ce bruit et le mettent dans le film. Pareil pour Gilles : il s'était foulé la cheville lors de la poursuite dans le métro d'À BOUT PORTANT et là, dans la scène où il dévale la pente au bord de la voie ferrée, il s'est ouvert la peau sévèrement. Mais ça ne l'a pas empêché de continuer à tout donner. Vincent et Gilles sont des acteurs intelligents : ils savent que ce genre de risques va amener quelque chose de plus au film, donc ils le font sans rechigner.

Nadine Labaki, l'actrice qui interprète l'ex-femme de Vincent Lindon, est par contre une nouvelle venue dans votre univers...

Nadine, c'est assez marrant car j'avais déjà pensé à elle pour le personnage féminin d'À BOUT PORTANT, finalement campé par Elena Anaya. Du coup, quand on a cherché l'actrice de MEA CULPA, j'ai repensé à elle. Nadine a apporté une autre dimension au personnage : c'est une très belle femme, et en outre, elle a quelque chose de très chaleureux et de très maternel. En plus, elle est réalisatrice et c'est toujours très agréable pour un réalisateur de travailler avec un acteur qui a cette expérience, on se comprend beaucoup plus vite.

MEA CULPA marque une véritable évolution formelle dans votre œuvre. Vous avez changé de chef opérateur sur ce film, délaissant l'esthétique réaliste du polar français pour une image beaucoup plus travaillée, presque expressionniste par moments...

Oui, en fait, j'avais envie de changer d'univers visuel. L'idée c'était de faire un film noir en couleurs. Et Danny Elsen m'a carrément pris au mot, me faisant des propositions qui allaient encore plus loin que ce que je comptais faire. Parfois, au début, je me posais des questions mais très vite, j'ai choisi de le suivre à fond dans cette direction, y compris lors de l'étalonnage, où j'ai encore accentué ce parti pris. Je voulais vraiment rompre avec l'esthétique du polar français, avec cette image désaturée que j'avais en effet adopté pour mes deux précédents films, pour aller vers l'opposé, vers des images très saturées. Cela donne quelque chose de plus ludique, de plus graphique, avec un visuel presque surréaliste par instants. Par exemple, lors de la scène de poursuite dans l'entrepôt avec ces grandes bâches en plastique pendant du plafond, j'avais déjà conscience de choisir un décor pas très réaliste. Et Danny m'a convaincu d'aller encore plus loin dans cette voie-là, en adoptant un éclairage encore moins réaliste, avec des dominantes rouges. Et du coup, je trouve le résultat très beau, ça donne une dimension symbolique quasi

infernale à la séquence. Et ça permet aussi de renforcer la notion de perte de repères dans cette scène de jeu du chat et de la souris où les personnages ne savent plus trop où sont situés leurs opposants. Quand on fait un film de poursuite, il faut dramatiser l'action à l'écran par des éléments visuels si on veut renouveler l'attention du spectateur. D'où également cette volonté de varier les décors car un changement d'environnement à l'intérieur d'une séquence de poursuite, ça enrichit forcément la dramaturgie scénique. C'est pour cela que, dans cette scène, il y a plusieurs décors différents qui s'enchaînent : les personnages démarrent dans la boîte de nuit, ça continue dans les toilettes, puis dans la rue, puis dans l'entrepôt avec les bâches, etc. Le décor, pour moi, c'est ce qui définit la dramaturgie. Je réécris souvent, y compris pendant la préparation et le tournage, pour adapter mon filmage au décor. Si on prend la scène de corrida au début du film, c'est un décor qui collait au contexte géographico-culturel de l'intrigue puisque le film se passe dans le Sud de la France, mais c'est aussi un décor qui permettait d'implanter une scène de meurtre au beau milieu d'un spectacle à la force symbolique indéniable, tournant autour de la représentation de la mort. Et j'ai évidemment utilisé ça avec le montage alterné de la mise à mort du taureau et du tueur qui poursuit l'enfant dans les sous-sols de l'arène.

Comment se passent les réécritures de tournage dont vous venez de nous parler ?

Ça peut s'avérer compliqué parce que, évidemment, une fois le tournage commencé, les producteurs me disent qu'il n'y aura pas de rallonge budgétaire. Lorsque j'ai des idées nouvelles, il faut donc que je les intègre dans une scène dont on possède déjà le décor et que je le fasse sans que ça entame le budget prédéfini. En général, j'ai ces idées le week end, en dérushant mes prises. Et lorsque je reviens sur le tournage le lundi, je dis à tout le monde « Il manque un truc, il faut le tourner ». C'est pour ça qu'en général, mes techniciens me voient toujours arriver avec appréhension le lundi. (rires) Par exemple, dans la scène où le TGV est à l'arrêt dans l'endroit un peu encaissé... Je précise d'ailleurs au passage que le TGV à l'arrêt est entièrement en images de synthèse. Je le dis parce que je suis très fier de ce TGV créé par la boîte d'effets visuels Digital District, je ne pense pas qu'on s'aperçoive du trucage à l'écran tellement il est réaliste. Bref, en découvrant le décor, j'ai eu l'idée de rajouter la cascade où Gilles Lellouche dévale la pente à toute vitesse pour rejoindre le train. Ça permettait de renforcer le côté physique et l'urgence de cette séquence. Et Gilles a donc accepté de faire la cascade sans se faire doubler.

On imagine que ce genre de rajouts ne doit pas être évident à imposer...

Tout à fait, il faut parfois se battre pour obtenir ce que l'on veut. Un plan qui aide le film, qui améliore une scène, je suis prêt à tout pour l'obtenir. Et mes techniciens me suivent au final car ils comprennent que ce ne sont pas des caprices d'auteur mais des idées qui vont dans le sens du film. Et ils savent aussi que je prends toujours en compte la faisabilité de ces idées en termes de production.

Autre évolution notable : MEA CULPA est beaucoup plus découpé que vos films précédents...

Oui, j'ai essayé de varier le nombre de plans à l'intérieur d'une même scène et de ne jamais répéter le même plan. Je me sens plus à l'aise maintenant avec ça, un film comme À BOUT PORTANT m'a d'ailleurs beaucoup appris. En même temps, l'intrigue de MEA CULPA me permettait cela : il y a vraiment beaucoup d'action, ça n'arrête pas. Le défi, encore une fois, c'était de mettre l'émotion et le cœur des personnages à l'intérieur de ces scènes.

MEA CULPA marque aussi votre collaboration avec un nouveau compositeur hollywoodien. Après Klaus Badelt sur vos deux premiers films, vous êtes allé chercher Cliff Martinez, le compositeur de Steven Soderbergh...

En effet. Martinez a un talent fou. J'avais envie de quitter l'école à la Hans Zimmer que représentait Badelt pour aller vers quelque chose de plus atmosphérique. Je voulais de la musique d'action un peu moins épaisse, qui établisse un tempo tout en transmettant une ambiance. Contrairement à mes films précédents, où la musique traduisait ce qui se passait à l'écran, j'ai voulu cette fois-ci qu'elle reflète davantage ce qui se passe dans la tête des personnages. Par exemple, lorsque le gamin est poursuivi par les méchants, la musique retranscrit ce que l'enfant ressent au lieu de souligner les déplacements des personnages. Et ça, je trouve que ça renforce considérablement le ressenti émotionnel du film. Je sais que, parmi les directives que je lui ai données, Cliff a été particulièrement sensible au fait que je n'aimais pas la musique des films d'action en général. C'est quelque chose qui l'a beaucoup inspiré.

Un dernier mot peut-être, sur ce que vous a apporté MEA CULPA dans votre parcours de réalisateur...

La barre était beaucoup plus haute sur ce film, ça me demandait un savoir-faire plus important que sur mes précédents films et je pense avoir réussi à le faire, avec l'aide de tous les gens qui ont travaillé d'arrache-pied sur ce film. Sur le rapport entre le spectacle délivré à l'écran et les budgets qui nous sont impartis dans ce genre de films (qui n'ont évidemment rien à voir avec ce qui se fait aux Etats-Unis), je pense avoir été au bout de ce qu'on peut faire en termes de film d'action avec un budget français. Et ça, j'en suis assez fier.

LISTE ARTISTIQUE

Simon
Franck
Alice
Pastor
Théo
Jacquet
Milan
Jean-Marc
Andréi
Pietr
Boris

Vincent LINDON
Gilles LELLOUCHE
Nadine LABAKI
Gilles COHEN
Max BAISETTE DE MALGLAIVE
Medi SADOON
Velibor TOPIC
Cyril LECOMTE
Gilles BELLOMI
Sacha PETRONIJEVIC
Pierre BENOIST

LISTE TECHNIQUE

Réalisation
Scénario

Fred CAVAYÉ
Fred CAVAYÉ

Produit par

Guillaume LEMANS
Cyril COLBEAU-JUSTIN
Jean-Baptiste DUPONT
Sidonie DUMAS

Une Coproduction

LGM Cinéma, Gaumont, TF1 Films
Production, KR Productions et Bad Company
Nexus Factory et uMedia

En Coproduction avec

uFund

En association avec

Avec la participation de

Canal+, Ciné+, TF1 et 13^{ème} Rue

Musique originale

Cliff MARTINEZ

Directeur de la photographie

Danny ELSEN

Montage image

Benjamin WEILL

Producteur exécutif

David GIORDANO

1^{er} assistant réalisateur

Bonnie PIRES

Cadreur Steadicam

Lorenzo DONATI

Chef opérateur son

Pierre ANDRE

Chef opérateur du son mixage

Marc Doisne

Chefs Monteurs son

Alain Feat

Nikolas Javelle

Monteur Musique et pre-Mix

Sebastien PIERRE

Chef décorateur

Philippe CHIFFRE

Chef costumière

Marie-Laure LASSON

Chef maquilleuse

Fabienne ROBINEAU

Chef coiffeur

Catherine JABES

Scripte

Laurence COUTURIER (L.S.A)

Casting

Olivier CARBONE

Directeur de production

Laurent SIVOT

Régisseur général

Gilles SAULNIER

Responsable de post-production

Véronique MARCHAND

Photographe de plateau

Thomas BREMOND