



FULLTIME STUDIO & MARCEL FILMS PRÉSENTENT



Film Francophone
D'ANGOULÊME

ARRAS
FILMFESTIVAL



FEFFS
FESTIVAL EUROPÉEN DU FILM
FANTASTIQUE DE STRASBOURG



GUEULES NOIRES

UN FILM DE MATHIEU TURI

MATÉRIEL PRESSE TÉLÉCHARGEABLE SUR

[HTTPS://WWW.ALBA-FILMS.COM/PROCHAINEMENT-EN-SALLE/GUEULES-NOIRES.HTML](https://www.alba-films.com/prochainement-en-salle/gueules-noires.html)

AU CINÉMA LE 15 NOVEMBRE

AVENTURE, FANTASTIQUE • FRANCE • VF • IMAGE : SCOPE 2.39 • SON : 5.1 • DURÉE : 1H43

DISTRIBUTION

ALBA FILMS

128, rue La Boétie - 75008 Paris
Tél. : 01 75 43 29 10
contact@alba-films.com

RELATIONS PRESSE

Stéphane Ribola
Tél. : 06 11 73 44 06
stephane.ribola@gmail.com

RELATIONS PRESSE WEB

CARTEL

Youssef Lemhouer
Tél. : 06 95 75 63 91
youssef.lemhouer@agence-cartel.com
Julien Rozenblum
Tél. : 06 85 56 62 63
julien.rozenblum@agence-cartel.com

SYNOPSIS

1956, dans le nord de la France. Une bande de mineurs de fond se voit obligée de conduire un professeur faire des prélèvements à mille mètres sous terre. Après un éboulement qui les empêche de remonter, ils découvrent une crypte d'un autre temps, et réveillent sans le savoir quelque chose qui aurait dû rester endormi...

ENTRETIEN AVEC
MATHIEU TURI
RÉALISATEUR ET SCÉNARISTE

Après HOSTILE et MÉANDRE, GUEULES NOIRES semble être le troisième volet d'une trilogie centrée autour du survival. Comment vous en est venue l'idée ?

C'est à la fois la fin d'un cycle et le début d'un autre. J'avais envie d'explorer la claustrophobie mais sous un angle différent – et contrairement à MÉANDRE où tout le récit s'appuie sur la claustrophobie d'un seul personnage, on a ici affaire à une bande. Je voulais aussi m'attacher à un personnage qui intègre un groupe soi-disant soudé et montrer comment celui-ci va se disloquer, tout en inscrivant ce récit dans le contexte de la mine. Enfin, je souhaitais explorer le film de monstre, en lui donnant un traitement proche du cinéma américain des années 80 – qui privilégie les effets physiques – et en faisant appel à des comédiens français identifiés qu'on découvre dans un registre inédit pour eux.

Vous semblez avoir une prédilection pour les espaces confinés et les boyaux souterrains...

Ce qui m'intéresse toujours avec le huis clos, c'est d'explorer des univers différents : avec GUEULES NOIRES, l'échelle est plus ample puisqu'on avait 5 km de galeries de mines de calcaire ! Je voulais également jouer davantage sur l'obscurité que dans MÉANDRE. Mais il est certain qu'il y a une thématique de l'enfermement qui me travaille et, de manière sans doute inconsciente, c'est ce qui m'attire dans beaucoup de films.

Qu'est-ce qui vous intéressait dans l'univers de la mine ? Et pourquoi avoir situé l'action en 1956 ?

J'aime qu'une envie, qu'un désir, me pousse à faire des recherches et que je découvre un univers qui m'était jusque-là inconnu. C'est ainsi que la France des années 50, et le nord en particulier, m'a fasciné car il me permettait de mêler l'univers de Lovecraft* à celui de la mine. Je voulais me situer dans un contexte postérieur à GERMINAL, à une époque où l'on commençait à utiliser des machines et des marteaux-piqueurs et où les mines faisaient appel aux vagues migratoires nord-

africaines, après les vagues espagnoles et italiennes. Je me suis rendu compte que c'était un milieu à la fois presque militaire et très cinématographique, avec un langage spécifique, la Salle des Pendus, les passerelles, etc.

Vous croisez plusieurs registres qui, réunis, donnent une vraie originalité au film : le film de bande, le survival, l'horreur, le récit d'aventures...

C'est ce que je fais tout le temps : j'aime mélanger les styles, les influences, car c'est ce qui me forge, et je suis moi-même le produit de plusieurs courants. J'ai été marqué par le cinéma fantastique et d'horreur des années 70 et 80, par des films comme PREDATOR, ALIEN, THE THING. Dans un tout autre registre, j'adore LE SALAIRE DE LA PEUR de Clouzot ou les grandes fresques américaines comme BRAVEHEART ou TITANIC. Instinctivement, je croise les genres en faisant en sorte que le résultat soit le plus harmonieux possible, mais j'aime prendre le temps de développer mes personnages pour qu'on s'y attache car c'est ce qui permet d'être impliqué dans l'histoire. C'est formidable de mélanger les genres mais cela ne doit pas être un simple prétexte.

Comment avez-vous élaboré les sept personnages qui composent l'équipe ?

Très vite, j'ai eu envie d'articuler le récit autour d'une bande, comme dans certains westerns et films de guerre, en jouant avec la limite du cliché : il y a le gros rigolo, celui qui fait tout péter avec ses explosifs, le plus jeune aux tendances racistes, le nouveau venu à travers lequel on découvre cet univers, le chef qui ne pense qu'à sauver ses hommes, etc. C'est ce qui nous permet d'identifier les personnages et d'avoir un groupe cohérent où chacun a sa fonction, même s'ils ne sont pas que fonctionnels ! Il fallait que chacun trouve sa place et les comédiens nous y ont aidés dès la première lecture. Par exemple, les vannes ont rapidement fusé entre Thomas Solivères et Marc Riso et je m'en suis servi pour nourrir la dynamique entre leurs personnages.

(*voir encadré p. 7)



Vous avez imaginé toute une civilisation, avec ses rituels, son alphabet runique, sa divinité. Quelles sont vos sources d'inspiration ?

Je suis avant tout un grand fan de Lovecraft, et particulièrement des *Montagnes hallucinées* et *Dans l'abîme du temps*. Dans ses livres, il représente souvent un scientifique ou un archéologue qui découvre des ruines, un langage ancien, une civilisation inconnue, et il mêle l'espace, l'histoire et la science-fiction. Il crée des univers étendus, comme celui de **STAR WARS**, qui laissent beaucoup de portes ouvertes si bien qu'on peut inventer d'autres histoires à partir de ses propres inventions. J'ai d'ailleurs voulu assumer la figure du scientifique avec son carnet qui évoque le Sean Connery d'**INDIANA JONES ET LA DERNIÈRE CROISADE**. En ce qui concerne les runes et le langage, on a eu d'importantes discussions avec le chef décorateur pour savoir comment évoquer cette civilisation et on s'est pas mal inspirés de l'écriture viking, parce qu'il y avait une logique à lier la région du Nord-Pas-de-Calais au nord de l'Europe. En me souvenant de Peter Jackson qui avait fait graver des incantations elfiques sur les flèches dans **LE SEIGNEUR DES ANNEAUX**, j'ai même fait en sorte que les écritures qui ornent les murs aient un sens. Pour la porte circulaire par exemple, le chef-décorateur m'a fait

une dizaine de propositions. C'était un plaisir fabuleux, à notre modeste niveau, de créer un univers cohérent autour de cette civilisation inconnue qui remonte à la nuit des temps.

Parallèlement, le milieu des mineurs est un monde en soi avec, lui aussi, son propre langage et ses codes...

Ce qui m'intéressait, c'était de montrer que la bande des mineurs, dans les années 50, se retrouve confrontée à la même créature que le peuple qui l'a vénérée il y a si longtemps. Je trouve passionnant d'explorer comment un groupe, avec ses propres codes, affronte l'inconnu et il y a un parallèle entre cette découverte et celle d'Amir – notre « *personnage-vaisseau* » – qui découvre le vocabulaire des mineurs, leurs rituels, etc. J'ai eu la chance de découvrir moi-même cet univers et je voulais le partager avec le spectateur.

La créature évoque celle d'ALIEN et ses nombreux bras rappellent la figure d'une divinité.

Le design de base est une sculpture préexistante – appelée « *néo-paranoïze* » – créée par Yoneyama Keisuke, sculpteur japonais dont j'ai adoré le style. Il s'était lui-même inspiré du Space Jokey du premier **ALIEN** pour le côté osseux et très sec du visage et d'une divinité à plusieurs bras comme Shiva.

Il a accepté de collaborer au film et je lui ai fait valider les modifications qui s'imposaient. On a également une scène qui évoque la Gorgone et les représentations de statues grecques. Je voulais mélanger les influences et les civilisations – je trouvais intéressant de reprendre un design japonais pour un film français dont les références sont principalement américaines, avec une touche de statuaire grecque !

Comment avez-vous composé le casting qui réunit des acteurs d'horizons très différents ?

J'ai eu beaucoup de chance car ce sont tous mes premiers choix. Je n'écris jamais en pensant à un acteur en particulier, mais en réfléchissant au personnage de Roland, je me suis dit que c'était un type à la Samuel Le Bihan, solide, fiable, avec de la gouaille, qu'on a envie de suivre au bout du monde. Il a un côté atemporel et j'aime ce qu'il dégage. Du coup, je lui ai envoyé le projet en premier : il a été intéressé, on s'est rencontrés et on s'est tout de suite bien entendus.

J'avais envie de réunir deux générations – celle d'acteurs qu'on a souvent vus et aimés, comme Samuel Le Bihan, Philippe Torreton, Jean-Hugues Anglade, mais pas dans ce genre de rôles ; et celle d'acteurs en pleine ascension qui ont déjà une



belle carrière derrière eux, comme Amir El Kacem, Marc Riso, Thomas Solivères, Bruno Sanches. On a ensuite imaginé une backstory pour chaque personnage. Dès la première lecture, j'ai su que j'avais affaire à une formidable équipe de comédiens.

Se sont-ils entraînés pour le tournage ?

Il y a eu deux formes d'entraînement. On les a d'abord invités dans le Nord pour découvrir le musée de la mine, s'imprégner du milieu des mineurs de fond et rencontrer des descendants de mineurs. Ensuite, il a fallu faire en sorte que les acteurs s'acclimatent au décor de la mine de calcaire, où il fait 14° en permanence, avec 80% d'humidité : ils devaient passer six semaines d'affilée dans le noir, dans 5 km de galeries souterraines. Ce n'était pas simple, mais ce travail d'acceptation leur a servi dans le jeu et les a soudés. Il fallait qu'on se dise qu'ils sont rompus à ce genre d'environnement.

Comment avez-vous trouvé le décor de l'entreprise minière qui évoque une cathédrale d'acier ?

Avant même que le film ne devienne réalité, je me demandais si un tel décor existait car je voulais avoir de l'ampleur. On est partis en repérages et on a découvert Arenberg Creative Mine, ancien site minier disposant de bâtiments incroyables où **GERMINAL** a été tourné. C'est un espace animé par une équipe

jeune, qui entretient le lieu et le fait visiter, et qui l'a aménagé en studio de cinéma ! Il y a même deux studios, des loges, une salle de projection, une école de dronistes, de la logistique, un système électrique pour brancher le matériel, une cantine.

En découvrant ce lieu, on a compris qu'on avait tous les décors extérieurs dont on avait besoin, sauf celui de la salle des machines qu'on a tourné dans une autre mine. Ensuite, il nous manquait les sous-sols car ils ont tous été bétonnés depuis la fin de l'exploitation minière. Du coup, on a trouvé une solution grâce à la « mine-image », autrement dit un site recouvert, en surface, où s'entraînaient les mineurs avant de descendre dans la mine. On a pu y tourner le quotidien des mineurs. Pour le prologue, qui se déroule en 1856, on a tourné à Creative Mine dans un espace qui avait servi au film de Claude Berri. On a pu tourner avec d'authentiques lampes à huile du XIX^e siècle, une équipe réduite, en très peu de temps, avec des pompiers présents sur place. Tout était authentique : les lampes, la salle des machines, le site. C'est ce qui donne cette ampleur aux décors malgré un budget limité.

Vous êtes réputé pour privilégier les effets de plateau. Avez-vous néanmoins utilisé des effets visuels ?

Il n'y a aucun fond vert. Tous les décors sont en dur, et même les

démembrements et la créature sont le fruit d'effets artisanaux proches des films de John Carpenter. J'adore ça ! Je me suis remémoré des films qui ont forgé ma cinéphilie et j'ai pu mettre en avant un vrai savoir-faire français en la matière. De même, les quatre explosions ont vraiment eu lieu. À quoi bon faire du cinéma si on ne peut pas s'amuser avec de gros jouets ? (rires) Surtout, les acteurs sont plus impliqués s'ils ont un vrai feu ou une créature physique en face d'eux.

En revanche, on a créé le terril en 3D et on a effacé à l'aide des VFX la présence des sept marionnettistes qui animaient la créature. Mais on a limité les effets visuels au strict minimum.

Comment éclaire-t-on des espaces aussi sombres ?

J'ai retravaillé avec Alain Duplantier, le chef-opérateur de **MÉANDRE** : de même qu'il voulait tout éclairer au bracelet dans **MÉANDRE**, il a souhaité éclairer **GUEULES NOIRES** avec la lampe frontale des personnages. On a donc fait fabriquer sur mesure ces lampes car elles devaient donner un certain style au film et disposer de plusieurs modes de fonctionnement pour que le faisceau soit plus ou moins large et éclaire l'acteur ou le laisse dans l'ombre, etc. L'ensemble était réglé depuis un iPad. C'était un gros défi. Ensuite, on a effectué d'importants essais caméra sur place pour voir comment réagissait le calcaire avec



ces éclairages particuliers et comment on pouvait jouer sur l'obscurité et les effets de lumière. Une fois les comédiens sur le plateau, ils ont fonctionné comme les chefs-op d'une deuxième équipe ! On les a initiés au dispositif et on leur a expliqué quelles en étaient les limites : par exemple, pour s'adresser à un de leurs partenaires, il fallait qu'un autre comédien lui éclaire la poitrine. Du coup, ils pouvaient régler l'éclairage tout seuls. Je tenais à ce qu'ils soient libres car je ne supporte pas que la technique impose son diktat. À plusieurs moments, pendant les scènes, ils ajustaient naturellement leur lampe comme d'authentiques mineurs. Cela a contribué à créer un univers très découpé et une atmosphère incroyable.

Il y a un étonnant sentiment de fluidité et de mobilité dans ces espaces souterrains. Comment l'avez-vous obtenu dans la mise en scène ?

Avec Alain Duplantier, on voulait que les scènes qui se déroulent en surface soient filmées avec des mouvements de caméra amples et qu'on utilise un maximum de machinerie, la grue, la Dolly, le Steadicam, etc. Pour le sous-sol, je souhaitais un tout autre dispositif. Alain m'a proposé une caméra portée, mais très fluide, qui m'a notamment permis de tourner le plan-séquence où les personnages s'engueulent copieusement. Cela nous a demandé une importante mise en place avec les acteurs, et ce pour chaque séquence. Nous commençons pendant 10 ou 15 minutes avec seulement les comédiens, le chef-opérateur et moi sur le plateau, à essayer des choses, à s'adapter, et c'est aussi ce qui permet de voir comment s'expriment les comédiens. Du coup, on a un sentiment de fluidité permanente qui ajoute au sentiment d'urgence des personnages qui ne peuvent jamais se reposer et qui sont constamment sur leurs gardes.

Le travail sur le son est essentiel. Comment l'abordez-vous ?

On a capté beaucoup de sons réels. Le calcaire produit une atmosphère étouffée et étrange. Le monteur son avec qui j'avais collaboré sur **MÉANDRE** a voulu travailler l'univers de la mine en créant des vides, en laissant davantage de place à la musique comme sur **PREDATOR** et d'autres films américains des années 80. On a voulu faire un film pour la salle et on a donc sur-mixé certaines parties, on a joué sur les basses et les infrabasses

pour donner le sentiment qu'on est proche de l'enfer. Le son est moins palpable que l'image pour la plupart des gens, mais on a poussé les curseurs au maximum car à mes yeux le son, c'est de la mise en scène.

La partie chorale du prologue, qui se déroule en 1856 et qu'on retrouve à la fin, rappelle le chœur de la scène de bal de EYES WIDE SHUT.

Au moment du mixage, on s'est demandé si on allait mettre le chœur en avant et on a pensé à **EYES WIDE SHUT**, **PIRATES DES CARAÏBES : JUSQU'AU BOUT DU MONDE** et **DUNE** de Denis Villeneuve. On a joué sur des vibrations et le chœur dans le sens harmonique du terme. On voulait des voix qui ne soient pas toutes dans la même note pour donner un côté un peu rugueux à l'ensemble car, quand les mineurs chantent, ce n'est pas forcément juste. Quant au pénitent, il est accompagné d'une voix mystique, dans une langue inconnue, et l'acteur a ajouté une prière en burkinabé... Je trouvais intéressant que ces mineurs, qui sont des forces de la nature, soient en respect devant le pénitent, qui vient faire son métier habillé d'un vêtement en cuir bouilli. On a un peu le sentiment d'avoir affaire à un gourou dans une atmosphère quasi mystique.

Que souhaitiez-vous pour la musique ?

Je voulais travailler avec Olivier Derivière surtout connu pour ses compositions dans le jeu vidéo, comme *Assassin's Creed*. Il a toujours envie que la musique soit interactive, contrairement au cinéma où elle est plutôt passive. Il m'a fait part de ses idées pour **GUEULES NOIRES** en jouant sur des motifs très années 80, avec trois ou quatre notes, et il a fait venir des musiciens de l'Orchestre Contemporain de Paris en torturant certains instruments ! À l'heure actuelle, on a perdu la culture des thèmes musicaux et la musique est devenue omniprésente, mais j'aime qu'elle surprenne, autant que la créature qui surgit de l'ombre. Olivier a donné au film une dimension aventure et horreur, proche de **PREDATOR**, avec un motif redondant.

L'UNIVERS DE LOVECRAFT

Howard Phillips (H.P.) Lovecraft (1890-1937), est un écrivain américain connu pour ses récits fantastiques, d'horreur et de science-fiction.

Ses sources d'inspiration, tout comme ses créations, se réfèrent à la notion d'horreur cosmique, selon laquelle l'être humain est insignifiant à l'échelle du cosmos qui lui est profondément étranger. Ceux qui raisonnent véritablement, comme ses protagonistes, mettent toujours en péril leur santé mentale. On lit souvent Lovecraft pour le mythe qu'il a créé, le mythe de Cthulhu. Il voulait montrer essentiellement que le cosmos n'est pas anthropocentrique, que l'être humain, forme de vie insignifiante parmi d'autres, est loin de tenir une place privilégiée dans la hiérarchie infinie des formes de vie. Ses travaux sont profondément pessimistes et cyniques et remettent en question le Siècle des Lumières, le romantisme ainsi que l'humanisme chrétien.

Il est sans nul doute l'auteur fantastique le plus influent du XXe siècle. Son imaginaire unique et terrifiant n'a cessé d'inspirer des générations d'écrivains, de cinéastes, d'artistes ou de créateurs d'univers de jeux. Le mythe de Cthulhu est au cœur de cette œuvre.



© NETFLIX



© ÉDITIONS KI-DOO



© ÉDITIONS MNÉMOS



B I O G R A P H I E D E **MATHIEU TURI**

Réalisateur et scénariste français, Mathieu Turi a étudié à l'École supérieure de réalisation audiovisuelle de Paris de 2005 à 2008.

Après ses études, il parvient à devenir assistant réalisateur sur des productions américaines telles que **INGLOURIOUS BASTERDS** (Quentin Tarantino, 2009), **G.I. JOE, LE RÉVEIL DU COBRA** (Stephen Sommers, 2009), **AU-DELÀ** (Clint Eastwood, 2010) ou encore **SHERLOCK HOLMES 2** (Guy Ritchie, 2011).

Il réalise ensuite deux court-métrages : **Sons of Chaos** (2011) et **Broken** (2013), qui remportent tous deux de nombreux prix et sont sélectionnés en festivals.

Mathieu Turi reçoit le soutien de Xavier Gens (**HITMAN, FRONTIÈRE(S), FARANG**) qui l'aide à concrétiser son premier long-métrage, **HOSTILE** (2018), qui sera sélectionné dans les plus prestigieux festivals de genre comme Sitges, Frightfest, Trieste S+F, FilmQuest... et où il remporte de nombreux prix, dont le Youth Award du festival de Neuchâtel (NIFFF). Le film sort en France en septembre 2018.

Son deuxième film, **MÉANDRE** (2021), est l'un des succès de la réouverture des salles post-covid, en mai 2021, et se voit lui aussi couronné de prix et sélectionné en festivals, comme Sitges, le BIFFF, Trieste, Nightmare FF...

GUEULES NOIRES (2023), son troisième long-métrage, sortira en salles en novembre prochain en France et continuera sa carrière internationale avec notamment une tournée de sélection en festivals dans le monde entier.

LA CRÉATURE CRÉÉE PAR
KEISUKE YONEYAMA

Créer un monstre n'est jamais simple, car il y a déjà eu des centaines, voire des milliers d'exemples, qu'il s'agisse du cinéma, de la TV, des jeux vidéo, etc... Il est de plus en plus difficile d'être original, et de donner une véritable âme à une nouvelle créature.

C'est pourquoi, pour **GUEULES NOIRES**, je suis allé chercher les talents d'un designer et sculpteur japonais, Keisuke Yoneyama, véritable artiste côté dans son pays et qui expose en ce moment même à Tokyo.

Grand connaisseur de l'univers de H.P. Lovecraft dont s'inspire énormément **GUEULES NOIRES**, Keisuke Yoneyama a créé une version unique et viscérale du fameux Cthulhu, qui lui a valu une grande renommée.

Son travail, très apprécié des grands maîtres de l'horreur comme Guillermo Del Toro, m'a tout de suite conquis. Sa pièce maîtresse, appelée le « *néo-paranoïze* », a été le point de départ de notre collaboration sur **GUEULES NOIRES**.

Nous voulions tous les deux donner au spectateur une vision originale et forte, ignoble et esthétique à la fois, comme ont pu l'être le Pale Man du **LABYRINTHE DE PAN** ou l'**ALIEN** de Giger.

Mathieu Turi





LA MUSIQUE ORIGINALE
CRÉÉE PAR
OLIVIER DERIVIÈRE

Dans **GUEULES NOIRES**, la musique a une place toute particulière.

Elle propose son propre point de vue sur la narration, et elle fait bien plus que simplement souligner les moments d'angoisse du film.

Elle est un personnage à part entière, et tout de suite identifiable, tout en emmenant notre histoire dans un univers sonore original et terrifiant. C'est pourquoi j'ai choisi de travailler avec le compositeur Olivier Derivière.

Véritable institution dans le milieu du jeu vidéo, il a travaillé sur des chefs d'œuvre comme *Assassin's Creed 4*, *A Plague Tale* ou encore *Remember Me*, et a reçu de nombreux prix, dont une nomination aux BAFTA en 2017. Il est le pionnier et le fervent défenseur de la musique dite « *interactive* », qui ne fait pas juste qu'illustrer l'image, mais qui évolue en fonction des actions du joueur.

C'est cette originalité et ce point de vue fort et moderne que j'ai voulu mettre en avant dans la bande-originale de **GUEULES NOIRES**, et Olivier Derivière est allé au-delà de mes attentes.

Mathieu Turi

À P R O P O S D E L A M I N E

Personnage à part entière du film, le site minier de Wallers-Arenberg, dans le Nord-Pas-de-Calais est classé aux Monuments historiques depuis 1992 et inscrit au Patrimoine mondial de l'Unesco depuis 2012.

Autrefois fleuron du bassin minier du Nord, le site de Wallers-Arenberg, unique avec ses trois chevalements, s'articule autour de la fosse d'Arenberg, ouverte en 1899 par la Compagnie des Mines d'Anzin et mise en exploitation en 1903.

La fosse d'Arenberg est très rapidement devenue l'une des plus productives de la Compagnie : 218 915 tonnes en 1906, et jusqu'à 452 630 tonnes en 1930.

En 1954, les Houillères nationales créent à Arenberg un nouveau siège d'exploitation et construisent un lavoir plus performant. Le site devient alors un puissant siège de concentration, doté d'équipements des plus modernes. Pourtant, la récession qui sévit dans les années 1970 et l'épuisement des ressources font s'effondrer la production. L'exploitation cessera en mars 1989.

Au total, près de 32 millions de tonnes de charbon auront été extraites à la fosse d'Arenberg.

Célèbre depuis le tournage du **GERMINAL** de Claude Berri, le site a subi une vaste opération de réhabilitation en 2005, entreprise par la Communauté d'agglomération de la Porte du Hainaut, en partenariat avec l'université de Valenciennes. La reconversion de la mine pour la dédier à l'image et aux médias numériques d'avenir est un projet qui s'inscrit dans le cadre du pôle Image régional Pictanovo et en cohérence avec la reconversion des autres sites de la mémoire minière en région Hauts-de-France.

Une première opération de reconversion a été inaugurée le 25 septembre 2015 en présence du réalisateur Costa-Gavras et de son épouse, la productrice Michèle Ray-Gavras. Le site minier d'Arenberg est renommé « *Arenberg Creative Mine* » à la suite de cette réhabilitation industrielle.



ENTRETIEN AVEC
SAMUEL LE BIHAN
COMÉDIEN

Qu'est-ce qui vous a intéressé dans le projet de Mathieu Turi ?

Pour moi, ce qui compte avant tout, c'est le metteur en scène. C'est la passion de Mathieu Turi, sa vision, sa densité pour son sujet qui font le film. Ce qui m'intéressait, c'était d'entrer dans cet univers passionné, dans cette vision. Car ce qui me plaît, c'est d'arriver dans l'univers d'un cinéaste avec mon propre univers, de lui faire des propositions et ensuite, bien entendu, c'est à lui de faire des choix. J'avais vu les films de Mathieu et je trouvais que la manière dont il orientait sa mise en scène et dont il la nourrissait avec ses acteurs était très ambitieuse. C'était risqué, audacieux et cohérent.

Qu'avez-vous pensé du scénario ?

J'ai trouvé que la manière dont il nous amenait dans le cinéma de genre était habile car il posait d'abord tout un environnement social, d'époque, qui faisait qu'on avait envie de suivre ses personnages et de les aimer. On sentait, dès le script, la cohésion du groupe, de ces hommes solidaires qui mettent leur vie en danger et qui forment une famille comme à l'armée : on est là pour protéger son camarade. Progressivement, entre cette pointe d'histoire et de civilisation oubliée, et la confrontation à l'inconnu avec une violence proche du cauchemardesque, la construction narrative était très solide.

D'ailleurs, je voulais faire en sorte que le film soit accessible au public, et non participer à un film d'horreur qui s'adresse uniquement aux fans du cinéma de genre. Ici, Mathieu ouvre une porte au grand public : on peut s'amuser à se faire peur mais dans une limite acceptable parce qu'on est avant tout touché par les personnages et qu'on est prêt à accepter leur histoire.

Le milieu de la mine vous était-il familier ?

J'ai de la famille dans le nord de la France qui n'a pas travaillé dans les mines mais qui m'en parlait beaucoup. C'est un vrai sujet dans le Nord, y compris pour les gens qui n'ont pas un lien



direct avec la mine. Tout comme en Bretagne, où j'ai vécu quand j'étais petit, le lien avec les marins-pêcheurs est très fort. Car ce sont des régions où l'homme s'est confronté à la nature avec une vraie dureté. Mon père vient du milieu des marins-pêcheurs et, comme la mine, c'est un métier où, régulièrement, des hommes ne reviennent pas du large. C'est une notion qui évolue beaucoup aujourd'hui : la sécurité au travail est désormais au centre des préoccupations professionnelles, mais ce n'était pas le cas dans les années 50, vers la fin de l'exploitation minière en France.

Comment pourriez-vous décrire Roland ?

On sait qu'il a été résistant pendant la guerre et qu'il était plus gradé, au sein de la Résistance, que son supérieur actuel incarné par Philippe Torreton. C'est un homme qui joue collectif, qui est animé par de solides valeurs, qui est préoccupé par les autres. J'ai repensé à **MÉMOIRES DE NOS PÈRES** de Clint Eastwood qui posait la question de l'héroïsme. On comprenait à la fin du film que les héros de guerre sont des gars qui veulent seulement protéger leurs frères d'armes. Ils accomplissent des exploits, mais uniquement pour protéger les autres. Rien qu'avec son nom, Roland est porteur d'un héroïsme du passé : c'est un homme qui est là pour protéger ses hommes. Il assure la cohérence du groupe, il intègre les nouveaux venus, il tient ses hommes, même s'il sait qu'il ne pourra pas régler les problèmes personnels au sein de son équipe. Il a un sens de l'autorité il sait comment être un leader de groupe. Il a ça en lui de manière très instinctive. C'est en cela qu'il est un leader charismatique : il n'est pas ultra autoritaire mais il est là au moment où il le faut. C'est donc un beau personnage qu'on a envie de suivre.

Comment l'avez-vous travaillé ?

J'ai lu des livres sur l'univers de la mine, mais j'ai aussi découvert Lovecraft que je ne connaissais pas, grâce à Mathieu Turj, ce qui m'a permis de mieux comprendre son univers : c'était important de savoir de quoi il s'est nourri pour le film. Lovecraft parle de mondes parallèles, de civilisations oubliées, de créatures qu'on réveille. C'était une documentation qui m'a permis de mieux cerner la direction d'acteur de Mathieu

et sa mise en scène. Je me suis aussi inspiré de la vision de mon grand-père et de mon père, de ces hommes qui se sont confrontés à la rudesse des éléments, à la mort dans le travail, et qui, malgré cet environnement, arrivaient à rester tendres, à être des hommes justes.

Vous êtes-vous préparé physiquement ?

Je fais déjà du sport régulièrement car j'ai souvent des rôles qui me demandent d'être engagé physiquement, mais cette fois encore plus : j'ai donc accentué mon entraînement sportif, mais j'ai surtout travaillé avec des charges lourdes.

Comment avez-vous vécu le tournage ?

C'était un tournage très difficile car on partait le matin, on s'engouffrait dans les mines ou les grottes et on n'en ressortait que le soir à la nuit tombée. À l'intérieur, il faisait très froid, l'air était très poussiéreux, c'était très inconfortable, il n'y avait aucun endroit de repos ou de repli. On portait des outils très lourds dans des cavités complexes et on était confrontés à la réalité de la dureté des mineurs. Le seul moment où on se sentait bien, c'était quand on jouait car on ne voyait pas le temps passer. C'était très intense : on était obligés d'être habités par ce qu'on jouait, car il n'y avait pas le choix et que c'était le seul moment de réconfort. Du coup, on se jetait d'autant plus facilement dans les situations.

Vous avez souffert de l'enfermement ?

Je ne l'ai pas ressenti comme oppressant : c'était dur, on nous mettait à l'épreuve – par le froid, la fatigue, l'inconfort, ce qu'on respirait. Et on se disait « *pour nous, ce n'est rien, on est des acteurs* » et cela nous inspirait une forme d'humilité par rapport à ce que ces hommes avaient vécu. En même temps, cela sert le jeu. Je pense que, sans le vouloir, on est plus dense, on est plus vrai, on est plus investi, malgré nous. Il fallait accepter cette difficulté, cet inconfort, le fait d'avoir faim, et ce n'était pas des conditions habituelles de travail pour un acteur, mais dans le fond ces conditions nous rapprochaient des personnages. C'était très acceptable car cela nourrissait notre jeu et j'étais donc très preneur.

La cohésion du groupe est palpable. Comment s'est-elle mise en place ?

C'est Mathieu qui a créé cette cohésion de groupe. Il nous a choisis, on a fait une lecture, on a travaillé ensemble, et chacun a accepté sa partition. C'était assez viril : il n'y avait que des mecs et c'était particulier. Mais mon sentiment, c'est que cet esprit d'équipe nous a échappé : Mathieu a su emmener ses acteurs dans une atmosphère de groupe qui les a dépassés.

Comment avez-vous noué ces liens avec vos partenaires ?

Au début, j'allais manger avec l'équipe le soir, mais en réalité j'avais du texte à apprendre car j'enchaînais avec un projet où j'interprète un avocat, et je m'isolais beaucoup. Du coup, je ne pouvais pas être avec mes partenaires. Seul l'instant, sur le tournage, comptait. Au fond, on ne s'est croisés que sur le plateau, mais j'ai aimé ces mecs qui arrivaient avec leur carrière, leur sensibilité. J'avais même envie qu'on passe plus de temps ensemble. On se voyait quand même au maquillage, le matin, où on nous barbouillait de noir : on discutait et on se racontait des blagues.

Comment Mathieu Turj dirige-t-il ses acteurs ?

Il est très doux, très attentif, très conscient de ce qu'on lui apporte. Je n'aime pas être une marionnette entre les mains d'un réalisateur, mais confronter ma vision à la sienne, apporter une plus-value, et pas me contenter de bien faire ce qu'il me demande, mais aussi proposer des idées auxquelles il n'aurait pas forcément pensé et qui peuvent parfois résonner avec la mise en scène. Mathieu s'en rend compte et le voit. On échange, il est à l'écoute, il en tient parfois compte et il vous oriente de façon très douce et patiente. C'est très agréable car on travaille vraiment dans une forme d'échange. J'adore ça. Avec Mathieu, on ne sent pas sa direction, on a le sentiment que tout vient de nous car c'est l'impression qu'il souhaite nous donner, ce qui est très fin et élégant de sa part, mais en réalité tout vient de lui.

SAMUEL LE BIHAN

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

2023

GUEULES NOIRES, Mathieu Turi

Depuis 2014, 9 saisons

ALEX HUGO, Série France 3 (rôle principal)

2014

LES YEUX JAUNES DES CROCODILES, Cécile Telerman

2011

CORNOUAILLE, Anne Le Ny

UNE NUIT, Philippe Lefebvre

2008

DISCO, Fabien Onteniente

MESRINE : L'INSTINCT DE MORT, Jean François Richet

MESRINE : L'ENNEMI PUBLIC N°1, Jean-François Richet

2007

FRONTIÈRE(S), Xavier Gens

2005

LE DERNIER SIGNE, Douglas Law

2003

POUR LE PLAISIR, Dominique Derudere

2002

LA MENTALE, Manuel Boursinhac

À LA FOLIE PAS DU TOUT, Laetitia Colombani

2001

LE PACTE DES LOUPS, Christophe Gans

3 ZÉROS, Fabien Onteniente

1999

JET SET, Fabien Onteniente

VÉNUS BEAUTÉ (INSTITUT), Tonie Marshall
Prix Jean GABIN 1999

1998

RESTONS GROUPÉS, Jean-Paul Salomé

1996

LE COUSIN, Alain Corneau

CAPITAINE CONAN, Bertrand Tavernier
Nomination pour le César du Meilleur Espoir Masculin 1996

1995

UNE FEMME FRANÇAISE, Régis Wargnier

1994

TROIS COULEURS : ROUGE, Krzysztof Kieslowski

ENTRETIEN AVEC
AMIR EL KACEM
COMÉDIEN

Qu'est-ce qui vous a donné envie de participer à ce projet ?

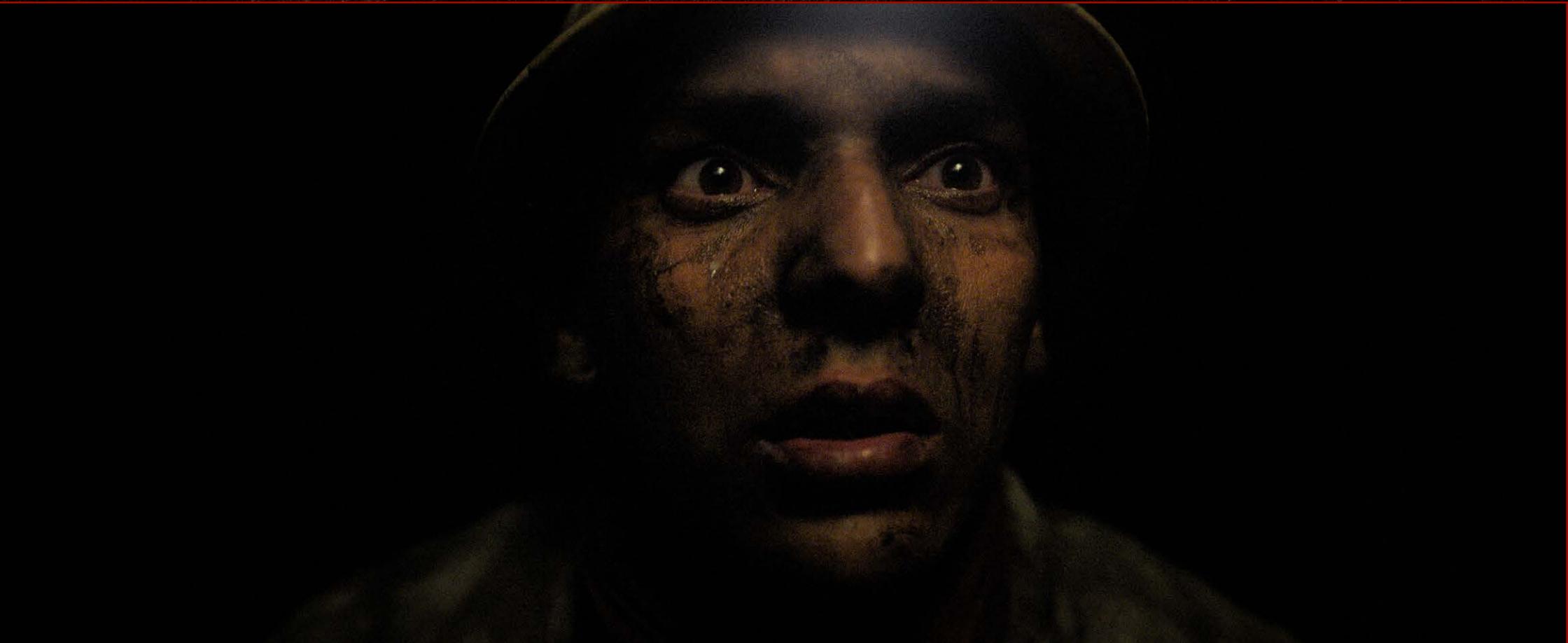
Le fait que je ne connaisse pas du tout le genre, mais aussi la rencontre avec Mathieu Turi et sa manière de me présenter le projet. En effet, il m'en a parlé comme d'un film social qui bascule dans le film d'aventure, en ajoutant qu'à un moment donné, un élément surnaturel intervient. J'ai été fasciné par son univers et par l'usage qu'il voulait faire de la lumière. J'étais conscient que ce serait difficile, mais je me suis jeté à 100% dans le projet !

Qu'avez-vous pensé du scénario ?

Dès le départ, la séquence marocaine, aussi courte soit-elle, a résonné chez moi car je suis issu de cette génération venue en France pour travailler. J'avais donc envie de raconter cette histoire d'autant que mon personnage en était le fil rouge : j'ai été ému par le parcours de cet homme qu'on vient chercher, en lui promettant du travail, et qui fait écho à la situation des migrants prêts à mourir pour venir en Europe. Par ailleurs, ce qui m'a plu, c'est le mélange entre le récit d'aventure et le film de monstre.

Aimez-vous le film de genre ?

En tant que spectateur, j'aime le côté frissons et gore, et je suis friand des films à l'univers visuel sombre. Ce qui m'a particulièrement plu dans **GUEULES NOIRES**, c'est l'unité de lieu, l'obscurité quasi permanente, la course contre la montre, la découverte de la créature, l'imprévu. Et puis, comme dans tout bon film de genre, certains personnages se retournent contre les autres car c'est le propre de la nature humaine qui se révèle à la faveur des événements.



Connaissiez-vous le sort des mineurs ?

Je l'ai découvert à l'occasion du film. J'ai fait mes recherches, même si je me doutais que leur condition était difficile et leur espérance de vie limitée. Dans les années 1850, descendre dans la mine était très compliqué et on n'était pas sûr de remonter car il pouvait y avoir un coup de grisou ou un éboulement, sans parler des maladies qu'on pouvait développer.

Vous êtes-vous documenté ?

Oui, pour mieux comprendre ce milieu et ajouter une épaisseur à mon personnage. Amir, que j'incarne, ne sait pas ce qui l'attend, il a juste décroché un boulot, mais je voulais comprendre ce qu'on allait raconter et le contexte de l'histoire. On a aussi rencontré d'anciens mineurs, et petits-fils de mineurs, qui nous ont raconté des anecdotes.

Qu'avez-vous ressenti pendant ce tournage très « confiné » ?

Le décor avait un poids sur nous. On est partis dans le Nord, on a passé deux semaines dans une mine, et le reste du temps dans une grotte. Cela modifie les comportements. On était tendus, on est tous tombés malades, on ne voyait pas la lumière pendant toute la journée. On avait l'impression de sortir de prison quand on prenait l'air dix minutes ! Mais cela nous a aidés pour le jeu car le fait d'être tendus de 11h à 18h a nourri nos personnages, d'autant plus qu'on formait un groupe et que cela jouait sur notre moral. C'était éprouvant, mais très utile.

Comment pourriez-vous décrire votre personnage ?

Au départ, il s'agit d'un marocain qu'on vient chercher, à l'époque du protectorat français, pour lui proposer un travail : Amir veut partir, comme beaucoup de jeunes de sa génération. C'est un garçon discret, qui ne veut pas faire de vague, et qui me rappelle ce que me répétait mon grand-père « *il faut raser les murs* ». J'ai aimé interpréter cet homme modeste qui n'est venu là que pour travailler. Peu à peu, il prend de l'assurance et devient plus audacieux. Et quand il sent qu'il a une carte à jouer, pour ce groupe ou, par moments, contre ce groupe, il n'hésite pas à le faire. Moi-même, en tant qu'interprète, je gagnais en assurance, parallèlement à mon personnage. La première

semaine, il a fallu qu'on s'habitue au décor, et c'est au bout de 10 jours que je me suis senti plus à l'aise. Je ne me suis pas mis de pression et j'ai abordé les choses étape par étape. Je voulais qu'on perçoive une évolution chez Amir. Sa mission, au début, c'est se faire accepter. Ensuite, c'est apporter un peu d'aide au professeur. Enfin, c'est sauver ce qu'il peut sauver.

Comment la cohésion de la bande s'est-elle mise en place ?

Grâce aux deux lectures qu'on a faites et aux moments qu'on passait tous ensemble, le soir, après le tournage. On n'avait pas beaucoup de temps car on était fracassés de fatigue et qu'on s'est tous blessés à un moment ou à un autre, mais après une bonne douche où on crachait du noir, on prenait quand même un petit verre pour se parler un minimum. On passait la journée à s'insulter dans la mine, entre les prises ou devant la caméra. Mais en réalité on était tous ravis de tourner ensemble.

Dans un deuxième temps, on s'est vus beaucoup moins pour conserver cette tension : je sentais qu'il valait mieux que j'arrive tendu sur le plateau. Car je craignais d'avoir du mal à rentrer dans mon personnage si on avait passé une bonne soirée la veille. Je voulais seulement accepter mon état et me servir de cette fatigue, de cette lassitude, de mes courbatures et de mes

bleus. Il fallait « *jouer* » le moins possible et cela a servi le rôle.

Comment avez-vous vécu le fait de jouer face à une créature physique et non face à un fond vert ?

Quand on découvre la bête pour la première fois, du haut de ses deux mètres cinquante, la précision était hallucinante. Il fallait oublier qu'il y avait parfois jusqu'à 11 personnes qui l'animaient pour les scènes les plus compliquées, mais c'était vraiment plus intéressant que d'avoir une croix sur un fond vert en imaginant qu'il y a un monstre en face de soi ! C'est exactement là que réside l'ambition du film et Mathieu s'est d'ailleurs battu pour avoir ce qu'il avait envie d'obtenir en termes de stylisation pour la créature.

Comment Mathieu Turi dirige-t-il ses acteurs ?

Il me disait parfois qu'il fallait retrouver une certaine naïveté, une certaine discrétion, un certain retrait quand je prenais trop d'assurance. Il m'a permis de jouer au plus près de ce qu'il fallait jouer. Il nous accompagnait sans cesse, avec la scripte, pour jouer notre partition. Il me disait souvent « *ne joue pas le film de genre, mais joue les situations au fur et à mesure.* » et c'est lui qui avait raison.



AMIR EL KACEM

FILMOGRAPHIE

2023

GUEULES NOIRES, Mathieu Turi

2021

NOËL JOYEUX, Clément Michel

OVERDOSE, Olivier Marchal (Netflix)

2019

TROP DE GENS QUI T'AIMENT, Varante Soudjian

2018

ABDEL ET LA COMTESSE, Isabelle Doval

2017

COMME DES ROIS, Xabi Molia

2016

L'ASCENSION, Ludovic Bernard

SPARRING, Samuel Jouy

2015

ÉPERDUMENT, Pierre Godeau

2014

UNE HISTOIRE DE FOU, Robert Guediguian
Sélection officielle au Festival de Cannes 2015

MICROBE ET GASOIL, Michel Gondry

LE CONVOI, Frédéric Schoendoerffer

HARISSA MON AMOUR, Frédéric Dantec



JEAN-HUGUES ANGLADE

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

2023

GUEULES NOIRES, Mathieu Turi

2022

VAINCRE OU MOURIR, Paul Mignot

SUPER-HÉROS MALGRÉ LUI, Philippe Lacheau

2018

LE GRAND BAIN, Gilles Lellouche
*Nomination au César du Meilleur Acteur
dans un Second Rôle en 2019*

2015

JE SUIS UN SOLDAT, Laurent Larivière
*Sélection dans la compétition
Un certain Regard, Cannes 2015*

2013

AMITIÉS SINCÈRES, François Prevot-Leygonie
& Stéphane Archinard

2011

LE MARQUIS, Dominique Farrugia

2009

PERSÉCUTION, Patrice Chéreau
*Nomination au César du Meilleur Acteur
dans un Second Rôle en 2010*

2008

VILLA AMALIA, Benoît Jacquot

2007

LA FACE CACHÉE, Bernard Campan

2005

L'ANNIVERSAIRE, Diane Kurys

2004

TAKING LIVES, DESTINS VIOLÉS, D.J Caruso

2003

IL EST PLUS FACILE POUR UN CHAMEAU,
Valeria Bruni-Tedeschi

2002

SUEURS, Louis Couvelaire

2001

MORTEL TRANSFERT, Jean-Jacques Beineix

1997

TONKA, Jean-Hugues Anglade

1995

DIS-MOI OUI..., Alexandre Arcady

NELLY ET MR. ARNAUD, Claude Sautet
*Nomination au César du Meilleur Acteur
dans un Second Rôle en 1996*

1994

LA REINE MARGOT, Patrice Chéreau
César du Meilleur Acteur dans un Second Rôle en 1995

1993

LES MARMOTTES, Elie Chouraqui

1990

NUIT D'ÉTÉ EN VILLE, Michel Deville

NIKITA, Luc Besson

1989

NOCTURNE INDIEN, Alain Corneau
Nomination au César du Meilleur Acteur en 1990

1987

MALADIE D'AMOUR, Jacques Deray

1986

37°2 LE MATIN, Jean-Jacques Beineix
Nomination au César du Meilleur Acteur en 1987

1985

SUBWAY, Luc Besson
*Nomination au César du Meilleur Acteur
dans un Second Rôle en 1986*

1983

L'HOMME BLESSÉ, Patrice Chéreau
*Nomination au César du Meilleur
Espoir Masculin en 1984*



THOMAS SOLIVÉRES

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

2023

GUEULES NOIRES, Mathieu Turi

HABIB, LA GRANDE AVENTURE, Benoit Mariage

2018

EDMOND, Alexis Michalik

LES AVENTURES DE SPIROU ET FANTASIO, Alexandre Coffre

2017

MON POUSSIN, Frédéric Forestier

2016

SALES GOSSES, Frédéric Quiring

ANGE ET GABRIELLE, Anne Giafferi

2015

L'ÉTUDIANTE ET MONSIEUR HENRI, Ivan Calberac

2013

À TOUTE ÉPREUVE, Antoine Blossier

2011

INTOUCHABLES, Eric Toledano et Olivier Nakache



BRUNO SANCHES

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

2023

GUEULES NOIRES, Mathieu Turi

PETIT JÉSUS, Julien Rigoulot

2021, En cours

HPI, Série TF1

2018

LES AFFAMÉS, Léa Frédeval

2017

MES TRÉSORS, Pascal Bourdiaux

2015

LE TALENT DE MES AMIS, Alex Lutz

2014

QUI C'EST LES PLUS FORTS ?, Charlotte De Turckheim

2012 - 2016

CATHERINE ET LILIANE, Série Canal +

DIEGO MARTÍN

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

2023

GUEULES NOIRES, Mathieu Turi

NOUVEAU DÉPART, Philippe Lefebvre

2022

BALLE PERDUE 2, Guillaume Pierret (Netflix)

2018

SYMPATHIE POUR LE DIABLE, Guillaume de Fontenay

CONTINUER, Joachim Lafosse

Sélectionné aux Venice Days à la Mostra de Venise 2018

2012

REC 3 : GENESIS, Paco Plaza



MARC RISO

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

2023

GUEULES NOIRES, Mathieu Turi

NOTRE TOUT PETIT, PETIT MARIAGE,
Frédéric Quiring

2022

JUMEAUX MAIS PAS TROP, Wilfried Meance
et Olivier Ducray

2021

MINCE ALORS 2 !, Charlotte de Turckheim

2020

ZAÏ ZAÏ ZAÏ ZAÏ, François Desagnat
Festival de comédie de Liège,
Meilleur acteur dans un second rôle

2019

DIVORCE CLUB, Michaël Youn



PHILIPPE TORRETON

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

2023

GUEULES NOIRES, Mathieu Turi

2019

SIMONE, LE VOYAGE DU SIÈCLE, Olivier Dahan

2018

3 JOURS ET UNE VIE, Nicolas Boukhrief

2015

LES ENFANTS DE LA CHANCE, Malik Chibane

2013

L'ÉCUME DES JOURS, Michel Gondry

2010

PRÉSUMÉ COUPABLE, Vincent Garenq
Nomination au César du Meilleur Acteur 2012
Valois du Meilleur Acteur au Festival d'Angoulême 2011

2008

BANLIEUE 13 ULTIMATUM, Patrick Alessandrin

2007

JEAN DE LA FONTAINE, Daniel Vigne

2006

LE GRAND MEAULNES, Jean-Daniel Verhaeghe

2005

LES CHEVALIERS DU CIEL, Gérard Pires

2004

L'ÉQUIPIER, Philippe Lioret
Nomination au César du Meilleur Comédien en 2005

2002

MONSIEUR N, Antoine de Caunes

2000

FÉLIX ET LOLA, Patrice Leconte

1999

TÔT OU TARD, Anne-Marie Étienne
Prix d'interprétation au Festival de Saint-Jean-de-Luz

1998

ÇA COMMENCE AUJOURD'HUI, Bertrand Tavernier
Nomination au César du Meilleur Comédien en 2000

1995

CAPITAINE CONAN, Bertrand Tavernier
César du Meilleur Acteur en 1997
Nomination au César du Meilleur Espoir Masculin 1997

1993

L'ANGE NOIR, Jean-Claude Brisseau

OUBLIE-MOI, Noémie Lvovsky

1992

L.627, Bertrand Tavernier



LISTE ARTISTIQUE

ROLAND
AMIR
PROFESSEUR BERTHIER
LOUIS
MIGUEL
SANTINI
POLO
FOUASSIER

Samuel Le Bihan
Amir El Kacem
Jean-Hugues Anglade
Thomas Soliveres
Diego Martín
Bruno Sanches
Marc Riso
Philippe Torreton

LISTE TECHNIQUE

RÉALISATION ET SCÉNARIO

Mathieu Turi

PRODUIT PAR

Thomas Lubeau et Eric Gendarme

PRODUCTIONS

Fulltime Studio et Marcel Films

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE

Alain Duplantier

DIRECTEUR DE PRODUCTION

Philippe Godefroy

1^{ER} ASSISTANT RÉALISATION

Mickaël Cohen

MUSIQUE ORIGINALE

Olivier Derivière

MONTAGE

Joël Jacovella

SON

Alexandre Andrillon

DÉCORS

Marc Thiebault

COSTUMES

Agnès Noden

DESIGNER MOK'NOROTH

Keisuke Yoneyama

