



FULLTIME STUDIO ET CINÉFRANCE STUDIOS PRÉSENTENT



MEANDRE

UN FILM DE MATHIEU TURI

AVEC

GAÏA WEISS ET PETER FRANZEN

DURÉE : 90 MINUTES

**SORTIE EN SALLES
LE 26 MAI 2021**

DISTRIBUTION

ALBA FILMS

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

PRESSE WEB AGENCE CARTEL MARC-ANTOINE BIBLIONI

Tél. : 06 58 47 53 49
Tél. : 01 88 33 54 77
marc-antoine.bibiloni@agence-cartel.com

PRESSE ÉTIENNE LERBRET STÉPHANE RIBOLA

Tél. : 01 53 75 17 07
etiennelerbret@orange.fr
stephane.ribola@gmail.com



SYNOPSIS

Une jeune femme se réveille dans un tube rempli de pièges mortels. Pour ne pas mourir, elle devra constamment avancer...



**ENTRETIEN AVEC
MATHIEU TURI
SCÉNARISTE & RÉALISATEUR**

Votre premier long métrage, *HOSTILE*, était déjà une sorte de survival centré autour d'un personnage féminin. Comment avez-vous eu l'idée de *MÉANDRE* ?

Je ne suis pas claustrophobe au départ, mais il y a une scène dans *ALIENS* de James Cameron, où il ne se passe pas grand-chose, qui m'a toujours terrifié : un personnage doit passer par un tube, très étroit, et le fait qu'il ne puisse pas relever la tête me traumatisait. En réfléchissant à ce concept, j'ai eu envie de renverser le principe

du huis clos traditionnel, où les personnages sont coincés et statiques : dans MÉANDRE, la protagoniste doit avancer, progresser tout le temps. Et en repensant à la scène d'ALIENS, j'ai ajouté la position couchée aux contraintes pesant sur Lisa car elle est très anxiogène. Je voulais que le film soit viscéral, proche de l'os, sans gras, uniquement basé sur l'expérience du spectateur.

Au départ, on ne sait presque rien de la protagoniste, si ce n'est qu'elle est française et qu'elle cherche à retourner auprès de sa fille. Qui est-elle ?

J'ai vraiment essayé d'évoquer la Sarah Connor du premier TERMINATOR, en glissant même un petit clin d'œil puisqu'elle est serveuse comme l'héroïne du film de Cameron. Au-delà du thème de la maternité et du deuil, je voulais que cette jeune femme puisse être n'importe qui, au moins sur le papier. En réalité, Lisa est au fond du trou, en plein travail de deuil, et elle va être contrainte de se battre, sans se rendre compte qu'elle a cet instinct animal en elle pour y arriver. Ce qui m'intéressait, c'est qu'au début du film elle a envie de mourir, et que les épreuves du film lui donnent envie de survivre.

Dès l'instant où Lisa se retrouve enfermée, le sentiment de claustrophobie est immédiat et ne cessera de s'amplifier jusqu'à la limite du supportable. Comment jouer avec cette sensation physique, psychique et mentale ?

D'emblée, je tenais à ouvrir le film sur elle à l'extérieur, avec une scène d'introduction s'appuyant sur de grands mouvements de caméra pour enchaîner aussitôt après avec son enfermement dans une boîte qui suscite un sentiment de claustrophobie. Très vite, elle doit ramper dans un tube où elle ne peut pas se relever. Du coup, on fait petit à petit plonger le spectateur dans un sentiment claustrophobe qui va crescendo. J'ai voulu tourner le film pour la salle, en jouant sur l'obscurité. On aurait pu fabriquer un tube très futuriste, éclairé de néons. Mais on voulait que les scènes ne soient éclairées que par le bracelet pour illustrer la pulsion de vie, car c'est

elle qui incarne la lumière. Ce dispositif donne un style visuel et ajoute à la claustrophobie : chaque mouvement que fait Lisa offre un éclairage et, sans elle, c'est le noir complet. On a aussi joué sur les focales : on a tourné les deux tiers du film avec des objectifs 21 et 28 mm, à très courte focale, en multipliant les très gros plans sur le visage de la comédienne, qui déforment les perspectives, pour accentuer le sentiment d'enfermement.

Le parcours d'obstacles de la protagoniste possède une dimension initiatique, car elle semble apprendre des choses sur elle-même à mesure qu'elle franchit les épreuves...

C'était parfaitement intentionnel. Je souhaitais que le spectateur s'identifie à Lisa et il fallait donc que chaque piège lui en apprenne sur elle. D'abord, sur le dépassement de soi, puis sur l'apprentissage du deuil et sur l'acceptation de la perte de son enfant. L'idée était de jouer là-dessus pour ne pas avoir un enchaînement de pièges bêtes et méchants. Du coup, on a envie de savoir jusqu'où va l'amener son parcours, initiatique, physique et mental.

L'ennemi qu'elle doit affronter est invisible, impalpable, et donc d'autant plus terrifiant.

Dans HOSTILE, j'avais déjà travaillé sur le hors-champ, ici je voulais que le hors-champ soit plus métaphorique : on peut l'interpréter sous un angle religieux ou de science-fiction, et j'ai d'ailleurs glissé ici et là des indices, certains très difficiles à déchiffrer pour le spectateur, mais qui peuvent lui donner une réponse. Mais au fond, Lisa se moque de savoir qui l'a mise là, elle veut juste savoir pourquoi.

Comment avez-vous imaginé la créature qui semble mi-animale, mi-machine ?

Je tenais à ce que cette créature biomécanique, qui fait basculer le film vers la SF, soit réalisée en animatronique, avec un côté bricolé, et surtout pas conçue en 3D en postproduction.

C'est ce qui lui donne un cachet visuel et un aspect tangible. Je me disais que ceux qui ont enfermé Lisa dans le tube ont conçu cette créature pour communiquer avec elle. Le langage et la communication m'ont toujours fasciné ! On a élaboré pas mal de concepts et, très vite, j'ai intégré un côté humain à la créature : elle a un visage doté d'une mâchoire et évoque une chimère, mélange d'organique et de mécanique. On s'est rapproché du travail de Giger pour ALIEN, sauf qu'ici la créature intervient pour soulager, nourrir, et soigner Lisa. Elle a une dimension positive.

Elle est d'ailleurs à l'image des décors, dominés par le métal et les formes géométriques, qui se transforment à un moment donné en une sorte de ventre où évolue Lisa...

Absolument. On peut envisager ces tuyaux sous un angle organique : ils font penser à des boyaux, et même à un utérus, qui se rapporte à la création et à la naissance. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si un contact entre Lisa et les forces qui l'ont enfermée là se produit à ce moment-là. J'aime beaucoup mélanger les matières, les intentions, et l'hybridation m'intéresse car elle permet d'exprimer des sensations qui paraissent contradictoires mais qui se rejoignent à plusieurs endroits.

Qui est le monstre qui la poursuit ?

Au premier abord, étant donné qu'il a un bras coupé, on comprend qu'il s'agit de l'incarnation d'Adam qui n'est pas mort. Mais il représente plus encore. Car si la première partie du film est un enchaînement de pièges, très vite s'est posée la question d'un antagoniste qui poursuit Lisa de manière symbolique : en réalité, c'est son deuil qui la poursuit. Il fallait le traduire visuellement. Par conséquent, au-delà d'être enfermée dans un environnement très claustrophobe, on s'est dit que si elle était poursuivie par une créature avantagée par rapport à elle, c'était encore plus terrifiant. D'autant qu'elle ne peut pas se retourner.



Cette configuration renvoie à des peurs primaires : être poursuivi pour être dévoré. Et tant que Lisa ne s'est pas débarrassée de la culpabilité de la mort de sa fille, elle est poursuivie.

Comment avez-vous choisi Gaïa Weiss pour le rôle de Lisa ?

On cherchait une comédienne qui parle anglais et qui rayonne à l'international. Et comme Gaïa joue dans la série « Vikings », c'était un point positif pour nous. Elle est arrivée très tard sur le projet, et nous allions décaler le tournage. Mais elle a alors soumis une idée : elle souhaitait qu'on utilise son absence de préparation : Lisa n'est pas une guerrière, mais s'aguerrit peu à peu et devient de plus en plus coriace, tout comme Gaïa ! Même la façon dont elle se déplace évolue : elle apprend peu à peu car le tube devient son outil. Gaïa tenait vraiment à s'en servir.

On a donc gardé nos dates de tournage pour le bien du film. Gaïa a voulu faire presque tous ses mouvements et on a eu très peu recours à sa doublure. Elle possède à la fois une capacité physique et de jeu, et ce n'était pas simple car elle est de tous les plans.

S'est-elle quand même entraînée un minimum ?

Très peu, encore une fois, par choix. De son côté, elle a effectué une petite remise en forme et elle avait un kiné sur place. C'était la dernière à partir du plateau : après la douche, elle voyait le kiné pour tenir jusqu'au bout. Car pour tenir en position couchée, il fallait qu'elle prenne du muscle. Elle passait son temps à faire du gainage et de la course sur les genoux ou les coudes. Et c'était plus physique encore que ce qu'elle pensait – et sans répit puisqu'elle devait malgré tout jouer en même temps.

Sa transformation physique passe aussi par son costume.

Il ne s'agissait pas de mettre en valeur une jolie fille dans un tube et l'idée n'était donc pas de la voir en minijupe ! Le costume devait être complet, esthétique, dans la symbolique et pas du tout dans le voyeurisme. C'est lorsque j'ai expliqué cette démarche à Gaïa

qu'elle a accepté le rôle : elle a compris que je ne cherchais pas à filmer une fille en train de souffrir, en flattant les pires instincts du spectateur.

Comment avez-vous imaginé le décor ?

C'était un vrai challenge car tout ce qu'on voit à l'image a été spécialement fabriqué pour le film et le décor est un personnage à part entière. Très vite, on s'est rendu compte avec le chef-opérateur et le chef décorateur qu'en choisissant de n'éclairer le tube qu'avec le bracelet de Lisa – l'équivalent d'une lampe-torche – on perdait tous les détails de la matière. Pour y remédier, l'équipe déco a conçu une sorte d'aluminium brossé, pressé à la main, avec de petites nervures. Il fallait que le résultat soit suffisamment solide et qu'il accroche la lumière. On tenait à tout réaliser physiquement, y compris les plans immergés et les plans feu. On a d'ailleurs entièrement brûlé le décor et c'était un moment assez cathartique et festif : on était sur le parking du studio, de nuit, pour tout brûler en toute sécurité ! Je ne suis pas près de l'oublier.

Parlez-moi des cadrages et de la lumière dans un décor aussi étroit et particulier.

Je voulais éviter les plans statiques et je tenais à ce que le rythme ne vienne pas uniquement du montage. Je dessine tous mes plans en amont – très mal ! – ce qui permet d'avoir une vraie discussion avant le tournage. Et on a réussi à faire tous les plans comme je les voulais. On a dû créer de la machinerie spécialement pour les besoins du film : le machino a inventé une sorte de cage en métal sur roulettes, dans laquelle on installait la caméra, et qui nous permettait de fermer totalement le tube de 12 m, comme un four à pizza dans lequel on enfourne la pizza ; puis on actionnait le manche pour tirer la cage et créer une impression de vitesse. On a filmé avec une caméra Sony avec système CineAlta, utilisée pour TOP GUN 2 et AVATAR 2. L'avantage, c'est qu'on peut détacher le corps de la caméra de la partie objectif, reliée entre elles par un câble, et qu'on peut donc loger l'équivalent d'un gros appareil photo dans



la cage. Du coup, on a pu réaliser des plans incroyables puisque la caméra pouvait se glisser dans des interstices très réduits et des espaces exigus. La mise en scène ajoute à la claustrophobie.

Avez-vous eu recours aux effets visuels ?

Je suis un véritable adepte des effets de plateau mais quand les effets visuels apportent un plus, je n'y suis pas hostile. Mais lorsque les effets de plateau et les VFX se complètent intelligemment, c'est encore mieux.

Au total, il y a 150 plans d'effets visuels et beaucoup d'effacements, notamment pour gommer les jonctions ou défauts de décor. On s'est servi des VFX pour quelques plans d'interaction avec le feu

et, bien entendu, le plan de la fin, avec le panorama en 3D. Pour le monstre, comme sur HOSTILE, on a remplacé les yeux du comédien par des yeux crevés. En revanche, pour l'homme au bras coupé, on a engagé un comédien à qui il manquait vraiment un bras : je tenais à ce qu'il ait des mouvements plus naturels puisqu'il est habitué à se déplacer avec un bras coupé.

Quelles sont vos sources d'inspiration ?

Même si, pour des raisons évidentes, on me parle souvent de CUBE, ma référence est surtout celle des jeux vidéo : je suis un gros gamer, et j'avais eu la chance sur HOSTILE de rencontrer Hideo Kojima (Death Stranding). Je me suis pas mal inspiré des thématiques du



jeu vidéo : franchir des épreuves pour atteindre un but. Côté structure, GRAVITY, où une femme doit survivre tout en faisant le deuil d'un enfant, m'a nourri. Je suis aussi un grand fan de science-fiction – James Cameron, John Carpenter, Steven Spielberg – mais j'aime aussi un cinéma plus émotionnel comme BRAVEHEART ou TITANIC. MÉANDRE est donc le fruit d'inspirations très diverses.

La matière sonore fait partie intégrante de la mise en scène.

Gurwal Coïc-Gallas, qui est notamment le monteur son d'Albert Dupontel, a très rapidement eu un vrai point de vue en m'expliquant qu'il envisageait une évolution sonore. Il a réfléchi à la spatialisation des sons, entièrement conçue pour la salle, car il souhaitait immerger totalement le spectateur. On a d'abord nettoyé tous les sons, puis on les a refaits à 90% car on tournait dans un tube en bois et qu'ils étaient inexploitable ! Tous les frottements du bracelet, des vêtements, les respirations de Gaïa, les cris de monstre, et tout ce qui paraît naturel a été recréé. À travers la matière sonore, Gurwal voulait raconter ce qui se passe à l'extérieur du tube. De même, Dominique Gaboriau, le mixeur, dont le travail sur LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON m'avait marqué, voulait que les réverb sur le tube évoluent et participent à la narration.

Quelles étaient vos intentions pour la musique ?

C'était assez difficile de trouver le bon rythme. On a fait de nombreux tests et on s'est retrouvés rapidement en conflit avec le son. Grâce au confinement, on a eu quelques semaines supplémentaires et on a enregistré à la Seine Musicale avec orchestre complet et chœurs. Mais on a privilégié des choix très simples. J'ai même dû enlever trois scènes entières de musique car on s'est rendu compte qu'elles fonctionnaient mieux sans. Je reste fidèle à l'adage «less is more» !



BIOGRAPHIE DE MATHIEU TURI

Né à Cannes en 1987, Mathieu Turi fait ses premiers courts métrages à 15 ans. En 2005, il emménage à Paris pour intégrer l'ESRA où il dirige AUTOPSY : un court métrage en Super 16 mm, puis TRASH, un long métrage d'action autoproduit, et N : un film expérimental de 15 minutes tourné en un unique plan subjectif. C'est en 2010 qu'il tourne SONS OF CHAOS, un court métrage de science-fiction post-apocalyptique, sélectionné en compétition officielle à Sitges et dans de nombreux festivals (USA, France, Canada, Espagne, Suisse, Australie, Afrique du Sud...). Son dernier court métrage, BROKEN, est un drame en huis clos sur deux personnes coincées dans un ascenseur. Il remporte en 2013 un Accolade Award et un Indie Fest Award du meilleur court métrage à Los Angeles, et a déjà plus d'1/2 million de vues sur Youtube. Son premier long métrage HOSTILE, un film de science-fiction post-apocalyptique tourné à New York, au Maroc et à Paris a été sélectionné dans plus de 30 festivals à travers le monde. En plus des 17 récompenses internationales (dont meilleur film, meilleur réalisateur, meilleure actrice et acteur, meilleurs effets spéciaux, etc.), HOSTILE a été acheté par 60 pays. Il bénéficie d'une sortie cinéma dans 40 pays ; lors de sa première sortie il était deuxième au box-office derrière TOMB RAIDER.



À PROPOS DU DÉCOR

Le décor de MÉANDRE est un personnage à part entière. C'est un tube à la fois très étroit et angoissant, mais également presque infini, bourré de pièges aussi différents que mortels. Ce n'est qu'à la toute fin du film que l'on apprend son origine, son but et sa raison d'être. Le mystère qui l'entoure ne faisant qu'amplifier l'effet de claustrophobie que ressentent à la fois le personnage principal et le spectateur. Le tube est presque vivant. Il émet des sons, de la lumière et des vibrations différentes tout au long du parcours du personnage principal. C'est également une métaphore de la vie elle-même : la jeune femme avance à plat ventre, fait des choix et doit survivre en franchissant des obstacles. S'il représente la vie, il représente aussi la mort. En effet, la lumière au bout du tunnel, le rite du passage et la vie qui défile devant les yeux sont des thèmes abordés à la fois frontalement et psychologiquement. Enfin, le thème de la (re)naissance est ici central. Cette mère en deuil se met à revivre littéralement le moment où l'on vient au monde. En tant que décor, le tube est un défi, un véritable challenge, car il est à la fois simple et complexe. On doit garder cette idée de claustrophobie permanente tout en faisant du tube un lieu unique et terrifiant... Mais surtout quelque chose de jamais-vu !





ENTRETIEN AVEC GAÏA WEISS COMÉDIENNE

Qu'est-ce qui vous a intéressée dans ce projet ?

Au départ, Mathieu et les producteurs m'ont contactée directement pour faire le film. Mais en lisant le script la première fois, j'avoue que j'ai eu quelques doutes parce que j'avais besoin de savoir avec qui j'allais m'embarquer dans l'aventure. J'ai échangé avec Mathieu via Skype et c'est cette «rencontre» qui m'a donné envie de participer au projet : j'ai compris qu'il y avait une possibilité de collaboration. Je lui ai parlé de ce que j'aimais dans le personnage, et dans l'histoire, et de ce que j'avais envie d'y ajouter : il était très ouvert à mes propositions tout en ayant une vraie vision de son film.

Qu'avez-vous pensé du scénario ?

Il y avait une histoire qui semblait façonnable, ce n'était pas un dispositif arrêté, d'autant qu'il y avait très peu de dialogues : il y avait un pitch de départ, mais on sentait qu'une bonne partie des péripéties allaient se passer sur le plateau.



Je n'avais jamais tourné de film d'horreur et j'étais très prudente en m'y engageant : j'avais envie d'y apporter une dimension autre. Pour que je puisse le jouer, il fallait que j'y trouve un sens et Mathieu, par chance, était déjà dans cette optique. J'avais vu HOSTILE qui se déroulait déjà sur plusieurs dimensions et qui m'avait impressionnée. J'étais donc en confiance.

Comment dépeindre Lisa, votre personnage ?

On n'avait pas beaucoup de temps car j'ai été engagée une semaine avant le début du tournage. Mathieu m'a donné une idée du personnage, je lui ai proposé mon propre point de vue, et j'ai nourri Lisa d'une période de ma vie, vers la fin de mon adolescence, où j'étais un peu perdue et où j'ai vécu pas mal d'expériences, plus ou moins douloureuses. Lisa s'inspire donc de cette période de mon entrée dans ma vie d'adulte où je faisais le deuil des illusions

pour affronter le réel. On le retrouve dans cette métaphore du tube qui est un passage, un rite initiatique. En réalité, on ne sort jamais complètement du « tube », car après avoir surmonté une épreuve, on en affronte une autre.

Est-ce qu'elle s'interroge sur les raisons pour lesquelles elle se retrouve dans ce tube et cet univers asphyxiant ?

Dès la scène d'entrée dans le tube, il se passe beaucoup de choses. Elle se réveille dans un accoutrement différent, avec des douleurs dans le corps, et un bracelet lumineux au poignet. Elle s'interroge : qu'est-ce qui s'est passé ? Où et quand est-on ? C'est une expérience qui est faite pour qu'elle soit vécue avec le spectateur : on se dit que c'est Adam, le conducteur, qui l'a mise là. Mais qu'est-ce qu'il veut faire d'elle ? À chaque nouvelle étape, je me rattachais à quelque chose de métaphorique.

Il paraît que vous vouliez capitaliser sur votre absence de préparation pour jouer sur l'effet de découverte. En quoi cela vous a-t-il aidé ?

Mathieu m'avait proposé de décaler le tournage puisqu'on s'était rencontrés une semaine avant le début, et je lui ai répondu que Lisa n'était pas une super-héroïne. C'est une jeune femme normale, pas spécialement sportive, et j'ai donc eu envie qu'on utilise le fait que je ne sois pas préparée physiquement, même si je sortais d'une série avec quelques combats. Ce parti-pris m'a beaucoup aidé dans l'authenticité de jeu, et en voyant le film, je me suis rendu compte que j'étais vraiment essoufflée pendant les 15 ou 20 premières minutes. Je me suis même demandée si je n'en faisais pas un peu trop, mais en fin de compte je me suis rappelé la position constante dans laquelle j'étais et l'effort que cela m'a demandé au début. Au fur et à mesure du tournage, j'ai acquis de la dextérité, et à la troisième étape, je ne rampais plus, mais je déambulais d'une manière plus animale, presque féline. Car à ce moment-là, Lisa a surmonté beaucoup d'obstacles. Et elle s'est donc aussi transformée mentalement.

Vous n'avez donc suivi aucun entraînement ?

J'ai eu une seule répétition de combats ! J'ai fait des essais costumes, car le costume était taillé sur mesure, et des essais maquillage. Ensuite, j'ai eu une journée pour préparer le rôle pendant laquelle on a partagé nos préparations. Mais c'est un projet que j'ai vécu en me disant «à chaque jour suffit sa peine» pour que cela ne m'apparaisse pas comme une montagne impossible à franchir ! (rires)

Comment avez-vous vécu cette expérience puissamment anxiogène ?

C'était très important d'être entourée de gens bienveillants. Et l'envie de faire le film a découlé de ma rencontre avec Mathieu, qui est passionné, bienveillant et très préparé. Il n'était pas là pour me

faire souffrir ! Et l'équipe a été incroyable d'autant que j'avais très peu de partenaires. Le plus souvent, sur un plateau, les différents départements ne se mélangent pas, ici j'étais entourée de tout le monde et j'ai appris à connaître chacun individuellement. C'était une très belle expérience.

Comme il y avait une atmosphère de confiance, et que personne n'était là pour me faire du mal, je me sentais libre de traverser ces épreuves et de rester enfermée dans le tunnel : je savais que si j'étais en danger, on me le dirait. Je pouvais donc avancer en confiance. Vers la fin du tournage, je me souviens que j'avais une grosse scène d'émotion, plus éprouvante encore que les combats, alors que j'avais fait des cascades l'après-midi même. Mathieu m'a demandé si on pouvait dépasser de quelques heures, et quand je lui ai répondu que j'étais exténuée et que je préférerais attendre un autre jour, il a été incroyablement compréhensif.

Avez-vous dû « apprivoiser » le décor, vous familiariser à lui ?

Je dirais que j'ai utilisé ma non-préparation pour évoluer de manière authentique, comme le personnage, d'abord en souffrance : mon corps devait s'habituer à cette démarche et au décor. Et au début, entre les prises, j'avais besoin de sortir du tunnel pour respirer, et dans ces moments-là, la doublure lumière pouvait me remplacer. Mais pour la deuxième moitié du tournage, je suis restée dans le tunnel avec juste un coussin pour me soulager.

Je ne savais pas à quoi allait ressembler chaque épreuve, et tous les matins, je la découvrais, sans pouvoir l'anticiper. Un jour, par exemple, j'ai compris que je devais passer dans un tube de 25 cm, et j'ai cru que ce serait impossible parce que je ne pouvais pas utiliser le haut de mon corps. Mon angoisse était donc réelle.

Qu'est-ce qui a été le plus éprouvant sur ce tournage ?

Le plus fatiguant, ce sont les scènes d'émotion où on se vide totalement. C'était un tournage très physique et la plupart des épreuves étaient difficiles. Une épreuve en particulier m'a fait peur, celle des lames, parce qu'elle était opérée manuellement.



Au départ, il n'y avait pas de décompte. Sauf qu'en comptant dans ma tête, je me suis rendu compte que c'était un peu aléatoire. Et même si les lames n'étaient pas super tranchantes, j'aurais pu me faire mal. J'ai donc compté à haute voix pour que les accessoiristes m'entendent. Mais sur le film, la contrainte est devenue une force : le fait d'avoir peur et d'être dégoûtée ajoutaient à l'authenticité de ce que je ressentais intimement.

Comment Mathieu Turi vous a-t-il dirigée ?

J'ai adoré travailler avec lui parce que c'était agréable d'être dirigée par quelqu'un d'aussi passionné et préparé. J'ai eu l'occasion de tourner avec des réalisateurs sur des séries : la plupart du temps, ils ne sont pas auteurs du projet et ne sont pas aussi investis et préparés. Et en tant qu'acteur, on est souvent livré à soi-même. Il y a beaucoup de réalisateurs à l'heure actuelle qui sont d'excellents techniciens mais qui n'ont jamais appris à diriger des acteurs. En revanche, Mathieu a une approche très humaine : il est très préparé, il sait où on va, on se sent encadré et accompagné. Et comme il est en pleine possession de son projet, il est à l'écoute et, sur cette base solide, on peut ajouter des choses et améliorer le film. Il m'apportait une base, je lui proposais mon interprétation et il était là pour me guider.

BIOGRAPHIE DE GAÏA WEISS

Gaïa Weiss est une actrice française d'origine franco-polonaise. Elle grandit entre Paris et Londres, se forme au Cours Florent, puis intègre la prestigieuse London Academy for Music and Dramatic Arts.

C'est sur les planches que Gaïa débute sa carrière. Francis Huster la remarque par son envie d'apprendre et sa nécessité à incarner des rôles aussi classiques que légendaires. Il la mettra en scène dans le « Le Misanthrope », « Dom Juan », « La guerre de Troie n'aura pas lieu ». Elle travaille également avec Steve Suissa dans l'adaptation du « Journal d'Anne Frank ».

Des planches aux plateaux de cinéma, elle fait une entrée remarquée à l'international en rejoignant le casting de la série à succès VIKINGS (diffusée sur History Channel, Amazon Prime Video, Canal+ & Netflix). Deux ans plus tard, elle incarne la Comtesse de Saint-Germain dans la série américaine OUTLANDER, puis Ippolita Sforza dans LES MEDICIS et en 2020, le rôle emblématique de Marianne dans LA RÉVOLUTION sur Netflix.

Passionnée de littérature et de musique, c'est une jeune femme qui aime aussi l'aspect physique de son métier. Sportive accomplie (danse classique, équitation, muay-thaï, combat à l'épée...), maîtrisant plusieurs langues, elle tourne pour le cinéma aussi bien à l'étranger qu'en France : sous la direction de Giacomo Campiotti (BIANCA COME IL LATTE, ROSSA COME IL SANGUE), Thomas Imbach (MARY, REINE D'ÉCOSSE), Renny Harlin (LA LÉGENDE D'HERCULE), Pierre-François Martin-Laval (LES PROFS 2), ou encore Rupert Goold dans JUDY aux côtés de Renée Zellweger.

Elle s'essaye à un autre style de cinéma avec MEANDRE qui est son premier film de genre.

Ses choix de rôles autant éclectiques que classiques, ou à contrario très expérimentaux savent raconter sa réelle envie d'incarner, de connaître, et de magnifier les différentes facettes de l'être humain.





LISTE ARTISTIQUE

Lisa
Adam
Nina
Adam brûlé
Le père
Lisa ado

Gaïa Weiss
Peter Franzen
Romane Libert
Frédéric Franchitti
Corneliu Dragomirescu
Eva Niewdanski

LISTE TECHNIQUE

Réalisation	Mathieu Turi
Scénario	Mathieu Turi
Produit par	Éric Gendarme Thomas Lubeau Marc Olla Jordan Sarralie Julien Deris David Gauquie Sandra Karim
Production	Fulltime Studio Cinéfrance Studios
Coproducteurs	WTFilms Equitime
1 ^{er} assistant réalisation	Thierry Lecomte
Scripte	Emilie Delaunay
Directeur de la photographie	Alain Duplantier
Son	Alexandre Andrillon Gurwal Coïc-Gallas Dominique Gaborieau
Musique originale	Frédéric Poirier
Montage	Joël Jacovella
Décors	Thierry Jaulin
Costumes	Rachel Quarmby-Spadaccini