

O SOM É A
FURIA
PRESENTE

La Nouvelle

que tu

UN FILM
DE MIGUEL GOMES

MÉRITES

Scénario MIGUEL GOMES, MANUEL MOZOS, TELMO CHURRO Acteurs JOSÉ AIROSA, GRACINDA NAVE, SARA GRACA, MIGUEL BARROSO, JOÃO NICOLAU, RICARDO GROSS, RUI CATALÃO, ANTÓNIO FIGUEIREDO, MANUEL MOZOS, CARLOTO COTTA, PEDRO CALDAS Image RUI POÇAS Son VASCO PIMENTEL 1er assistant réalisateur BRUNO LOURENÇO Script JORGE CRAMEZ Création des décors LUISA PERDIGOTO Création des costumes SILVIA GRABOWSKI Maquillage EMMANUELE FÈVRE Illustrations JOÃO FAZENDA Directeur de production ANGELA CERVEIRA Montage image SANDRO AGUILAR, MIGUEL GOMES Montage son MARTINS, MIGUEL GOMES Mixage VASCO PIMENTEL Musique MARIANA RICARDO Producteurs JOÃO FIGUEIRAS, SANDRO AGUILAR

ICAM

shellac

www.shellac.org

02 26 08 00 00

DISTRIBUTION
SHELLAC
tél. 01 42 55 07 84
fax 01 55 79 01 00
shellac@altern.org

PRESSE
Chloé Lorenzi
tél. 01 42 77 00 16
fax 01 42 77 11 20
chloelorenzi@noos.fr



O SOM E A FÚRIA

PRÉSENTE

LA GUEULE QUE TU MÉRITES
[A CARA QUE MERECE]

*Jusqu'à trente ans tu as la gueule que dieu t'a donné
après, tu as la gueule que tu mérites*

UN FILM DE MIGUEL GOMES

108 min - 35 mm - 1/85 - Dolby SR - couleur - Portugal - 2004

SORTIE NATIONALE LE 31 MAI 2006
photos téléchargeables sur www.shellac-altern.org

SYNOPSIS

Francisco, comporte-toi bien ! Je sais que c'est ton anniversaire, que tu as trente ans maintenant, que c'est le carnaval et que tu t'es déguisé en cow-boy pour la fête de l'école, que tu es entouré de gosses que tu hais...

Mais ce n'est pas une raison pour tirer la gueule.

Contrôle-toi ! Tu ne vois pas que personne ne te supporte ?

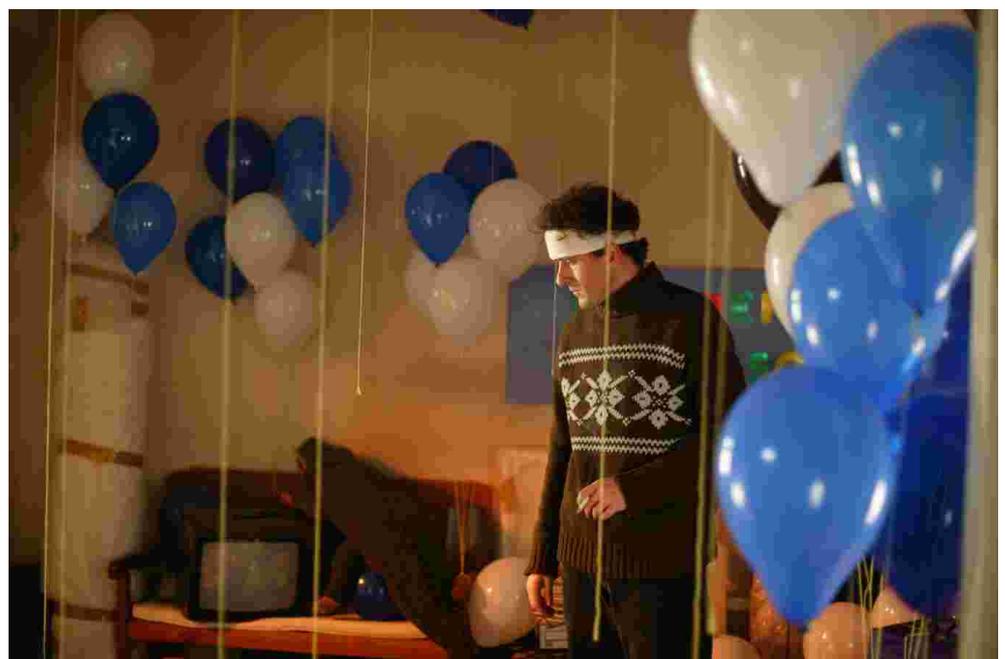
Tu te casses la figure, tu vas à l'hôpital, tu as la rubéole et personne pour veiller sur toi...

Sept nains seraient bien venus, tout comme dans Blanche Neige...

Francisco, répète après moi : "Jusqu'à trente ans, tu as la gueule que Dieu t'a donnée.

Après, tu as la gueule que tu mérites".







ENTRETIEN

Quelle est ta définition de l'enfance? Y a-t-il pour toi une frontière entre l'enfance et l'âge adulte et où se situe-t-elle?

L'enfance est une période mythique où l'on croit que les adultes sont responsables et prennent toujours les bonnes décisions. Lorsque la mystification est découverte, l'enfance s'achève et l'adolescence peut commencer. Mais je ne suis pas sociologue et je me méfie de toutes les sciences humaines.

Dans tous tes films, sous diverses formes, l'état d'adulte est refusé à tes personnages. Que réponds-tu à ceux qui voient en toi un cinéaste de la régression?

Dans tous mes films ? Non, il ne me semble pas. Et ce n'est pas bien grave parce que presque personne ne les a tous vus. La régression est LA figure-clé de *La Gueule que tu mérites*, la régression littérale d'une enfance qu'il est nécessaire d'exterminer. En tout cas, il est intéressant de débattre de la nature concrète de la régression et de ses contours cinématographiques. La régression est émouvante dans les films de Wes Anderson et de Kitano ou dans les screwball comedies de Hawks mais elle n'est jamais intéressante chez Luc Besson. Et puis, j'aime les films avec des enfants aux airs tristes comme "*L'Esprit de la ruche*" de Victor Erice et ceux où des adultes se comportent comme des gamins tels que *La Règle du jeu*..

On sent l'empreinte du cinéma hollywoodien (cinéastes de la transgression : Welles, Fritz Lang et son Moonfleet) dans La Gueule que tu mérites comme dans tes précédents films.

Comment concilies-tu cet héritage cinéphile, le mélange des genres (comédie musicale, théâtre, onirisme) et ton regard sur le monde d'aujourd'hui?

Le cinéphile est un malade qui peut détruire les films (en tant que réalisateur) et la façon de les voir (en tant que spectateur). *La Gueule que tu mérites* est un film qui traite de la mémoire, et dans ma mémoire, j'ai encore des films. Cinéma, enfance et rêve ont en commun le fait de suspendre la réalité et d'établir une croyance articulée par des règles très codifiées. Le cinéma n'est pas la vie et j'aime l'artificialité des films, les codes de genres défunts comme le fantastique ou la comédie musicale. Aujourd'hui, l'on a conscience du fait que nous ne pouvons pas faire marche arrière, on ne peut pas égaler *Moonfleet*, mais l'on peut tout de même continuer à faire des films d'aventure.



Comment as-tu travaillé la représentation physique d'un univers mental? Quelles sont les problèmes que cela t'a posé au moment de l'écriture?

Presque tous les films, qu'ils soient bons ou mauvais, sont des représentations d'univers mentaux. Cela passe par l'écriture du scénario, les dialogues, la mise en scène, la direction des acteurs, la lumière, le son, la musique, le montage... Au tournage, je modifie beaucoup ce que j'ai écrit; c'est l'étape la plus importante pour moi. C'est là que je trouve ou non le ton juste. Le fait de créer un monde imaginaire et fantastique me conduit à vouloir des (non-) acteurs proches de moi, des personnes que je connais et qui m'apportent un supplément d'affection, une intimité antérieure et postérieure au geste de les filmer. Cet aspect affectif du fantastique, je l'ai appris dans les films de Rivette des années 70, particulièrement dans *Céline et Julie vont en bateau*.

Comment te situes-tu par rapport au spectateur? Il semblerait que tu le défies en permanence par la provocation et l'ébranlement de ses habitudes narratives...

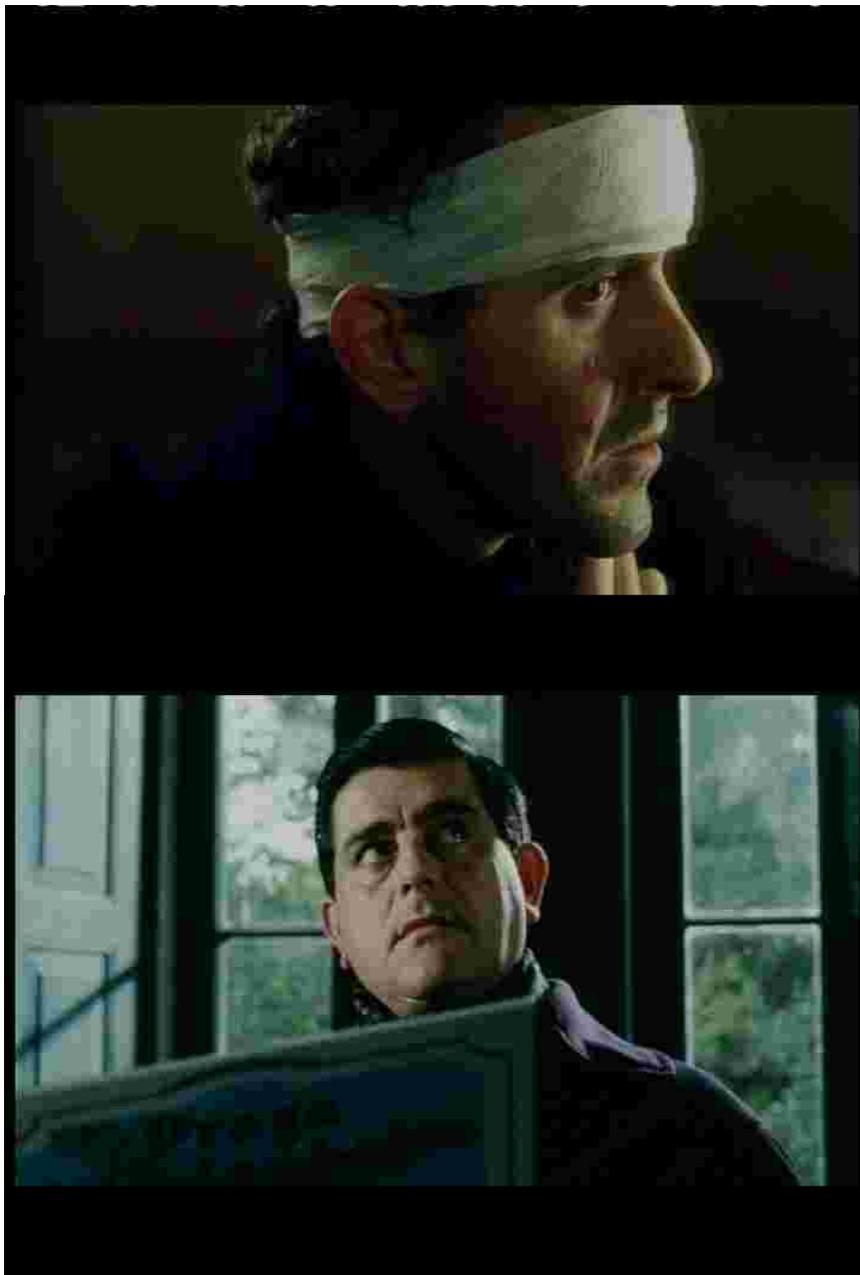
Je me préoccupe beaucoup du spectateur. Mais comme je ne le connais pas personnellement, et qu'il est multiple, je dois moi-même être le spectateur du film. Le principe de plaisir est un principe tout court pour le spectateur que je suis. Que celui qui veut entrer dans



le film y entre. Celui que ça n'intéresse pas n'a qu'à sortir. Mais je tiens toutefois à donner toutes les clés d'entrée au spectateur; le film doit pouvoir imposer ses règles. Par exemple, la séquence d'ouverture de la seconde partie de *La Gueule que tu mérites* est construite pour que le spectateur ne vive pas trop brutalement la rupture entre la première et la deuxième partie; il y a là presque dix minutes consacrées à la présentation et à la caractérisation des personnages.

Comment te situes-tu dans le cinéma portugais et européen d'aujourd'hui?

Je ne m'y situe pas beaucoup.



LISTE ARTISTIQUE

Francisco	<i>José Airoso</i>
Marta	<i>Gracinda Nave</i>
Vera	<i>Sara Graça</i>
Carlos	<i>Miguel Barroso</i>
Nicolau	<i>João Nicolau</i>
Gross	<i>Ricardo Gross</i>
Travassos	<i>Rui Catalão</i>
Copi	<i>António Figueiredo</i>
Harry	<i>Manuel Mozos</i>
Texas	<i>Carloto Cotta</i>
Simões	<i>Pedro Caldas</i>

FICHE TECHNIQUE

Réalisateur	<i>Miguel Gomes</i>
Script	<i>Miguel Gomes, Manuel Mozos, Telmo Churro</i>
Image	<i>Rui Poças</i>
Son	<i>Vasco Pimentel</i>
Illustrations	<i>João Fazenda</i>
Musique	<i>Mariana Ricardo</i>
Montage	<i>Sandro Aguilar, Miguel Gomes</i>
Montage son	<i>Miguel Martins, Miguel Gomes</i>
Mixage	<i>Vasco Pimentel</i>
Producteurs	<i>João Figueiras, Sandro Aguilar</i>
Production	<i>O Som e a Fúria</i>

