

# GRANDEUR NATURE

## Arnaud Dezoteux

En se baladant dans un jeu de rôle grandeur nature, le film, co-écrit avec Clémence Agnez, explore des questions liées à sa thèse en philosophie. L'équipe a pris part au cinquième épisode du jeu *Les Légendes d'Hyborée*, organisé par l'association Eve Oniris.

JEANNE BERNARD

Quelle est la genèse du film ?

Pourquoi avoir choisi le jeu de rôle ?

ARNAUD DEZOTEUX

J'ai développé ce projet avec Clémence Agnez, qui joue la chroniqueuse dans le film. Dans le cadre de sa thèse en philosophie, Clémence s'intéresse à la désubjectivation du point de vue de l'artiste dans son propre travail. Elle étudie les moments où l'artiste est mis dans des intentions extérieures qui le déplacent. Je cherche toujours à trouver des dispositifs dans lesquels je ne suis plus du tout un chef d'orchestre. Les tournages sont des lieux remplis de potentiels et où parfois je peux être mis en périphérie de mon propre travail.

L'idée était donc de prolonger ces questionnements théoriques. J'avais déjà fait un film médiéval fantastique, *Miroir de Haute-Valnia* en 2017, avec la création de décors et de costumes. Je me suis dit qu'il fallait aller plus loin. Au lieu d'embaucher des acteur-ices, j'ai voulu aller directement à l'endroit où il y avait du jeu. Ce qui est intéressant c'est que le jeu de rôle n'est pas un spectacle. Il n'est pas fait pour un public. La place de la caméra y est donc problématique.

Comment vous êtes-vous intégrés dans le jeu avec l'équipe de tournage ?

Ça a été une grosse partie du travail, qui a duré deux ans. D'abord on a participé à des jeux de rôle, puis avec Clémence et un groupe d'étudiant.es et de chercheur.euses des Beaux-Arts de Clermont-Ferrand, on a écrit et joué nos propres jeux. Pour être accepté dans le jeu des *Légendes d'Hyborées*, on a mis en place un dispositif où on était nous-même des personnages du jeu : on a utilisé du petit matériel, on a choisi des tenues qui collent bien à l'environnement, on a chacun-e écrit des rôles précis.

Comment vous êtes-vous réparti les rôles pendant le tournage ?

Clémence avait un micro-cravate, moi j'avais la caméra. On partait à des endroits différents, et après on resynchronisait les sons et les images. L'action d'un jeu de rôle est totalement décentrée par elle-même. La différence avec le cinéma de fiction mainstream c'est qu'il y a toujours

plusieurs actions en même temps. Les joueur.euses sont à la fois acteur-ice principal-e et figurant-es. Donc on s'est dit qu'il fallait être très mobiles.

Au lieu d'embaucher un ingénieur son, on a proposé à un artiste sonore de collaborer : Celsian Langlois, qui n'aborde pas l'enregistrement en fonction du cadre présumé de la caméra mais davantage en complémentarité, en dialogue et en extension. À plusieurs reprises, il a par exemple équipé certain-es joueur.euses de micros cravate, qui les gardaient pendant plusieurs heures.

On est à un endroit où on ne maîtrise rien. Par rapport au travail de Clémence en philosophie, c'est intéressant. C'est un film de tentatives et de réactualisation en vain du point de vue.

Quelle est la part d'aléatoire dans le jeu ?

Est-ce qu'il y a un scénario écrit à l'avance ?

C'est très complexe. Sur les 1200 personnes, il y a 400 organisateur-ices. Parmi eux il y a des gens qui gèrent la logistique, des scénaristes, et des PNJ (personnages non joueurs). On a essayé de questionner la typologie du jeu, qui emprunte autant au jeu vidéo qu'au théâtre ou au cinéma. Le jeu est très écrit. Il y a deux niveaux d'organisation du scénario : chaque personnage a son background, comme si on écrivait notre biographie, et à cela s'ajoute une trame narrative rythmée par des événements ponctuels.

J'ai l'impression qu'il y a une tension entre l'immersion et une forme de mise à distance constante, présente à la fois dans le jeu mais aussi dans ta manière de filmer.

Les joueur.euses sont tout le temps dans le jeu mais il n'y a pas d'intensité permanente. C'est très fluctuant. La place de la caméra est problématique par rapport à cette intensité : elle est à la fois ce qui sort du jeu et ce qui renforce la fiction. Dans la scène avec Vincent Panigada (le joueur donne son nom face caméra), elle fait sortir du jeu. Mais quand je rapprochais l'objectif des joueur.euses, iels se mettaient à changer de visage. La caméra fait accéder à une sorte d'intensité cinématographique : les hommes se mettent à bomber le torse pour retrouver certains canons esthétiques du cinéma hollywoodien. La caméra change alors la nature de la situation, n'étant

elle-même plus un outil d'observation mais bien l'interface qui permet aux joueur.euses de retrouver le lien avec leur cinéphilie.

Plutôt que de savoir si on est dans la fiction ou pas, je voulais saisir la nature des interactions et voir l'écart qu'elles produisent avec les représentations mainstreams du cinéma. Parce que je ne suis pas un cinéphile, mais les joueur.euses en sont : iels ont intégré voire même incorporé les codes du cinéma médiéval fantastique. Et le film est dans cette fluctuation : il y a des moments très intenses, et d'autres moments de distanciation un peu maladroite.

Comment le son a-t-il été travaillé dans cette perspective ?

Le son aussi travaille cette oscillation : c'est pour ça que j'ai collaboré avec Celsian Langlois qui appréhende la composition sonore de manière polyphonique. À partir d'un premier montage image, il a commencé à travailler le son, et sur le son on a ensuite recalé les images. On a avancé sur les deux en parallèle. Il fallait que la caméra donne l'impression de glisser au cœur des interpellations sonores du jeu. Je cherchais quelque chose d'un peu vertigineux qui déboussole les spectateur-ices. Mais de temps en temps le sens émerge, l'image et le son se synchronisent. Le sens ce n'est souvent pas grand-chose : en regardant le film, on comprend juste que les gens ont l'air de se comprendre entre eux. Je n'ai pas besoin de beaucoup plus. Il y a une croyance infinie dans le jeu et je voulais la faire sentir.

Pour la suite, je me dis qu'il faut écrire les films comme des jeux. Avec les joueur.euses de jeu de rôle, j'ai eu l'impression de trouver mes maîtres. Ne pas chercher le scénario linéaire mais écrire des backgrounds, des arcs narratifs. C'est une écriture très proche du jeu vidéo ou de la fiction interactive. J'ai envie de faire des films sans scénario, mais qui regorgent de fiction.

JEANNE BERNARD

à lire également sur le blog de Mediapart



SÉANCES

Ma 28 | 20h45 | Forum des images

Ve 31 | 14h | C1