

IN MEMORIAM

Caroline **Charl ty** Comedienne

Etre personnage de jeu vid o, c'est plut t original. Qu'en pensez vous ?

C'est une exp rience totalement nouvelle pour moi qui vient plut t du th atre. Comme beaucoup de gens, j'avais au d part une id e pr con ue sur les jeux vid o. Mais quand le jour du casting, Eric Viennot, le r alisateur, et Philippe Boucher, son cam raman, m'ont expliqu  le sc nario j'ai tout de suite trouv   a passionnant et je me suis dit que, m me si je n' tais pas prise pour le r le, *In Memoriam* serait le premier jeu que j'ach terais   sa sortie.

Comment s'est pass  le tournage ?

Contrairement   un tournage de film qui se fait en quelques semaines, parfois quelques mois, le tournage s'est  tal  sur presque 2 ans pendant lesquels nous sommes partis de mani re espac e pour tourner dans des pays diff rents   des saisons diff rentes. On se retrouvait souvent 4 ou 5 personnes sans toute la machinerie d'un film classique avec  claireurs, maquilleurs etc... Cela procure une fa on de tourner tr s intimiste, proche d'un film documentaire o  les com diens avaient presque l'impression d'*incarner* les personnages.

Avez vous des anecdotes   nous raconter ? Avez vous des anecdotes   nous raconter ?

Il y en aurait  videmment plein   raconter. Comme il n'y avait pas de sc nario  crits, on d couvrait souvent les sc nes sur les lieux du tournage ce qui nous a valu parfois quelques surprises. Je me souviens par exemple de cette soir e   Prague o  on a  t  arr t e plusieurs fois par les flics sans doute intrigu s par ces trois types et cette fille dans une voiture de location semblant errer dans la ville ! Heureusement tout cela s'est bien termin  et on en a m me profit  pour filmer quelques plans in dits...

Qu'est ce que pour vous *In memoriam* ?

Je n'ai pas pu encore jouer enti rement avec le jeu mais j'ai l'impression qu'*In Memoriam* en se situant aux croisements du cin ma, du jeu vid o, de l'Internet invente une nouvelle forme de fiction beaucoup plus int ressante que la plupart des films que l'on peut voir aujourd'hui. *In Memoriam* demande au spectateur une implication et il me semble qu'il fait travailler davantage l'imagination des gens qu'un film ou qu'un jeu classique.

