

**Pourquoi avez vous choisi le tournage plutôt que la 2D/3D comme les autres jeux vidéo ?**

C'est un choix qui a été fait dès la conception du jeu par Eric Viennot le réalisateur et je pense qu'il sert parfaitement l'intention qu'il veut y mettre, à savoir donner de la réalité à cette aventure. De plus, ces personnages deviennent de plus en plus attachants au fur et à mesure que l'on découvre leur enquête dans le jeu. On en parvient même à leur pardonner leur témérité qui frise l'inconscience, tellement ils sont touchants dans leur recherche de la vérité et leur volonté d'empêcher le Phoenix de nuire... L'humanité et la crédibilité des personnages c'est la vraie explication d'un tournage avec des acteurs en chair et en os...

**Comment avez vous préparé le tournage ?**

Le tournage de l'ensemble des films s'est étalé sur deux ans. En effet Eric souhaitait, par soucis de réalisme, que les tournages se déroulent dans les mêmes conditions de lumière et de météo que celles qu'auraient rencontré nos deux personnages durant leur deux ans d'enquête. Nous avons donc tourné en toutes saisons en commençant par deux films qui donnaient le ton du jeu, la poursuite de Karen dans la cave du Phénix et un film plus intime sur leur vie parisienne à bord de la péniche de Jack. En ce qui concerne la préparation de ces tournages, rien de très différent d'un film normal : recherche de décors, casting, avec pas mal de débrouille et de bons copains et comme toujours un peu de chance... Une des différences notables avec le tournage d'un film classique, était que les séances de prise de vues étaient assez espacées les unes des autres. Cela avait pour conséquence, en dehors des raccords vêtements ou coiffure auxquels il fallait faire attention, que nous devions reprendre nos marques et replonger dans l'histoire pour en retrouver le ton et son mode d'écriture si particulier de « reportage-fiction ». Pour le reste, il a fallu bien anticiper la disponibilité de chacun pour les séances longues comme celle de Grèce ou d'Italie et mettre en place une préparation de type régie cinéma pour l'organisation des voyages. Une autre différence importante était que ces voyages faisaient souvent partie du scénario et que nous devions donc être prêts à tourner dès l'instant où nous étions ensemble...

**Comment s'est passé le tournage ?**

Dans l'ensemble très bien... Nous avons eu 26 jours pleins de tournage et 12 jours de transit durant lesquels nous voyagions et où nous étions toujours prêts à tourner si l'opportunité s'en faisait sentir. Ces journées de tournage ont toujours été de longues journées avec souvent des prises de vue de nuit ou dans des conditions liées à l'enquête de nos héros, c'est à dire pleines de découverte et parfois même d'aventures. Dans l'attente de la bonne lumière ou de la bonne météo, nous ne savions pas toujours quand nous allions nous arrêter. D'ailleurs nous avons souvent doublé des plans déjà en boîte parce que les conditions étaient meilleures. C'est aussi l'avantage de la souplesse d'une équipe réduite qui s'entend bien. Dans l'ensemble, je peux dire que nous avons eu de la chance avec le temps. Mis à part la Toscane où nous avons joué avec la pluie, le soleil, les nuages et les opportunités qu'ils nous offraient, la météo a souvent correspondu à nos attentes et parfois même au-delà comme à Prague et Venise où neige et brumes étaient au rendez vous.

**Comment les vidéos sont elles imbriquées dans le jeu ?**

Chaque vidéo correspond à un morceau de l'enquête menée par Jack d'abord puis par Karen et Jack ensuite. En fait l'ensemble de ces vidéos correspondent au reportage tel que Jack et Karen l'ont laissé avant de se faire piéger. Récupérées, truquées et savamment découpées par le tueur, on en découvre les éléments au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu. Chaque élément venant corroborer l'avancement de votre propre enquête en vous montrant comment les deux héros en sont arrivés au même stade que vous.