

ENTRETIEN AVEC JÉRÉMY POUILLOUX

TANTALE, GILLES PORTE, 2016



Date : 17 juillet 2018

Format : Retranscription d'un appel téléphonique

Réalisé par : José-Louis de Miras

1 À propos

2 Jérémie Pouilloux est producteur associé à la Générale de Production. Il produit essentiellement des films
3 de fiction et des projets liés aux nouveaux médias (web-documentaires, jeux vidéo, films interactifs). En
4 2016, il produit *Tantale* en partenariat avec France Télévisions. *Fictionactable* réalisée par Gilles Porte, avec
5 François Marthouret dans le rôle du Président de la République Française et Jean-Luc Bideau dans celui
6 de son conseiller, *Tantale* est un huis-clos prenant place dans un hôtel international, le Carlton, à la veille
7 de l'élection de la prochaine ville organisatrice des Jeux Olympiques d'été. Henri Laborde, Président de la
8 République Française, y rencontre de nombreuses personnalités du monde du sport et de la politique avec
9 qui il va discuter, spéculer et s'allier en secret. De ses choix dépend le futur des JO, celui des relations
10 géopolitiques qu'entretient la France avec les pays du monde entier, mais aussi celles qu'entretient le
11 Président avec sa fille. C'est au *spectateur* de décider qui aller voir, quels mots utiliser pour convaincre
12 celles et ceux qui feront la différence.

13 JLDM

14 **Pouvez-vous nous parler de *Tantale*, film interactif français réalisé en 2016 par Gilles Porte et que**
15 **vous avez produit avec France Télévisions et la Générale de Production ?**

16 JP

17 *Tantale* est un film interactif réalisé par Gilles Porte. C'est un film initialement prévu pour être diffusé en
18 ligne, sur Internet, pour la structure « Nouvelles Écritures » de France Télévisions, qui est responsable de
19 tous les projets innovants en matière d'audiovisuel et qui a beaucoup produit pour le numérique, que ce
20 soit pour le Web ou le mobile.

21 Le projet a commencé par être un projet de web-documentaire sur la notion de secret (tous les secrets :
 22 secrets bancaires, médicaux, etc.) et avait pour but de montrer comment le secret était un élément
 23 structurant de la société. En développant le projet, nous sommes allés de plus en plus vers la fiction et à
 24 partir de ce moment, je suis allé chercher des réalisateurs et des auteurs de fiction. Avec Gilles que je
 25 connaissais, nous avons commencé à travailler, à recentrer l'histoire sur une unité de lieu et de temps et
 26 sur cette histoire de Président qui essaye d'obtenir l'organisation des Jeux olympiques. À partir de ce
 27 moment-là, nous avons commencé à produire le projet pour une version numérique, mais avec une idée
 28 en tête : ne jamais perturber le spectateur avec des éléments d'interaction visuelle. Il s'agissait de construire
 29 une narration interactive sans sollicitations visuelles pour le public, pour rester sur une expérience
 30 purement cinématographique. Pour faire ça, on s'est beaucoup appuyé sur le son, l'interaction étant une
 31 interaction principalement sonore. Pour répondre à cet objectif, il fallait un réalisateur qui soit aussi un
 32 chef opérateur pour trouver très rapidement des idées au cadre qui soutenait ces interactions sonores. J'ai
 33 fait appel à Gilles qui est un réalisateur et un des grands chefs opérateurs français, quelqu'un qui vient du
 34 cinéma. En réfléchissant avec lui, on s'est dit qu'il fallait faire une version pour le cinéma. Petit à petit, on
 35 s'est rendu compte que la marche à gravir n'était pas si haute et que techniquement c'était tout à fait
 36 possible de le faire. On a construit deux expériences : une expérience individuelle en ligne et une
 37 expérience collective au cinéma.

38 **JLDM**

39 **Le film dure 30 minutes, il existe 5 fins différentes et 25 manières d'y arriver. À quoi ressemble**
 40 **un scénario de cette envergure ?**

41 **JP**

42 Un scénario qui synthétise toutes ces branches est un scénario qui fait 300 pages et pas 30. On évalue en
 43 général le nombre de pages au nombre de minutes. On pourrait donc penser que pour un film de 30
 44 minutes il y a 30 pages de scénario, là en l'occurrence il y en a 300. Ce qui est compliqué c'est qu'en plus
 45 d'écrire ces 300 pages, il faut aussi écrire les liens qui unissent ces 300 pages, comme un livre dont vous
 46 êtes le héros. Vu que la chronologie ne se suit pas, on fait donc des renvois à l'intérieur du scénario vers
 47 les pages correspondantes aux différentes solutions du film. Pour simplifier la lecture, notamment pour
 48 les investisseurs, on a réalisé un scénario hypertexte : on a écrit le scénario en glissant des liens qui
 49 permettaient d'accéder directement à la suite.

50 **JLDM**

51 Avez-vous utilisé des logiciels d'écriture de scénario spécifiques à l'interactivité ?

52 **JP**

53 On a tout simplement utilisé Word, avec des potentialités de liens hypertextes dans Word. C'était en effet
54 avant la parution de nouveaux logiciels qui permettent aujourd'hui cela.

55 **JLDM**

56 Le film place le spectateur dans la peau du Président de la République à la veille des résultats
57 annonçant le prochain pays organisateur des JO en 2024, dans un hôtel international. Les unités
58 de temps, de lieu et d'action sont de fait réduites a minima : est-ce pour éviter que le scénario se
59 perde dans un labyrinthe de mise en scène ?

60 **JP**

61 Tout à fait. Un film se fait dans des conditions financières contraintes. En l'occurrence, c'était le cas pour
62 *Tantale*. Il était donc impératif de tourner dans un lieu donné. On ne pouvait pas se permettre de tourner
63 en extérieur, c'était impossible. On a donc tout réduit à cette situation d'échange.

64 **JLDM**

65 *Tantale* est l'un des premiers films interactifs français. Avez-vous eu connaissance des autres
66 productions (*Kinoautomat* en 1967, *Interfilm Unit* avec *I'm Your Man* en 1992, *E1000*, *Last Call*,
67 les *Digital Stories*, *Late Shift*, *Wei or Die*) ?

68 **JP**

69 *Wei or Die* oui, mais pas avant. Ça a été produit en même temps. *Late Shift*, je l'ai découvert en festival au
70 moment où on a été sélectionné. Le projet *Kinoautomat* je l'ai découvert après coup.

71 **JLDM**

72 Jeu vidéo ou film ? Genre cinématographique ou ovni dans le paysage cinématographique ?

73 **JP**

74 *Tantale* c'est plutôt du cinéma, ce n'est pas du jeu vidéo. Il n'y a pas ce qui caractérise le jeu vidéo : à la
75 fois des systèmes apprenants, une libre exploration ou ce type de *gameplay*. *Tantale* c'est un film : vous
76 n'avez pas la maîtrise sur le temps de diffusion, il reste constant, mais en revanche c'est un film que vous
77 pouvez revoir plusieurs fois sans revoir le même film.

78 **JLDM**

79 **En tant que producteur, avez-vous eu des difficultés à obtenir le soutien de France Télévisions**
80 **ainsi que le financement et les subventions du CNC ?**

81 **JP**

82 Non, mais ce n'était pas simple non plus. Le financement de *Tantale* a été financé par des guichets
83 spécifiques du CNC, ce n'étaient pas des guichets cinéma. Ce sont des « guichets innovations », de la
84 même manière qu'il a été financé en région par des « guichets innovations ». Je n'ai pas eu de grandes
85 difficultés à le financer, car le projet était original à l'époque. En revanche, ce qui a été compliqué, c'était
86 de se raccorder à la chaîne du cinéma par la suite, notamment pour la diffusion, où là pour le coup nous
87 n'avons pas du tout réussi à le faire.

88 **JLDM**

89 **Vous avez donc eu des difficultés à présenter le projet comme une œuvre cinématographique ?**

90 **JP**

91 Au public non, mais à l'industrie oui. À l'origine, le cinéma est très organisé comme chaîne, mais aussi
92 très rigide. Il est très compliqué de bousculer les habitudes de ce secteur. Les distributeurs de cinéma ont
93 l'habitude de travailler avec des films de manière classique, mais dès que ça sort de l'ordinaire, ils ont
94 beaucoup de difficulté à les emmener sur le marché. Et sans les distributeurs, vous ne pouvez rien faire
95 au cinéma. Vous le pouvez, mais ce ne sont que des sorties événementielles. Donc là, ce que l'on voulait
96 faire nécessitait des coûts pour les salles de cinéma qui étaient prohibitifs, car il fallait équiper les salles au
97 système Wi-Fi. Ce genre de film nécessite des systèmes Wi-Fi particuliers qui doivent supporter la multi-
98 connexion. C'est comme si les salles de cinéma devaient à nouveau s'équiper en équipement numérique,
99 mais pas seulement de projection, mais également de réception. Comme il fallait équiper les salles, nous

100 nous sommes équipés de matériel pour être en mesure de pouvoir diffuser le film n'importe où. On louait
 101 ce matériel, sauf que pour un distributeur, envoyer et installer le matériel devient trop compliqué pour son
 102 marché traditionnel, les choses ayant plutôt tendance à se rationaliser, à se simplifier et à s'industrialiser.
 103 Ce n'est pas du tout le mouvement que souhaitent prendre les diffuseurs traditionnels. Ceci étant, les
 104 exploitants – en tout cas les exploitants indépendants, évidemment pas les multiplexes – étaient très
 105 intéressés, car pour eux c'est un moyen de renouveler l'intérêt du public, du collectif en salle, dans un
 106 moment où le cinéma est en compétition de plus en plus acharnée avec les systèmes domestiques de
 107 grande qualité, des concurrents de plus en plus présents, comme Netflix, YouTube, etc. En termes de
 108 contenu, le marché est de plus en plus concurrentiel et du coup le cinéma doit se distinguer et pour que
 109 les indépendants puissent se distinguer, il faut que cela se fasse par le biais d'une audience collective.

110 **JLDM**

111 **Du coup, avez-vous obtenu un VISA d'exploitation ?**

112 **JP**

113 Je pense qu'on aurait pu l'obtenir, mais vu la chaîne on n'a même pas cherché à l'obtenir. J'ajouterais que
 114 ce n'est pas tant un problème de VISA, car la branche cinéma du CNC était plutôt favorable au projet.
 115 Ce n'est pas au CNC qu'on rencontre le plus de problèmes, c'est plutôt du côté de la chaîne industrielle.

116 **JLDM**

117 **Le rôle du Président de la République a été confié à François Marthouret, acteur de cinéma**
 118 **français renommé, tout comme Jean-Luc Bideau interprète son conseiller. A-t-il été difficile de**
 119 **les convaincre ?**

120 **JP**

121 Non, car Gilles Porte les connaissait et voulait travailler avec eux. En général, les comédiens n'ont pas
 122 trop de difficulté à partir sur des projets un peu différents de ce qu'ils font d'habitude, ça les stimule. En
 123 revanche, les comédiens ne partent jamais avec des réalisateurs qu'ils ne connaissent pas. Ça, en
 124 l'occurrence, c'était plutôt le facteur décisif pour François et Jean-Luc.

125 **JLDM**

126 **Comment le tournage d'un film où les acteurs sont amenés à réaliser une scène sous différentes**
 127 **alternatives se déroule-t-il ?**

128 **JP**

129 C'est un des grands enseignements de ce tournage pour toute l'équipe : ça interroge la technique même
 130 de cinéma. Pour un comédien, on faisait des mises en place identiques avec plusieurs attitudes à tourner,
 131 mais dans un même cadre et avec les mêmes comédiens. Tout était exactement pareil du point de vue de
 132 la mise en place, mais avec des attitudes différentes. Pour un comédien, c'est quasiment un terrain de jeu
 133 rêvé, parce que tout d'un coup il retourne à l'époque de ces études : il doit jouer deux attitudes tellement
 134 opposées, dans le même rôle. C'est aussi intéressant pour les scripts sur place, puisqu'ils ou elles doivent
 135 repérer exactement ce qui était semblable dans un cas et dans l'autre, donc un casse-tête pas possible. Il y
 136 a eu deux scripts sur ce film, et par la suite en postproduction ce sera pareil, car pour les monteurs il faut
 137 tout décortiquer, avoir cette arborescence devant soi pour bien se repérer. En fait, ça interroge l'exercice
 138 professionnel sur tous les métiers du cinéma

139 **JLDM**

140 **Combien de temps le tournage du film a-t-il duré ?**

141 **JP**

142 Ça a été tourné très rapidement pour une question de budget, en une vingtaine de jours.

143 **JLDM**

144 **Par rapport aux moyens-métrages non interactifs, ce type de film implique-t-il un temps de**
 145 **tournage plus long ? Faut-il multiplier le temps de tournage par le nombre de versions possibles ?**

146 **JP**

147 Ce n'est pas de cette façon que cela se réfléchit. Il y a toujours une approche industrielle par rapport à un
 148 tournage. C'est là où les coûts sont les plus élevés. On évalue un budget en fonction des financements
 149 potentiels et après il y a des contraintes fortes sur le scénario, puisqu'en fonction du budget on va modifier

150 le scénario. Le scénario a été adapté au budget et toutes les possibilités du film ont été évaluées ; c'était le
 151 travail du premier assistant de mise en scène. C'était un exercice très particulier qui ressemble un petit peu
 152 à celui de la série télévisée : on *crossboard*, on regarde tous les épisodes et on tourne tout ce qui est semblable
 153 dans tous les épisodes au même moment avec les mêmes comédiens. Là c'est un peu pareil, on prend
 154 toutes ces séquences potentielles et on les traite comme si elles étaient des épisodes supplémentaires et du
 155 coup on les *crossboard* et on tourne toutes ces séquences au même moment. Le temps de tournage est donc
 156 forcément allongé puisqu'il y a plus de séquences à tourner, mais cela ne change pas de la philosophie
 157 actuelle du temps de tournage.

158 **JLDM**

159 **La difficulté d'un film interactif est de parvenir à interpeller le spectateur sans le sortir totalement**
 160 **du film. Quelles ont été les techniques utilisées pour éviter au maximum d'interrompre le**
 161 **déroulement de l'action ?**

162 **JP**

163 Une des règles d'écriture sur ce film était que pour permettre une continuité de l'action, il fallait se baser
 164 sur les pensées intérieures des comédiens. Il n'y avait donc jamais d'interaction d'action ou de dialogue.
 165 Ce sont quasiment que des pensées intérieures, ce qui permet d'être dans un temps continu. On peut
 166 toujours être dans une situation où on donne le temps au personnage de réfléchir avant d'agir. C'était une
 167 des grammaires d'écriture pour permettre cette continuité d'action. On s'est ensuite appuyé sur le son
 168 avec le son binaural qui est une technique qui n'est possible que si vous diffusez au casque. C'est-à-dire
 169 qu'en salle, dans les systèmes 5.1, il n'y a pas de son binaural ; on a donc fait un mix 5.1 pour le cinéma.
 170 Mais le son binaural permet avant tout de favoriser l'immersion plus que l'interaction du public. Le son
 171 enveloppe le spectateur pour qu'il soit plongé dans la scène, mais ce n'est pas ce qui va favoriser
 172 l'interaction.

173 **JLDM**

174 **Avez-vous développé un logiciel ?**

175 **JP**

176 Non. Ce n'est pas comme *Late Shift* qui a donné lieu à une application où vous pouvez vous-même faire
 177 un film interactif, une sorte de brique logicielle. Finalement, le film qu'ils ont fait est plutôt une promotion
 178 de leur brique logiciel. Nous avons de notre côté développé un serveur : tous les votes sont envoyés vers
 179 un serveur paramétré avec le critère « majorité » qui renvoie ensuite vers l'une ou l'autre des solutions.
 180 Tout ceci est fait par codage informatique.

181 **JLDM**

182 **Un didacticiel au début du film permet au spectateur de comprendre les commandes du film.**
 183 **Doit-on parler d'expérience cinématographique, interactive, de jeu vidéo ?**

184 **JP**

185 Je ne pense pas. Ce n'est pas un film traditionnel, mais je ne parlerais pas d'expérience dans le sens où on
 186 vient s'immerger dans une histoire. Je ne travaille l'interaction que parce que j'ai l'impression qu'elle
 187 favorise l'immersion du spectateur. On a noté qu'à l'issue du film, les spectateurs sont tout de suite
 188 concernés, ils débattent très facilement sur des questions de sport, de corruption ; ils sont très pris par les
 189 questions morales que soulève le film. C'est parce qu'ils ont choisi et ça change considérablement
 190 l'immersion.

191 **JLDM**

192 **Le film est sorti sur Internet et en salle de cinéma : deux technologies ont été utilisées pour**
 193 **permettre l'intervention : soit on utilise le clavier, soit on utilise le téléphone. Pouvez-vous nous**
 194 **expliquer l'importance du téléphone comme dispositif viable pour l'interactivité ?**

195 **JP**

196 Pour qui est une prise en compte de l'interaction du public, il faut bien qu'il y ait un dispositif. D'un point
 197 de vue économique, le téléphone est le plus avantageux, car vous n'avez pas de coût de dispositif à prévoir.
 198 Ça, c'est une réponse par le biais de l'économie. Après, il y a deux réponses par le biais de l'expérience,
 199 justement, ou plutôt du rapport du public à l'œuvre : le fait d'interagir sur un dispositif qui est familier,
 200 qui est à lui, et du coup il y a quelque chose de très facile, c'est une simplification de l'interaction ; il prend
 201 son téléphone, il le manipule, une utilisation détournée de son usage habituel qui est à la fois familière et

202 surprenante. D'autre part, le téléphone rappelle aussi le *joystick* de jeu vidéo, quelque chose de culturel. On
 203 est quand même dans une génération de spectateur où on a tous pratiqué le jeu vidéo, du moins de plus
 204 en plus, et le *joystick* devient aussi un objet familier : on rapproche le téléphone de cet usage habituel.

205 **JLDM**

206 **Interpeller le public n'est pas très répandu dans les films. Avez-vous rencontré des problèmes**
 207 **avec l'audience ?**

208 **JP**

209 On va dire que globalement non, même si certains spectateurs passent à côté. Dans une diffusion en salle,
 210 il se trouve que l'interaction se fait toujours sur téléphone et au moment de l'interaction ce dernier émet
 211 un peu de lumière et ça attire facilement l'attention du public. Après, s'il y a des gens qui loupent un choix,
 212 ce n'est pas très grave parce que le film continue et du coup pourront se rattraper sur le choix d'après.
 213 L'importance était qu'ils entrent dans la narration.

214 **JLDM**

215 **En salle, c'est la moyenne qui permet de débloquent une version : qu'en est-il des personnes qui**
 216 **n'ont pas pu obtenir leur version du film ? Il y a-t-il un obstacle au cinéma interactif lié à cette**
 217 **frustration de ne pas avoir pu voir sa version ?**

218 **JP**

219 Je ne crois pas du tout. Au contraire, c'est une frustration qui renforce l'intérêt. En fait, quand on va au
 220 cinéma on ne veut pas voir sa version du film, on veut voir un film. Après, quand on est amené à choisir,
 221 le fait de ne pas avoir vu la version du film qu'on souhaitait voir incite à revoir le film plutôt qu'à être
 222 frustré. En l'occurrence, ici toutes les versions sont satisfaisantes du point de vue du spectacle. Elles
 223 continuent à raconter quelque chose, elles apportent une satisfaction au public, elles répondent à des
 224 demandes ; il n'y a pas de frustration. Il pourrait y en avoir si finalement il y avait de l'ennui dans l'une des
 225 branches, si l'une d'elles n'était pas intéressante.

226 **JLDM**

227 **Le cinéma interactif est-il finalement un cinéma collectif ?**

228 **JP**

229 Je vais vous donner un exemple très simple : quand au début du film, il s'agit d'envoyer chier M'Balla, le
 230 commissaire du CIO, ou de temporiser, et bien quand vous êtes à plusieurs à l'envoyer chier, il y a un
 231 sentiment collectif qui se crée qui est d'avoir pris une décision amusante ensemble. Quand vous choisissez
 232 de faire la guerre ou de tenter la fille, quand vous faites des choix immoraux en groupe, il y a une
 233 connivence qui se crée et qui n'existe nulle part ailleurs.

234 **JLDM**

235 **Le public était-il agité lors de ces moments interactifs ?**

236 **JP**

237 Un peu moins sur *Tantale* que sur *Late Shift*, parce qu'on est plus sur des questions de salon, feutrées,
 238 politiques ; il y a plus de décisions intérieures au moment du choix et de partage après le choix, mais ceci
 239 dépend totalement de l'univers narratif.

240 **JLDM**

241 **Pensez-vous produire d'autres films de ce genre ou pensez-vous que les films interactifs sont**
 242 **voués à disparaître ?**

243 **JP**

244 J'ai en particulier un projet que j'essaye de financer en ce moment. On a vécu un âge d'or, de 2011 à 2016,
 245 qui était un âge d'or de l'innovation et de la prise de risque. Depuis 2016, et je pense jusqu'en 2019, on va
 246 avoir beaucoup plus de difficulté à financer ce genre de programme. Par exemple, sur le film que je
 247 développe, il n'y a pas de financements.

248 **JLDM**

249 **Avez-vous prévu d'autres diffusions en salle de cinéma ?**

250 **JP**

251 On le fait avec les moyens du bord. Une fois que les projets sont derrière nous, c'est toujours plus
 252 compliqué puisqu'on se lance sur d'autres projets. S'il n'y a pas cette structure de distribution qui prend
 253 le relais, c'est toujours très compliqué, mais on le fait régulièrement. On l'a diffusé en mai 2018.

254 **JLDM**

255 **La plupart des films interactifs sont aujourd'hui diffusés sur console de salon, avez-vous envisagé**
 256 **cette possibilité ?**

257 **JP**

258 Non, cela n'a pas été envisagé. Je sais pourquoi je ne l'ai pas envisagé : je pense justement qu'on n'est pas
 259 dans du jeu vidéo et que le rapprocher de ces usages-là serait le rapprocher des jeux vidéo. Ça correspond
 260 bien aux usages des jeux de David Cage, parce qu'il veut travailler le code du jeu vidéo et le détourner
 261 autrement. De mon côté je souhaite travailler le code du cinéma et le détourner autrement. Je n'ai donc
 262 pas envisagé de le porter sur ces consoles-là.

263 **JLDM**

264 **Pensez-vous que le cinéma interactif a sa place ? Quels en sont les points positifs et négatifs ?**

265 **JP**

266 D'un point de vue négatif, je n'y vois qu'un seul inconvénient : la structure industrielle ne permet pas le
 267 déploiement de ces œuvres. Sinon, je ne vois que des points positifs : ce sont des expériences
 268 particulièrement ludiques, fédératrices et où contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce n'est pas parce
 269 que vous laissez le choix narratif au public qu'il n'y a pas des propos d'auteurs. Souvent on nous a rétorqué
 270 que vu qu'on laisse le choix au spectateur, c'est lui qui fait le film. En fait ce n'est pas du tout vrai : toutes
 271 ces branches ont évidemment déjà été écrites, le réalisateur continue donc à promener le spectateur là où
 272 il a l'intention de le promener. Ce sont des œuvres passionnantes.