

GAMER 1



MARK NEVELDINE

Age : 36 ans.

Réalisateur de **Hyper tension** et de **Ultimate Game**.

Scénariste de **Pathology** et du prochain **Jonah Hex** avec Megan Fox et Michael Fassbender.

Compagnon de l'actrice Alison Lohman - qui joue dans **Ultimate Game**.

Michael C. Hall : «Brian et moi regardions **Dexter** au moment où nous écrivions le personnage de Ken Castle. C'était comme une évidence. Lorsque je l'ai rencontré pour la première fois, j'étais tellement nerveux que je lui ai demandé un autographe (rires)»

Amber Valletta : «Elle agit un peu comme une poupée, mais il fallait que le spectateur soit apte à aller au-delà de cette surface. Je voulais également insister sur sa vulnérabilité et elle l'a compris dès la première rencontre. Tous les acteurs à qui nous avons donné un rôle dans **Ultimate Game** incarnent des personnages aux antipodes des habitudes. Le fait d'avoir des acteurs de cette trempe dans notre délire nous a aussi permis de nous dépasser.»

Prix d'une telle expérience : «**Ultimate Game** a été réalisé avec peu de moyens. En revanche, nous avons des mecs hyper doués pour nous épauler comme Jerry Fleming, qui a bossé avec nous sur le premier **Hyper tension**. Il a une capacité incroyable à faire beaucoup avec trois fois rien. Autrement, nous voulions représenter un futur très proche, et nous nous sommes demandés s'il fallait avoir recours à des effets spéciaux pour New York. La réponse a été non. Finalement, nous nous sommes attardés sur d'infimes modifications.»

GAMER 2



BRIAN TAYLOR

Réalisateur de **Hyper tension** et de **Ultimate Game**.

Egalement scénariste de **Jonah Hex**.

Michael C. Hall : «Je n'avais pas vu un seul épisode de **Six Feet Under** et je ne connaissais Michael que grâce à **Dexter**. D'ailleurs, la première fois que je l'ai rencontré, je n'ai pas vu Michael, j'ai vu Dexter! Je l'ai trouvé très flippant.»

Amber Valletta : «Comme un ange. Ses yeux reflètent toute son âme et c'est ce que nous voulions pour ce rôle. Ce qu'on lui demandait, c'est-à-dire jouer deux rôles en même temps (c'est-à-dire le personnage que le joueur qui la contrôle veut voir et celle qu'elle est réellement), était tellement compliqué.»

Prix d'une telle expérience : «Nous ne voulions pas utiliser trop d'effets spéciaux pour rester dans une forme de réalisme poisseux. New York y est montrée telle qu'elle est aujourd'hui. Nous avons juste cherché avec des mouvements de caméra un peu bizarres à filmer des lieux connus et familiers pour leur donner un relief inquiétant. Et au lieu de construire une prison futuriste, nous avons tourné dans une mine de gypse désaffectée.»