



**AUTANT PREVENIR...** *Ultimate Game* est un film si outrancier dans ses partis-pris qu'il ne mettra pas tout le monde d'accord. Les premières images vont immédiatement faire le tri entre les réceptifs et les réfractaires : elles plongent dans un univers où notre esprit est lui-même dominé par une force inconnue. C'est exactement le sujet de ce trip, intégralement tourné dans les studios d'Albuquerque, au Nouveau-Mexique : la possession physique et métaphysique. Après, tout dépend si on a envie de se laisser prendre au jeu mais on ne peut pas nier que les jeux vidéo deviennent de plus en plus interactifs et qu'il suffit d'envisager leur évolution dans les dix prochaines années pour s'apercevoir que *Ultimate Game* ne s'éloigne pas des dérives envisageables. Mark Neveldine et Brian Taylor voulaient que les joueurs de «Slayers» bougent comme des personnages de jeux vidéo. Du coup, les acteurs devaient marcher, courir, sortir leurs armes, tourner leur corps. Le résultat est beaucoup moins fluide que des scènes d'action habituelles, mais il donne l'impression du «ping». Neveldine et Taylor ont utilisé des caméras RED, extrêmement légères, pour filmer dans des positions et des angles inraisemblables et obtenir des images de qualité IMAX. L'avantage, c'est qu'elles sont suffisamment légères pour créer des mouvements de caméra fous.



ULTIMATE GAME de mark neveldine, brian taylor

Ainsi, Mark Neveldine et Brian Taylor ont eu la possibilité de filmer des scènes en étant sur des patins à roulettes, dans un hélicoptère... C'était essentiel pour créer un vertige sensoriel et déterminer les débordements technologiques (la machine qui prend le pouvoir sur l'homme, c'est notre futur). Les acteurs se perdent avec eux, dans leurs expérimentations. **Gérard Butler**, qui au départ devait incarner le héros des **Hyper tension**, avoue : «je veux penser que les projets auxquels je participe apportent quelque chose aux gens. Il peut s'agir d'une nouvelle manière de filmer, de l'émotion que transmet le long-métrage ou tout simplement parce que le scénario est inhabituel. **Ultimate Game** répondait à ces attentes.» et **Michael C. Hall**, connu pour ses prestations dans les séries **Six Feet Under** et **Dexter**, confesse : «Mon personnage pense qu'il détient la vérité suprême, qu'il est un surhomme. Il ne se voit pas du tout comme quelqu'un de démoniaque. Au fond, il se comporte un peu comme un enfant jouant dans un bac à sable». Un peu comme Neveldine et Taylor...

*Romain Le Vern*