

DONJONS ET DRAGONS

f a n t a s y

COURTNEY SOLOMON

Produit de la culture pulp sauce américaine, Courtney Solomon pénètre l'univers des jeux de rôles à l'âge de dix ans. Lorsqu'il doit choisir le sujet de son film de fin d'étude, cet étudiant à l'Académie des Arts de Toronto pense logiquement à une épopée d'heroic fantasy située dans l'un des mondes créés pour DONJONS ET DRAGONS. Évidemment, le projet se révèle trop onéreux mais, pas dénué d'ambition, le jeune homme part bille en tête à la poursuite de sa belle chimère. Au terme d'une lutte homérique ayant duré neuf années, il réussit à vaincre tous ses adversaires et à dompter sa fouguese dulcinée. Précédant d'un souffle les épousailles de Peter Jackson avec la gloire éternelle, leurs noces seront célébrées en grande pompe (32 millions de dollars) et en présence d'une pléiade de vedettes le 27 décembre dans la cathédrale de la cité impériale de Sumdall...

Comment êtes-vous passé du stade d'initiateur du projet *Donjons et Dragons* à celui de producteur, puis de réalisateur, sans même avoir mis en scène un seul court métrage ?

L'univers des JdR m'a toujours passionné. L'idée de produire un film se déroulant dans le cadre du plus populaire d'entre eux m'a donc semblé naturelle. J'ai commencé à préparer ce film quand je sortais à peine de l'université, bien avant que *Le Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson soit un phénomène d'actualité. J'ai auditionné de nombreux réalisateurs renommés (*Salomon refuse de nous livrer leur identité, NDLR*) dans l'espoir d'en trouver un capable de diriger le film. Malheureusement, aucun n'eut le courage de lire les tonnes de documents — les livres de règles, les romans... —, nécessaires pour appréhender correctement le métrage. A un moment donné, le projet était sur le point de périliter. Comme le financement était en bonne voie, j'ai proposé à Joel Silver de réaliser un court métrage de trois minutes dont l'objet était principalement de rassurer les investisseurs. Il m'a donc généreusement offert 500.000 dollars pour monter mon film de fin d'étude ! Après vision de la bande, il m'a proposé de réaliser le film moi-même. J'étais tellement surpris que j'ai failli refuser.

On dit que Joel Silver peut parfois être très directif, même avec des metteurs en scène confirmés. Quelles furent vos relations ?

Franchement cordiales. Joel a été mon bon magicien, celui qui exauce les vœux. Avant qu'il ne participe au projet, nous avions du mal à

constituer notre budget. Sur le plan du financement, en un an, il a accompli un travail qui m'a pris une demi-décennie. Sa science de la production m'a permis d'éviter une quantité inouïe de problèmes inutiles. De plus, en tant que producteur exécutif, et en raison du tournage en Europe, il n'était jamais sur le plateau. Il m'a donc octroyé une totale liberté. Parallèlement,

il a donné le script du film à Jeremy Irons, qui a accepté d'incarner Profion. Ce fut une grande chance, car le rôle était écrit pour un acteur possédant son charisme et son talent.

Justement, vers la fin du tournage, il y eut une polémique concernant Jeremy Irons. Il a déclaré avoir accepté de jouer dans *Donjons et Dragons* pour l'argent uniquement.

C'est vrai, mais il a dit cela suite à des questions posées par un journaliste britannique hostile aux jeux de rôles. Tout le monde travaille pour l'argent, Jeremy également. Toutefois, je tiens à préciser qu'il a accepté le rôle pour une fraction de son cachet habituel. De plus, après avoir vu un morceau de bande retouché numériquement, il a affirmé apprécier énormément la fantaisie en émanant. Ce que je peux vous dire, c'est que la dernière fois que nous nous sommes rencontrés, il était heureux d'avoir tourné dans un film que ses enfants et petits-enfants pourront apprécier. Il s'est beaucoup amusé sur le plateau, car il n'avait jamais joué dans un long métrage comportant autant d'effets spéciaux.

Avez-vous rencontré le créateur du jeu D&D, Gary Gygax ?

Non, malheureusement, car au début des années 90, Gary Gygax n'était plus impliqué dans les développements de la licence que TSR lui



Profion (Jeremy Irons) : un peu de sorcellerie pour faire main basse sur l'empire d'Izmer...



Les Dragons d'Or volent à la rescousse de la princesse Savina et boutent les Dragons Rouges hors de Izmer.

avait rachetée. Ensuite, c'est *Wizard of the Coast*, l'éditeur des cartes *Magic l'Assemblée* et *Pokemon* qui a acquis les droits du jeu. Cependant, j'ai consulté beaucoup de designers ayant participé à l'élaboration du concept original. Pour ne pas trahir l'esprit de *D&D*, j'ai également procuré à tous les membres du staff les documents dont je vous ai parlé précédemment. Pour en revenir à Monsieur Gygax, nous avons un rendez-vous le mois prochain. Il me dira si j'ai correctement restitué l'ambiance de son jeu sur grand écran.

Plus qu'un recueil d'illustrations ou un roman, *D&D* est un JdR régi par des règles. Les avez-vous respectées ?

J'ai fait tout mon possible. La production de *Donjons et Dragons* ayant commencé il y a longtemps, je tiens à préciser pour les spécialistes que le film s'inspire de la seconde édition des règles de «*Advanced Donjons and Dragons*», la troisième ayant été publiée trop récemment pour être prise en compte. Les magiciens n'utilisent pour ce battre que des dagues ou des bâtons. Seuls les guerriers peuvent porter des armures lourdes. L'inimitié entre certaines races comme les nains et les elfes constitue l'un des climaxes du scénario. Les talents de voleur sont mis en scène conformément aux règles du jeu. Nous avons recréé numériquement plus d'une vingtaine de sortilèges (projectiles magiques, téléportation, boules de feu, invocation de monstres...) en restant fidèle aux descriptions faites dans le manuel du joueur. Toutefois, sur ce point précis, quelques modifications s'imposaient. Vous savez que certains sorts nécessitent normalement plusieurs minutes de préparation. D'un point de vue cinématographique, il n'était pas possible de filmer la magie ainsi, le spectateur se serait endormi. Dans le film, la durée d'incantation est donc souvent instantanée. De plus, sur le plan esthétique, nous avons apporté de légères modifications aux sortilèges qui, je l'espère, séduiront les spectateurs. Je n'en révèle pas plus pour ne pas leur gâcher la surprise.

L'histoire

Profion (Jeremy Irons), un archimage adepte de la sorcellerie, fomenté depuis plusieurs années un complot pour gouverner l'empire d'Izmer. Lorsque ses assassins parviennent enfin à éliminer l'actuel régent, reste au nécromancien à écarter du trône la princesse Savina (Thora Birch). Pour cela, il tisse un complexe canevas d'intrigues, l'une d'elles consistant à accuser la demoiselle du meurtre d'un Dragon Rouge qu'il a lui-même occis. Il évoque aussi l'impérialisme en énonçant la menace d'une attaque du peuple draconique qui, désireux de venger un de ses pères, risque de fondre sur la capitale. Desservie par une politique sociale visant à rendre au peuple une partie de la souveraineté que les thaumaturges lui ont dérobée, Savina est immédiatement suspendue. Lorsqu'elle découvre les noirs desseins de Profion, qui possède un ascendant suffisamment important sur les Dragons Rouges pour les convaincre de raser Sumdall, elle n'a plus que deux alternatives : obtenir le soutien des Dragons d'Or pour combattre l'ennemi ou annihiler la domination de Profion. A cette fin, elle dépêche deux loyaux sujets, la demi-elfe Norma (Kristen Wilson) et l'enchanteuse Marina (Zoe McLellan), qui seront bientôt accompagnées dans leur quête par deux rogués (Justin Whalin et Marlon Wayans) et un farouche nain guerrier, Elwood (Lee Arenberg). Bien sûr, des conflits de personnalité et d'alignement vont éclater au sein du groupe improvisé. Néanmoins, face à Damodar (Bruce Payne), l'âme damnée de Profion, il restera uni, s'aguerrissant au gré de rencontres capitales, comme celles avec le roi des elfes (Tom Baker) et Xilus (Richard O'Brien), le prince des voleurs. Sur fond de conflits idéologiques, raciaux et sociaux, la guerre des dragons orchestrée par Courtney Salomon s'annonce explosive...

Il a dû être très difficile de représenter un univers aussi magique. Personne n'y étant parvenu auparavant, comment vous êtes vous organisé pour atteindre vos objectifs ?

L'étape du design fut primordiale, car c'est sur ce motif que tous les effets visuels sont brodés. Il faut obtenir un résultat captivant, surprenant, sans sombrer dans la caricature ni la surenchère.

Grâce au tournage en Pologne, qui nous a fait économiser 50% du budget, nous avons pu dépenser plus d'argent pour la lumière, les effets spéciaux et les créatures, notamment les dragons. Pour les orcs et les squelettes, nous avons privilégié deux subterfuges : le robot animatronique et l'acteur en costume. Par contre, le Beholder et l'Imp sont entièrement conçus grâce au computer graphic. Quant à nos dragons, ils sont dessinés et animés dans les moindres détails. La bataille finale montre 150 dragons s'affronter au-dessus de Sumdall. A mon avis, cette séquence devrait vraiment impressionner les spectateurs. Nous avons porté le plus grand soin à notre bestiaire. Le défi était d'offrir au métrage un aspect photoréaliste. La production de tous les effets spéciaux a finalement duré 40 mois, raison pour laquelle le film sort avec un peu de retard. Le travail de retouche pour parvenir à un résultat réaliste et satisfaisant fut considérable. Plus de 500 plans comportant des modifications digitales ont été insérés dans le film par plus de cinq compagnies, dont certaines ont travaillé sur *Titanic* et *Matrix*.

Avec la mise en scène proprement dite et les effets spéciaux, l'autre élément prépondérant pour l'ambiance d'une grande fresque épique est la musique.

Je ne suis pas mélomane, mais j'adore les musiques de film. J'étais donc conscient qu'il fallait soigner sa conception. Pendant mes premières années de labeur pour tenter de faire vivre mon projet, j'ai collaboré avec James Cameron et Francis Ford Coppola. Le hasard fit qu'à chaque fois j'ai rencontré Hans Zimmer. Je me suis donc naturellement tourné vers lui au moment de mettre en chantier la musique de *Donjons et Dragons*. Le projet l'a immédiatement séduit. Cependant, il n'avait pas la possibilité de s'en occuper personnellement. Pour s'en convaincre il suffit de voir à quel rythme il apparaît sur les génériques. Il m'a donc conseillé de discuter avec l'un de ses assistants, Justin Burnett. C'est un compositeur ■■■■

DONJONS ET DRAGONS

■ ■ ■ charmant, nous avons travaillé en très étroite collaboration au fur et à mesure de la progression de la production. Justin a accepté plusieurs fois de changer ses partitions à cause d'une scène modifiée. Il a écrit un score aussi éloquent que celui de *Star Wars*. Vibrante, puissante émouvante, sa composition se situe à mi-chemin entre l'œuvre de Williams et celle de Zimmer ! Lorsque j'ai écouté les premiers accords, j'ai été impressionné. Avec les membres du West Australian Symphony Orchestra, ils ont fait naître des sons qui restent dans les mémoires.

Le monde d'Izmer n'est pas une licence TSR, contrairement aux Royaumes Oubliés, à Greyhawk, à Dark Sun... S'agit-il de l'univers que vous aviez imaginé pour faire jouer vos amis ?

Non, car je ne pense pas que projeter sur écran exclusivement mes histoires et personnages favoris aurait séduit un large public, même si je

me réserve le droit de faire apparaître l'archidruide, que j'ai joué pendant plus de huit années, dans une séquelle éventuelle ! En fait, Izmer est un melting pot de mes meilleurs souvenirs de MJ et de joueur. Vous y trouverez énormément d'emprunts aux univers que vous venez de citer, ainsi qu'à ceux de Lodoss, de Dragonance et bien d'autres encore. Si je n'ai pas décidé d'adapter littéralement l'un de ces mondes, c'est pour cause de problèmes «administratifs». Pendant des années, *D&D* fut l'une des marques les plus rentables dans le domaine du divertissement domestique. Pour cette raison, et parce qu'aujourd'hui encore ma notoriété n'est pas très élevée (*rires*), je me suis battu comme un forcené juste pour avoir le droit de commencer à imaginer un concept cinématographique portant le nom de **Donjons et Dragons**. Initialement, les dirigeants de TSR changeaient les termes du contrat toutes les semaines ! Suite à cette pénible expérience, je n'avais pas envie de perdre autant de temps en m'attaquant à une seconde licence. De plus, l'adaptation des meilleurs romans écrits pour le jeu aurait forcément déçu les fans, car l'exercice est extrêmement périlleux, presque irréalisable sans un budget pharaonique. Pour mon premier film, je ne souhaitais pas me mettre d'emblée en situation d'échec. Sincèrement, je crois qu'avec



Au premier plan, un Imp, le familier d'un magicien maléfique.



Ridley (Justin Whalin), un rogue au service de la princesse Savina.

Donjons, Dragons & Jeux de Rôles

Inventé par Gary Gygax en 1974, *Donjons et Dragons* (*D&D*) est le plus ancien, le plus célèbre des jeux de rôles (*JdR*). À l'époque, la création de Gygax ébranla les fondations de l'industrie du divertissement ludique. Précurseur se servant des performances de l'ordinateur le plus puissant au monde, le cerveau, il conféra à l'univers du jeu deux (voire trois) nouvelles dimensions : l'espace, le mouvement et même le temps !

Le *JdR* est un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure. L'un d'eux, le meneur de jeu (*MJ*), se charge d'arbitrer et d'animer la partie. En fait, comme s'ils lisaient un livre, les joueurs visualisent les scènes que leur décrit le *MJ*. Dans ce décor imaginaire (l'espace), aussi vaste que celui d'un film à grand spectacle, chaque joueur fait agir son personnage (le mouvement). Les *JdR* sont donc principalement des jeux de dialogues, où des données chiffrées (des caractéristiques comme la force, l'intelligence...) permettent de définir les «persos» et de résoudre par des règles les actions entreprises par chacun. Il n'y a ni gagnants ni perdants, le but étant pour les joueurs de mener à bien les objectifs qu'ils se sont fixés. La durée d'une session de jeu est donc un paramètre variable (le temps), puisque l'on peut incarner le même personnage plusieurs fois, ceci afin de le faire évoluer, mûrir.

Utilisés comme thérapie pour soigner l'inhibition, développer l'imagination et l'esprit d'initiative, les *JdR* ne sont pas les divertissements sectaires et léniants que l'on tente parfois de nous présenter. Proches du théâtre d'improvisation, les parties se déroulent exclusivement autour d'une table et entre amis, contrairement aux *JdR* sur ordinateur et aux deux activités «sportives» nommées «jeu grandeur nature» et «PinBall». Initialement inspirés par les œuvres de Moorcock et de Tolkien, il existe désormais une gamme de plus de 200 *JdR* décrivant une vaste variété de «sociétés». De *James Bond* à *Vampire* en passant par *Marvel Super Héros*, il est possible de vivre tout type de scénarios.

Topper Lilien et Carrol Cartwright, nous avons rédigé un script en forme de best-of de *D&D*.

En réalisant *Donjons et Dragons*, quels objectifs souhaitiez-vous atteindre et quels obstacles désiriez-vous absolument éviter ?

Dès le départ, je voulais que le film soit à l'héroïc fantasy ce que *Star Wars* est à la science-fiction. J'ai essayé de réinventer les codes définissant le genre, car la faillite de la fantasy fut précisément induite par le manque de fantaisie des films ayant abusivement revendiqué l'héritage de Tolkien et de Gygax. L'héroïc fantasy n'est pas un vulgaire ramassis de stéréotypes, c'est un rêve éveillé, une invitation au voyage. Pour l'auteur, le challenge est de transporter les spectateurs en terre inconnue. Je ne prétendais pas produire une sucrerie pour gosses, ni une version gore de *Willow*. La seule concession que j'ai faite, c'est de maintenir mon film dans les limites du PG-13. Pour représenter l'action, j'avais initialement deux options : soit *Braveheart*, soit *Star Wars*. Dans les deux films, il y a autant de péripéties, autant de morts, mais *Braveheart* étant inspiré d'un fait historique, la violence y était peinte de manière réaliste. *Donjons et Dragons* étant une fantasy, il était possible d'opter pour un tableau plus abstrait, à la *Star Wars*. Au départ, je désirais faire rêver les gens en obtenant un budget conséquent me permettant d'effacer l'horrible théorème hollywoodien qui, depuis des années, dit que l'héroïc fantasy est un genre mineur duquel il ne faut attendre aucun profit. *Donjons et Dragons*, et plus encore *Le Seigneur des Anneaux*, sont en passe de convaincre les producteurs de leur erreur.

Quand avez-vous décidé que *Donjons et Dragons* devait être une trilogie ?

À l'instar des épisodes originaux de *Star Wars*, l'adaptation cinématographique de *D&D* a toujours été pensée sous forme de trilogie. Bien sûr, la suite sera tournée en fonction du succès de



Damodar (Bruce Payne) : le commandant de la garde armée de l'empire tend l'oreille...

cet opus. J'avais certes envie d'explorer l'univers heroïc fantasy de *D&D*, mais je ne désirais pas le faire à n'importe quel prix. Produire une séquelle sans autre motivation que l'appât du gain n'engendre jamais un film satisfaisant. Les trois scripts et le monde d'Izmer sont déjà détaillés. Dans cet épisode, nous avons tenté de poser les bases d'un univers et de mettre en scène un décor que les spectateurs auront envie de continuer à explorer. Basiquement, c'est cela qui a généré l'incroyable succès de librairie de *Dragonlance*. Je peux d'ores et déjà vous révéler que le prochain film dévoilera l'identité du mystérieux personnage ayant tiré les ficelles de tous les complots de cet épisode.

Comment s'est déroulé le tournage en Europe ?

Parfaitement ! Les décors naturels et les intérieurs que nous avons filmés sont, littéralement, fantastiques, qui plus est rarement imprimés sur pellicule. Cela m'a grandement facilité la tâche, et les infographistes ont ainsi pu économiser un temps précieux pour se consacrer à la modélisation de la magie et des monstres. Exception faite des plans d'ensemble et des retouches d'usage, il ne fut pas nécessaire de créer de nombreux décors numériques. D'autre part, les figurants et les autorités locales furent ravis de participer au film. En faisant preuve

d'une grande abnégation et d'une vraie motivation, ils nous ont énormément aidés. Comme nous avons beaucoup tourné en décors réels, il fut plus difficile de maîtriser la lumière et les mouvements de caméra. On ne peut pas découper un mur dans un bâtiment classé monument historique. On ne contrôle pas non plus les éléments comme la pluie et le vent. A chaque fois que l'on pose la caméra dans ces conditions, il y a un danger. Heureusement, Douglas Milsome, le directeur de la photographie de Stanley Kubrick, m'a apporté une aide considérable.

Le montage du film étant presque achevé, avez-vous quelques regrets à exprimer ?

J'en ai même plusieurs. Il y avait notamment une grande scène dans un Donjon. Elle était très bien écrite, comportait de nombreux rebondissements, et s'annonçait visuellement spectaculaire. Malheureusement, nous avons manqué de temps et d'argent pour la tourner. Si le succès permet à un second film de voir le jour, on pourra peut-être recycler ce passage sous une forme encore plus saisissante. Sinon, j'aurais évidemment désiré de plus importants délais de préparation, même si j'ai déjà bénéficié de largesses ! Plus le temps accordé à la finition est long, meilleur est le résultat.

Vos projets se limitent-ils aux deux séquelles de *Donjons et Dragons* ?

J'aimerais bien, car cela signifierait que le film a trouvé son public. Pour l'instant, par respect pour l'équipe, pour les spectateurs et pour moi-même, je suis impliqué corps et âme dans la fin du processus de création. Toutefois, j'ai déjà reçu quatorze propositions de films. En fait, lorsque vous savez dompter les effets spéciaux, cela fait immédiatement la différence sur le marché du travail hollywoodien.

Propos recueillis et traduits
par **Bertrand ROUGIER**



L'empire d'Izmer, un croisement entre plusieurs univers créés pour les besoins du jeu D&D.