

Ce projet, il me vient des heures passées dans les rues de Paris, de mon insatisfaction chronique face à cette réalité si décevante. Une réalité dans laquelle je trouve difficilement ma place, si ce n'est en observateur distant. Ce Paris qui tourne autour de l'argent, de l'apparence, de l'alcool... Pleins de choses dont on a besoin pour se donner de la contenance. On se prend tellement au sérieux mais au fond on est si vide. Mais Paris est si beau, je le vois à certain coin de rue, avec la bonne lumière, les bons personnages. Il faut bien cadrer, ne garder que les bons côtés, éloigner le reste. Je veux donner une image d'un Paris alternatif, un Paris où je me sentirais bien. Un monde plus dense, plus intense mais aussi plus doux. Les personnages n'y seraient pas que des spectateurs passifs mais des acteurs francs de leur vie.

Je prends un jeu de société et j'en fait une activité noble, sérieuse. Assez digne pour qu'on construise autour une économie, un langage, des codes. Le Dobble a cet aspect très enfantin mais sans part de chance, pris au sérieux : on se rapproche plus d'un sport que d'un jeu de casino. Puis j'ai écrit une histoire autour de cette idée directrice : des joueurs professionnels de Dobble, un peu marginaux, une contre-culture urbaine et nocturne, apparentée au milieu des jeux clandestins.

Pour l'intrigue, je veux faire simple. Je m'inspire des codes et de la structure du genre des « Buddy-Movies », des films de sport et de la comédie « Feel-Good ». Dans ces films, la structure de l'intrigue est attendue. C'est la rencontre entre deux personnages très différents, qui vont s'allier pour atteindre leur objectif commun. Ils connaissent des désillusions mais finissent tout de même par triompher et même par s'apprécier.

Je vois le rythme du film comme une succession de moments intenses et rapides, un peu grisants, avec des moments de respirations, hors du temps, avec une musique qui nous sort des bruits de la ville, nous fait prendre du recul. Je laisse de la place aux personnages, ils gardent des zones inexpliquées.

L'intrigue s'inscrit dans plusieurs couches avec des enjeux et esthétiques différentes :

Première couche : un monde réaliste. C'est la partie où je cadre le réel. Je cherche une forme assez documentaire, filmé sur le vif, sans maîtrise de tous les paramètres. Avec un accent sur les gestes de la vie quotidienne : faire à manger, manger, prendre le métro, faire du vélo... Visuellement, pour les scènes d'extérieur, je veux laisser la place aux décors pour ancrer les personnages dans des lieux réels et reconnaissables.

Deuxième couche : un monde imaginé que je superpose au monde réel. Je ne cadre plus le réel, je l'invente, je remplis les vides. Dans la forme, les scènes dans les salles de jeu sont beaucoup moins ancrées dans la réalité, laissant moins d'espace au décor, se resserrant autour des personnages, une esthétique plus « studio » dans les lumières et dans les décors, une réalisation plus sous contrôle.

Puis s'ajoute la couche de subjectivité de Salomé par laquelle nous est raconté l'histoire. Son point de vue est moral car c'est à travers ce point de vue que je mets en avant des valeurs : le dépassement de soi, le geste juste, la confiance, la communication, l'entraide... En plus, Salomé apporte ses émotions qui viennent donner à l'histoire sa couleur mélancolique. Une mélancolie douce, qui ne se transforme pas en réelle tristesse.

Pour conclure, un projet de film qui me vient du désir de transformer une réalité décevante. Relativiser, déconstruire pour réinventer un Paris alternatif, mais réaliste. Se basant sur une intrigue simple mais qui accroche. Le tout prenant sur la fin, une couleur mélancolique, comme une nostalgie d'un monde possible.