
GAUMONT présente
ÉRIC JUDOR
ALEXANDRA LAMY
HAFID F. BENAMAR
MARC LABRÈCHE
MI-ELFE, MI-PAS ELFE
LE ROI DU GAME
UN FILM DE ÉRIC JUDOR

GAUMONT présente

ÉRIC JUDOR
ALEXANDRA LAMY
HAFID F. BENAMAR
MARC LABRÈCHE

LE ROI DU GAME

UN FILM DE **ÉRIC JUDOR**

LE 21 OCTOBRE AU CINÉMA

PRESSE ET DISTRIBUTION

PATHÉ FILMS AG
NEUGASSE 6, 8005 ZÜRICH
Tél. : 076 563 47 86
vera.gilardoni@pathefilms.ch

Matériel presse disponible sur
WWW.PATHEFILMS.CH



SYNOPSIS

ALEXANDRE EST PRÊT À TOUT POUR RENOUER AVEC SA FILLE. QUITTE À INFILTRER UNE ÉQUIPE DE BRAS CASSÉS DANS UN UNIVERS DE JEU MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE. CETTE QUÊTE IMPROBABLE POURRAIT BIEN LE RAMENER À SES PROPRES RÊVES OUBLIÉS...



ENTRETIEN AVEC

ÉRIC JUDOR

(Réalisateur / Alex - Scenax)

APPRENDRE LES RÈGLES : À LA DÉCOUVERTE DU GN

AVANT LE FILM, QUEL ÉTAIT VOTRE RAPPORT AU JEU DE RÔLE ?

J'y ai vraiment joué vers 16 ou 17 ans. On avait un maître du jeu qui venait chez mes parents, dans la cuisine, et il nous faisait vivre des quêtes. Ça n'a duré que trois ou quatre mois, mais pour un ado c'est déjà une éternité. Ce dont je me souviens surtout, c'est que le maître du jeu me reprenait sans arrêt parce que je sortais de mon personnage. Déjà à l'époque, j'avais tendance à casser l'immersion avec des vannes. Et finalement, ce film m'a appris exactement l'inverse : si tu ne t'immerges pas complètement, ça ne fonctionne pas. Le jeu de rôle, tu ne peux pas le vivre à moitié.

VOUS ÊTES ALLÉS OBSERVER DE VRAIS GN POUR PRÉPARER LE FILM ?

Oui, et ça a complètement changé mon regard. Au début, j'étais comme mon personnage. Je regardais ça avec une certaine distance, presque de l'ironie. Et puis on y a passé toute la journée. Les gens jouaient avec une sincérité incroyable. Il y avait un type qui improvisait un discours devant tout le monde en annonçant l'arrivée de la reine… et au bout d'un moment, on attendait réellement la reine ! Quand tu déposes le sarcasme à l'entrée, tu ressens un vrai frisson. Tu redeviens un enfant qui joue. C'est l'expérience que propose le film. D'abord avoir des doutes, se marrer et finir petit à petit par se laisser aller et vivre le jeu à fond.

EN TERRE INCONNUE : RIRE AVEC LA MARGE

ON RETROUVE SOUVENT, DANS VOS FILMS, LE PRINCIPE D'UN PERSONNAGE EXTÉRIEUR QUI DÉBARQUE DANS UNE COMMUNAUTÉ TRÈS PARTICULIÈRE…

Je crois que c'est simplement la base des films que j'aime. Hitchcock parlait de « l'homme ordinaire dans une situation extraordinaire ». En comédie, c'est génial parce que le personnage n'a aucun des codes. Soit il les ignore complètement, soit il essaie de les appliquer… et il se trompe. Ce qui me plaît surtout, c'est qu'à la fin il évolue. Il ne reste pas extérieur à ce monde, il le comprend, il l'intègre, et parfois il finit même par l'aimer. En comédie, ça ouvre des espaces pour jouer, pour vanner mais aussi pour faire évoluer les personnages. Quand on épouse le regard de celui qui débarque, qui ne comprend rien, on peut jouer avec tous les apriori, tous les préjugés. La comédie permet de boxer les certitudes, de se moquer de tout le monde, de remettre tout à plat. Que ce soit dans *PROBLEMOS* ou ici avec le jeu de rôle, mon personnage est seul face au groupe. Et il pense qu'il a raison. La comédie va lui prouver le contraire.

LE FILM MONTRE LA PASSION DES JOUEURS, LEUR INVESTISSEMENT DANS LE JEU AVEC BEAUCOUP DE RESPECT…

Ces communautés singulières me touchent, elles m'intéressent. Peut-être parce que je n'ai jamais aimé la norme. Avec Ramzy, dès le début, on voulait faire des choses qui ne ressemblaient pas aux autres humoristes. Tout ce qui est « au centre » m'ennuie. Le jeu de rôle, comme les écolos de *PROBLEMOS*, ce sont des univers de niche. Des gens qui vivent leur passion à fond, qui sont convaincus de ce qu'ils font. Et ça, je trouve ça beau. Il suffit de mettre un cynique, quelqu'un qui pense être la norme, comme mon personnage, au milieu de ça, et la comédie démarre. On a imaginé *LE ROI DU GAME* comme un film d'aventure drôle, avec un peu de méchanceté, beaucoup de tendresse et surtout des personnages auxquels on finit par s'attacher.

À CONTRE TEMPS : LE TON JUDOR

COMME *PROBLEMOS*, *LE ROI DU GAME* EST UN PROJET QU'ON A VOUS PROPOSÉ ET SUR LEQUEL VOUS AVEZ RAJOUTÉ VOTRE « TON ». COMMENT DÉFINIRIEZ-VOUS LE « TON » JUDOR ?

Oui, c'est un scénario qu'on m'a envoyé. Il avait été écrit une dizaine d'années plus tôt par un scénariste qui enseigne au Cours Florent. Personne ne l'avait fait, je suis tombé dessus et j'ai tout de suite trouvé ça génial. Cette idée m'a donné envie de retoucher le scénario, d'y amener mon humour via notamment ce personnage que j'ai créé depuis *PLATANE*. Ce mec sûr de lui, totalement baratineur, qui essaie toujours d'improviser pour s'en sortir. Mais ici, il est plus doux. Il aime ses enfants, il veut être aimé, il agit pour sa fille. Je trouvais ça intéressant que ce ne soit pas un mec méchant mais juste un type qui a oublié d'être heureux. Il a perdu sa part d'enfance et le GN va lui rappeler le plaisir de jouer. Et puis, j'ai mis dans ce film, mon sens de l'humour. Moi j'aime le rire à contretemps. Des silences, des scènes qui durent, du malaise... C'est risqué parce que, sorti de son contexte, on peut croire que la blague tombe à plat. C'est pour ça que l'histoire et l'humour sont très liées dans mes scénarios. Ce ne sont pas des « vannes » ou simplement des répliques qui sont drôles. Ce sont toujours et avant tout des situations et des comportements. Tout est une question de rythme.

CETTE POSTURE DE « CYNIQUE » DE VOTRE PERSONNAGE, ELLE VIENT D'OÙ ? D'OÙ VIENT VOTRE PLAISIR À JOUER CE TYPE DE PERSONNAGE EN OPPOSITION AVEC LES AUTRES ?

Ça doit venir du lycée. J'étais très moqueur, je vannais tout le monde. J'ai toujours aimé jouer les types à contretemps, ceux qui ne sont jamais sur la même longueur d'onde que les autres. Mais ce qui m'intéresse encore plus, c'est quand il cesse progressivement d'être cynique. Ce film, c'est finalement l'histoire d'un homme qui découvre que les passionnés avaient peut-être raison



avant lui. C'était essentiel que le film soit du côté des rolistes. Au début de l'écriture, il y avait même une fin où mon personnage continuait à se moquer d'eux sur le parking. On l'a supprimée. Elle était drôle, mais elle était surtout méprisante. Le film est du côté des passionnés. Il raconte qu'il faut parfois accepter de jouer, d'y croire et de se ridiculiser un peu pour vivre quelque chose de fort. Je tenais vraiment à cette idée.

À L'AVENTURE : UN CASTING DE CHOC

VOUS VOUS ENTOUREZ DE COMÉDIENS ET DE COMÉDIENNES, VENUS D'UNIVERS TRÈS DIFFÉRENTS ET AVEC CHACUN UN TYPE, UN RYTHME, DE COMÉDIE TRÈS PRÉCIS. RÉUNIR ALEXANDRA LAMY ET MARC LABRÈCHE PAR EXEMPLE, C'EST UNE FAÇON DE PROVOQUER LA COMÉDIE ?

J'adore ça. Quand je vais chercher par exemple des gens comme Yann Papin ou Eddy Le Duc, je sais très bien pourquoi on ne les voit pas partout, alors que ce sont des gens hilarants. Ils ont des rythmes, des physiques, des énergies atypiques. Et c'est précisément ce qui me plaît. La comédie ça n'est que ça. Du rythme, de l'énergie. Il faut trouver le meilleur moyen de faire coexister et fonctionner ensemble toutes ces dissonances. Avoir Marc Labrèche et Alexandra Lamy ensemble par exemple, ça donne forcément quelque chose de nouveau, d'étonnant. Alexandra Lamy a une précision de jeu incroyable. Elle sait écouter le rythme des autres et trouver une manière d'entrer dans la comédie au bon moment. C'est une immense comédienne de comédie. Marc Labrèche vient lui d'un autre endroit. Il peut aller chercher tellement de couleurs dans son jeu, jusqu'au fluo même.. Je l'ai d'ailleurs découvert dans un dessin animé pour les petits : *TOUPIE ET BINOU*. Je regardais ça avec ma fille et à chaque fois, sa voix me tuait de rire. Il est trop fort. Et évidemment il y a *LE CŒUR A SES RAISONS* où il est totalement génial. Pour moi, c'est une sorte de Chabat québécois. On s'était rencontrés sur un précédent projet et on s'était promis de retravailler ensemble. Dès que *LE ROI DU GAME* est arrivé, je lui ai proposé. Je savais que se déguiser en elfe ne lui ferait pas peur.

JUSTEMENT, UN COSTUME D'ELFE, ÇA AIDE OU ÇA GÊNE LA COMÉDIE ?

J'ai hésité jusqu'à la veille du tournage à garder la perruque. Je me disais « les gens vont croire que le gag, c'est juste un mec déguisé en elfe ». Je n'avais pas envie qu'on pense que le film est une parodie. C'était très important. Le costume fait partie de l'immersion pour les joueurs. Donc il faut réussir à faire accepter ça aux spectateurs. On a essayé sans perruque, uniquement avec les oreilles… c'était encore pire, tu ne voyais plus que ça. Finalement, je me suis raconté que mon personnage, une fois qu'il accepte d'y aller, il y va à fond. Et les autres acteurs ont fait pareil. Dès qu'ils enfilaient leurs costumes, ils changeaient de voix, de posture, de démarche. C'est exactement ce qu'on avait observé chez les vrais joueurs de GN. C'est de ça aussi dont parle le film : à quel moment on se prend au jeu ?

LE FILM EST PLUS SPECTACULAIRE QUE VOS PRÉCÉDENTS, AVEC DES SCÈNES DE BATAILLES ET DE FOULES…

Oui, et c'était très excitant. Les scènes de bataille, les costumes, les foules… évidemment, ce n'est pas *LE SEIGNEUR DES ANNEAUX*, mais ça m'a donné un tout petit aperçu de ce que peut vivre un réalisateur comme Peter Jackson. Et clairement, ce n'est pas moi. Passer quatre jours à fabriquer trois minutes de combat, c'est intéressant … mais l'émotion que me procure une bonne scène de comédie reste beaucoup plus forte que celle d'une grande bagarre. Moi, ce qui me fait vibrer, c'est le rire.



LISTE ARTISTIQUE

Alex – Scenax	Éric JUDOR
Violaine – Gadaëlle	Alexandra LAMY
Ali – Valromir	Hafid F. BENAMAR
Jean-Loup – Bildur	Marc LABRÈCHE
Isaure – Dragola	Liona BORDONARO
Felix	Abel ROZÉ
Quentin – Quirix	Pierre GOMMÉ
Game Master	Maxime BIAGGI
Centaure	Krik DEVEYCK







LISTE TECHNIQUE

Un film de	Éric JUDOR
Scénario	Antonin FOURLON et Cédric PRÉVOST
En collaboration avec	Éric JUDOR et Élodie WALLACE
Adaptation et Dialogues	Antonin FOURLON
Idée originale de	Cédric PRÉVOST
Musique originale	Ludovic BOURCE
Image	Vincent MULLER – *AFC*
Son	Joseph DE LAÂGE, François-Joseph HORS, Serge ROUQUAIROL et Charles VALENTIN
Décors	Jérémie DUCHIER
Costumes	Nadia CHMILEWSKY
1ere Assistante réalisatrice	Violette ECHAZARRETA
Scripte	Marie GENNESSEAUX
Casting	Swan PHAM
Directeur de production	Laurent WEITMANN
Montage	Jean-Denis BURÉ – *LMA,* Joris LAQUITTANT – *LMA*
Directeur de post-production	Pierre TISSOT
Une production	POLARIS FILM PRODUCTION et STUDIO14 FILMS
En coproduction avec	GAUMONT, ARTS PREMIERS, FONTANA et TF1 FILMS PRODUCTION
Avec la participation de	DISNEY+, TF1 et TMC
En association avec	LA BANQUE POSTALE IMAGE 19, COFINOVA 22, CINEAXE 7, CINEMAGE 20 et CINEMAGE 18 DEVELOPPEMENT
En coproduction avec	BNP PARIBAS FORTIS FILM FINANCE, RTL BELGIUM, PROXIMUS, BE TV et ORANGE
Produit avec le soutien du	TAX SHELTER DU GOUVERNEMENT BELGE
Avec le soutien de	LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE, de la SACEM, de la PROCIREP et de l'ANGOA
Co-produit par	Sidonie DUMAS, Nathalie TOULZA MADAR, Charles PAVIOT et Jean-Jacques NEIRA
Produit par	François LARDENOIS, Nathan FRANCK et Christophe MAZODIER
Distribution et Ventes Internationales	GAUMONT



PHOTOS © SERGE BLONDEAU

© 2026 POLARIS FILM PRODUCTION & FINANCE - STUDIO14 FILMS - ARTS PREMIERS - GAUMONT - TF1 FILMS PRODUCTION - FONTANA - RTL BELGIUM-RTL TVI-RTL PLAY