



COMPUTER CHESS

un film de
**ANDREW
BUJALSKI**



Distribution

**Contre-Allée Distribution
Julien Deborgher**

16 rue Bleue 75009 Paris - Tel : 01 42 46 27 42
julien@contre-allee.fr / www.contre-allee.fr

Programmation

Julien Navarro

06 63 59 18 85
julien@scance-tenante.fr

Presse

**Makna Presse
Chloé Lorenzi & Audrey Grimaud**

177 rue du Temple 75003 Paris - Tel : 01 42 77 00 16
info@makna-presse.com / www.makna-presse.com



Contre-Allée Distribution présente

COMPUTER CHESS

Un film de Andrew Bujalski

Sortie le 9 avril 2014

Etats-Unis / 2013 / Noir et Blanc / HD / 1.33:1 / Stéréo / 92 minutes

*Plus d'informations, photos du film et dossier de presse
disponibles sur : www.makna-presse.com*



MARTIN BEUSCHER
15.04.2012



Synopsis

Début des années 1980, le temps d'un weekend dans un hôtel, de jeunes génies de l'informatique s'affrontent lors d'un tournoi de programmes de jeu d'échecs. Les problèmes relationnels (notamment avec la seule fille du groupe) et la proximité d'un séminaire de thérapie de couple new-age vont changer la donne et rendre la situation plus qu'étrange.



Entretien avec Andrew Bujalski

Aux États-Unis, on dit que vous êtes le parrain du mouvement mumblecore. C'est un mot qu'on entend et qu'on lit de plus en plus sans savoir précisément de quoi il s'agit. Pouvez-vous nous en donner une définition ?

Je suis probablement la pire personne à qui poser cette question. Disons que c'est une étiquette qu'on nous a collée rétroactivement. Ni moi ni les autres réalisateurs n'avions conscience de ça, nous ne disions pas faire partie d'un mouvement mumblecore. À l'origine, c'était une blague faite par mon mixeur, Eric Masunaga, que j'ai trouvée drôle et répétée à un journaliste.

Ça a eu une résonance dans le monde entier. Quelle qu'ait été la portée de mes

films, la portée du mot en tout cas a été mondiale. Il n'y a pas de réelle définition, c'est une blague, mais ça a été incroyable de constater le pouvoir de ce concept. Je ne sais pas ce qu'il veut dire. Je le lis régulièrement dans les journaux, et j'ai l'impression que récemment il a été utilisé de manière péjorative. Une façon plus sympa d'en parler serait l'idée d'un «back to basics», d'un cinéma de la communication, et aussi d'un rejet, ou du moins une résistance au cinéma «méta», autoréférencé. Très peu des films mumblecore parlent du cinéma en lui-même.

Comment vous est venue l'idée de parler des années 80 et des débuts de l'ère numérique ?

Les ordinateurs étaient déjà très présents dans nos vies quand j'étais enfant. À l'époque décrite par le film, j'étais très jeune mais j'avais déjà cette fascination pour les ordinateurs. Je me souviens du

premier ordinateur que nous avons eu, j'avais réussi à faire des choses comme inscrire mon nom cent fois sur l'écran, c'était tellement excitant.

Parfois aussi, la machine était pénible, lente, j'avais envie de tout casser. Mais malgré ces limites, c'était tout de même immédiatement fascinant. Dès que les ordinateurs sont arrivés dans nos vies, on a été accros, avant même qu'il y ait de quoi être vraiment accro. J'ai grandi avec ça.

L'image du film fait penser à celle d'une vieille VHS, c'est très eighties. Vous vouliez d'emblée tourner en noir et blanc ?

La caméra date en fait d'avant la VHS. Dès le début, je savais que je voulais tourner avec une petite caméra vidéo. J'ai essayé d'imaginer le film qui ferait sens par rapport à ce choix, l'histoire qu'il faudrait raconter avec ces images-là. Il m'a semblé cohérent d'utiliser une technologie du passé pour parler de ces technologies du passé. De la même manière que cette caméra fonctionne encore aujourd'hui, les thèmes philosophiques du film sont encore pertinents aujourd'hui. On peut obtenir avec elle de magnifiques images, que plus personne n'utilise car ce n'est plus l'époque. Le monde est passé à autre chose mais il y a toujours de la beauté là-dedans.

On a tourné avec un modèle de caméra datant du début des années 70 – la Sony ATC 32-16 qui est sortie originellement en 1969. C'est plus tard dans les années 70 qu'ils ont sortis des caméras couleur de ce genre. Mais les images dont je rêvais étaient celles de caméras noir et blanc. Elles ont une beauté plus particulière, plus étrange et plus fantomatique à mes yeux.

J'ai pensé à un grand photographe américain, William Eggleston qui travaillait avec une caméra Sony noir et blanc et a filmé plein de personnages fascinants et bizarres à Memphis. Et une vingtaine ou une trentaine d'années

après, ce travail a été édité sous le titre *Stranded In Canton*. J'en ai vu quelques extraits qui m'ont fasciné. Peu de gens connaissent cette partie de son œuvre, mais tous ceux qui l'ont vu ont été fascinés. Il a été d'une grande influence sur moi.

Aimez-vous le cinéma américain des années 80 ? Notamment War Games, auquel on pense inévitablement en voyant votre film. Le début du monde dans lequel nous vivons aujourd'hui se trouve dans les eighties – le personnage de David Lightman dans War Games est une sorte de prototype de Mark Zuckerberg. Est-ce que cela vous a influencé ?

J'étais enfant à l'époque et j'adorais ça, j'adorais *War Games*. J'ai toujours été un fou de films, et toujours eu envie de faire du cinéma. Certains cinéastes viennent d'un autre monde, ils ont fait autre chose avant de venir au cinéma. Cela leur apporte des perspectives que d'autres n'ont pas, j'ai toujours envié cela.

Mais je n'avais alors pas conscience qu'il y avait quelque chose au-delà du cinéma commercial hollywoodien. J'adorais tous ces blockbusters : *Star Wars* évidemment, *Star Trek*, *Rocky*, *Tron*, *Conan Le Barbare*. Ce sont des films qui ont beaucoup compté pour moi et sont toujours dans un coin de ma tête.

À propos des aspects kubrickiens de votre film : au moment du scénario ou du tournage, avez-vous pensé par exemple à Docteur Folamour ou 2001 ?

2001, forcément, un peu. À un moment, nous avions un échiquier et nous devons disposer les pièces d'une manière ou d'une autre. Ça aurait pu être n'importe quoi, mais j'ai pensé à la partie d'échecs auquel HAL l'ordinateur et l'astronaute jouent dans *2001*, que bien sûr tous les nerds d'Internet ont analysé de près. C'est simplement une petite blague entre nous, je ne m'attends pas à ce que quiconque s'en aperçoive.

En tant que «movie nerd», j'aime les films dans lesquels on peut se perdre, sur lequel on peut rédiger une exégèse de quarante pages, analyser chaque plan, chercher des indices. Même si c'est un peu stupide et que ce n'est pas, au fond, ce que recherchent ces films, c'est très amusant. Et j'aime l'idée de faire un film qui puisse vivre de cette manière.

J'ai l'impression qu'il y a assez de choses bizarres dans *Computer Chess* pour que quelqu'un dans sa cave qui veuille passer du temps à la recherche de détails et d'indices puisse le faire. Dans le film, il y a ce mystère, cet effroi, ce sentiment d'une menace. Mais là où je me distingue en quelque sorte des nerds, c'est que je ne crois pas qu'il y ait une réponse.

Je ne crois pas qu'un film de David Lynch soit simplement une énigme à résoudre – c'est une expérience à savourer. Au contraire de cette école de pensée qui imagine «cracker» le code des films et y trouver quelque chose de supérieur. C'est pour cela que j'aime Brian De Palma : l'une de ses obsessions semble être de faire exploser ce genre d'idées. Il construit un mystère incroyable qui se dégonfle dans les cinq dernières minutes, ce qui fait enrager une partie du public. Mais moi, cela m'amuse et me plaît beaucoup.

Dans le plan avec l'échographie, quand l'un des programmeurs informatiques parle du bébé qu'il a vu sur l'écran, nous l'avons interprété comme une version « lo-fi » du bébé à la fin de 2001, un hommage très amusant.

Inconsciemment, c'est évident que c'est venu de là. Il y a aussi que ma femme était enceinte au moment de l'écriture. J'ai passé beaucoup de temps à regarder des échographies et évidemment, pendant le tournage, ça m'est venu à l'esprit : «ah oui, c'est 2001 !».

Dans le film, les personnages parlent de la Troisième Guerre Mondiale. Encore War Games ?

Je n'y ai pas pensé de cette manière, c'était plutôt en référence à cette idée qui était dans l'air à l'époque, cette paranoïa liée à la Guerre Froide. C'est intéressant de voir qu'on ne parle plus vraiment de Troisième Guerre Mondiale aujourd'hui.

Ce n'est plus une peur très présente. Je ne sais pas très bien pourquoi, j'imagine que la peur concerne maintenant davantage des actes de terrorisme plus ciblés, une bombe qui exploserait à un endroit particulier. Mais dans ma jeunesse, la Troisième Guerre Mondiale était une peur assez répandue. Je ne pouvais pas évoquer cette époque sans aborder ce sujet.

Pensez-vous que cette guerre soit davantage mentale, psychologique, entre l'homme et l'ordinateur ou la machine ?

Si on prend cela littéralement, c'est *Terminator* ! Et figurativement, c'est en effet notre vie quotidienne. À quel point sommes-nous dépendants des machines ? Difficile à mesurer. Nous pensons être toujours maîtres de nos âmes, mais qui sait ?

Dans une chambre d'hôtel, le plus jeune programmeur joue avec une des consœurs et lui dit «make a move on your own». Est-ce simplement une formule de joueurs d'échec ou vous cherchez à dire quelque chose sur notre dépendance à un deuxième cerveau ?

Le programmeur a cette inspiration : «n'écoute pas la machine, tu es humaine, regarde l'échiquier et décide par toi-même». Il lui demande d'ignorer la machine et veut voir comment elle réagira. J'imagine que ça s'applique à notre époque, au XXIème siècle. Est-ce qu'on peut décider où aller manger ce soir sans faire une recherche Google ? Je ne sais pas.

Pourquoi avoir choisi de tourner quelques scènes en couleur ?

À un moment, on a fini par céder à tous les instincts, classiques ou avant-gardistes,

qu'on a eus. Il y a une longue tradition de films en noir et blanc avec quelques séquences en couleur – comme dans *Raging Bull* ou *Nola Darling n'en fait qu'à sa tête*. Mon préféré de tous les temps est *Femmes*, un film de George Cukor de 1939. Il y a une scène incroyable où elles se rendent à un défilé de mode, et il y a tout à coup ces couleurs merveilleuses. C'est très étrange et très beau. Je pense qu'en tournant un film en noir et blanc, il est presque inévitable d'en venir à se demander si on va utiliser ce truc de la couleur.

Je n'ai pas pu y résister. Dans le film, cette séquence en couleurs a lieu la seule fois où les personnages quittent l'hôtel. Dans tous les cas, le ressenti aurait été très différent du reste du film, et j'ai aimé l'idée d'insister sur cette différence. Ce qui a été particulièrement intéressant et amusant à ce propos pour moi, c'est que souvent le passage à la couleur représente l'irruption de la vie, la fraîcheur, la nouveauté. Mais dans ce cas-là, nous sommes au contraire

allés dans le passé, nous avons utilisé des caméras encore plus anciennes que celle des scènes en noir et blanc, une technologie des années 30. J'aime le fait que dans *Computer Chess* la couleur et la chaleur représentent le passé. Le personnage se rend dans une maison qui le ramène à son enfance, c'est le seul moment où nous sommes hors de l'hôtel qui représente le monde nouveau.

Pouvez-vous nous parler de ces personnages loufoques qui font une thérapie collective ? Peut-on parler d'une secte ?

On ne l'a pas défini très clairement, mais c'est l'idée d'un « groupe de rencontres », un phénomène qui s'est beaucoup développé dans les années 60 aux USA. Cela consistait à rassembler des gens pendant plusieurs jours et à les forcer à interagir – souvent ils dormaient très peu – pour leur faire découvrir des vérités sur eux-mêmes qu'ils n'auraient pas connues normalement.



C'était notre modèle, mais on a modifié des choses : on en a fait une thérapie de couple et on a inventé le personnage du gourou. Ce n'est pas totalement religieux, mais il y a bien une approche religieuse. Ce n'est pas un psychothérapeute ordinaire.

En fait, dans les années 80, ce genre de pratique existait certainement encore mais de manière différente. Ce que j'ai surtout aimé, c'est le contraste avec le monde des ordinateurs. Mais il y a des points communs : l'un des personnages dit «ici nous sommes tous des chercheurs». Les informaticiens essaient de construire une intelligence artificielle, ce qui est une quête étrange, mais qui au fond est aussi une manière de chercher à se comprendre soi-même.

On tente de créer un esprit artificiel afin de l'étudier et de comprendre mieux son propre esprit. Le groupe de rencontres a des méthodes et des philosophies complètement différentes, mais un but

similaire. Les informaticiens regardent l'ordinateur pour se trouver eux-mêmes, les couples se regardent dans les yeux pour se trouver eux-mêmes. Il y a beaucoup d'humour dans ce contraste.

Avez-vous rencontré des informaticiens, des programmeurs, pour préparer le film ?

Beaucoup des acteurs sont informaticiens. La plupart ont au moins une petite connaissance dans le domaine. Gordon Kindlmann qui joue le professeur Schoesser est enseignant-chercheur à Chicago ; James Curry qui joue Carbray, le programmeur britannique, est concepteur des jeux vidéos. Ils connaissent donc très bien ce monde et ce langage, et ils ont pu les rendre vivants de manière plus efficace que si j'avais simplement écrit quelque chose en faisant des recherches sur Wikipédia.

Ça n'aurait pas été naturel. Il semblait beaucoup plus sensé de faire venir des gens comme James et Gordon, de leur



décrire la situation et de leur demander comment ils en parleraient. Non seulement en termes techniques, mais aussi sur le plan de la culture. Il y a une culture propre aux informaticiens, qu'ils ont su exprimer mieux que je n'aurais pu le faire.

Il y a ce personnage incroyable, Michael Papageorge qui erre et danse dans les couloirs de l'hôtel. Il incarne la part amusante et bizarroïde de cette histoire. C'est un personnage très attachant. Il est aussi très différent des autres. Comment invente-t-on ce genre de personnage ? Était-il présent dès le début ?

En un sens, ce personnage est porteur de l'étrangeté et du psychédélisme qui s'infiltrent au fur et à mesure dans le film. J'avais besoin qu'il se distingue d'une certaine manière. Il représente une frange particulière de la profession d'informaticien. *Computer Chess* n'est pas nécessairement un portrait très réaliste de ce monde, mais je pense que nous avons bien représenté le fait qu'il y a plusieurs mondes parmi les programmeurs : ceux qui viennent du monde de l'entreprise, ceux qui viennent de l'université, les indépendants...

Les plus connus sont souvent ceux qui ont commencé dans leur garage, travaillent seul – ce sont les plus marginaux, ceux qui sont inadaptés au travail de groupe. Je voulais donc que ce personnage ait un esprit très indépendant. Cela vient de la conception du personnage, mais aussi de l'interprétation de Myles Paige.

Ce n'est pas un acteur professionnel, mais il était dans mon premier film, *Funny Ha Ha*. Nous sommes amis depuis longtemps, et je savais qu'il pouvait apporter quelque chose d'unique au film.

Aviez-vous pour objectif principal de faire une comédie ?

Mon objectif principal était d'abord de concrétiser ce projet un peu fou.

Ça a été extrêmement amusant sur les plans artistique et créatif, bien que très difficile. J'espère que cela se sent pour les spectateurs, que c'est divertissant à regarder.

Ce n'est pas nécessairement une comédie au sens strict. On y sent ma manière de regarder le monde : je ne saurais pas raconter une histoire sans y mettre de l'humour, même celle-ci est sérieuse comme c'est le cas ici. Mes films ne sont pas faits pour être extrêmement divertissants ou vous faire éclater de rire, mais il y a toujours une dimension humoristique.

L'humour ne provient jamais d'une forme de moquerie vis-à-vis des nerds. Ils ont leur étrangeté, en un sens, mais vous ne les prenez pas de haut, vous les prenez très au sérieux.

Je n'ai jamais pensé à me moquer d'eux, ça ne m'intéresse pas. On devait vivre dans leur monde. J'adore ces types. J'ai débuté ce projet avec une sorte de scepticisme envers cette idée d'intelligence artificielle, mais j'en suis sorti avec beaucoup de respect et d'amour pour les gens qui travaillent sur ça. Bien que cela ait des conséquences sur nos vies que nous ne savons pas encore mesurer, c'est un travail au fond très humain.

C'est comme tenter de monter l'Everest, comme faire un film. C'est le but qu'ils s'étaient fixés, et ce désir de réussir est profondément humain. J'ai appris à les aimer ainsi, même si ce n'est pas quelque chose qui me touche personnellement, je n'aurais jamais pu faire ça. Grâce au film, je me suis attaché à eux.

*Entretien réalisé par Nathan Reneaud
à Berlin le 14 février 2013
pour accreds.fr*



Andrew Bujalski

Biographie

Né à Boston en 1977, Andrew Bujalski a étudié le cinéma à l'Université de Harvard où Chantal Akerman fut sa directrice de thèse.

Il a écrit et réalisé trois films (*Funny Ha Ha*, *Mutual Appreciation* et *Beeswax*), tous tournés en 16mm, que les critiques du New York Times ont systématiquement inclus dans leurs classements de fin d'année des meilleurs films. Ils le considèrent également comme l'"un des dix réalisateurs les plus importants des années 2000".

Il est également acteur dans ses deux premiers films ainsi que dans *Hannah Takes The Stairs* (2007) de Joe Swanberg aux côtés de Greta Gerwig et Mark Duplass.

En plus de ses propres projets, Andrew Bujalski écrit également des scénarios pour Hollywood et a enseigné la production de film à l'Université de Boston et à l'Université du Texas à Austin où il réside.

Filmographie

2002 - **Funny Ha Ha**
2005 - **Mutual Appreciation**
2009 - **Beeswax**
2013 - **Computer Chess**

(*Funny Ha Ha*, *Mutual Appreciation* et *Beeswax* disponibles en DVD et VOD le 1er avril)





Fiche artistique

Peter Bishton : PATRICK RIESTER
Martin Beuscher : WILEY WIGGINS
Michael Papageorge : MYLES PAIGE
Shelly Flintic : ROBIN SCHWARTZ
Pat Henderson : GERALD PEARY
Tom Schoesser : GORDON KINDLMANN

Fiche technique

Réalisation, scénario, montage : ANDREW BUJALSKI
Production : HOUSTON KING & ALEX LIPSCHULTZ
Directeur de la Photographie : MATHIAS GRUNSKY
Décors : MICHAEL BRICKER
Costumes : COLIN WILKES



Contre-Allée