

Alexandre Astier, de Kaamelott

Alexandre Astier est un homme occupé. Tous les soirs depuis trois ans, il déambule sur M6, dans le costume du roi Arthur, devant des millions de téléspectateurs. Ce succès foudroyant n'a pourtant pas entaché la bonhomie et la gentillesse d'un personnage qui ne cache pas sa passion pour le jeu de rôle. La saison 5 de Kaamelott à peine achevée, le voilà en train de préparer le tournage de la saison 6 à Lyon, où nous avons eu la joie de le rencontrer. Skavens et marteaux de guerre sont à l'honneur...

Black Box : D'où est venue l'idée d'une série humoristique sur le thème des légendes arthuriennes ?

Alexandre Astier : L'idée n'était pas humoristique à la base, même si j'ai toujours aimé la comédie. En fait, je suis très influencé par de Funès, j'ai été élevé à ça, et j'ai donc été habitué à des situations où le rôle principal n'est pas forcément le plus intelligent, mais en tous les cas le plus rapide, le plus vif, avec souvent des types plus lents en face de lui. Ces situations entraînent des problèmes de communication, et j'ai toujours aimé jouer ça. La quête du Graal, c'est un peu comme une entreprise. Il y a une tête, quelqu'un qui est au courant de la légende parce qu'il est en contact avec la Dame du lac [NDLR : le roi Arthur], et qui doit faire passer l'information aux autres. Du coup, il doit faire face à l'inefficacité des gens à qui il s'adresse. Je n'étais pas forcément un dingue des légendes arthuriennes et je ne me suis documenté qu'après m'y être mis. Je trouvais que les compagnons du roi avaient toujours été représentés comme étant extrêmement soudés, fidèles, volontaires et courageux, et je voulais donc les prendre à l'envers et montrer que si le roi veut vraiment trouver le Graal, avec les autres, ça rame : il y a des jours où ils ne veulent pas, ils ne savent pas exactement ce que c'est, et ça tourne en rond. En fait, les prendre à l'envers, c'était une façon de les rapprocher de nous, de parler du quotidien, tout simplement.

BB : C'est difficile de passer après *Caméra café* ?

AA : Je n'aurais pas voulu passer après *Caméra café* avec quelque chose qui y ressemblait : ça aurait été terrible ! Là, au moins, ça tranchait, dans le format, dans l'époque, dans les personnages, dans le langage. Curieusement, on n'est pas redescendu en audience. Jamais. Même la première semaine a fait aussi bien que les dernières semaines de *Caméra café*. Par contre, il y a eu une mutation de l'audience : il y a des fans de l'émission qui sont partis et qui ont été remplacés par d'autres, des gens qui n'allaient jamais sur la 6, voir même jamais à la télé. On m'a beaucoup mis en garde à la chaîne, sur notre humour soit disant trop « british », notre côté trop pointu... Mais tout ça, c'est des concepts marketing, pour vous faire rentrer dans des cases. Par exemple, moi, je voulais des images avec des barres noires, comme au cinéma, ce qui ne se fait pas en *access prime time*. Normalement, il faut du plein écran, il faut des choses très fortes, en son, en lumière, alors que moi je voulais quelque chose de tamisé, des lumières à la bougie. Normalement on n'a pas le droit de faire ces choses-là. Je les ai faites quand même. J'ai tenu bon... et cela a été accepté. Le jour du lancement de *Kaamelott*, je me suis dit : « J'espère que je n'ai pas fait le fiérot pour rien », j'avais même pas trente ans et je tenais tête aux mecs du marketing, des mecs qui ont une formation très particulière, très discutable. Mais j'ai tenu bon et si ça n'avait pas marché, je me serais repris tout ça dans la tronche : le langage, les lumières, le fait qu'il n'y ait aucun acteur connu... Heureusement, ça a marché, et du coup, toutes ces notions ont volé en éclat et maintenant je peux continuer à faire ce que je veux. Je réserve encore des trucs bizarres pour l'*access prime time*, mais en tout cas, là, j'ai gagné leur confiance.

BB : *Kaamelott* a trouvé son public sans trop de problèmes. Comment pourrais-tu expliquer le succès de la série ?

AA : C'est dur ça (réflexion). J'ai l'impression que c'est parce que c'est un peu marginal. Et comme toutes les choses marginales, ça attire les gens. (...) C'est une manière de se démarquer, c'est aussi une identité. Aimer *Kaamelott*, ça veut souvent dire ne pas trop aimer la télé, la télé-vérité, ces trucs-là. C'est une certaine forme de contestation, en tout cas sur une grande chaîne hertzienne, une contestation contre les notions marketing qui bouffent un peu les possibilités créatrices des gens. Les scénaristes qui bossent pour la télé, aussi talentueux soient-ils, sont souvent prisonniers de ces notions. Et puis, je pense que *Kaamelott*, c'est une sorte de petit courant d'air, un peu d'air frais. Il y a de la liberté derrière. J'ai l'impression que les gens sentent que c'est fait assez librement, avec simplicité. Le fait que les dialogues soient plausibles est aussi très important. Très souvent, dans les téléfilms notamment, les dialogues ne sont pas crédibles. Selon moi, c'est la première chose qui éloigne : on ne parle jamais comme ça dans la vie. (...) Je pense que *Kaamelott* retrouve un langage plus réaliste, plus plat. Un acteur, même s'il est doué, quand il a un truc à dire et que ça ne sonne pas, il est coupé de tout un tas de choses et l'on ne ressent rien. Le langage, c'est le carburant du comédien, sans ça, il ne peut pas jouer. Anthony Hopkins, s'il devait tourner dans *Julie Lescaut*, il ne jouerait pas bien, c'est pas possible.

[...]

BB : Parlons un peu de jeu de rôle... Il y a des Skavens dans un épisode !

AA : (Rires) Je me suis lâché avec les Skavens ! Lorsque j'ai découvert *Warhammer*, je devais avoir 14 ans. J'avoue que j'ai mis le pied dans un truc dont je ne pouvais pas soupçonner l'existence. La première fois qu'on découvre le JdR, on découvre tout d'un coup un univers beaucoup plus grand ! J'avais eu une expérience malheureuse quand j'étais beaucoup plus jeune. Mon père m'avait acheté *L'Appel de Cthulhu*. On n'avait pas pigé. Pourtant, on était très joueur, on l'est toujours d'ailleurs, mais comme on venait plutôt du jeu de plateau familial, il nous manquait un truc pour comprendre le principe. A posteriori, je me suis rendu compte que *Cthulhu* n'était pas forcément le meilleur jeu pour commencer le JdR. Bref, *Warhammer* est le jeu que je préfère, même encore maintenant, avec la deuxième édition. À l'époque, avec la première édition du jeu, c'était très dur de réussir ses actions : pour grimper à un mur, il fallait jeter un dé pour savoir si on se pétaït pas un genou ! À côté de moi, je voyais des potes qui jouaient des sorciers 53^{ème} niveau à *Donjons & Dragons*... Ils se battaient contre des dieux... Ce genre de choses ne m'a jamais franchement inspiré. Moi, c'est les petites choses qui

me plaisaient, le fait que tout soit difficile à faire, le fait que pour aller d'un endroit à un autre, il fallait prendre une péniche, sans fric, sans rien... J'aime ces possibilités-là.

[...]

La suite dans **Black Box 3**