

Les amours très nature du film et du jeu vidéo

Techniquement, les métiers

convergent. Plastiquement, les univers deviennent transposables.

What the fuck? Qu'est-ce que c'est que cette histoire de jeux vidéo? Il y a trente ans, c'était un truc encore moins digne que le flipper. Une activité à peine cérébrale pour décérébrés. Un vice régressif qui piquait les yeux à rendre taupe. Aujourd'hui, c'est devenu le *mass market* à la mode, le tourniquet favori des agités du concept et le secteur de l'industrie des loisirs en plus forte progression. Depuis quelques saisons, le chiffre d'affaires vidéoludique aux Etats-Unis dépasse celui de Hollywood: bientôt ce sera à celui du disque que ce nouveau business pourra se mesurer.

Le cinéma se sent pour l'heure le plus visé par l'apparition du jeu. Les revues ont toutes mis le dossier sur la table: des *Cahiers du cinéma* au *Film français*, en passant par *Repérages*, le débat bourgeoise. A la faveur de ce mouvement, les prophéties prolifèrent, derrière lesquelles il apparaît que le jeu vidéo serait plus ou moins l'avenir du cinéma, auquel on promet une énième et nouvelle mort, ou métamorphose.

Ogre narcissique. On aimerait d'abord jeter quelques seaux d'eau froide sur tant d'ardeur et relativiser un «phénomène» qui est naturellement circonstanciel: le cinéma, ogre narcissique toujours empressé de dévorer ses fils, n'a fait que se découvrir un nouveau miroir, terrain de jeu de son avide délire théorique. Dans l'histoire du cinéma, les jeux vidéo marqueront probablement la borne des années 2000. Mais au-delà? Ils sont certes un référentiel obligé de l'époque,

un peu comme lorsque, dans les années 80, le cinéma passait (perdait?) beaucoup de temps à se définir par rapport à la télévision. Jeux vidéo et cinéma,

c'est vrai, ont beaucoup de points communs, une histoire proche et des rêves partagés. Pour autant, il y a très peu de chances pour que les uns remplacent ou assimilent l'autre. On aimerait aussi s'amuser à se perdre dans ce dédale décalé, se laisser ravir par ce qu'il laisse entrevoir de neuf, de beau, de riche, de comique, d'absurde... et d'éphémère. Il faut peut-être envisager ce labyrinthe comme un jeu dialectique sans autre conséquence que d'ouvrir un regard alternatif et déstressé sur le cinéma: le jeu vidéo reste encore, malgré tout, un cabanon peinardeur en terme de prestige culturel ou critique. Son déclasserement, le manque total de sérieux où on le tient ainsi que son complexe d'imaturité sont ses plus grandes forces: depuis ses terres dévaluées, la vue sur le cinéma n'est pas seulement exotique, elle est imprenable. Si désormais l'alliance d'intérêts entre jeu vidéo et cinéma est admise, c'est aussi parce qu'elle est devenue technologiquement évidente. Et ce n'est pas un hasard si on la repère au moment précis où les techniques digitales, qui sont à la source même de l'art vidéoludique, atteignent le cap de la maturité dans leurs applications cinématographiques. Non seulement, techniquement, les métiers convergent mais aussi, plastiquement, leurs univers deviennent trans-

posables l'un dans l'autre et vice versa. Ce sont les jeux vidéo qui ont commencé: enfants d'une culture vierge en quête de repères, ils se sont d'abord tournés vers le cinéma, pompant dans ses méthodes tout ce qu'il était possible d'adapter à une manette. Aujourd'hui, la

politesse est retournée et le jeu vidéo trouve un retentissant écho dans les logiques du cinéma, qui adapte à tout-va les titres les plus fameux (*Tomb Raider*, *Final Fantasy*, *Resident Evil*...). Désormais, les ressources du jeune et juteux média sont prises en compte par l'industrie ciné en amont même de la conception des films. La synergie jeu-film est l'idéal en vogue dans les citadelles hollywoodiennes: pas un studio qui ne louche ou n'investisse sur le jeu, les plus gros (Disney, Vivendi-Universal, Dreamworks...) en tête.

A cette convergence des moyens de production se conjugue l'émergence, parmi les cinéastes, d'une génération culturellement acquise aux pratiques et souvent aux plaisirs du jeu vidéo. En France, Christophe Ganz (*Crying Freeman*, *le Pacte des loups*), qui en est l'un des porte-voix, cherche comment articuler dans ses films et son discours les expériences du cinéophile et du joueur. En Asie, terre d'origine du jeu vidéo et de ses subcultures, Momoru Oshii a démontré avec *Avalon* vers quel radicalisme fusionnel une réflexion filmique sur les mondes virtuels pouvait conduire. Gardons aussi à l'esprit, dans un autre registre, le précurseur *Level 5* de Chris Marker.

Inévitablement, le jeu est devenu un souci de prédilection du discours critique. Ce croisement-là est d'ailleurs le plus nouveau: il y a un troublant unanimité synchrone à tous les postes de l'équipage ciné pour faire son miel, ou son venin, du nouveau venu. Il n'en sera sans doute dépeçé que plus vite pour atteindre son seul statut raisonnable: une certaine banalisation. On peut

donc sans gros risque parier sur ce paradoxe: le jeu vidéo comme problématique intellectuelle appliquée au cinéma perdra tout son intérêt lorsque ces deux industries auront mené à leur terme la multitude d'incestes auxquels les condamnent leurs connexions objectives.

Constater que le cinéma et le jeu vidéo partagent une destinée plastique (l'un comme l'autre sont constitués de sons et d'images en mouvement) est une chose. Bien autre chose serait d'investir la question du jeu vidéo et de ses réseaux d'influence sous un angle esthétique. La plus rance des tartes à la crème est bien celle-là: il y aurait une «contamination» esthétique du noble cinéma par le vil jeu vidéo, un genre d'affreux virus moche inoculé au septième art par la bande à Super Mario et qui miterait les écrans du bon goût. La bêtise, en l'espèce, est d'imaginer qu'il y aurait d'ores et déjà «une» esthétique du jeu vidéo là où il n'y a, comme dans le cinéma, qu'une juxtaposition anarchique de jeux, de mondes, d'univers plastiques très souvent étanches l'un à l'autre et parfois même contradictoires, voire moralement ennemis. Il y a déjà, dans le jeu vidéo, des

personnalités créatives tout à fait comparables à certains grands noms du Panthéon culturel mondial.

Nouvel âge. Définir Shigeru Miyamoto comme le Walt Disney contemporain n'est pas excessif, si l'on veut bien considérer l'impact de sa production (il a inventé *Mario et Zel-*

da et pilote désormais la réflexion stratégique chez Nintendo) sur les jeunesses modernes globalisées. Il y aura très certainement demain des Godard, des Lynch, des Carax, espérons des Ozu et des Straub du jeu vidéo. Il y aura une industrie dominante et ses contre-modèles. Des marges, des alternatives, des avant-

gardes du jeu, dans lesquelles le Web jouera probablement tout son rôle libertaire, puisque le joug le plus puissant à peser encore sur la création est celui de l'industrie captive (constructeurs de consoles, développeurs, éditeurs et diffuseurs de logiciels). Du côté de l'industrie lourde, il est certain

que l'on cherche à imaginer les contours de ce qui pourrait être un nouvel âge de l'*entertainment*, une nouvelle forme de spectacle immersif total dans lequel jeu, musique et cinéma seraient confondus. Il reste aux artistes de tout poil à renvoyer la balle ●

OLIVIER SÉURET

«Tous les plaisirs en un seul objet»

Ken Kutaragi, père de la Playstation, parie sur une fusion du cinéma et du jeu vidéo.

Le développement du jeu vidéo comme «loisir» ou «pratique culturelle» dominante constitue certainement une petite révolution symbolique, dont le cinéma subira les bénéfices et les contre-coups. Mais les plus grandes mutations engendrées par le jeu concerneront surtout le cinéma industriel, à propos duquel certains stratèges cogitent àprement. Ken Kutaragi est l'un d'eux. Inventeur de la PlayStation 1 et 2, il est celui auquel Sony doit son triomphe dans le secteur du jeu vidéo, qui représente désormais l'essentiel des bénéfices de la compagnie. Au Japon, Ken Kutaragi est à la fois superstar et prophète. Très économe de

ses interventions, il était récemment à Paris pour des vacances qui tombent bien: l'actualité du jeu vidéo (entre les sorties des nouvelles consoles de Microsoft et de Nintendo et la multiplication des films tirés de jeux) a envahi l'espace médiatique comme les préoccupations de tous ceux que le sort des images, anciennes ou nouvelles, intéresse, touche ou captive.

Comment est née la PlayStation?

Je rêvais depuis le début des années 80 d'une technique sophistiquée susceptible de proposer une nouvelle forme d'*entertainment*, mais les technologies étaient trop coûteuses. J'ai effectué beaucoup de re-

cherches dans la technologie des processeurs graphiques. Lorsque Nintendo a sorti son premier système de jeu 8 bits en 1983, j'ai été très heureux d'y jouer avec mon fils; mais c'était rudimentaire. Pendant quelque temps, j'ai aussi exploré la voie électro-musicale. C'était l'époque des claviers et synthétiseurs de Yamaha et Casio, à mi-chemin du jouet et de l'instrument de musique. Sony a toujours fait des recherches sur ce terrain du son. C'est la greffe de ces recherches sur celles de l'image, conjuguée à la baisse des coûts, qui nous a conduits vers la PlayStation. Dans un premier temps, c'est à Nintendo que nous avions proposé ce système, mais ils étaient engagés dans leur propre voie (le système cartouche qui allait donner la SuperNes, puis la N64, ndlr). Convaincre Sony n'a pas été facile non plus. J'ai songé partir fonder ma propre boîte. Finalement, on m'a laissé mettre sur pied une cellule spéciale et autonome, une petite frégate qui traçait sa propre voie au côté du navire amiral Sony. Puis la direction est venue me voir un jour en disant: «Ça y est, on va franchir la barrière et se lancer dans ce busi-

ness.» En 1993, nous finalisons le premier prototype de PlayStation: avec Nintendo au sommet, notre pari était périlleux.

Périlleux, mais réussi...

Nous approchons des 90 millions de consoles PS1 et PS2 vendues. La PS1 était une proposition nouvelle de console, la PS2 cherche à étendre la définition du jeu. L'un des problèmes urgents, c'est la frustration des artistes, leur difficulté à créer avec ce nouveau média, le rapport de confiance à inventer avec lui. Dans le processus qui nous a conduits à réaliser la PS2, il y avait cette nécessité d'impliquer tous les métiers de Sony: la musique, le cinéma et tous les créateurs, développeurs, producteurs de jeux. Il nous fallait passer avec la PS2 du marché de niche au marché de masse.

Comment voyez-vous le futur?

L'avenir du jeu, c'est bien sûr le *on line*. Mais si toutes les autres grandes compagnies réfléchissent au jeu en ligne, elles ne peuvent pas lancer un réseau massif simultanément dans le monde entier: le haut débit est encore un gros problème. Nous, en ce moment, nous allons voir tous les grands opérateurs de téléphonie mon-

diaux pour leur dire: «Voilà, on a vendu 20 millions de PS2 autour du globe. C'est une machine connectable qui est la même partout et en plus nous avons des contenus. C'est l'outil idéal pour développer un réseau haut débit mondial.» NTT au Japon, France Télécom ici ou AOL aux Etats-Unis devraient être nos partenaires. Certains accords sont sur le point d'aboutir.

Quel joueur êtes-vous?

La définition du jeu, pour moi, c'est le mouvement. Je ne sais si c'est un art à proprement parler, c'est en tout cas un milieu où les artistes arrivent. Je crois beaucoup à

la fusion du jeu avec la musique et le cinéma; une évolution finale où tous les loisirs et tous les plaisirs seraient regroupés en un seul objet. La force de Sony par rapport à Nintendo ou Microsoft, c'est d'être déjà un groupe de production de cinéma et de musique. Comme gage que cette fusion est en marche, je vous donne rendez-vous dans un an, avec un produit qui accomplira la fusion entre jeu vidéo et dessin animé, avec la qualité d'un film de Miyazaki. Je reste un «*serial gamer*», mais ce qui m'excite, c'est de travailler à l'évolution des plates-formes: là est mon bonheur, ma jubilation ●

Recueilli par O. S.