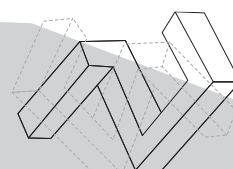


Cela aurait pu s'appeler « Confession d'un joueur »... Mais chez Olivier Séguret, *gamer* et critique à Libération, il n'y a aucune culpabilité. Rien d'autre à confesser qu'une grande curiosité pour une culture « mal vue ».

Olivier SÉGURET



Critique de films depuis vingt ans, pilier des pages cinéma de Libération, Olivier Séguret y tient aussi, chaque vendredi, une chronique consacrée à l'actualité vidéoludique. Mêlant les approches critique et journalistique, il a fait entrer le jeu vidéo dans la presse quotidienne française. Et en suit les évolutions avec une excitation qui ne se dément pas.

« Je suis venu aux jeux vidéo assez récemment. Cela correspondait à la conjonction de plusieurs changements dans ma vie. Je me suis trouvé plus souvent chez moi et j'ai rencontré un joueur, qui m'a mis une manette entre les mains. C'était une console Super Nintendo. Le jeu s'appelait Super Metroid, dont une nouvelle version va d'ailleurs sortir sur Gamecube. Au début, j'étais très maladroit, mais je suis entré dans ce jeu. On y arpentait des grottes infestées de monstres, sur une planète lointaine. C'était en deux dimensions, il fallait sauter, s'accrocher, trouver des passages secrets... J'y ai passé la nuit et, au matin, je n'ai ressenti aucun sentiment de culpabilité ou d'absurdité mais, au contraire, celui d'avoir traversé une jungle fabuleuse, avec une seule envie : y retourner. Tout de suite, j'ai aussi été paniqué à l'idée que le moindre élément pouvait m'échapper, que j'avais pu oublier au début du jeu des choses qui allaient me manquer terriblement... Pendant les premières semaines, j'ai joué avec une certaine inconscience, sans voir que ce que j'étais en train de découvrir allait devenir très important dans ma vie. A la télé, un ou deux mois plus tard, j'ai vu quelques images de Tomb Raider, d'une profondeur incroyable, des lumières, des couleurs, et ce personnage en trois dimensions que l'on pouvait bouger, faire revenir vers

soi ... L'après-midi même, je suis sorti de chez moi pour aller m'acheter une PlayStation et Tomb Raider.

"J'AVAIS L'IMPRESSION DE METTRE LA MAIN SUR UNE PÉPITE"

» J'ai vite compris que, derrière les jeux comme derrière les films, il y avait une industrie et des créateurs. J'ai fait des recherches, j'ai découvert que c'était une culture depuis bien longtemps, et qu'il y avait là un monde immense et absolument vierge du point de vue journalistique, entièrement laissé entre les mains de la presse spécialisée. Si j'ai pu faire quelque chose, c'est introduire cela dans la presse quotidienne, nationale, d'opinion culturelle. Avec Tomb Raider, l'attention s'est focalisée sur la figure de Lara Croft, ce que je n'avais pas prévu. Par le web, j'ai vu qu'il y avait à Londres une hystérie autour d'elle, qu'elle faisait la couverture de The Face, que tous les stylistes lui dessinaient des maillots de bain... Là, je me suis dit qu'il y avait un article à faire. Puis, en enquêtant, j'ai réalisé qu'il n'y avait pas que cela. qu'il fallait faire un « Evènement » autour du jeu vidéo, de la PlayStation, dont les chiffres de ventes dépassaient toutes les prévisions, et de Lara Croft. Mais cela n'a pas été facile : j'ai dû commencer à en parler en mai, et cela n'a été publié qu'au mois d'août. En



plein creux de l'actualité, mais ce n'était déjà pas mal. Je rêvais de Lara Croft en une de *Libé*, il s'agissait de faire un coup. Qui a eu beaucoup d'impact. On m'a alors confié une chronique, qui s'est baladée un peu partout dans le journal. Ce qui m'a suffi à me faire repérer par les éditeurs et les joueurs et m'a permis d'installer un petit suivi du jeu vidéo.

» Le jeu vidéo m'a ouvert tout un champ journalistique, autour d'un objet qui me plaisait très violemment, peut-être plus encore que le cinéma à une époque, parce que le cinéma était déjà légitime, valorisé. Le jeu a été pour moi comme une revanche : une chose à laquelle je me suis livré par moi-même et en sachant qu'elle était mal vue. Comme objet de travail, de recherche, d'enquête, de critique, j'avais l'impression de mettre la main sur une pépite. Le cinéma, c'est mon sang, c'est moi, mais ce que je peux encore en écrire me laisse perplexe, tandis que, sur les jeux vidéo, je sais qu'il y a beaucoup à faire, une grammaire critique à élaborer, des gens à découvrir, du travail qui en vaut la peine.

» J'ai pu écrire que le cinéma n'est pas que le film. Je pense que c'est un rêve profond de l'humanité, qu'il existe une pulsion dont on ne se débarrasse jamais et qui pousse à faire des châteaux de sable, des châteaux d'images. En lisant *Lucrèce*, on trouve des pages entières sur ce qu'il appelle des simulacres, qui sont tout simplement des représentations que

l'on se fait dans la tête. Si l'on se place dans une dimension poétique, on peut appeler cela du cinéma, cela fait partie de la même quête. Il est facile de démontrer que le cinéma a plus à voir avec le jeu vidéo qu'avec le théâtre. Ce sont des couleurs, des lumières, des images, des sons, du mouvement... Avec une différence liée au sentiment, peut-être à l'illusion, de pouvoir agir directement sur les images.

JE SUIS SURVEILLÉ PAR LES LECTEURS

» Dès que j'ai commencé à écrire sur le jeu, j'ai reçu un courrier très régulier, bien plus que pour le cinéma. Je suis surveillé, je me fais encourager, ou bien insulter par des gens qui trouvent que je suis trop sévère lorsque je parle de la bêtise du jeu vidéo, mais je le fais comme Skorecki parle de la bêtise au cinéma : c'est plutôt un critère positif. Evidemment, le jeu manque encore de beaucoup de choses. C'est un gros bébé maladroit qui ne sait pas bien marcher et qui apprend à vivre avec nous. Je ne supporte pas d'entendre que le problème du cinéma français, c'est le manque de scénaristes. Un cinéaste prend une caméra et il filme, point. On pourrait dire la même chose du jeu, mais c'est vrai qu'il y a comme une auto-limitation par le monde du jeu de ses sphères d'intervention. Etrangement, alors qu'il est censé créer des univers nouveaux, il se révèle incapable de sortir des grandes rengaines sous lesquelles on pourrait classer à peu près tous les jeux. Certains principes sont encore très respectés sans que l'on sache pourquoi. L'une des raisons pour lesquelles le jeu ne peut pas encore passionner tout le monde tient à cela, au manque de subtilité des histoires, de la narration. C'est aussi dû au business : c'est un monde ultramercantile où l'indépendance et la marge sont beaucoup plus difficiles à inventer qu'au cinéma.

» En matière de jeux, il y a beaucoup de genres avec lesquels je ne marche pas du tout. Je suis assez difficile. Par exemple, je n'aime pas la baston, les courses ou les simulations sportives dans 99% des cas. J'y jette un œil, certains jeux m'intéressent comme le dernier *Dead or Alive* sur Xbox parce qu'il est magnifique. J'aime bien regarder, je m'amuse, je l'essaie, c'est tout. Mais je suis quand même très joueur. J'aime beaucoup les PPG [*Role Playing Game*], les jeux de plates-formes, ceux d'aventure-action. Ce que j'aime dans les jeux comme *Final Fantasy*, c'est qu'on peut les jouer à beaucoup de niveaux différents. Certains avancent en se moquant des quêtes secondaires et les finissent relativement vite. Ces jeux, je les joue systématiquement deux fois : une première pour tester, pour voir à quoi ça ressemble, mais aussi pour me familiariser avec ce à quoi je veux être confronté. Puis, quand je suis bien





© SQUARE PICTURES
& COLUMBIA TRISTAR

avancé dans une partie un peu expérimentale de ce type, j'en recommence une autre, très sérieuse cette fois. Quand j'ai un *Final Fantasy*, je suis monomaniac. Pour le travail, je suis bien obligé de regarder ce qui se fait, de tester quelques jeux rapidement. Mais en tenir deux sérieusement de front, c'est impossible.

» Après la Super Nintendo, je suis passé à la PlayStation, puis à la N64... Une console a chassé l'autre, et je me retrouve avec les trois dernières, la Xbox, la GameCube et la Ps2. Mais je suis capable de revenir à des jeux comme *Sim City* ou *Civilization*. L'an dernier j'ai aussi rejoué *Final Fantasy 7* et, même s'il a vieilli techniquement, je le trouve grandiose. Beaucoup de gens sont consternés lorsqu'ils découvrent *Final Fantasy*. Ils me prennent pour un malade : c'est puéril, ce sont des histoires religieuses, dégoulinantes de bons sentiments... Le 7 est le premier à être sorti en France, donc le traumatisme originel pour les joueurs de FF. Il est aussi particulièrement complexe. Pendant des heures, tu règles la puissance des armes, tu fais monter les statistiques des personnages... Il y a aussi beaucoup d'éléments annexes, le jeu est presque infini. On finit par s'attacher à des choses totalement absurdes qui, pour moi, sont délicieuses, comme l'objet pour lequel il reste une place dans l'inventaire et dont on ignore ce que c'est. Sans parler de tout le système des codes, des tuyaux de joueurs... Les jeux intègrent la triche dans leur conception. Mais ce n'est pas vraiment tricher : il s'agit plutôt de connaître les secrets. Il y a des choses qu'il est impossible de deviner seul.

EMOTIONS PROUSTIENNES

» *Final Fantasy* soulève en moi des émotions proustiennes. Cela paraît ridicule, mais je le ressens ainsi : c'est tout ce qui tient au vertige, à l'intensité, au sentiment que des milliards de fils relient tout. Avec, de temps en temps, une émotion plastique qui ne tient pas tant aux images que je vois sur l'écran qu'à leur puissance électronique. *Ring of Red*, un jeu Konami de l'an dernier, est pour moi un chef-d'œuvre. C'est un jeu de stratégie, de guerre, mais qui n'a rien à voir avec les *Command and Conquer*. C'est aussi un jeu de méchas : on dirige des robots géants que l'on fait escorter par des bataillons dans des campagnes contre l'ennemi. Le jeu est un chef-d'œuvre d'obsessionnel, un ressac permanent d'images. On sait lesquelles vont arriver, mais elles sont à chaque fois très émouvantes. On revoit 1000 fois les mêmes scènes, mais on ne demande que ça. On sait qu'elles vont tomber parce qu'elles sont électroniquement programmées pour arriver mais leur surgissement est à chaque fois un petit miracle, qui



n'a jamais lieu dans le même contexte. Il y a quelque chose de fort dans cette répétitivité qui est une fausse répétitivité, dans l'arbitraire électronique qui est un faux arbitraire, dans le sentiment de maîtriser, de diriger, d'organiser, d'orienter, qui est aussi une illusion. Cela n'a pas grand rapport avec la mécanique proustienne mais, chez Proust, l'essentiel n'est pas dans la matière, dans la fiction mais dans le rapport personnel que l'on entretient avec le temps, avec la mort, avec la mémoire.

» Le jeu me place au bord de précipices existentiels que j'adore. J'ai des sensations de vertige extraordinaires. Les nuits blanches en sont un bon exemple. Je me suis amusé pendant ma jeunesse, en me couchant très tard. Après, cela ne m'est plus trop arrivé et, au petit matin, cela me laissait plutôt un sentiment d'angoisse, de malaise. Mais avec le jeu, pas du tout. Je me souviens d'une nouvelle de Balzac dans laquelle un couple sans le sou vit sous les toits. Le jeune homme passe la nuit à regarder par la fenêtre et explique qu'il a une sensation de puissance extraordinaire parce que Paris dort alors que lui veille. Quand je passe la nuit avec des jeux vidéo, j'ai le même sentiment. Je suis là, dans ma grotte, et je veille.



FINAL FANTASY © SQUARE PICTURES & COLUMBIA TRISTAR

"IL Y AURA DES SPIELBERG ET DES STRAUB DU JEU VIDÉO"

» Entre le cinéma et le jeu vidéo, tout est permis. *Level Five* de Chris Marker est l'un des plus beaux films de réflexion sur le jeu vidéo, qui en pointe toutes les ambiguïtés. C'était déjà le cas de *Tron*. Le cinéma a le droit de traiter tous les sujets, et le jeu vidéo en est évidemment un, passionnant. Mais pour ce qui est des films-jeux ou des jeux-films, je pense que cela viendra du jeu et non du cinéma. Je vois bien vers quoi vont Squaresoft et Sony, qui rêve de fabriquer des produits à mi-chemin du film et du jeu. Avec *Final Fantasy X*, malgré toutes les qualités que je lui trouve, c'est vrai que l'on a parfois l'impression de regarder un film une manette à la main. Je ne suis pas convaincu par cela, mais je ne dis que ce ne sera qu'un rayonnement de la vaste bibliothèque du jeu. Il n'y aura pas un avenir unique, il y aura des Spielberg et des Straub du jeu vidéo, qui ne vivront pas dans le même monde. Mais je fuis une trop forte intellectualisation de tout cela. Je préfère rester dans l'intuition, sur un registre méditatif, contemplatif, ou alors journalistique. Je ressens une grande excitation, j'ai connu des plaisirs ineffables. Il faut encore chercher pourquoi, d'où cela vient. Je suis persuadé que c'est un monde fabuleux dont on n'a encore rien vu. J'ai l'impression d'être à l'aube de quelque chose qui va beaucoup marquer, que le jeu va devenir un modèle universel, comme le cinéma. »

(Propos recueillis par Envan Higuinen)

in HORS-SÉRIE CAHIERS DU CINÉMA
SPECIAL JEUX VIDEO - SEPTEMBRE 2002
@Cahiers du cinéma



LARACROFT © CORE DESIGN