

Expérimental Les faits divers inspirent des jeux à la lisière du documentaire.

Un tissu de vérité pour mailler le virtuel

Rotterdam envoyée spéciale

Le 28 février 1993, le FBI commence le siège d'une ferme de Waco, au Texas, où sont retranchés les Davidiens, secte apocalyptique dirigée par David Koresh. L'opération vire au drame: le 19 avril, lors de l'assaut final, 80 adeptes périssent dans un incendie. Suicide collectif ou bavure des agents fédéraux, le doute demeure. Dans le cadre d'Exploding Cinema (*Libération d'hier*), la section expérimentale du Festival du film de Rotterdam qui explore cette année les relations entre pouvoir et jeu (1), les visiteurs sont invités à incarner le gourou ressuscité dans un jeu d'un nouveau genre. *Waco Resurrection* est le premier chapitre d'Endgames, série de jeux 3D multijoueurs qui s'inspirent de moments apocalyptiques,

développés par c-level, groupe de média-artistes et réalisateurs de Los Angeles. «*La tendance des jeux est d'échapper à la réalité en créant des mondes fictionnels, fantaisistes*», explique l'artiste Eddo Stern (lire ci-contre), designer du jeu. «*Waco Resurrection* tente d'incorporer des éléments réels, de proposer une sorte de documentaire subjectif», renchérit

Brody Condon qui s'est déjà illustré dans ce domaine. C'est dans le cadre de l'un de ses cours que des étudiants ont réalisé le très controversé *9-11 Survivor*. Le joueur incarnait un personnage pris au piège dans une tour en feu. Seule issue: sauter. S'ensuivait une reconstitution ultraréaliste de la chute dans le vide. La démo en ligne a été retirée suite à une avalanche de mails d'insultes et de menaces. «*Ce n'était pas un jeu sur le 11 septembre, se défend-il, mais la manière dont de jeunes Californiens, qui n'ont vu l'événement qu'à la télévision, se confrontent à ces images violentes.*»

Aura. Présenté sous forme d'installation pour trois joueurs, *Waco Resurrection*, en cours de développement, ne dure pour l'instant que dix minutes. Les joueurs doivent revêtir un masque intégral de Koresh, histoire d'être physiquement et virtuellement dans sa tête, puis lancer le jeu en prononçant dans le micro «*I am David Koresh*». Le but de l'opération: rester en vie le plus longtemps possible (même si la fin est inéluc-

table), convertir un maximum d'agents fédéraux (grâce aux chants religieux, contenus dans les bibles qui tombent du ciel), tuer les autres Koresh et accroître son aura. «*Le but est d'essayer de recréer l'état d'esprit dans lequel était Koresh qui menait une bataille divine contre la croisade gouvernementale. Créer une empathie et peut-être un début de compréhension du personnage*», avance Eddo Stern. Les joueurs évoluent dans la cacophonie, les psy-ops envoyés par les

www.filmfestivalrotterdam.com
www.kinematic.org/911.html
<http://waco.c-level.org>
www.escapefromwoomera.org

agents bourdonnent dans la tête en plastique, mêlés à la voix de Dieu, aux clameurs de la bataille. Une attention toute particulière est portée au son, «*ce sont les vraies chansons de Koresh, explique le designer sonore Michael Wilson, c'est ce qui fait le lien avec les faits réels.*» Récemment, les c-level ont été contactés par un davidien célèbre, Ron Cole. «*Il n'était pas à Waco, mais, après le siège, il s'est pris pour le nouveau Koresh, s'est cru investi d'une mission et a fini en prison. Il est très intéressé par le projet et a promis de nouveaux documents audio.*» *Waco Resurrection* se défend d'être seulement un détournement, un commentaire critique, même si ses auteurs reconnaissent que le jeu est une réponse au climat entretenu par le gouvernement Bush. «*On veut éviter que ce soit chiant on souhaite faire un jeu*

Même souci de l'autre côté du Pacifique avec le projet *Escape from Woomera (EFW)*, mené par une équipe d'artistes, activistes, documentaristes, game-designers australiens. Le jeu, dont un prototype était présenté à Rotterdam, aborde la situation des demandeurs d'asile en Australie, détenus dans des centres isolés, où personne n'a accès, dont Woomera, qui a fermé ses portes en

avril dernier. Ce jeu d'évasion s'apparente, dans son format, à *Escape from Alcatraz*, il faut collecter des informations, des objets, être plus malin que les gardes, organiser des actions collectives pour se «*libérer de cette détention abusive*». Le jeu s'appuie sur des études ethnographiques, des reportages inattendus, des interviews de détenus, de gardes...

Critiques. «*Les jeux sont souvent construits autour d'une situation de crise, la différence, c'est que la crise qu'EFW représente est réelle, explique Julian Oliver, théoricien des médias et membre fondateur d'EFW. EFW permet au public de se mettre dans la peau d'un réfugié et de prendre conscience de la manière dont le gouvernement enfreint les droits fondamentaux des demandeurs d'asile.*» Le projet a fait mouche, provoquant la colère du ministre de l'Immigration, qui l'accuse d'inciter les joueurs à transgresser la loi. D'autres lui reprochent de trivialisier le sort

des réfugiés. Des critiques rejetées par le responsable. «*Le jeu est un excellent médium pour traiter de sujets politiques.*» Plus efficace, d'après lui, qu'un documentaire filmé qui nécessite des autorisations, donc forcément biaisé. «*Le jeu permet d'expérimenter de façon subjective la réalité des réfugiés. En mettant le joueur dans ce monde infernal, nous transmettons l'expérience douloureuse de la détention et de la frustration.*» Pour les besoins du jeu, les créateurs développent un moteur de jeu en *open source* qu'ils mettront à disposition d'autres organisations souhaitant faire ce type de documentaire. «*Les jeux ne sont pas considérés comme un médium valide pour parler de contenu sérieux, regrette Julian, parce qu'ils ont été, pendant des années, un produit de l'industrie du divertissement. Les producteurs de jeux indépendants sont en train de surmonter ce préjugé en opérant hors de l'industrie de masse des loisirs.*» L'industrie a certes produit des titres commerciaux basés sur l'actualité et d'un grand réalisme, comme *Operation Flashpoint*, mais dans une optique de pur défoulement. «*Ces "CNGames", estime Julian, vont ironiquement paver la voie pour des documentaires comme Waco ou EFW, parce que le joueur a pris l'habitude de se confronter à du contenu politique. Nous espérons exploiter ceci mais à d'autres fins, en éduquant le joueur et en lui inculquant un regard critique.*»

MARIE LECHNER