

Les promenades du rêveur solitaire

Damien Detcheberry

Numéro 196, septembre 2020

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/94263ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Detcheberry, D. (2020). Les promenades du rêveur solitaire. *24 images*, (196), 152–157.

Les promenades du rêveur solitaire

PAR DAMIEN DETCHEBERRY



← Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018)

**Les salles vides de l'été
font surgir des fantômes
de voyages dans des jeux
destinés aux aventuriers
solitaires.**



Et vous, qu'avez-vous fait à la réouverture des cinémas ? Avec la reprise difficile des salles depuis le début du mois de juillet, les artisans du cinéma comme les cinéphiles ont fait le même constat amer : personne ne sait comment faire redémarrer un train qui, en 125 ans, ne s'était pour ainsi dire jamais arrêté. Face à la pénurie de nouveautés hollywoodiennes, et en attendant la cavalerie (*Tenet* de Christopher Nolan et le nouveau *James Bond*), les multiplexes ont troqué le pop-corn pour les madeleines de Proust avec les ressorties de *Jaws*, de *Star Wars*, ou même de *Dirty Dancing* pour les plus affamés... Et c'est ainsi qu'on se retrouve dans une salle immense du centre-ville de Montréal, avec quatre spectateurs égarés, à revoir *Jurassic Park*. Le premier film vu dans une salle de cinéma depuis le mois de mars. Celui-là même pour lequel il avait fallu faire la queue pendant une éternité un soir d'automne 1993, à une époque moyenâgeuse où les billets ne s'achetaient pas à l'avance. Un film toujours aussi bancal, mais sauvé in extremis par deux séquences incroyables – celle du T-Rex et celle des vélociraptors – qui, à elles seules, justifient qu'on s'inflige à nouveau d'interminables prolégomènes et la musique de John Williams.

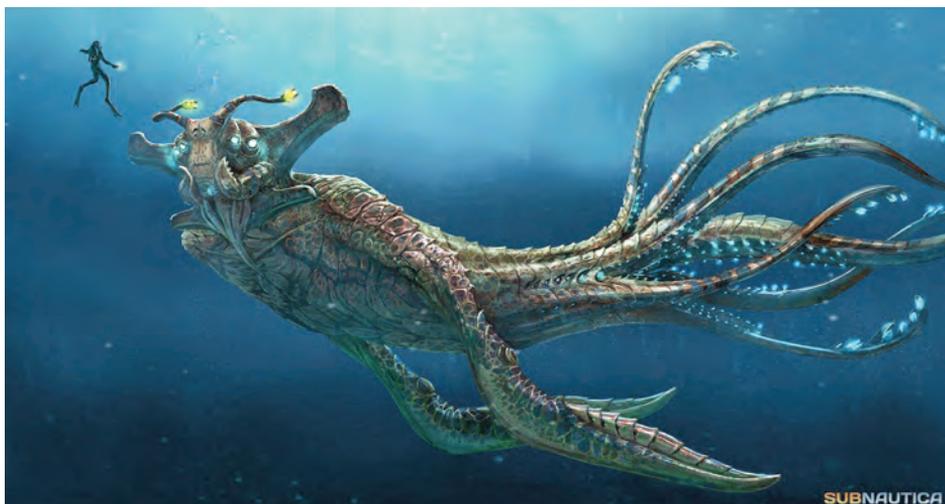
Les esprits cruels ne manqueront pas de relever une certaine ironie dans le fait d'aller voir, en cet été particulier, dans une salle vide, un film sur une tentative hasardeuse de ressusciter des monstres d'un autre âge. Ils auront raison, mais la piqûre est quand même douloureuse. La salle telle qu'on la connaît s'enfoncé-t-elle lentement dans la préhistoire ? Jean-Patrick Manchette écrivait que le cinéma, à la fois comme art et comme moyen de communication unilatérale, contenait les secrets du XX^e siècle¹. Peut-être ne contient-il plus ceux du XXI^e. Les dinosaures ont évolué vers les oiseaux, et les écrans géants se transformeront en téléphones portables. Le darwinisme s'appliquerait donc aussi au septième art...

PLAISIRS SOLITAIRES

Même si les salles désertes me désolent aujourd'hui, j'ai une confession à faire : c'est exactement comme ça que je les aime. Et l'été, qui est habituellement moins fréquenté pour tout ce qui touche de près ou de loin au cinéma d'art et d'essai, a toujours été la saison de prédilection des amoureux de la solitude. La cinéphilie sépare d'un côté les grégaires, ceux qui ne peuvent aller au cinéma qu'en groupe – j'en connais, certains sont même des gens très fréquentables – et de l'autre les misanthropes, pour qui aucun dispositif de cinéma maison ne remplacera le bonheur d'entrer dans une salle et de se rendre compte que l'on va l'avoir à soi, rien qu'à soi. Je fais fièrement partie de la seconde catégorie, même si je reconnais que le cinéma n'a pas besoin de ça en ce moment.

En parlant de Jean-Patrick Manchette, voilà justement un beau spécimen de misanthrope. Sans conteste le plus agoraphobe des chroniqueurs de cinéma, il envoyait de temps en temps son fils voir les films à sa place ou avouait se contenter souvent de la bande-annonce pour écrire ses critiques. Il visait pourtant invariablement juste, avec

↑ **Subnautica** (Unknown Worlds, 2014) → **Red Dead Redemption 2** (Rockstar Games, 2018) → **Microsoft Flight Simulator** (Microsoft, Asobo Studio, 2020)



une mauvaise foi qui n'avait d'égal que son talent d'écrivain et son amour indéfectible pour le cinéma classique. Pour ceux qui doutent encore de la nécessité de retrouver au plus vite le chemin des salles obscures, il est urgent de lire ses chroniques de cinéma pour les revues Hara-Kiri et Charlie Hebdo (de 1979 à 1982), regroupées sous le titre *Les Yeux de la momie*. Elles ont un parfum piquant de nostalgie pour une époque où la salle de cinéma régnait en maîtresse sur le monde, même si le romancier y a parfois les idées aussi noires que ses polars. Jugez plutôt : « l'art est mort, bon, on le sait. Il s'est tout transformé en culture, La Joconde et Désiré Gogueneau considérés pareils, vendus pareil au même immense étalage, le Louvre et les stations-service pareil, la culture en roulant, pareil Platon et Dutourd, Homère et moi, Michel-Ange et Mickey Mouse, bon on sait. Ce qui est encore plus moderne et plus hilarant, c'est que même la culture, charogne de l'art, n'arrive plus à se soutenir même comme charogne, et part en bran dans tous les sens. Le cinéma, cette industrie culturelle, dont l'histoire *comme art* tient en un demi-siècle et quelques dizaines de films au maximum, s'est soutenu quand même un moment comme culture, et il ne se soutient plus². »

Transposez cette phrase dans le contexte actuel du triomphe de Netflix et d'Amazon sur Hollywood, que dis-je, sur toute l'industrie du cinéma : n'est-elle pas prophétique ? Affirmer cela n'est pas qu'un effet de Manchette... Afin de ne pas céder au pessimisme, faisons une pause avant de passer à la suite du programme, et prenons le temps d'apprécier ce calembour facile mais pleinement assumé. Dans une chronique qui évoque les grandes heures de la salle de cinéma, il est important de savourer un exquis mot pendant l'entracte³.

I'M A POOR LONESOME COWBOY

Revenons au sujet... Comme le cinéma, le monde du jeu vidéo tient lui aussi sur ce clivage entre partisans des parties en groupe et amateurs d'aventures à vivre seul. Les premiers n'hésitant d'ailleurs pas à annoncer régulièrement la mort des jeux solo⁴ qui, après avoir dominé l'industrie pendant deux décennies, seraient désormais voués à disparaître au profit des jeux multijoueurs.

S'il est vrai que la popularité des *Battle Royals* (*Fortnite*, *Apex Legends*) n'est pas à contester, cela n'empêche pas des jeux destinés aux bienheureux asociaux de se démarquer. Sorti en août dernier, l'impressionnant *Microsoft Flight Simulator* permet par exemple de parcourir le monde entier en temps réel, aux commandes d'aéronefs de toutes tailles – du Cessna aux avions de ligne. Grâce aux outils de cartographie de Microsoft (Bing Maps) et à des techniques avancées de photogrammétrie permettant de reconstituer le relief des sols, ce simulateur aérien propose une modélisation réaliste de la Terre, d'une précision jamais vue auparavant. Il est certes possible de croiser d'autres aviateurs virtuels en jouant en ligne, mais le monde est heureusement assez vaste pour que chaque vol soit autant un choc esthétique qu'un moment d'isolement méditatif.

Des jeux de survie tels que *The Long Dark*, *The Forest* ou encore *Subnautica*, misent eux aussi sur l'effet de solitude pour donner le sentiment que l'univers dans lequel on s'abandonne n'existe que pour soi. Le plaisir de ce type de jeu naît avant tout de la force de son environnement, et de sa lente appropriation par le joueur. *Subnautica* nous plonge ainsi, littéralement, dans une planète aquatique dont on ne sait strictement rien et qu'il faut impérativement explorer seul. Rarement un jeu n'aura fait aussi bien ressentir le vertige de la découverte d'une faune et d'une flore totalement inconnues, l'excitation et l'angoisse de la plongée et surtout l'ivresse des profondeurs, la peur de manquer d'oxygène lorsqu'on aborde les grands fonds, à près de 10 000 mètres sous le niveau de la mer. Mais le roi incontesté des escapades en solitaire reste le western vidéoludique *Red Dead Redemption 2*. En termes de création artistique, de souci du détail et de souffle épique, il s'agit peut-être du jeu le plus beau, de l'œuvre la plus totale que l'industrie du jeu vidéo a eu l'occasion de proposer en un peu plus de quarante ans, son *Lawrence d'Arabie*, sa *Prisonnière du désert*. Il y a bien une histoire dans ce jeu, capable même de rivaliser avec bien des grands films de l'âge d'or du genre. Mais elle se fait toute petite devant l'immensité des espaces sauvages qui s'offrent au joueur, allant des Montagnes Rocheuses aux Bayous de la Louisiane en passant par le désert du Texas. C'est pour cette raison que le joueur est libre de suivre ou non la trame narrative. Oublier l'histoire, lui tourner le dos volontairement pour prendre un cheval et partir affronter la nature indomptée fourmillant dans des paysages extraordinaires, est le meilleur moyen de s'immerger dans l'esprit des grands westerns fordien, mieux qu'aucun hommage cinématographique n'a été en mesure de le faire récemment.

Red Dead Redemption 2 a été mon choc artistique de l'été. S'il a contribué à rendre l'absence des salles moins amère, il m'a aussi rappelé une anecdote révélatrice, aussi véridique qu'humiliante. Il y a une dizaine d'années, lors d'une tentative infructueuse de convertir ma nièce aux jeux vidéo, je me suis agacé de son attitude que j'avais attribuée à l'époque à la naïveté de son jeune âge : du haut de ses six ans, elle s'évertuait pendant les parties du jeu de courses *Mario Kart* à prendre systématiquement les pistes à l'envers. Elle préférait les parcourir à rebours pour, disait-elle, être loin des autres et profiter du décor. Même si j'étais heureux à l'époque de remporter toutes les courses face à un adversaire aussi pleutre, je comprends seulement maintenant que c'était elle qui m'apprenait à jouer.

1. Dans la première de ses 57 notes sur le cinéma, *Les Yeux de la momie*, Jean-Patrick Manchette, éditions Rivages/ Ecrits noirs, p. 19.
2. *Ibid.*, p. 108.
3. Rendons hommage à Patrice Delbourg, l'auteur de *Demandez nos calembours, demandez nos exquis mots* (Le Cherche Midi éditeur) pour ce calembour bon, qui a 20 ans d'âge.
4. gamewave.fr/uncharted-4-a-thief-s-ends/la-mort-du-jeu-solo-vue-par-la-realisateur-de-uncharted/