

# ENTRETIEN AVEC DAVID CAGE

QUANTIC DREAM



**Date :** 18 septembre 2018

**Format :** Retranscription d'un appel téléphonique

**Réalisé par :** José-Louis de Miras

## 1 À propos

2 Fondateur en 1997 du studio français Quantic Dream, David Cage officie en tant que directeur créatif du  
3 studio. Ses productions se démarquent des standards de l'industrie vidéoludique en ce qu'elles proposent  
4 des expériences interactives émotionnelles à la limite entre cinéma et jeu vidéo. Si *The Nomad Souls* (1999)  
5 et *Fahrenheit* (2005) ont participé à la démocratisation du jeu vidéo narratif, ce sont les trois dernières  
6 productions du studio, *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013) et *Detroit: Become Human* (2018), fruits  
7 d'un partenariat de 10 ans avec Sony, qui ont popularisé le « style Quantic Dream ». Ce dernier est un  
8 savant mélange entre fictions vidéoludiques et fictions cinématographiques ; ce sont pour la plupart  
9 d'entre elles des récits interactifs à embranchements dans lesquels la vie de plusieurs personnages,  
10 interprétés par des acteurs de cinéma et de séries, dépend des choix du *spectateur*. Si *Beyond: Two Souls* s'est  
11 éloignée de cette configuration, en proposant notamment une histoire éclatée sur plusieurs époques,  
12 faisant sans cesse des allers-retours entre l'enfance du personnage principal, son adolescence et le temps  
13 présent – ce qui rend le rapport de cause à effet bien plus problématique –, *Heavy Rain* et *Detroit: Become*  
14 *Human* ont quant à elles amené le cinéma interactif sur le terrain des dispositifs vidéoludiques, donnant  
15 lieu par la suite à la création d'autres *fictions actables* diffusées sur les consoles du Japonais Sony, qu'il s'agisse  
16 de *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) ou de *Hidden Agenda* (Supermassive Games, 2017).

17 **JLDM**

18 *The Nomad Soul* en 1999, *Fahrenheit* en 2005, *Heavy Rain* en 2010, *Beyond: Two Souls* en 2013  
19 et pour finir, *Detroit: Become Human* en 2018 : comment qualifieriez-vous les productions  
20 *Quantic Dream* dans le paysage de l'industrie vidéoludique ?

21 **DC**

22 Je les qualifierais définitivement comme « atypiques », tant on n'a jamais vraiment respecté les règles  
23 établies ou les conventions. On a toujours essayé d'explorer de nouvelles directions, de nouvelles choses  
24 et de prendre des risques. Production après production, on essaye de réinventer ce média et de faire  
25 évoluer le langage interactif pour raconter les expériences qu'on imagine.

26 **JLDM**

27 **David Bowie, Ellen Page, Willem Dafoe, Jesse Williams : vos productions regorgent d'acteurs et**  
28 **comédiens du petit et du grand écran ; l'incarnation des personnages virtuels par de véritables**  
29 **personnes permet-elle d'apporter davantage de réalisme aux productions *Quantic Dream* ?**

30 **DC**

31 C'est certain ! Pendant longtemps, on a créé des personnages à partir de différents acteurs : on imaginait  
32 complètement le visuel, en créant un visage qui ne ressemblait à personne pendant qu'un autre acteur lui  
33 donnait ses mouvements et un autre sa voix. On se retrouvait avec une créature un peu monstrueuse qui  
34 était le mélange de la performance de plusieurs personnes. En fait, on avait beaucoup de mal à dégager  
35 une cohérence de l'acting et de l'émotion, parce que c'était cette espèce de créature monstrueuse. On a  
36 alors tout changé en 2010 avec *Heavy Rain*, lorsqu'on a décidé de scanner les acteurs réels et d'utiliser leur  
37 apparence, leur voix, leur mouvement et d'avoir un seul acteur qui donne sa présence, son émotion à un  
38 personnage. Pour nous, tout a changé, car on s'est vraiment retrouvé avec des personnages qui existaient,  
39 qui avaient une cohérence visuelle et émotionnelle. Et comme dans les jeux que l'on crée, les personnages  
40 sont les véhicules de l'émotion, sont ceux qui doivent générer de l'empathie de la part du joueur, pour  
41 nous c'était extrêmement important d'avoir des personnages crédibles. Cela a tout changé et l'on pourrait  
42 difficilement revenir en arrière, en tout cas sur des jeux qui ont une vocation réaliste ; je ne parle pas de  
43 jeux qui auraient un rendu totalement différent ni d'autres typologies de jeu. C'est vrai que lorsqu'on est  
44 dans un jeu violent, un jeu de voiture ou un jeu de sport, ce sont peut-être des choses moins importantes,

45 mais pour nous qui travaillons sur l'émotion et la narration, avoir des acteurs crédibles est absolument  
46 crucial.

## 47 JLDM

48 Le photoréalisme des productions vidéoludiques récentes donne un aspect quasi  
49 cinématographique au rendu (présence de *lens flare* lorsqu'un objectif passe près d'une source  
50 lumineuse, etc.), en plus de la présence d'acteurs de cinéma. Que vous ont permis de réaliser les  
51 consoles de dernière génération ?

## 52 DC

53 D'abord, je voudrais dire que le photoréalisme n'est pas une fin en soi, je ne le considère pas comme un  
54 prérequis pour le type d'expérience qu'on essaye de créer. Je ne prétends absolument pas qu'il faille se  
55 rapprocher du photoréalisme pour créer de l'émotion ou raconter des histoires. Au cinéma, il y a tellement  
56 de dessins animés et de films d'animation avec des rendus totalement différents qui sont tout aussi  
57 émouvants, si ce n'est plus que des films en *live*. Pour nous, c'est simplement qu'on a choisi le réalisme  
58 parce que ça collait aux histoires que l'on voulait raconter, mais ce n'est pas une fin en soi. Par rapport  
59 aux consoles de dernière génération, ça nous a en effet beaucoup apportés. Pour nos productions, nous  
60 avons fait le choix de nous inspirer du langage cinématographique – ce n'est pas purement du langage  
61 cinématographique – et dans *Detroit* nous avons essayé de pousser cette réflexion assez loin, en essayant  
62 d'émuler la « physiquité » d'une caméra et d'une optique. On a effectivement travaillé avec des *lens flare*,  
63 mais ça existe dans le jeu vidéo depuis des années ; ce qu'on a surtout creusé, c'est le fait d'avoir des  
64 focales cohérentes. Une caméra numérique, de « jeu vidéo », n'a pas de contraintes sur sa focale, qui  
65 pourrait absolument correspondre à n'importe quelle valeur, y compris des valeurs aberrantes, tout  
66 simplement parce que n'est pas une vraie optique ; il n'y a pas de vraie caméra, ce sont des simulations  
67 informatiques. Pour *Detroit*, nous avons essayé de nous donner de vraies contraintes, celles d'une vraie  
68 focale, et d'avoir un comportement optique qui soit cohérent. Une ouverture va avec une profondeur de  
69 champ et nous avons là aussi essayé d'être cohérents. On a essayé de retrouver une réalité optique de la  
70 caméra et c'est vrai que la profondeur de champ était une *feature* impensable avec les anciennes générations  
71 de consoles, avec en tout cas la subtilité et la finesse que l'on peut avoir aujourd'hui avec *Detroit* sur PS4  
72 Pro, avec des bascules de points, des bokeh, et d'autres effets optiques inconcevables avant.

73 **JLDM**

74 Très peu de jeux vidéo proposent des cinématiques d'introduction, des génériques pour être plus  
 75 précis, qui se terminent par la mention « Directed by », comme au cinéma et à la télévision, entre  
 76 autres. Si l'on devait en retenir deux, j'évoquerais sans trop d'hésitation Hideo Kojima, le père  
 77 de *Metal Gear Solid*, et vous. Bien entendu, le travail n'a pas été réalisé seul et comme au cinéma  
 78 et à la télévision, toute une équipe est derrière ces productions. Toutefois, comme *MGS*, les  
 79 productions *Quantic Dream* sont très cinématographiques : pensez-vous possible de considérer  
 80 vos productions comme des hybridations entre cinéma et jeu vidéo ?

81 **DC**

82 Je n'aime pas trop ce terme d'hybridation, parce que ça donne l'impression d'une créature un peu  
 83 monstrueuse comme Frankenstein alors que ça n'est tout simplement pas le cas. J'imagine qu'on a dû  
 84 demander aux premiers créateurs de films si le cinéma était une hybridation du théâtre et de la  
 85 photographie. Oui, certainement c'était une hybridation du théâtre et de la photographie, mais maintenant  
 86 le cinéma ce n'est plus du tout ça ; ils ont su s'inspirer de ceux qui les ont précédés pour aller ailleurs. Et  
 87 la photographie, au départ, s'est inspirée de la peinture. On peut trouver des filiations et des hybridations  
 88 de tout vers tout. Le jeu vidéo, tel que nous le concevons, n'est pas une hybridation. C'est un média qui  
 89 ne s'est pas créé de rien ni qui sort du néant ; il s'inspire du cinéma, de la télévision, du théâtre, de la  
 90 peinture, de la littérature, de la musique, mais il essaye aussi de trouver son langage qui lui est propre, et  
 91 son langage s'appelle l'interactivité. L'interactivité, c'est une composante qui n'existe ni au cinéma, ni au  
 92 théâtre, ni dans la peinture. C'est vraiment ce que nous essayons de démontrer et c'est souvent une  
 93 démarche qui est mal comprise, car souvent les *hardcore gamers* disent qu'il n'y a pas de mécaniques de jeu,  
 94 que l'on ne peut pas tirer sur des gens et que ce n'est donc pas un jeu vidéo. Et les gens du cinéma vous  
 95 disent que ce n'est pas vraiment du cinéma, parce que ce n'est pas aussi bien, et ce n'est pas si, ce n'est  
 96 pas ça... Mais peu importe, car c'est la preuve que nous sommes en train de créer quelque chose de  
 97 nouveau, un nouveau média avec un nouveau langage. Cela se fait petit à petit, on ne le fait pas toujours  
 98 bien, on fait des essais et des erreurs, mais par contre on est en train de créer quelque chose de nouveau.

99 **JLDM**

100 C'est pourquoi il me semble préférable d'utiliser le terme de *fictionnables* plutôt que celui de  
 101 « cinéma interactif » pour qualifier ces expériences interactives. Qu'en pensez-vous ?

102 **DC**

103 Je n'utilise jamais le terme de « cinéma interactif ». Je parle d'expérience interactive, parce que le cinéma  
 104 interactif, je ne sais pas ce que c'est ; c'est être assis dans une salle de cinéma et appuyer sur un bouton,  
 105 c'est quelque chose qui n'existe pas. Je n'ai pas de mal avec le terme « hybridation », mais dès lors qu'on  
 106 accepte que le cinéma soit lui aussi une hybridation, alors quelque part toutes les formes d'arts sont des  
 107 hybridations, d'une manière ou d'une autre.

108 **JLDM**

109 **De mon côté, je définis les *fictions actables* comme des fictions tournées de façon à ce qu'un**  
 110 **dispositif informatique puisse permettre au *spectateur*, à la fois acteur et spectateur des effets**  
 111 **de ses actes, de modifier le déroulement de l'histoire à partir d'alternatives proposées. Pensez-**  
 112 **vous que certaines de vos productions puissent entrer dans cette définition ?**

113 **DC**

114 Oui, j'imagine que c'est l'une des définitions que l'on pourrait retenir. Alors, elle va vite s'avérer limitative ;  
 115 est-ce qu'elle englobe la narration multijoueurs ou la narration procédurale qui vont arriver un jour ou  
 116 l'autre ? Je pense qu'on n'est qu'au début de ce média et que votre définition est adaptée aux productions  
 117 d'aujourd'hui, mais j'espère que l'on en atteindra vite les limites afin de déborder vers autre chose. Je pense  
 118 qu'une expérience de narration interactive, c'est en quelque sorte une histoire dans laquelle l'interacteur  
 119 est le héros et tout vient avec cette définition très simple qui tient finalement en une phrase ; si je suis le  
 120 héros de mon histoire, cela veut dire que j'ai des options et des choix et que ces derniers ont des  
 121 conséquences qui vont modifier l'histoire. C'est une définition un peu plus générique, mais qui semble  
 122 couvrir un peu plus largement le champ de ce qui se passe en ce moment et de ce qui va se passer dans  
 123 les prochaines années.

124 **JLDM**

125 **Nos définitions se rejoignent, dans le sens où elles désignent des expériences interactives qui**  
 126 **font souvent l'objet d'une catégorisation, d'une forme d'étiquetage médiatique, alors qu'elles ont**  
 127 **généralement pour but de permettre à l'interacteur d'être le héros, ou du moins l'adjuvant, d'une**  
 128 **histoire, qu'elle soit cinématographique, vidéoludique ou autre.**

129 **DC**

130 En effet, je pense que ce sont des étiquettes qui sont limitatives. Est-ce que c'est du cinéma ? La réponse  
 131 est clairement non, puisqu'on est actif alors que dans une expérience cinématographique on est passif.  
 132 Est-ce que c'est du jeu vidéo ? Encore faudrait-il définir ce qu'est un jeu vidéo, parce qu'entre *Candy Crush*  
 133 et *Call of Duty*, tous les deux sont des jeux vidéo, mais ce n'est pas du tout la même forme d'interactivité.  
 134 C'est pour ça que je ne suis pas non plus à l'aise avec le terme de jeu vidéo, et j'ai plutôt tendance à parler  
 135 d'expériences interactives qui est un terme générique, beaucoup plus large et qui englobe un peu tout.

136

137 **JLDM**

138 **Tout en restant dans la fiction ?**

139 **DC**

140 Oui (rires) ! Des expériences de narration interactive pour être plus précis. C'est une histoire dont on est  
 141 le héros, c'est aussi simple que ça. Après, est-ce un jeu ou non ? Honnêtement, ce sont des discussions  
 142 d'arrière-garde.

143 **JLDM**

144 **Il y a dans vos productions un sentiment que l'interacteur n'est plus seulement un joueur ou un**  
 145 **spectateur : il devient un quasi-personnage de l'histoire, un adjuvant pour être exact, responsable**  
 146 **de la vie ou de la mort des personnages. À ce sujet, les jaquettes de vos jeux l'interpellent souvent**  
 147 **à coup de « jusqu'où iriez-vous pour être libre », si l'on reprend celle de *Detroit*. Quel est votre**  
 148 **sentiment vis-à-vis de la place de l'interacteur dans vos productions ?**

149 **DC**

150 C'est un sujet qui est très complexe, très intéressant et souvent très mal compris, y compris dans notre  
 151 propre industrie. Il y a eu tout un pan de l'industrie qui a cru, et qui croit d'ailleurs toujours que pour que  
 152 le joueur puisse se projeter dans une expérience, il faut lui donner une coquille vide, un personnage qui  
 153 n'a aucune saveur, aucune personnalité, parce que de cette manière-là le joueur va pouvoir se glisser  
 154 facilement dans la peau de ce personnage et prendre sa place. On a souvent pensé qu'être en *first person*  
 155 était plus immersif, puisque si je ne me vois pas et je ne vois pas mon personnage, alors je peux imaginer

156 que c'est moi. Nous, nous avons toujours été assez prudents par rapport à cette réflexion-là, non pas pour  
 157 dire qu'elle était fausse, mais en tout cas pour dire que ce n'était pas la seule. Et le cinéma est là pour  
 158 démontrer depuis plus d'un siècle qu'on arrive très bien à se projeter dans à un peu près n'importe quelle  
 159 personne : on peut se projeter dans une personne de sexe opposé, d'origine différente ; on peut se projeter  
 160 dans un jouet en plastique, comme dans *Toy Story* où l'on voit bien que l'on s'identifie totalement aux  
 161 personnages, qu'on pleure et qu'on rit avec eux, qu'on partage totalement leur émotion, alors que nous  
 162 sommes à des années lumières d'être un objet en plastique ou de savoir ce que c'est d'être un objet en  
 163 plastique. À aucun moment le cinéma ne prétend que le spectateur est l'acteur, et pourtant ce phénomène  
 164 d'empathie et de projection du moi-spectateur dans ce personnage qui n'est pas moi, se crée et crée de  
 165 l'émotion. C'est là-dessus que nous avons tablé et nous nous sommes toujours dit que ça sera plus  
 166 intéressant de se projeter dans un personnage qui a une personnalité, des émotions, des habitudes, une  
 167 vie, parce que je vais trouver des choses qui vont faire écho et auxquelles je vais vraiment pouvoir me  
 168 raccrocher, tout en sachant que ce n'est pas moi. Il y a quand même toujours des détails qui vont me faire  
 169 m'attacher à un personnage, et plus il y aura de détails touchants, plus cette fonction d'attachement et  
 170 d'empathie va se créer, et plus je vais partager le ressenti de ce personnage, le but étant finalement de  
 171 ressentir de l'émotion. C'est cette optique que nous avons choisi de suivre depuis *Fahrenheit* et qui est de  
 172 créer ce lien d'empathie entre le joueur et les personnages.

173 **JLDM**

174 **Les productions Quantic Dream demandent un temps de travail qui semble être titanesque : qu'il**  
 175 **s'agisse du scénario, du tournage et de la postproduction, tout semble être multiplié par x à**  
 176 **chaque fois. L'arborescence des choix est-elle responsable de ça ?**

177 **DC**

178 Le temps maximal passé sur une production, c'est quatre ans et demi. Pourquoi cela prend-il autant de  
 179 temps ? Il y a vraiment beaucoup de raisons. La première raison, c'est qu'on ne travaille jamais sur des  
 180 suites. On repart donc à chaque fois d'une page totalement blanche ; on repart à zéro, on invente un  
 181 nouvel univers, de nouveaux personnages, de nouvelles situations. On remet tout à plat entre chaque  
 182 production, ce que très peu de studios dans le monde font – la plupart font des suites. La deuxième raison,  
 183 c'est qu'on met la barre, en termes de qualité, aussi haute qu'on peut la mettre ; beaucoup de studios font  
 184 le choix de faire des compromis artistiques ou budgétaires, là où nous essayons toujours de faire le plus  
 185 beau jeu du monde, le plus prenant du monde, en tout cas le meilleur que l'on soit capable de faire au  
 186 moment où on le fait. On a par exemple toujours fait le choix de développer de nouveaux moteurs de

187 rendus graphiques ; pour chacun de nos jeux, il y a toujours un nouveau moteur, parfois même quand on  
 188 sort un prototype ou une démo, c'est un nouveau moteur à chaque fois. La technologie on la pousse et  
 189 *Detroit* a le *look* et ce rendu graphique parce que c'est un nouveau moteur qui a été développé  
 190 spécifiquement pour lui, et je pourrais dire la même chose pour tous les outils qu'on développe à chaque  
 191 fois et qui sont totalement dédiés aux jeux qu'on s'apprête à faire. Enfin, la dernière raison qui est peut-  
 192 être la plus essentielle, c'est effectivement qu'on ne crée pas simplement huit heures ou dix heures de jeu ;  
 193 on en crée énormément, parce que notre histoire n'est pas linéaire, c'est une histoire à embranchements.  
 194 Pour un jeu comme *Detroit*, il y a plus de trente heures de *gameplay*, si l'on veut vraiment voir toutes les  
 195 branches que l'on a créées. Et l'on veut en plus que chacune de ces branches ait un très haut niveau de  
 196 qualité, soit parfaitement écrite, jouée, éclairée et sonorisée. C'est donc un travail qui peut sembler long,  
 197 mais quand on le rapporte à la quantité de contenus qu'on crée et à l'ambition artistique et technique que  
 198 l'on met dessus, c'est finalement un temps qui est relativement raisonnable.

199 **JLDM**

200 **Pouvez-vous nous donner quelques informations au sujet de la production de vos jeux ? Par**  
 201 **exemple, quels ont été le budget, le nombre de pages écrites et le temps de tournage pour *Heavy***  
 202 ***Rain*, *Beyond* et *Detroit* ?**

203 **DC**

204 On ne communique pas en général sur le budget, mais ce sont des budgets qui ont suivi la courbe de  
 205 l'ensemble de l'industrie et très sincèrement, on est plutôt dans le bas de la fourchette chez Quantic Dream.  
 206 On a toujours été assez raisonnable sur les budgets de développement. On est très loin des très grosses  
 207 productions triples AAA en termes de budget. Concernant le nombre de pages écrites, sur *Heavy Rain*, de  
 208 mémoire on était autour de 1500 pages ; je crois que c'était à peu près pareil pour *Beyond* et sur *Detroit* on  
 209 est passé entre 4000 et 5000 pages. Quant au temps de tournage, il n'était pas similaire d'une production  
 210 à l'autre. *Detroit* est de loin le tournage le plus long, puisqu'il y a plus de 365 jours de tournage, ce qui est  
 211 assez hallucinant.

212 **JLDM**

213 **La trilogie *Heavy Rain – Beyond – Detroit* propose à certains moments de prendre des décisions**  
 214 **aux valeurs morales et éthiques très fortes : dans *Heavy Rain*, la question est de savoir jusqu'où**  
 215 **nous sommes capables d'aller pour sauver le fils d'Ethan ; dans *Beyond*, on manipule Ayden et**

216 l'on peut choisir de se venger d'un groupe d'adolescents en brulant une maison ; dans *Detroit*,  
 217 on peut décider de sacrifier son coéquipier pour sauver les androïdes. En vérité, les véritables  
 218 protagonistes de ces fictions, ce sont les joueurs-personnages. Qu'en pensez-vous ?

219 **DC**

220 Absolument ! C'est une espèce de jeu de rôle. C'est exactement le fonctionnement d'un jeu de rôle dans  
 221 le monde réel ; on se donne d'une certaine manière un costume, un autre nom, un autre rôle, mais quelque  
 222 part, sous le costume, c'est nous qui agissons et qui prenons des décisions. Alors on le fait dans le contexte  
 223 du costume qu'on nous a donné, du rôle qu'on nous a donné, mais quelque part les décisions, notamment  
 224 éthiques et morales, viennent de nous. Les gens jouent très rarement un rôle quand il s'agit de prendre  
 225 des décisions éthiques ou morales, parce que ce sont des choix qui les concernent et qui les impliquent.  
 226 Et plus on crée ce sentiment d'attachement et d'empathie dont je parlais tout à l'heure, plus mon  
 227 implication morale et personnelle est forte et plus je vais avoir envie que ce personnage se comporte  
 228 comme moi je me comporterais dans la vie. C'est en ça que ces jeux sont intéressants, c'est parce qu'ils se  
 229 comportent comme des miroirs qui permettent au joueur de se regarder et d'en savoir un peu plus sur qui  
 230 il est. On a des témoignages incroyables pour chaque jeu – sur *Detroit* c'est encore plus marqué – avec des  
 231 joueurs qui nous expliquent à quel point ça les a affectés positivement et personnellement à quel point ça  
 232 les a forcés à réfléchir, à se poser des questions, à voir les choses autrement et c'est vraiment l'immense  
 233 force de cette typologie de jeux.

234 **JLDM**

235 **Le genre de prédilection de vos productions semble être le thriller et l'enquête policière, bien que**  
 236 **l'on retrouve également de la science-fiction. Le genre joue-t-il un rôle important sur les choix et**  
 237 **les propositions de choix ?**

238 **DC**

239 Je ne crois pas que mes jeux soient vraiment des enquêtes policières. Quand on regarde les trois jeux  
 240 auxquels vous faites référence, oui il peut y avoir une enquête dans *Heavy Rain*, mais ce n'est pas ce qu'on  
 241 retient nécessairement du jeu. Je crois que dans *Detroit* c'est pareil, j'ai envie de dire que c'est de l'habillage,  
 242 c'est l'extérieur de la boîte, mais ce n'est pas ce qu'il y a dedans. *Detroit*, c'est avant tout une quête  
 243 humaniste, ça évoque la ségrégation, la lutte pour les droits ; c'est le combat des minorités pour être  
 244 reconnues, le droit à la différence. Il y a énormément d'autres choses. Dans *Beyond*, c'est une quête

245 d'identité, c'est accepter d'être soi-même, ce que l'on est, avec nos qualités et nos défauts. Dans *Heavy*  
 246 *Rain*, c'est la question de savoir jusqu'où nous sommes prêts à aller par amour. Donc oui, il y a des  
 247 enquêtes policières, ce sont des thrillers, mais c'est vraiment de l'habillage.

248 **JLDM**

249 **Les personnages sont donc ici plus importants que cet habillage générique.**

250 **DC**

251 Absolument. Ce type d'expérience ne tient que si l'on a des personnages auxquels on s'attache et auxquels  
 252 on s'intéresse. Si les personnages ne sont que des coquilles vides, si l'on se moque de ce qu'ils pensent, de  
 253 ce qu'ils ressentent, de ce qu'ils vivent, alors l'expérience va tomber à plat.

254 **JLDM**

255 **Les expériences Quantic Dream sont *a priori* des expériences solitaires, dans le sens où l'on ne**  
 256 **peut y jouer qu'à une seule manette. Pourtant, beaucoup de joueurs font l'expérience de vos jeux**  
 257 **à plusieurs. Pensez-vous que vos productions sont vouées à être visionnées dans une certaine**  
 258 **intimité ou dans le cadre d'une projection collective ?**

259 **DC**

260 Il est vrai que ce sont techniquement des expériences solos, maintenant dans les faits on se rend compte,  
 261 encore plus avec *Detroit*, à quel point il y a un aspect social dans nos expériences, à quel point ce sont des  
 262 expériences qui poussent les gens à en parler, à échanger, à se raconter leur histoire, à dire ce qu'ils ont  
 263 ressenti. C'est très marqué sur *Detroit* où la communauté est extrêmement active et positive. Mais on se  
 264 rend compte aussi qu'il y a énormément de joueurs qui jouent à ces expériences à plusieurs et surtout en  
 265 couple, souvent avec une femme qui n'aime pas les jeux vidéo et qui n'a pas l'habitude d'y jouer et qui va  
 266 s'intéresser à cette expérience parce qu'elle va la vivre comme une série TV où l'on peut changer ce qui  
 267 se passe. Ça devient dès lors une expérience collaborative et c'est très intéressant. On a aussi des gens qui  
 268 jouent à plus que deux et c'est quelque chose qui rencontre un vrai succès et dont on est particulièrement  
 269 fier.

270 **JLDM**

271 Dans *Detroit* vous avez décidé d'afficher les ramifications et bifurcations empruntées ou non  
272 dans l'expérience. C'est une nouveauté par rapport à *Heavy Rain*. Pourquoi ce choix ?

273 **DC**

274 On a peu forcé notre nature, parce que notre fantasme de *designers*, c'est de faire disparaître l'interface, et  
275 c'est quelque chose qu'on a essayé de pousser sur *Beyond* en nous disant : « enlevons cette espèce de filtre  
276 entre le joueur et l'expérience », pour qu'il ne reste plus que l'expérience et qu'il y ait un contact direct  
277 entre les deux. On est finalement revenu dessus, car on s'est rendu compte que lorsque le joueur ne voit  
278 pas les arborescences et les différents embranchements, il se retrouve à penser qu'il n'y a rien et du coup  
279 il pense avoir joué à une expérience bêtement linéaire. Sur *Detroit*, on a fait un tel travail et un tel effort  
280 pour s'assurer que l'expérience soit vraiment à embranchements, avec énormément de variations  
281 possibles, qu'on s'est dit qu'il n'était pas possible qu'on masque tout ça au joueur et qu'il n'en est tout  
282 simplement pas conscience. L'idée est donc venue assez naturellement, de présenter l'arborescence au  
283 joueur, car d'une part ça permettait d'envoyer un message au joueur, que ce jeu est vraiment à  
284 embranchements et qu'on ne se moque pas de lui, et d'autre part ça lui permettait de se rendre compte  
285 qu'il n'a joué qu'à une toute petite partie, de réaliser tout ce qu'il a raté et de lui donner envie de  
286 recommencer. Je pense que la leçon qu'on en a retirée, c'est qu'être trop organique, trop « élégant » et  
287 trop dans le minimalisme, peut s'avérer être contre-productif. Le joueur a besoin de quantifier sa  
288 contribution, il a besoin d'avoir des jauges, des chiffres, des *flowcharts* (des schémas, NDLR) ; il a besoin  
289 de matérialiser ce qu'il a fait ou ce qu'il a raté et c'est quelque chose qui était absent dans nos précédentes  
290 productions.

291 **JLDM**

292 Certains choix modifient considérablement l'histoire, d'autres non ; d'autres encore n'ont  
293 d'influences qu'à certains moments : est-il facile de se perdre dans cet océan d'embranchements  
294 et comment vous y êtes-vous confrontés ?

295 **DC**

296 S'y perdre, oui ! Et c'est même assez facile (rires). C'est un corpus qui est vraiment immense et dense,  
297 d'autant plus qu'il y a trois personnages, chacun ayant ses propres personnages secondaires, son arc  
298 narratif, sa *back story*, ses variations... Ça a été un travail assez titanesque. Je travaille énormément avec

299 des *flowcharts* et je prends beaucoup de notes. C'est aussi deux ans d'écriture, il n'y a pas de mystère non  
 300 plus, et je travaille avec une équipe qui relie, qui critique, qui fait des propositions et l'on discute ensemble  
 301 pour rajouter des variations et s'assurer qu'on n'a pas raté les conséquences d'un choix, etc. C'est un travail  
 302 qui est assez titanesque, mais en même temps je ne crois pas qu'il y ait une autre manière de le faire que  
 303 celui-là, car c'est le seul moyen de créer une expérience comme *Detroit*.

304 **JLDM**

305 **Dans *Heavy Rain* et *Detroit*, tout le monde peut survivre comme mourir, mais dans *Heavy Rain*,**  
 306 **le détective privé, qui est en réalité l'assassin, ne peut jamais mourir. Devez-vous parfois faire en**  
 307 **sorte que l'expérience ne se termine pas trop vite en activant les choix mortels qu'à un certain**  
 308 **moment ?**

309 **DC**

310 C'est l'une des grandes difficultés de notre travail. On l'a tenté dans *Detroit* où Kara peut mourir dès sa  
 311 deuxième scène. C'est donc un immense choix, puisqu'on peut jouer tout *Detroit* en n'ayant vu Kara, qui  
 312 est un des personnages principaux, que pendant deux scènes. C'est un crève-cœur quand on est scénariste,  
 313 puisqu'on sait qu'il y a toutes ces scènes extraordinaires qui arrivent et que le joueur va potentiellement  
 314 rater, mais en même temps quand on est un scénariste interactif, c'est quelque chose qui est relativement  
 315 jouissif, parce qu'on se dit que le joueur qui a envie de voir ce qui se passe s'il ne fait rien doit pouvoir  
 316 avoir accès à cette version. C'est un énorme défi d'écriture, mais c'est quelque chose qu'on s'oblige à gérer  
 317 de plus en plus, en espérant que le joueur ne tombe pas dans ce genre de cas, car quitte à mourir, on  
 318 préfère que ces personnages meurent dans des situations dramatiques et émotionnelles plutôt qu'ils  
 319 meurent bêtement au début parce que le joueur n'a pas voulu jouer le jeu. Mais c'est quelque chose qui  
 320 est très marginal, car on se rend compte que ça n'arrive que très peu.

321 **JLDM**

322 **En tant que réalisateur, vous êtes amené à diriger des acteurs. Avez-vous eu des difficultés à les**  
 323 **encadrer ? Ont-ils eu des difficultés à se prêter à l'exercice d'une expérience à embranchements ?**

324 DC

325 Des difficultés à les diriger, non, du moins aucune qui soit particulière à ce média. Je fais un rôle de  
 326 réalisateur sur un plateau comme n'importe quel autre réalisateur de film ; je travaille en amont, je prépare  
 327 mes tournages, je répète avec mes acteurs, j'essaie de les préparer le mieux possible pour que le jour du  
 328 tournage ils arrivent et soient prêts. Il y a les difficultés classiques de la direction d'acteurs, de trouver  
 329 l'émotion juste, la voix des personnages, les rendre crédibles, mais c'est un travail qui n'a pas de difficulté  
 330 particulière, qui est tout à fait classique. Après, il y a en effet une spécificité liée au tournage d'une fiction  
 331 interactive : c'est la diversité et la multiplicité des choix et le fait effectivement que les acteurs principaux  
 332 doivent donner des variations avec des intentions et des émotions souvent différentes les unes des autres  
 333 en fonction des choix du joueur. Là aussi c'est quelque chose sur lequel on travaille avec les acteurs, en  
 334 amont, pour les préparer à ça. C'est surtout un travail de mémorisation, puisqu'il y a énormément de textes  
 335 à apprendre, avec toutes les variations, et donc beaucoup de travail pour eux à chaque fois. Mais c'est  
 336 aussi un excellent exercice d'*acting*, à l'image du Cyrano de Bergerac qui donne sa réplique avec différentes  
 337 intentions. C'est un peu ce que l'on demande à nos acteurs, c'est d'être aussi convaincant alors qu'ils disent  
 338 des choses qui sont parfois vraiment opposées d'une réplique à l'autre. C'est un coup à prendre, ça  
 339 demande beaucoup de concentration, les acteurs finissent souvent épuisés en fin de journée,  
 340 intellectuellement autant que physiquement, mais c'est aussi quelque chose qu'ils apprécient énormément.  
 341 Je sais que Ellen Page avait beaucoup apprécié cela, ça lui rappelait sa formation d'actrice, de pouvoir aller  
 342 d'une émotion à une autre d'une réplique à l'autre.

343 JLDM

344 *Detroit* nous place dans la peau de trois androïdes en quête de reconnaissance. En d'autres  
 345 termes, ce sont des êtres vivants, des joueurs, qui manipulent ces androïdes. Par cette  
 346 identification aux personnages, le joueur les transforme en êtres vivants discriminés. On se fait  
 347 par exemple surprendre à sauver une petite fille qui est en réalité elle aussi un androïde – il y a  
 348 ici une forme de *twist*. Des thématiques aussi fortes que la discrimination, le racisme voire les  
 349 camps de concentration et d'extermination, semblent être d'autant plus percutantes pour le  
 350 joueur quand on sait que c'est lui qui manipule les opprimés. Qu'en pensez-vous ?

351 DC

352 C'est une excellente question ! Ce qui m'a le plus étonné dans la sortie de *Detroit*, c'est qu'il régnait une  
 353 immense confusion dans l'esprit de certains journalistes, notamment de jeux vidéo, qui ne voyaient pas la

354 différence entre l'évocation de la violence domestique du point de vue de la victime, se mettre dans la  
 355 peau d'une victime pour comprendre ce que cela fait et glorifier la violence domestique. On a souvent vu  
 356 qu'ils ne faisaient pas de différence entre évoquer un sujet pour le condamner et évoquer un sujet pour le  
 357 glorifier. La critique de jeu vidéo, de manière générale, doit aussi grandir et évoluer. Nous avons fait le  
 358 choix d'aborder des sujets qui sont difficiles, complexes et sensibles. Ça a été extraordinairement bien  
 359 reçu par les joueurs eux-mêmes, mais c'est vrai que tout le monde n'a pas compris ce que l'on essayait de  
 360 faire et de dire, et c'est parfois un peu étrange. En tout cas, c'était extrêmement important pour moi de  
 361 raconter l'histoire du point de vue des androïdes exclusivement. J'avais envie de mettre le joueur dans la  
 362 peau de ceux qui sont effectivement opprimés et qui, à un moment, essaient de se battre pour ce en quoi  
 363 ils croient, de se battre pour ce qu'ils sont, d'une certaine manière, et d'être confrontés à la violence qu'il  
 364 peut y avoir dans certaines répressions. Encore une fois, les joueurs ont accueilli ça merveilleusement et  
 365 ont absolument tout compris. Quant à la presse, ça n'a pas toujours été le cas, peut-être sont-ils toujours  
 366 habitués à compter le nombre de niveaux et le nombre de missions dans un niveau.

### 367 JLDM

368 Il y a une scène intrigante à la fin du jeu, une fois le générique passé. Dans le menu principal,  
 369 l'androïde en charge de nous orienter dans les différents menus, Chloé, nous demande si elle doit  
 370 rester avec nous ou si on accepte de la libérer. Quelle était la finalité de cette séquence ? A-t-elle  
 371 une dimension pédagogique ?

### 372 DC

373 Pédagogique, c'est un grand mot. Je n'ai pas de prétentions pédagogiques à vouloir donner des leçons à  
 374 qui que ce soit. Honnêtement, la question qui m'intéresse et qui me hante un petit peu, c'est qu'est-ce que  
 375 ça veut dire d'aimer quelqu'un. C'est quelque chose qui traverse tout mon travail et la vraie question que  
 376 je voulais poser à travers Chloé, c'était de savoir si le joueur qui s'était attaché à elle l'avait vraiment  
 377 apprécié et était prêt à la laisser partir. L'idée était qu'à la fin il y ait un moment où elle demande à être  
 378 libre aussi, et ça pose la question de savoir ce que c'est d'aimer quelqu'un. Aimer quelqu'un, c'est se  
 379 l'approprier, c'est avoir un objet à notre disposition pour qu'on puisse l'aimer, ou est-ce qu'aimer  
 380 quelqu'un, c'est simplement savoir que quelque part il est heureux, même si ce n'est pas avec nous ? C'est  
 381 une question qui est très profonde et complexe, mais je me suis dit que des joueurs pourraient être heureux  
 382 de savoir que Chloé est heureuse même si eux ne la voient plus, et de se dire qu'ils l'ont libérée et qu'elle  
 383 est bien où elle est. C'était quelque part une réponse plus satisfaisante que de se dire que non, elle est là,

384 elle est à moi, à mon plaisir égoïste personnel et qu'importe si elle n'est pas heureuse parce que moi j'ai  
 385 besoin qu'elle soit là. Ça a marché bien au-delà de mes espérances (rires).

386 **JLDM**

387 À tel point qu'on peut se sentir happé par ses personnages auxquels on s'attache avec tant de  
 388 force qu'on en ressent le besoin de les aider, qu'on essaye par-dessus tout de les sauver, le tout  
 389 au rythme des choix et des QTE toujours plus importants les uns que les autres. Votre but était-  
 390 il d'engendrer un attachement, une relation viscérale entre les joueurs et les personnages, à  
 391 l'image de ce que l'on peut ressentir pour le personnage de Kara ?

392 **DC**

393 C'est tout ce que j'ai essayé de faire, si je devais résumer en une phrase, ça serait ça ! Ce qui m'intéresse,  
 394 c'est ce que ressent le joueur. On peut faire des jeux qui sont très frénétiques en termes d'interactivité où  
 395 il faut appuyer comme un fou sur les boutons et se dire « j'ai joué à un vrai jeu vidéo », mais pour moi ce  
 396 n'est pas ça une vraie expérience interactive. Une expérience interactive, c'est une expérience qui va laisser  
 397 une trace dont on va se rappeler, parfois des années après avoir arrêté de jouer. Moi, la plupart des jeux  
 398 d'action, j'y joue, c'est frénétique, je passe un bon moment et puis j'éteins ma console et j'ai aussi tôt  
 399 oublié. Ce n'est pas ce qu'on essaye de faire, on essaye de marquer émotionnellement le joueur et de lui  
 400 laisser un souvenir, et je crois que c'est ce qu'essayent de faire tous les créateurs, qu'ils soient écrivains,  
 401 scénaristes, réalisateurs ou peintres, c'est de laisser une trace, et j'espère que c'est que fait *Detroit*. Je vous  
 402 rejoins tout à fait sur le personnage de Kara, c'est celui qui me touche le plus parce qu'elle a un arc qui est  
 403 très unique et particulier, elle a un attachement avec cette petite fille qui est aussi porteur de sens et qui  
 404 est très viscéral. Je sais que de nombreux joueurs adorent le personnage de Connor, le tout est que chacun  
 405 trouve son personnage favori.

406 **JLDM**

407 **Quel regard portez-vous sur vos productions ? Au vu de vos intentions, vous semblez adopter**  
 408 **une vision auteuriste, d'autant plus que le « style Quantic Dream » est aujourd'hui indéniable**  
 409 **tant vous avez créé une nouvelle forme d'expérience interactive.**

410 **DC**

411 Merci beaucoup ! Très honnêtement, nous n'essayons pas d'être originaux pour le plaisir d'être originaux.  
412 On est juste une équipe qui est arrivée par son instinct, par sa passion et pour les choses auxquelles elle  
413 croit. On est aussi une équipe qui est un peu plus âgée ; j'ai 49 ans et je n'ai pas envie de raconter les  
414 mêmes histoires que lorsque j'avais 20 ans. C'est vrai que je vais vers des choses qui me semblent un peu  
415 plus importantes. C'est aussi un peu atypique, parce que ça crée un décalage avec le public traditionnel de  
416 jeu vidéo qui est encore beaucoup plus jeune, qui n'a peut-être pas ces attentes-là de la part des expériences  
417 interactives, mais on se rend compte aussi, notamment avec *Detroit*, qu'on couvre un public qui est  
418 demandeur, qui est de ma génération, qui est né avec le jeu vidéo, qui peut-être à fait le tour d'un certain  
419 type de jeux et qui aujourd'hui recherche des expériences un peu plus profondes. On fait des jeux qui ne  
420 ressemblent pas aux jeux des autres, parfois ça nous est reproché, il faut être clair, mais en même temps  
421 on ne sait pas faire autrement. Même si l'on voulait se forcer à faire comme tout le monde, on n'y arriverait  
422 pas.

423 **JLDM**

424 **Aura-t-on le plaisir de retrouver d'autres productions Quantic Dream dans les années à venir ?**

425 **DC**

426 Oui, j'espère bien (rires) !