

L'APPEL DU DEVOIR

Le jeu vidéo **Call of Duty WW2**
sous le feu d'un critique d'art.

Par THOMAS LÉVY-LASNE

En

2017, le marché mondial du jeu vidéo aura représenté 60 milliards d'euros. Soit près du double de l'industrie cinématographique. Activision a annoncé avec fierté avoir atteint une recette d'un milliard de dollars avec son jeu vidéo blockbuster *Call of Duty WW2*. C'est un jeu de guerre proposant trois types de jeux (trois approches). Un mode multijoueur : du monde entier on se retrouve pour s'entretuer par Internet. Un mode "nazi zombie" privilégiant le *fun* du massacre. Enfin un mode "campagne" avec une histoire sophistiquée et des niveaux à passer. On y incarne un soldat américain pendant la Seconde Guerre mondiale, du débarquement de Normandie au fin fond de l'Allemagne, en passant par Paris sous l'Occupation. En mode facile, le jeu dure une dizaine d'heures. C'est sur ce mode que l'énorme équipe de développement a concentré ses efforts pendant trois ans. Le travail de reconstitution historique est magnifique : des voitures d'époque aux décors de Kommandantur, tout paraît précis et documenté. De même qu'un peintre ne peut rien figurer au hasard, le directeur artistique a dû faire preuve d'une sensibilité certaine pour formaliser des effets de réel visuels des plus réussis : des profondeurs de champ spectaculaires, le reflet d'un lustre électrique sur du marbre blanc, la poussière qui tombe des poutres, des lumières de petit matin merveilleuses. Dans la reconfiguration globale du réel, tous les effets de texture, des cheveux sales à la boue humide, sont bien rendus mais l'interaction entre eux laisse encore mystérieusement une impression de monde morcelé.

Fantasme millénaire d'un art total

Ce sentiment disparaît très vite dès que l'on entre dans le feu de l'action, grâce à un espace sonore lui aussi extrêmement travaillé. Attaquer un pont de l'île de la Cité face à Notre-Dame, courir au milieu d'une forêt neigeuse bombardée, ou encore mitrailler d'une Jeep un train à vive allure, jusqu'à son incroyable déraillement. C'est dans ces scènes saturées

d'informations que l'immersion dans l'anxiété du jeu de guerre est la plus impressionnante. Ce concert de sensations apporte un plaisir qui frôle le fantasme millénaire d'un art total. Malheureusement le scénario de l'histoire reste d'une vacuité coupable, reléguant le travail artistique au rang d'esbroufe technologique : personnages faciles à dézinguer éthiquement, les nazis semblent provenir tout droit de *OSS 117*. Les Français ponctuent une phrase sur deux par un "Vive la Résistance". La camaraderie de régiment est vite

“

Pense à toutes ces Parisiennes qui n'attendent que toi

”

gênante : "Tu dois t'accrocher, pense à toutes ces Parisiennes qui n'attendent que toi." Pire, une évocation abstraite des camps de la mort à la fin du jeu. C'est avec une vie infinie, un parcours linéaire et une narration indigente que le jeu est censé nous faire ressentir l'horreur d'une guerre gagnée intégralement par des sauveurs GI américains blancs. Là où Pixar produit des films numériques au graphisme simple et aux scénarios si aboutis que l'on est ému aux larmes devant une grand-mère 3D comme dans le dernier sublime *Coco*, *Call of Duty WW2* reste encore un produit industriel bancal, plastiquement riche mais stupide. Une très belle forme vide pour libérer l'instinct de meurtre pendant des heures ■

Call of Duty WW2 / Activision
Concepteur, Glen Schofield