

DAVID CAGE De Mulhouse à la célébrité internationale

Rêves quantiques

Son rêve à lui, c'était de faire son trou dans la musique. Mais aujourd'hui, c'est dans le monde du jeu vidéo que David Cage a rendu son nom célèbre. Alors que s'apprête à sortir son nouveau titre, *Beyond*, le créateur lève le voile sur sa vie, de Mulhouse à ses studios parisiens. Et sur les promesses du lendemain.

Depuis les Champs-Élysées, on arrête de compter les stations. Montreuil à métro, c'est le bout du monde vu depuis le cœur de la capitale. Pourtant, c'est ici que se cachent les studios Quantic Dreams, petite enseigne discrète qui dispose de sa propre entrée dans un hôtel d'entreprises où elle grignote de l'espace, année après année, à force d'embaucher. C'est ici, sur cette artère passante d'un quartier populaire joliment animé, qu'œuvrent les 200 employés de David Cage. Ici que, depuis 2000, voient le jour des titres majeurs de la galaxie jeux vidéo, comme *Fahrenheit* ou *Heavy Rain*. Le prochain, sur PS4, est déjà en développement. Et *Beyond*, le dernier en date, débarque très bientôt sur Playstation 3.

« J'étais un gamin qui aimait beaucoup lire, les auteurs grecs, latins »



David Cage a été amené, pour son dernier jeu, à diriger deux stars hollywoodiennes, Ellen Page et Willem Dafoe. DOCUMENT REMIS

Regarder derrière soi pour mesurer le chemin parcouru, c'est un exercice auquel le créateur, originaire d'Alsace, n'aime pas trop se prêter. « Personnellement, je préfère aller de l'avant », explique, souriant, celui qui s'est installé à votre table et discute avec vous comme un vieux copain de vingt ans. Lui préfère parler d'avenir, souligner la mobilisation de ses équipes sur ce projet PS4 qu'il n'a pour l'instant pas le droit de détailler – ce business aime les cachotteries – et qui devrait amener la société à s'agrandir encore. Aujourd'hui soutenu par Sony, David Cage gère des budgets de plusieurs dizaines de millions d'euros sans sourciller. 20 millions précisément, pour *Beyond*, sans compter qu'il a fallu aussi travailler avec deux stars hollywoodiennes, Ellen Page et Willem Dafoe, qui prêtent leurs traits, et leur jeu d'acteur, aux deux personnages principaux de l'aventure. « Mais quand on a travaillé avec David Bowie, on n'a plus peur de rien », rigole le Mulhousien. Référence à une autre époque, celle des débuts, celle du jeu *Nomad Soul*, qui a vu le jour sur un énorme coup de poker et a profité de la collaboration de la star absolue du glam rock pour devenir immortel – séduit par le concept, Bowie a non seulement créé douze morceaux pour le jeu, mais a prêté son apparence à l'un des personnages. La notoriété de David Cage s'est construite sur ce succès-là.

Pour y arriver, il avait déjà dû parcourir un sacré bout de chemin. C'est que le jeune David de Gruttola – Cage est un pseudonyme – n'était guère prédestiné à faire son trou dans ce secteur d'activité. « Moi j'étais un gamin qui aimait beaucoup lire, les auteurs grecs, latins puis les auteurs américains dont Fenimore Cooper. J'ai progressivement élargi le spectre, raconte-t-il. Je faisais énormément de sport, aussi, du foot, du tennis, du tennis de table, du handball... Et puis je voulais faire de la musique. J'ai appris à jouer du piano à l'âge de 5 ans, à 10-11 ans j'ai commencé à composer. » Né à Mulhouse le 9 juin 1969, David se rêvait grand

musicien, et l'arrivée des PC familiaux et de la musique assistée par ordinateur lui en a même un temps donné l'opportunité : l'adolescent, scolarisé à l'époque au collège Jules-Verne d'Illzach, s'est lancé corps et âme dans la discipline, au point de se professionnaliser... bien avant l'âge de la majorité. À 16 ans, il fréquentait des studios parisiens pour enregistrer.

« J'ai connu l'ancienne cafétéria de l'USHS »

Paradoxalement, c'est ce goût pour la composition qui lui a ouvert les portes de l'industrie vidéoludique. Après un passage par le lycée Montaigne, à Mulhouse, puis par la fac de sciences économiques à Strasbourg – « J'ai connu l'ancienne cafétéria de l'USHS, oui », sourit-il à l'évocation de ce patrimoine étudiant disparu – Cage s'installe à Paris pour bosser dans la musique. Or la capitale est l'endroit idéal à l'époque pour prendre la mesure de la révolution numérique qui s'annonce. David commence ainsi à s'intéresser à la musique de jeux vidéo lorsque le support CD s'impose sur le crâne. Très vite, les collaborations avec les maisons d'édition de jeux s'enchaînent : Virgin, Cryo, JVC... « Ça a duré cinq ou six ans, et ce fut très enrichissant, puisque ça m'a permis de me familiariser avec le monde du jeu

vidéo. Surtout, ça m'a donné des idées : comme j'aime écrire depuis toujours, j'ai eu envie d'écrire le jeu auquel j'avais envie de jouer. Puis j'ai montré le projet à des amis programmeurs et infographistes, qui m'ont pris pour un fou : on parlait de donner vie à une ville entière ! »

Le contexte de l'époque le confirme : nous sommes en 1996, en pleins balbutiements de la 3D. Le projet *Nomad Soul* est un ovni, un pari technique que la plupart des acteurs du secteur pensent alors impossible à concrétiser. Impossible, vraiment ? Il faudra six mois, un petit groupe soudé de quatre ou cinq amis réunis dans le minuscule studio d'enre-



L'avatar d'Ellen Page devient le personnage principal de *Beyond : Two Souls*. DOCUMENT REMIS

gistement acquis par David à Paris, pour élaborer une « démo » de ce que pourrait être le titre. C'est ce prototype qui est présenté à Eidos Interactive début 1997, qui convainc l'éditeur de confier à la petite équipe alors totalement inconnue un budget de plusieurs millions de francs. « On n'y croyait pas, s'étonne encore aujourd'hui David Cage. On n'avait pas d'équipe, pas de bureaux, pas d'ordis, alors on a dû tout trouver en urgence, s'installer dans un appartement et créer Quantic Dreams. Le 2 mai 1997, on lançait le développement. »

Sur orbite

Le reste appartient à la mythologie du studio. La rencontre avec Bowie à Londres, qui donnera naissance à l'album « Hours », la sortie du jeu en 1999, le succès critique, le statut culte du jeu encore aujourd'hui. *Nomad Soul* n'est pas un « hit » dans les bacs en son temps, mais son ambition suffit à installer durablement Quantic Dreams dans le paysage, à défaut de lui gagner le cœur des éditeurs.

En 2000, la société s'installe à Montreuil et commence à travailler sur un nouveau projet, passant de 39 à 70 collaborateurs. Malgré le scepticisme général de la profession devant le concept envisagé par Cage – une histoire typée science-fiction

dans laquelle le joueur est confronté à des choix qui influencent la suite du scénario –, *Fahrenheit* parvient à voir le jour en 2005. Cette fois, le public suit la critique. Surtout, le concept, qui se rapproche d'un film interactif, porte en lui les fondements du travail de Cage sur *Heavy Rain* et *Beyond*. La trajectoire du Mulhousien se précise.

Enlèvements d'enfants

Heavy Rain, c'est un projet d'abord proposé à Microsoft, qui recule, échaudé par l'idée de parler d'enlèvements d'enfants dans un jeu vidéo. Mais il parle à Sony. « En fait, ils étaient intéressés par l'idée d'une expérience basée sur la narration, l'émotion, se souvient David Cage. Ce qui m'intéressait, c'était la relation père-fils, et j'ai pu travailler dessus comme je voulais puisqu'ils nous ont laissé une paix royale pendant quatre ans. » Quantic Dreams passe alors à 110 salariés, et développe peu à peu ce qui est appelé à devenir le premier thriller interactif de l'histoire des loisirs numériques. *Heavy Rain* débarque dans les foyers en 2010, et convainc 3,2 millions de joueurs. « Surtout, on a eu des retombées très intéressantes, puisque les gens y jouaient souvent avec une personne à côté d'eux. On pouvait apprécier l'aventure aussi bien en tant que joueur qu'en tant que spectateur. »

Aujourd'hui, David est convaincu d'avoir ouvert une voie avec ce jeu, celle d'une véritable narration interactive qui doit selon lui faire partie du paysage vidéoludique, « sans exclusion du reste, d'ailleurs. C'est une proposition parmi d'autres au cœur d'un média où il reste encore beaucoup de choses à inventer », affirme le créatif. C'est cette piste que suit d'ailleurs *Beyond*, nouvelle épopée forgée au sein des studios Quantic Dreams. « Cette fois, on a voulu aller encore plus loin en restituant véritablement le jeu d'acteurs chevronnés. C'est pour ça qu'on a fait appel à Ellen Page et Willem Dafoe, qu'on les a fait tourner dans nos studios pendant des mois, filmés par une techno-

logie de "performance capture" qu'on a mise au point. »

« On doit avoir le droit d'essayer de nouvelles choses »

Le résultat, impressionnant, est une nouvelle étape dans le travail du fondateur de Quantic Dreams. Une réponse aux critiques, aussi, qui sont inévitablement venues avec le succès. « Certains attaquent le concept en disant que ce n'est pas un jeu vidéo, ce qu'on fait. Très bien, mais je répondrai que ces gens ne veulent pas que le média évolue. L'interactivité, ce n'est pas juste tirer sur des trucs pour les tuer – et je dis ça avec un grand respect, parce que ce sont des jeux que je continue parfois d'apprécier. Mais on doit avoir le droit d'essayer de nouvelles choses, pour continuer à avancer. Je milite pour que les joueurs aient le choix. » Et l'expérience *Beyond* – qui devrait en surprendre plus d'un, promet David – est là pour ça.

Une expérience 100 % française, d'ailleurs, ce qui n'est plus si fréquent par les temps qui courent. Si l'Hexagone a connu un âge d'or pour les jeux vidéo, les sirènes du Canada sont aujourd'hui les plus fortes. Alors, pourquoi rester ? « Être entrepreneur en France, c'est vrai que c'est compliqué, estime David Cage. Nous, on pourrait s'installer au Canada demain matin, et faire un jeu là-bas nous coûterait 40 % moins cher. En plus, on a besoin de gens talentueux... et ils sont plus faciles à trouver de l'autre côté de l'Atlantique. C'est un paradoxe, parce que la France forme beaucoup de gens très compétents, mais ils partent à l'international très rapidement. Mais bon, on est attaché au pays, à Paris, et l'équipe a toute sa vie ici. Tant qu'on pourra rester, on restera. » Pas trop loin non plus de cette Alsace toujours vissée au cœur du créateur, qui y a toute sa famille et où il retourne régulièrement. « Au fait, vous saviez que j'avais été correspondant sportif pour les DNA de Mulhouse, à l'époque ? », demande David. Star des jeux vidéo et enfant du pays, définitivement. ■

NICOLAS BLANCHARD



Le créateur alsacien, dans ses studios de Montreuil. PHOTO DNA – NICOLAS BLANCHARD