

comme les personnages du jeu le feraient s'ils existaient réellement. Nous avons également utilisé des techniques de cinéma plus traditionnelles, car nous voulions que le jeu paraisse graphiquement similaire à ce qu'avaient accompli Douglas Slocombe (directeur de la photographie, NDLR) et Steven Spielberg dans *Les Aventuriers de l'Arche Perdue*. Le studio a fait appel à un directeur de la photographie exceptionnel, Kyle Klutz. Il a filmé nos scènes avec deux caméras, dont les données étaient directement transmises à un logiciel, capable de reproduire dans le jeu, au détail près, les mouvements de ces caméras. J'ai adoré cette façon de faire, et j'espère pouvoir de nouveau travailler ainsi.

Vous avez joué dans deux jeux diamétralement différents, « Death Stranding » et « Mouse : P.I. for Hire » qui vient de sortir. Quels sont vos critères pour choisir vos rôles ? Votre liberté de ton, la force du projet, l'expérience du studio ? Un peu tout ça à la fois. Prenons *Mouse*. C'est un jeu que je suivais depuis plusieurs années et qui m'a toujours intéressé. Coup du destin, l'équipe m'a contactée pour me demander de faire partie du projet. J'ai donc saisi cette opportunité, les développeurs m'ont partagé leur vision et j'ai été happé par leur proposition artistique. Mais la plupart du temps, c'est surtout le personnage qui m'attire. Paradoxalement, dans le cas d'Indiana Jones, je ne voulais pas l'incarner au début, car j'avais peur. Il a fallu que Tom Keegan (l'un des réalisateurs du jeu, NDLR) me convainque. Pour accepter un rôle, je me pose toujours trois questions : quelle est l'équipe, quel est le jeu et qui est le personnage ? En l'occurrence, tout m'allait, et en plus, MachineGames a tenu à m'inclure très tôt dans le projet, dès les lectures de scripts et les premières mises en situation. C'est un processus qui m'a mis en confiance et qui a porté ses fruits.

Quel est le rôle dont vous êtes le plus fier ?

Honnêtement, je pourrais tous les citer. Mais évidemment, celui d'Indiana Jones est haut placé, parce que j'ai surmonté ma peur. J'ai beaucoup appris en travaillant sur le jeu, je suis fier du travail que j'ai accompli – et du discours d'Harrison Ford aux Games Awards. Mais je pense que le moment où j'ai été le plus fier, c'est quand j'ai lancé le jeu... Bethesda et MachineGames m'ont envoyé l'édition collector du titre, mais la plupart du temps, je n'ai pas envie d'attendre que ça arrive dans ma boîte aux lettres et j'achète donc mes jeux. Je les lance le jour J, à minuit, dès qu'ils sont disponibles [rires]. Ce jour-là, je suis à côté de mon fils et je lance la séquence d'ouverture. Après quelques minutes, il me dit : « Papa, tu as fait du bon travail. » C'est à ce moment-là que j'ai été le plus fier.

Serait-il possible de nous dévoiler un avant-goût de vos prochains projets ?

J'ai réalisé beaucoup de performances uniquement vocales qui m'ont touché tout autant que la capture de mouvements

”

Quelles sont vos ambitions désormais ? Voulez-vous lancer dans le cinéma ? Ecoutez, peu importe le médium, j'accepterai les rôles à chaque fois que quelqu'un me proposera de jouer un bon personnage dans une bonne histoire. J'ai pu travailler avec les meilleurs studios, avec les meilleurs créateurs de l'industrie... Mais ce que j'aimerais désormais, c'est de pouvoir réemployer toute l'expérience que j'ai acquise pour créer mon propre jeu et raconter mes propres histoires. En attendant, j'ai juste hâte de refaire une troisième fois *Indiana Jones et le Cercle Ancien*, cette fois sur Switch 2 [rires].

L'intelligence artificielle : « S'inquiéter ne rend pas service »

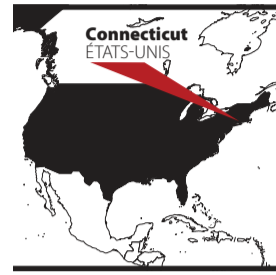
Les comédiens de doublage devraient s'inquiéter de l'intelligence artificielle ? Vous la voyez comme une opportunité ou comme un danger ? **On ne peut pas aborder le sujet sans apporter beaucoup de nuances. On pourrait en parler pendant des jours, de l'aspect économique, de l'éthique. Voici mon avis : quand on regarde l'Histoire avec un grand H, on se rend compte que l'apparition de nouvelles technologies a toujours créé plus d'opportunités qu'elle n'en a détruites. Toujours est-il qu'aujourd'hui, mon unique priorité, c'est de faire en sorte de créer des personnages mémorables qui touchent le public. S'inquiéter ne rend service ni aux personnages que j'incarne ni aux joueurs.**

Quel est votre avis sur l'état actuel de l'industrie du jeu vidéo ? D'un côté, elle essuie de nombreuses vagues de licenciements, de l'autre, on n'a jamais eu autant de jeux, et autant de très bons jeux... **Lorsque l'on zoome sur les chiffres, on a l'impression qu'ils forment une sorte d'électrocardiogramme : il y a des très hauts et des très bas. Mais si l'on dézoome, on voit bien que l'industrie du jeu vidéo est, au contraire, en perpétuelle progression. J'ai lu le rapport de Matthew Ball (un analyste qui a publié en février un rapport sur l'industrie du jeu vidéo,**

NDLR) : il soulève des sujets très intéressants, et qui n'affectent pas seulement le jeu vidéo mais l'ensemble du divertissement. La première chose qui fait décliner notre attention, ce sont les notifications sur notre téléphone. Quand j'ai lu ça, ça m'a rassuré, parce que je me suis dit que je peux encore avoir un impact sur la façon dont les gens consomment le jeu vidéo. Mon rôle en tant qu'acteur, c'est de faire en sorte que le joueur n'ait pas envie de maintenir la touche X pour passer une cinématique. C'est de lui donner une prestation suffisamment intense pour qu'il garde la manette en main plutôt qu'il ne la pose et regarde son téléphone. Tant que nous restons concentrés sur la création de contenus qui retiennent l'attention du joueur, tout ira bien. On a pu constater une forte hausse des ventes et des projets de développement pendant le covid. C'est donc logique qu'il y ait ensuite eu une sorte de correction. Mais je crois en cette industrie. J'y ai beaucoup de formidables amis, et je connais de nombreuses personnes qui sont en train de développer des œuvres d'art qui nous survivront à tous. Donc, je ne m'inquiète pas pour le contenu, et je reste concentré sur ce qui est essentiel : créer de l'art. Point. ST.TÉ

Bien sûr, je vais contrevenir à tous mes accords de confidentialité pour vous et le charme de votre accent français ! [rires] Je peux déjà vous parler de *Mouse : P.I. for Hire* qui vient de sortir, produit par un tout petit studio qui a travaillé très, très dur pour créer un jeu de niche, très artistique. Sinon, nous sommes en train de filmer *Intergalactic : The Heretic Prophet* (dévoilé en 2024 par PlayStation, sans date de sortie, NDLR). Il sera terminé quand Neil (Druckmann, le patron du studio de développement Naughty Dog, NDLR) le décidera [rires]. Je réalise d'ailleurs à quel point c'est une chance d'obtenir de tels rôles dans d'aussi grands jeux.

La pollution lumineuse change la face du monde



Les émissions de lumière artificielle nocturne ont augmenté de plus de 15 % en huit ans, selon une étude publiée dans « Nature ». Mais certaines régions réussissent quand même à réduire cette pollution lumineuse.

LE FIGARO

ANNE-LAURE FRÉMONT

La lumière artificielle nocturne témoigne de l'impact de l'humanité sur le monde : c'est en partant de ce constat qu'une équipe de chercheurs s'est penchée sur l'expansion de l'éclairage sur la planète et son évolution au cours des dix dernières années. Leurs résultats ont été publiés dans la revue *Nature*.

« Les études précédentes revenaient à regarder une seule photographie de la Terre prise une fois par an », explique Zhe Zhu, professeur à l'université du Connecticut et coauteur de l'article. « Elles passaient à côté de toute l'action. Nous avons transformé cette photo en "un film" haute définition. » Ses collègues et lui ont voulu rendre compte des « dynamiques plus fines » allant jusqu'aux coupures de courant et aux chantiers de construction. Ils ont pour cela analysé 1,16 million d'images satellites quotidiennes couvrant les zones habitées de la Terre de 2014 à 2022, en utilisant un algorithme qui surveille le signal lumineux jour après jour. « Si un quartier s'illumine ou si le réseau électrique tombe en panne pendant une guerre, notre algorithme détecte le jour exact où ce schéma change », précise Zhe Zhu.

« Un violent bras-de-fer »

Ainsi, si l'on regarde la tendance mondiale à long terme, les émissions de lumière artificielle nocturne ont augmenté d'environ 16 % au cours de cette période... « Ce qui dépasse la croissance démographique mondiale », ajoute Zhe Zhu. La croissance la plus spectaculaire se joue en Asie, notamment dans des villes de l'est chinois comme Guangzhou, Shanghai et Pékin, mais aussi en Inde ou en Afrique subsaharienne. « Dans ces régions », note le chercheur, « on observe les effets d'une urbanisation et d'une électrification rurale rapides, qui se traduisent par l'intégration de millions de personnes au réseau électrique mondial. » Cette expansion globale de l'éclairage artificiel « masque une coexistence généralisée de phénomènes d'éclaircissement et d'assombrissement », notent cependant les auteurs. « Nous avons toujours supposé que la Terre ne cessait de s'éclaircir progressivement. Mais c'est une illusion », indique en effet le chercheur : les 16 % d'augmentation « nette » cachent en réalité un « violent bras-de-fer » entre une augmentation de 34 % de cette luminosité compensée par une baisse massive de 18 % de l'éclairage en d'autres endroits. « La Terre n'est pas une ampoule stable », ajoute Zhe Zhu, « mais un système volatile où

l'éclaircissement et l'atténuation se produisent simultanément et avec une intensité croissante. »

En termes d'assombrissement, d'ailleurs, l'Europe est, selon lui, un exemple « fascinant » puisqu'elle a perdu 4 % de luminosité au cours de la période analysée, « reflet d'une maturité technologique et d'une prise de conscience environnementale ». En France, cette baisse atteint même 33 % et s'explique notamment par les politiques d'économies d'énergie, de préservation du ciel nocturne et le passage à « des systèmes LED modernes (moins gourmands en énergie, NDLR) qui dirigent la lumière vers le sol plutôt que de la gaspiller dans l'espace ». Les satellites perçoivent donc moins cette lumière... qui n'en reste pas moins très perturbante pour les écosystèmes.

De vastes déserts plongés dans le noir

Les auteurs de l'étude pointent également des changements abrupts de l'éclairage survenus dans 20 % de la superficie étudiée (3,51 millions de kilomètres carrés), signes de périodes de construction et de démolition, d'instabilité énergétique – comme les pannes de réseau au Venezuela – ou de perturbations sociales – comme les conflits au Moyen-Orient. Ils identifient par exemple les jours précis où les lumières se sont éteintes en Asie lors des premiers confinements liés au covid en 2020, ou encore la forte baisse d'intensité en Ukraine lorsque le conflit s'est intensifié en février 2022. Ils constatent d'ailleurs que cette volatilité augmente, « reflet d'un monde de plus en plus façonné par des perturbations mondiales telles que les pandémies, les guerres et les crises énergétiques », suggère Zhe Zhu.

Cette étude ne s'attarde pas sur les effets de la pollution lumineuse sur notre santé, sur la vie de la faune ou sur la disparition du ciel étoilé. Mais elle remet en cause l'idée reçue selon laquelle « les variations de la luminosité sont essentiellement graduelles et unidirectionnelles ». Pour Tian Li, de l'université du Connecticut (qui a aussi participé à l'étude), « l'expansion globale de la luminosité, largement due à l'urbanisation continue et au développement économique, devrait continuer à l'emporter sur la diminution dans un avenir proche », et ce, malgré le renforcement des politiques environnementales. Les auteurs rappellent néanmoins qu'« environ 10 % seulement de la surface terrestre est éclairée par une lumière artificielle détectable » : de vastes étendues de déserts isolés, de réserves naturelles protégées et de forêts inhabitées restent plongées dans l'obscurité.

ABONNÉS



A voir sur notre site, les bandes annonces de « Death Stranding 2 », « Mouse : P.I. for Hire », « Intergalactic : The Heretic Prophet » ainsi que « Indiana Jones et le Cercle Ancien » et son making of.