

L'initiateur de "l'esprit" Wing Commander

« **Joystick : Mark Hamill, comment êtes-vous passé du cinéma à l'industrie des jeux vidéo ?**

Était-ce votre première expérience de ce milieu ?

Mark Hamill : J'ai été informé un jour par mon imprésario de l'intérêt que me portait Electronic Arts pour la réalisation de Wing Commander III. J'avais déjà eu l'occasion de travailler en coordination avec cette industrie sur Gabriel Knight, mais c'était uniquement en terme de doublage des dialogues, les personnages du jeu étant réalisés sur ordinateur. En revanche, c'était bien la première fois que j'expérimentais ce type de jeu à scénari multiples, dont les scripts sont vraiment énormes !

■ **Joy : Cela a-t-il été plus difficile ?**

M.H : Pour Gabriel Knight, tout ce que j'avais eu à faire était de doubler les dialogues en post-synchronisation, en lisant un texte qui défile dans un bandeau sous l'écran. Là, il me fallait non seulement apprendre chaque scène et la jouer, mais également me souvenir de l'évolution précise du scénario, afin de savoir dans quel état d'esprit se trouvait mon personnage lors de ladite scène. Ça, c'est une autre paire de manches ! Cela me tracasait un peu, je vous l'avoue. Je veux dire, tout cela était si nouveau pour moi. J'ai deux garçons qui jouent aux jeux vidéo bien plus que moi, et même une fille en bas âge qui serait incapable d'épeler un mot, et pourtant, tous sont bien plus doués que moi ! Je ne savais pas trop à quoi m'attendre, et j'étais tenaillé par la peur de l'inconnu.

■ **Joy : Sentiment justifié ?**

M.H : Non, pas du tout ! En réalité, à partir du moment où j'ai posé un pied sur le plateau, les choses se sont avérées bien moins difficiles que ce que je prévoyais. En revanche, c'était épuisant ! Vous savez, sur un plateau de tournage traditionnel, vous jouez une scène, puis bénéficiez de quelques heures pour vous reposer et vous concentrer sur la suivante, le temps que les techniciens réajustent le décor,

les lumières, etc. Ici, rien de tout cela ! On change la couleur du fond, du bleu au vert par exemple, et c'est reparti ! Heureusement, l'équipe était formidable, les autres comédiens également, et je me suis bien plus amusé sur le tournage que je ne l'aurais jamais imaginé !

■ **Joy : Ce qui n'avait pas été le cas pour Gabriel Knight ?**

M.H : C'était tout à fait différent. Comme il ne s'agissait alors que de doublage, mes contacts avec l'équipe de Gabriel Knight ont été assez succincts. Mon partenaire pour ce jeu était Tim Carey-Vu par ailleurs dans "Ainsi va l'amour" de John Cassavettes-. Aussi, tout le monde à Hollywood me demandait, après cette expérience : "Comment était-ce de travailler avec Tim ?" La vérité, c'est que je ne l'ai jamais rencontré ! Nous avons tous les deux joué nos parties respectives à différentes périodes, sans jamais nous croiser !

J'ai deux garçons qui jouent aux jeux vidéo.

■ **Joy : Gabriel Knight est un jeu relativement violent. Cela ne vous a-t-il pas posé de problèmes d'ordre moral ?**

M.H : Il est vrai que le scénario de Gabriel Knight implique de nombreux meurtres perpétrés par des adeptes du vaudou. J'étais parfaitement conscient de cela, bien qu'ignorant jusqu'à quel point cette violence serait représentée à l'écran.

■ **Chris Roberts (à Mark Hamill, rassurant) : Elle ne l'était pas du tout !**

M.H : Ah ? Tant mieux ! Mais vous savez, l'un des problèmes majeurs des États-Unis aujourd'hui est cette constante recherche de boucs émissaires pour tous les maux que nous connaissons (il s'enflamme). Tout le monde ressent le besoin à un moment ou un autre de trouver une victime expiatoire dès que surgit

le moindre problème (il prend une voix différente). "Mon fils vient de faire brûler ma maison" ?

C'est à cause de Beavis et Butt-head ! -"B & B" est un dessin animé américain représentant deux adolescents destructeurs constamment en quête de mauvaises actions à effectuer, qui fait scandale chez l'Oncle Sam-. Ces gosses ont assassiné leurs parents ? C'est à cause de la télé !" On m'a déjà demandé, lors d'une précédente interview, si je ne me sentais pas responsable d'exposer des adolescents à des histoires de meurtres vaudous sanglants. Tout ce que je puis répondre, c'est qu'il ne s'agit là ni plus ni moins que d'un travail, un business (cynique) ! Je déteste jouer les rabat-joie, mais lorsque vous avez des factures à payer, une famille à entretenir, vous ne vous posez pas vraiment la question de savoir si le projet sur lequel vous travaillez va précipiter la chute de la civilisation occidentale ! Je n'accepte pas que l'on mette ma responsabilité en cause sur ce type de sujet (provocateur). Plus c'est violent, plus c'est sale, et plus j'aime ça (rires) ! En un sens, je regrette presque que la violence du scénario de Gabriel Knight n'ait pas été représentée sans équivoque à l'écran. Comment peut-on parler d'assassinats sans montrer de sang ?

■ **Joy : La France est un pays bien moins puritain à cet égard...**

M.H : Je sais, c'est typiquement américain ! C'est vraiment là un problème d'ordre culturel. Simultanément, à la sortie de "Jurassic Park", un grand film français historique est sorti aux États-Unis. Eh bien, ce film a eu toutes les peines du monde à trouver des salles de cinéma désireuses de le projeter. Vous savez pourquoi ? Tout simplement parce que les Américains sont protectionnistes, qu'ils se méfient encore plus de ce qui vient de l'extérieur. Pourtant, il répugnent bien moins à exporter leur culture ! N'avons-nous pas installé un parc d'attractions dans votre pays ? Cela a-t-il posé le moindre problème de conscience au moindre citoyen américain ?

■ **Joy : Revenons un instant à Wing Commander III. Ce type de tournage est-il dif-**

