



LA FÊTE DU COURT MÉTRAGE En ligne jusqu'au 31 mars

Est-ce trop demander pour une écrivaine coincée avec mari et enfant dans un studio cagibi, de trouver un carré de ciel entre quatre murs pour s'oxygéner les idées? Annexe les chiottes s'il le faut, répond la cinéaste Manele Labidi dans *Une chambre à moi*, relecture dérangée et méchamment à propos de l'essai de Virginia Woolf. Relocalisée dans nos foyers, la Fête

du court métrage met à disposition gratuitement une cinquantaine de films sur son site. Quelques tubes de festivals sortent du lot, comme l'inquiétant docu *Clean With Me*, où des youtubeuses se filment en train de lustrer leurs apparts pour résister à l'appel du gouffre.

PHOTO MANELE LABIDI

A voir sur Lafeteducourt.com.

Jeu/ «Animal Crossing», île de la tentation

Sorti la semaine dernière, le nouvel opus du jeu de Nintendo célèbre la lenteur dans un univers choupinet qui n'empêche pas un ultraconsumérisme débridé.

Une boucle de guitare sèche grattée doucement, le crépitemment d'un feu de camp qui vient se fondre dans le ronronnement du ressac d'une mer d'opale. Mieux que les carnets de confinement de riches propriétaires terriens, *Animal Crossing: New Horizon* et son rêve d'île déserte fait office, depuis vendredi, de meilleur baume contre l'ennui. Pourtant, le premier contact avec le jeu de Nintendo ressemble à un traquenard. A une immersion dans les coulisses d'un *sweatshop*. Appâté par la promesse d'un exotisme radical, on traverse la planète pour gagner un

monde meilleur, paisible et, une fois sur place, on se retrouve flanqué d'un tanuki autoritaire qui nous explique que ce trip n'est pas gratuit et qu'il va falloir bosser pour rembourser... Le passeur Tom Nook nous enjoint donc à ramasser des ressources toute la journée. Du bois, des pierres, mais aussi des insectes ou des coquillages. Une fois la dette épongée, le même contremaître nous fait miroiter une maison afin de remplacer la tente exigüe dans laquelle il nous a fourré. Evidemment, on accepte. Un peu déçu de découvrir que, pour accéder au paradis, il faut contracter un prêt immobilier. Nous revoilà donc parti piller la faune



Animal Crossing: New Horizon. PHOTO NINTENDO

et la flore pour aider à la construction d'un musée, d'une boutique et que sais-je. En échange d'un «on ne veut pas te mettre la pression, mais on apprécie vraiment ce que tu fais pour l'île», lâché par un des mignons de Tom Nook. Certes, l'ultraconsumérisme du rêve vendu par Nintendo fiche un peu les miquettes si on le regarde avec du recul. Mais le japonais sait mieux que quiconque dans l'industrie s'adresser aux enfants comme aux adultes en les faisant fondre de concert

dans un magma de choupi. Les réserves initiales ont tôt fait de s'évaporer, remplacées par la joie de modeler ce havre de douceur dans ses moindres recoins. *Animal Crossing* appuie sur des joies simples: disposer harmonieusement et entretenir un petit parterre de fleurs autour de sa bicoque, chercher le bon cocotier pour y poser son hamac, s'installer devant un cours d'eau avec une canne à pêche et n'en repartir qu'une fois sa besace pleine. Plaisir aussi de partager, en

invitant d'autres joueurs à s'installer sur notre confetti. L'immense qualité d'*Animal Crossing* est d'aménager un espace de *slow gaming*. Le jeu ne se binge pas et ne peut s'engloutir en quelques sessions de huit heures. Au contraire, il dévoile sa saveur sur le temps long, au travers de rendez-vous quotidiens. L'île et sa faune évoluent au gré des saisons et des heures. Calé sur l'horloge de la console, le jeu dévoile ses secrets au goutte-à-goutte. En y repassant le soir, on dévoile

ses créatures noctambules. Au petit matin, le monde se réveille changé. Un bâtiment en chantier a fini de pousser. Les voisins se trouvent de nouvelles lubies dans lesquelles entraîner le joueur. En ressuscitant *Animal Crossing*, sept ans après l'épisode *New Leaf*, Nintendo rend sa dignité au temps réel, à l'attente en jeu vidéo. Un tempo qui était devenu la chasse gardée des jeux gratuits, où le concept de pause forcée est court-circuitable à coups de carte bancaire. Ici la mécanique ne vise pas à appuyer sur la faiblesse des joueurs, à les frustrer pour transformer le gratuit en payant, mais à reconsidérer ses habitudes. A ne plus se comporter en sauterelles bondissant d'un jeu à l'autre. *Animal Crossing* est fait pour être habité durant des mois. C'est un manifeste contre l'immédiateté.

MARIUS CHAPUIS
et FRANTZ DURUPT

**ANIMAL CROSSING:
NEW HORIZON**
de Nintendo, sur Switch.

Photo/ Gregory Crewdson, «Becket» magique

Deux séries conçues autour d'un même lieu ayant rythmé différentes époques de la vie du photographe américain sont présentées par le Frac Auvergne et visibles en ligne.

À quoi ressemble le refuge idéal? Tout le monde s'interroge aujourd'hui sur les formes que doit prendre un abri où puiser des ressources. Dans le cas de Gregory Crewdson, un repaire idéal s'apparente à une petite cabane en bois au fond d'un jardin ou au milieu des pins. Et cet antre se situe sans aucun doute à Becket dans le Massachusetts. C'est là que vit le photographe américain, connu pour ses inquiétantes mises en scènes et ses productions cinématographiques, et c'est là qu'il a plusieurs fois retrouvé l'équilibre et l'inspiration, comme nous le montre le Frac Auvergne. Temporairement fermé alors qu'il présente une belle exposition d'Agnès Geoffray (*Libé* du 6 février), le centre de Clermont-Ferrand prolonge sa programmation en ligne. Jean-Charles Vergne, le directeur, maintient sa politique de gratuité en offrant la visite virtuelle d'une de ses expositions phares de 2017 (plus de 20000 visiteurs). Si la balade numérique dans

les salles et couloirs de *The Becket Pictures* de Crewdson n'est pas désagréable, c'est surtout grâce au PDF du livre édité à cette occasion (il reste environ 30 exemplaires disponibles) que l'on peut voir en détail les photographies. Le Frac y montre deux séries réalisées à dix-huit ans d'intervalle, *Fireflies* (1996) et *Cathedral of the Pines* (2014), liées par une unité de lieu, Becket, où les parents du photographe avaient un chalet dans les bois quand il était enfant. «*Tout artiste porte en lui une seule histoire qu'il ne cesse de raconter*», confiait Crewdson à *Libération* en 2016.

Réalisée avec une équipe restreinte, *Cathedral of the Pines* est née après une période de désert créatif minée par l'angoisse de la page blanche. «*C'est mon travail le plus intime, enfin aussi intime que possible*», expliquait ce fils de psy à propos de cette série dont le nom est tiré d'une piste de ski de fond située à Becket, où le photographe s'est réfugié après l'échec de son deuxième mariage et où il a rencontré Julianne, sa dernière compagne. Dans cette série grise et picturale, des baies vitrées laissent entrevoir une nature blanche figée dans la névrose. L'idée du refuge (une cabane de jardinier, un salon avec baie vitrée, une hutte dans la forêt) où entrent la neige et le froid est une constante. Au cœur de ces mises en scènes dépressives, des portes et des trappes



Woman at Window (2014) de Gregory Crewdson. GALERIE DANIEL TEMPLON.

dans le plancher s'entrouvrent. Le plus étonnant dans le choix du Frac reste *Fireflies*, série plus ancienne qui procède, elle aussi, de la résilience. A l'époque, Crewdson se sépare de sa première femme et passe l'été à Becket. La nuit tombée, il photographie, en noir et blanc, des lucioles, les enferme dans des bocaux et leur fabrique des pièges en toile. Ces images intimes et contemplatives ne ressortiront des

boîtes que dix ans plus tard, quand il supportera à nouveau de les voir. Il aura certainement trouvé le meilleur des refuges à Becket et dans la photographie.

CLÉMENTINE MERCIER

THE BECKET PICTURES de GREGORY CREWDSON Exposition à voir sur le site du Frac Auvergne, livre disponible en PDF.