Path

The Path (Tale of Tales, 2009)

En 2006 la PS3 sort, et sur un forum disparu depuis
deux personnes annoncent travailler sur 144, un prototype
En 2009, la PS3 Slim sort sur le marché. La prochaine itération de
consoles, toujours plus minces, pour la prochaine génération de jeux, toujours plus
gros, toujours plus spectaculaires. La voie vers la *next-gen* est toute tracée. Les fondations sont là,

le jeu				vidéo
c'est avant				des musiques
tout une				histoire
formule				d'interactions
reproductible	Toc toc, voilà 2009			par niveaux
par des équipes	*Modern*	2	*Warfare*	ennemis
qui *crunchent*	*Assasin's*	2	*Creed*	les armes
pour monter	*Dragon*	2	*Age*	des secrets
des cathédrales	*Left 4*	2	*Dead*	tonnes
ou des	*Wii*	2	*Sports*	objectifs
maisons	*Resident*	5	*Evil*	*platinum*
aux briques	Entrez, vite, vite			dorées

qui s'accumulent, des suitesuitesuites, pour nourrir la machine, qui n'est même pas rétrocompatible
Mais quelque chose se produit
Un mouvement se lance au milieu
On pourrait croire que c'est coordonné,
rétrospectivement, comme chaque nouveau
mouvement artistique, mais c'est plus flou
c'est la bonne période, ou peut-être la pire,
le bon moment, qui pousse à agir,
des gens convergent, conversent, divergent
on les appelle indépendants
ils s'appellent Blow, Yu, Gabler
Auriea Harvey et Michaël Samyn
Et en 2009 ils sortent *The Path*, forgeant
avec d'autres un nouveau chemin,
qui consiste à ne pas prendre le chemin
des conventions, des habitudes
ignorer l'objectif, quitter les maisons
construites par des studios de jeu vidéo qu'on pourrait
confondre avec des promoteurs immobiliers
tant leur production ressemble à un quartier résidentiel
avec les mêmes maisons copiées collées
plutôt qu'à de l'art, ô le mot est fort,
mais tout simplement quelque chose
de plus personnel, quelque chose
où on se sent chez soi, ou chez elle
Auriea dit qu'on peut incarner autre chose qu'un avatar masculin,
et commencer à oublier l'idée d'être partout à l'aise
Michaël dit qu'on peut arrêter d'attendre qu'on nous dise quoi penser
et commencer à ramasser nous-mêmes les fleurs de l'imagination
Par-delà la maison, le chemin s'ouvre et se perd dans la forêt, les chevreuils cachent les arbres, et
fuient l'urbanisation du jeu vidéo
Enfoncez-vous dans le bois, et trouvez ce que vous aller y oublier.