

L'Œuvre de

SUPA51

Punk!, supleX et ljeu vidéo!

ANTONY FOURNIER

L'Œuvre de Suda51. Punk!, suplex et jeu vidéo
d'Antony Fournier
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 Toulouse
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions –  Facebook.com/ThirdEditionsFR –  Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 92-597 du 1^{er} juillet 1992 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Édition : Damien Mecheri
Assistants d'édition : Ken Bruno et Ludovic Castro
Textes : Antony Fournier
Relecture : Thomas Demongin (préparation de copie) et Charles Vitse (épreuves)
Mise en pages : Bruno Provezza
Couverture classique : Kojiro Kondo
Couverture First Print : Jhony Caballero
Montage des couvertures : Marion Millier

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions au créateur de jeux vidéo Suda51.

L'auteur se propose d'analyser la ludographie de Suda51 et de son studio Grasshopper Manufacture dans ce recueil unique, qui revient sur les inspirations artistiques des jeux et décrypte leur contenu à travers des réflexions originales.

Le visuel des couvertures est inspiré des jeux de Grasshopper Manufacture. Tous droits réservés.

Édition française, copyright 2025, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 978-2-37784-521-7
Dépôt légal : mars 2025
Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris.



TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos	05
Partie I : Création	11
I.1 De Goichi Kobayashi à Suda51	17
Adolescence et départ vers Tokyo	21
Le vagabond de Tokyo	23
Uncle Death	25
Empire State Human	28
Smells Like Teen Spirit	32
Into the Sudaverse : Super Fire Pro Wrestling Special	37
Syndrome du crépuscule	38
Into the Sudaverse : Twilight Syndrome	44
Clair de lune	46
Into the Sudaverse : Moonlight Syndrome	52
Héritage	54
The Silver Case : Kill the Past	55
Into the Sudaverse : The Silver Case	62
Flower, Sun & Rain : Le miracle de Mondo Sumio	64
Into the Sudaverse : Flower, Sun & Rain	70
A Tale of Two Grasshoppers – Part I : les années Ueda	72
Michigan : Report from Hell – A Zaka TV Show	75
Killer7 – Bullseye !	78
Into the Sudaverse : Killer7	86
I.2 Les 51 masques du tigre	91
The 25 th Ward : Kill the Life	94
Into the Sudaverse : The 25th Ward	95
Into the Sudaverse : The 25th Ward	96

A Tale of Two Grasshoppers – Part II: Contact	98
Samurai Champloo: Sidetracked et Blood+: One Night Kiss, une histoire d'adaptation	100
Kurayami (Ouverture)	103
No More Heroes (It's killed or be killed)	105
■ « A Video Game Band »	108
Into the Sudaverse : No More Heroes	112
Zero: Tsukihami no kamen – l'île aux mille visages	116
No More Kurayami	118
No More Heroes 2 : Desperate Struggle – Heart of the Tiger	121
Into the Sudaverse : No More Heroes 2	126
Shadows of the Damned, les arpenteurs maudits	130
Into the Sudaverse : Shadows of the Damned	136
Frog Minutes – Panser l'âme	138
Rebuild of Evangelion 3rd Impact	138
S(u)datcher	139
Sine Mora : de l'ombre à la lumière...	140
Black Knight Sword : ...et de la lumière aux ténèbres	141
Diabolical Pitch : Shot of the Dead	142
Liberation Maiden: Une nouvelle ère	143
Lollipop Chainsaw: A pop rock funk metal love story	145
Into the Sudaverse : Lollipop Chainsaw	152
Killer is Dead : le mauvais œil	154
Into the Sudaverse : Killer is Dead	160
Short Peace : Ranko Tsukigime's Longest Day	162
Let Lily Die	163
Tsukikage no Tokio & Kurayami Dance	166
Travis Strikes Again, ou la fin des deux Grasshopper	170
Into the Sudaverse : Travis Strikes Again	178
No More Heroes 3 : You can hate or you can create	180
Into the Sudaverse : No More Heroes 3	186
 Partie II : Décryptage	 191
Kill the Past : Le mantra bouddhisto-punk au cœur de Grasshopper	195
■ Kill the Past – Fight the Future	195
■ Kill The Past – Believe the Net	198
■ Save the Past – Fight the Future	200

Mythes et folklore, symbolique et imagerie populaire : l'esthétique de la sauterelle	203
■ À l'ombre de la lune	204
■ Bouddhisme et « Kill the Past » : de la nécessité du cycle et de la recherche de la vérité	205
Vivre, mourir, vivre encore : le samsara et l'inévitable jeu du game over	206
■ Extra-life : une affaire de suicide	212
L'art du kayfabe : De l'artifice du spectacle et de l'importance de lier l'audience à son œuvre	217
■ Mask de Suda	218
■ Dreamtime	220
It's not (Zaka) TV, it's Grasshopper	223
■ « Le monde est un théâtre »	226
■ « Il n'y a pas de faits, seulement des interprétations »	228
Instinct de mort et escapisme : de l'expression de la mélancolie et du besoin de fuir la réalité	231
Une affaire de design vidéoludique	243
■ Frénésie Frustrée	245
■ Art of Fighting	247
■ Virtua Punks	250
Du Château à La Métamorphose, du Texas à Tokyo : de Kafka à Wim Wenders, jusqu'au bout des univers	253
■ Disorder	254
■ No more No More Heroes : dans les traces de la sauterelle	258
 Conclusion	 265
To be continued?	273
Suda Goichi, autres travaux	275
Bibliographie	279
Remerciements de l'auteur	295

Oh when there's no future
How can there be sin
We're the flowers
In the dustbin
We're the poison
In your human machine
We're the future
Your future

God Save the Queen, Sex Pistols

AVANT- PROPOS

Le jeu vidéo est un médium de moins en moins jeune. Son histoire de plus d'un demi-siècle et le développement de son industrie sont désormais composés d'un krach, d'un nombre incalculable de studios coulés, montés, absorbés, de pas moins d'une dizaine de générations de machines, et de diverses tendances, technologiques et ludiques, se succédant et dictant le marché. Les joueurs vieillissent et, tout comme les consoles et les ordinateurs, la critique vidéoludique s'est construite et a évolué sans cesse. Elle a progressivement affiné ses expressions, analysant plus profondément le genre, le discours et le thème des œuvres, débattant autant de la nature du jeu que de la manière de le concevoir, de sa singularité par rapport ou en complément des autres supports d'expression, d'art et surtout de divertissement, etc. Parmi toutes ces discussions, une des plus récurrentes est la question de l'auteur. À qui, dans un jeu vidéo, revient la « paternité » de l'œuvre, le crédit suprême ? Le cinéma a longtemps entretenu l'image du réalisateur roi, tant que l'on parle bien sûr de la caution artistique. La télévision a sacré de plus en plus le *showrunner*. Ces deux médias ont connu durant les années 2010 l'avènement d'une nouvelle génération de spectateurs et de critiques menant à de profondes réformes dans leur manière d'être analysés. On les approche désormais en considérant la globalité de la production, en laissant davantage de place à l'analyse de la patte des scénaristes, à l'impact d'un directeur de la photographie ou d'une costumière, à la main du producteur ou de la productrice sur le contenu. De ce côté-ci, le jeu vidéo, lui, stagne toujours. Certes le médium sacre, très généralement, le *director*¹ comme leader incontesté et incontestable du projet. Hideo Kojima lui-même veilla à démocratiser ce statut dès *Snatcher*, en 1988, et bien d'autres réalisateurs artistes tels que David Cage (*Heavy Rain*, *Detroit: Become Human*) ou Dan Houser (*GTA V*, *Red Dead Redemption*) lui emboîtèrent le pas.

Toutefois, le jeu vidéo, médium protéiforme par excellence, bouge sans cesse, et ses appellations sont parfois floues. Réalisateur exécutif, producteur, producteur exécutif, directeur créatif : tous ces postes semblent, selon les studios et la manière de fonctionner de chacun, être parfois interchangeables, fonctionnant de concert ou s'entrechoquant pour la réalisation du titre. L'émergence et la démocratisation du jeu vidéo indépendant, à la fin des années 2000, met côte à côte ces deux notions : d'un côté des jeux fruits d'une équipe de personnes et non de la vision d'un seul être ; de l'autre des œuvres extrêmement personnelles, cathartiques, qui

1. Au cinéma, le *director* est tout simplement le réalisateur.

2. Terme japonais signifiant littéralement « jeu de merde » et désignant habituellement les productions fauchées aux concepts absurdes.

relèvent de ce qu'on a coutume d'appeler un « jeu d'auteur ». Un terme, là encore, emprunté au cinéma, qui dénote une intention et un discours exprimés à travers l'esthétique, l'écriture et la forme du jeu – ce que d'autres titres développés en studio, souvent par des équipes qui étaient jusqu'alors invisibilisées, ne pouvaient se permettre.

Si je vous parle de toutes ces choses fort générales et très communes – je l'admets volontiers –, c'est parce que le livre que vous tenez entre vos mains va s'attarder longuement sur cette notion d'auteur, à travers les titres créés par Goichi Suda et son studio, Grasshopper Manufacture. Depuis *The Silver Case* en 1999, celui que l'on nomme dès le milieu des années 2000 « Suda51 » (les chiffres 5-1 se lisant en japonais *go-ichi*) tenait à marquer sa différence avec les productions vidéoludiques japonaises plus classiques, non seulement par rapport aux studios, mais aussi, chose encore très rare à l'époque, par rapport aux jeux indépendants. Cette différence peut se résumer par une simple formule profondément chevillée à son œuvre : « *Kill the Past* », littéralement « Tuer le passé ».

Cette phrase énoncée pour la première fois dans *The Silver Case*, répétée par divers protagonistes pour justifier leurs motivations, est devenue à la fois le titre officiel d'une série thématique comprenant plusieurs jeux de Suda, mais aussi un mantra pour l'auteur et son studio. Détruire le passé, ou se laisser ronger par celui-ci. Par ces mots, et même s'il l'ignorait encore, Suda annonçait très tôt la forme qu'allait prendre son œuvre : une ode au présent, une célébration de la vie dans ce qu'elle a d'immédiat et d'instantané. L'expression d'une liberté voulue, recherchée à l'extrême et, en même temps, d'une volonté viscérale d'abattre ce qui empêche de progresser, de bâtir l'avenir selon une vision propre et personnelle, en se défaisant de toutes les entraves qui nous lient au passé. Bien que *No More Heroes 3*, sorti en 2021, apporte à cette fuite en avant la possibilité – pour la première fois – d'une conclusion plus apaisée, l'œuvre globale de l'auteur ne saurait mieux se caractériser que par cette idée de ne jamais se reposer sur ce qui a été auparavant construit. L'objectif est de toujours repartir de zéro, dans des directions inconnues, emmenant le joueur là où l'on est sûr que personne ne l'a jamais emmené ; une ambition inchangée pour le designer, qui aura laissé de sa carrière dans l'industrie vidéoludique l'image d'un parcours aussi fascinant qu'unique.

Suda51, aux yeux du public tour à tour génie et escroc, auteur avant-gardiste et *game designer* raté, divise autant qu'il fédère. Qualifié au fil des ans de « Tarantino du jeu vidéo », de « Takashi Miike du jeu vidéo », voire parfois de « Russ Meyer du jeu vidéo », l'auteur et boss de Grasshopper Manufacture est reconnu pour son caractère unique, pour son sens de la communication et pour ses jeux qui, au mépris de toutes règles et – aux yeux des joueurs – des standards technologiques, s'avèrent « fous », « bizarres » ou encore « incompréhensibles ». En fait de jeux obscurs, parfois proches du *kusoge*² (pour les plus mauvaises langues), on trouve, entre les lignes du script et celles du code, l'expression

non seulement d'un auteur mais aussi de tout un studio. Son parcours est fait de jeux de sports, de combats, d'action et de puzzles. Grasshopper aura, au cours de ses vingt ans d'existence, traversé de nombreuses périodes : de studio indépendant à développeur/producteur de blockbusters, en passant par des jeux d'aventure textuels et même un jeu de base-ball/zombie sur Kinect, la caméra de la Xbox.

Mais avant d'en arriver là, il y a bien d'autres histoires à raconter. Le parcours de développeur de Suda est singulier, même à l'échelle d'un développeur indépendant japonais. Il s'agit d'une carrière faite de rencontres, d'affirmation d'une personnalité, de difficultés sans cesse balayées, de déconvenues à surmonter, d'échecs et de succès. Elle témoigne également d'un talent certain pour l'image et d'une énergie communicative, grâce à laquelle Suda s'affichera toujours avec la même passion débordante. Suda est un visage, une icône autant qu'un créateur : l'image du développeur japonais derrière lequel tous ceux qui ne sont pas restés dans les giron des grandes entreprises se retrouvent.

En commençant sa carrière chez Human Entertainment, il s'acoquinait déjà dès le départ avec certains noms souvent trop oubliés et pourtant essentiels du jeu vidéo, tels Hifumi Kono (*Clock Tower*) et Masato Masuda (*Fire Pro Wrestling*). D'autres comme Yoshiro Kimura (*Little King's Story*), Kazutoshi Iida (*Aquanaut's Holiday*) et Yasuhiro Wada (*Harvest Moon*) finiront par travailler avec lui, qu'il s'agisse de coécrire, de réaliser ou de produire ses titres. Shinji Mikami (*Resident Evil*) et le compositeur Akira Yamaoka (*Silent Hill*) le rejoindront à plus ou moins long terme. Des développeurs plus jeunes seront aussi largement influencés par la personnalité de Suda, à son contact direct ou par sa plume : c'est le cas de Massimo Guarini (*Shadows of the Damned*), ou encore de la scénariste de *Forbidden Siren*, Naoko Sato. Autant de noms sur lesquels nous reviendrons plus en détail au fil du livre, au gré de leurs collaborations avec le studio.

Derrière Goichi Suda et Grasshopper Manufacture, c'est tout un pan de l'industrie vidéoludique japonaise – souvent indépendante et de niche, qui a tenu bon contre vents et marées – qui est en quelque sorte représenté. La proposition de ce livre est de retracer le parcours de Suda au travers des différentes époques de cette industrie. De voir comment il a, à son niveau, façonné et influencé certains aspects du milieu à tout jamais ; comment son studio a survécu au développement des jeux en ligne, à l'explosion de la scène indépendante, aux problèmes financiers et humains posés par l'élaboration de titres toujours plus coûteux et risqués ; comment il peut, aujourd'hui âgé de 56 ans, regarder fièrement derrière lui et évoquer les différentes phases de son existence avec apaisement ; comment il est parvenu à construire un univers riche et à jouer autant sur la question du créatif que sur celle du vendeur, du commercial et du boss de studio responsable de la vie de son équipe ; comment la thématique « *Kill the Past* » trouve ses limites et renaît sans cesse en lui, et comment non seulement elle façonne l'avenir, mais surtout fait briller le présent ; comment, enfin, les œuvres de Suda échappent

à toute forme de règles, à toute forme d'emprise, comment elles dépassent le simple cadre du jeu vidéo ou même le terme, plus moderne, d'*expérience vidéoludique*, pour se rapprocher davantage de l'objet artistique.

En cela réside sans doute l'un des aspects les plus significatifs des titres estampillés Suda51: leur sens, leur design, leur attrait et ce que l'on y fait poussent sans cesse à briser les conceptions de ce que doit être un jeu, à repenser le langage autour duquel nous devons en parler et la notion même d'interaction avec le récit, avec l'image et le son. On entre dans un jeu Suda sans la moindre idée de ce que l'on peut y trouver; on en ressort généralement chamboulé, remettant en question nos propres grilles de lecture, souvent balisées, du médium.

Nous tenterons dans cet ouvrage de ne pas nous perdre en élucubrations théoriques sur les nombreuses œuvres et thématiques de Suda: des milliers de références composent ses univers et, si leur énumération peut revêtir un intérêt question influences ou hommages, elle serait aussi fatigante que vaine. Les jeux de Suda, souvent maltraités, régulièrement adulés, sont toujours plus que la simple somme des références qu'ils déroulent. Il n'y aura également aucune vérité absolue dans ces pages: simplement certaines clefs de compréhension, des pistes, une exploration des thématiques dominantes de l'auteur et de ses préoccupations. Le meilleur moyen de comprendre les œuvres de Suda reste, toujours, de les expérimenter soi-même, sans aucune préconception sur ce qu'est ou non un jeu vidéo – en tuant nous-mêmes notre passé de joueur pour apprécier d'un œil neuf les nombreuses expériences offertes par Grasshopper Manufacture.

« Kill the past. Or be killed by the past.

It all depends on you.

Lend me 50 000 yens. »

L'AUTEUR

Tombé nez à nez avec un Atari ST alors qu'il n'avait même pas 4 ans, Antony Fournier a pour ainsi dire joué toute sa vie. De cette passion dévorante naquirent une curiosité et un intérêt pour les autres arts et les cultures, qu'il s'injecte depuis quotidiennement en intraveineuse. À désormais un peu plus de 30 ans, il reste convaincu d'une chose: c'est par la découverte, la curiosité et le partage des cultures que s'accomplit le cours d'une vie. Il est l'auteur du livre *Entre les mondes de Death Stranding. Créer le lien par le jeu*, paru chez Third Éditions.

L'équipe de Third Éditions et l'auteur souhaitent remercier Suda51, Ren Yamazaki, Nobutaka Ichiki, Toru Hironaka, Kunihiko Taniwaki et James R. Mountain pour leur disponibilité et les entretiens qui ont pu être menés pour cet ouvrage, ainsi que Ryoma Takeuchi pour avoir joué le rôle d'interprète et Fabien Nabhan pour ses traductions.

**C
R
É
A
T
I
O
N**

**P
A
R
T
I
E
I**

NOUS SOMMES au soir du 1^{er} mai 1981. Devant la télévision, une bonne partie des enfants et adolescents japonais sont scotchés devant la chaîne Asahi TV. C'est ce soir-là qu'est prévue la diffusion d'une rencontre de catch d'ores et déjà annoncée mythique, filmée tout juste une semaine auparavant dans l'arène du Kuramae Kokugikan de l'arrondissement de Taito, à Tokyo. Antonio Inoki, fondateur de la New Japan Pro Wrestling, l'un des pères du catch japonais moderne, va se mesurer à l'un de ses plus grands rivaux, Stan Hensen : deux légendes absolues de la discipline s'affrontant pour le titre de poids lourds de la NWF. Annoncé comme le clou du spectacle, ce combat, prévu en huitième rencontre de la soirée, se termine sur une victoire d'Inoki.

Lorsqu'il se déroule, pourtant, les esprits des jeunes spectateurs sont déjà ailleurs, emportés par la quatrième rencontre de l'événement. Dynamite Kid, catcheur américain au sommet de sa gloire, y affronte pour la première fois un certain Tiger Mask. Ce dernier, qui n'était jusqu'ici qu'un « simple » héros fictif provenant du manga du même nom d'Ikki Kajiwara³, apparaît pour la première fois au public en chair et en os, drapé de son emblématique cape orange. Une idée marketing d'Inoki lui-même, puisque sous le masque se cache en fait Satoru Sayama, l'un de ses anciens élèves. Celui-ci est revenu de trois ans passés au Mexique et en Angleterre, où il s'est formé auprès des *luchadores* et est devenu l'élève du lutteur Karl Gotch. L'affrontement dure une dizaine de minutes seulement, un laps de temps suffisant pour « voler » la vedette à Inoki et durant lequel des images se gravent à jamais dans les rétines de tous les fans de catch du pays. Un combat aérien, acrobatique, d'une précision et d'une fluidité sans égales, où les deux adversaires se rendent coup pour coup sans jamais flancher. Ils donnent ce soir-là au public un spectacle hors du commun, qui peut encore aujourd'hui sans mal rivaliser avec les plus grandes rencontres. Le Kid tente à plusieurs reprises d'enlever le masque du tigre, signe d'irrespect et de profanation ultime pour l'*alter ego* de son adversaire. Il n'y parvient pourtant jamais, et c'est sur un *bridging german suplex* devenu légendaire que Tiger Mask sort victorieux de l'affrontement. Les années suivantes, il retrouvera à plusieurs reprises Dynamite Kid sur le ring. Ils deviendront, au fil des rencontres, de véritables ennemis à la rivalité savamment entretenue, en coulisses, par Inoki.

3. Également auteur du manga *Ashita no Joe*.

L'ŒUVRE DE SUDA51. PUNK?, SUPLEX ET 1JEU VIDÉO!



Cette soirée, *a priori* parfaitement anodine dans le cadre de la télévision japonaise des années 1980, marque le début d'un véritable culte voué à Tiger Mask, version réelle, de la part du public de la discipline. Elle marque aussi, ou plutôt surtout, le point de départ d'une passion dévorante chez un adolescent âgé d'à peine 13 ans, originaire de Nagano. Comme ses copains ce soir-là, Goichi Suda est vissé à son écran. Ce jeune homme vaguement *otaku* sur les bords, au parcours de vie déjà atypique et à l'énergie débordante à un âge où la recherche de soi ne fait que commencer, est loin de se figurer que vient de naître l'une des futures obsessions déterminantes de sa vie. Une de ces choses qui construisent une ligne de conduite, qui inspirent et qui, dans son cas, lui permettront un jour de se rendre aux quatre coins du monde à la rencontre de son public et des plus grands éditeurs de jeu vidéo. Un de ces détails sans importance, en apparence, de la vie d'un adolescent, mais qui conduira pourtant un jour à sa reconnaissance en tant qu'auteur et artiste du milieu.

Mais revenons d'abord quelques années en arrière.

#I.1

De Goichi Kobayashi à Suda51

C'EST LE 2 JANVIER 1968 À UEDA, dans la province de Nagano, que naît Goichi Kobayashi. Tandis que son prénom lui est donné par son grand-père paternel, en hommage à l'acteur Goichi Oda (Ken Takakura à la scène), son nom de famille lui vient d'un père qui, très rapidement après la naissance de l'enfant, les abandonne, sa mère et lui. Wakako Suda, jeune mère solitaire et de surcroît chargée des lourdes dettes que son mari démissionnaire lui a laissées, doit désormais s'occuper tout à la fois de Goichi et du bon fonctionnement du foyer, tout en trouvant de quoi rembourser les créanciers. Elle entame une série de petits boulots, souvent précaires, en tant que serveuse, femme de ménage ou toute autre tâche disponible, afin de subvenir à leurs besoins et d'effectuer, petit à petit, les remboursements. Elle est à cette époque épaulée tant par ses propres parents que par le côté Kobayashi de la famille, au moins pour un temps. Écumant une à une les villes de Nagano au gré des emplois décrochés, Wakako déménage souvent, emmenant partout avec elle Goichi.

Ces fréquents déplacements les mènent à s'installer un temps dans la petite ville de Matsumoto, non loin d'Ueda. Ils peuvent à cette occasion se rapprocher de la grand-mère paternelle de Goichi, également divorcée, disponible et heureuse de pouvoir garder son petit-fils lorsque Wakako part travailler. Plus tard, c'est du côté de Chiba, dans la proche périphérie de Tokyo, qu'ils s'installent pour quelques mois. Ce séjour de relativement courte durée à la capitale fait forte impression sur le jeune Goichi. Enfant déjà solitaire de nature en raison des fréquents déplacements qui lui sont imposés, il trouve refuge très souvent, en rentrant de l'école, devant la télévision. Or, les programmes proposés à l'époque à Tokyo, tant en matière de nombre de chaînes que de diversité, sont bien supérieurs à ceux dont l'enfant peut profiter dans sa campagne natale. Seul face à la petite lucarne, Goichi découvre à la fois les *tokusatsu*⁴, les dessins animés qui nourriront ses premières passions d'enfance, mais aussi les nombreux feuilletons policiers de l'époque qu'il affectionne particulièrement. Wakako rentrant parfois très tard du travail, Goichi passe le plus clair de son temps libre détaché de toute obligation scolaire ou parentale : il regarde la télé, joue, lit des mangas, absorbe tout ce qui peut se proposer à lui culturellement parlant, passant sans distance aucune de *G-Men '75*⁵ au *Devilman* de Go Nagai. Ces nombreux changements

4. Terme sous lequel sont regroupées les productions vidéo dotées d'effets spéciaux (le terme *tokusatsu* étant un dérivé de *tokushu satsuei*, signifiant « effets spéciaux »), telles qu'*Ultraman*, *Kamen Rider* ou encore *Godzilla*.

5. Série policière d'action produite par la Toei, mettant en scène une unité spéciale d'enquêteurs, les G-Men. Diffusée de 1975 à 1982, elle sera suivie par la série *G-Men '82*.

de vie rendent aussi difficile l'acclimatation de l'enfant à ses nouveaux environnements (scolaires et sociaux) qu'ils sont éreintants pour Wakako. De retour à Nagano, ils s'installent enfin dans un logement bien à eux, cessant d'être hébergés çà et là dans des habitations temporaires. À cette époque, l'enfant est régulièrement laissé le soir aux amis ou à la famille, les horaires de Wakako étant toujours trop compliqués pour mener une vie de famille. À nouveau, il se réfugie devant le petit écran et dans ses passions favorites, ces deux éléments constituant des repères stables, communs à tous les lieux dans lesquels sa mère et lui emménagent. Ces passions nourrissent de très nombreuses influences en devenir.

En parallèle de ces années difficiles, un autre combat s'ajoute aux responsabilités de Wakako : elle engage une procédure de divorce ainsi qu'une demande de changement d'identité, afin qu'elle et son fils puissent se défaire de ce nom patriarcal de mauvais augure. Le processus, long, ne sera acté qu'en 1975. Goichi Kobayashi, 7 ans, prend désormais officiellement le nom de famille de sa mère et devient Goichi Suda. Tandis que les soucis se règlent un à un pour Wakako, le moment lui semble enfin venu pour que son fils et elle puissent enfin trouver un semblant de stabilité dans leur vie. C'est aux environs de 1978, forte de ses expériences professionnelles passées et lasse d'être simplement employée, qu'elle décide d'ouvrir elle-même son propre bar dans un immeuble de Gondo, le quartier des plaisirs de Nagano. Goichi trouve enfin dans sa vie d'enfant un peu de pérennité : il n'a plus à changer d'école chaque année et ses repères sociaux se développent. Néanmoins, étant déjà très indépendant, sa vie ne change pas fondamentalement. Wakako travaille toujours énormément, jusque très tard le soir, Goichi passe donc encore l'essentiel de ses soirées seul avec ses passions, sortant parfois jouer avec des amis quand l'envie lui prend.

Cette absence de surveillance parentale et de cadre, combinée à ses désirs de liberté, n'arrange pas une attitude scolaire déjà mal engagée. Goichi s'ennuie ferme en classe, préférant dessiner ou inventer des histoires plutôt qu'écouter les professeurs, se languissant de la fin des cours pour pouvoir s'extirper de l'école et retrouver les joies de l'extérieur. Wakako, consciente d'être peu présente pour son fils (son bar ouvre le soir et ferme tard la nuit ou tôt le matin), se rattrape autant qu'elle le peut durant les périodes de vacances et de congés. Sportive et cultivée, elle transmet à son fils le goût des sports, mais aussi celui du cinéma. Elle affectionne tout particulièrement le cinéma étranger, qui est à l'époque en plein mouvement : après la Nouvelle Vague en France dans les années 1960, le cinéma américain connaît durant les années 1970 sa propre révolution culturelle.

Durant l'été 1978 se produisent deux chocs culturels majeurs, que Suda va prendre de plein fouet. Le premier est d'ordre cinématographique et beaucoup de lecteurs s'y reconnaîtront, puisqu'il s'agit de la sortie en salles d'un certain *Star Wars*. Le chef-d'œuvre de George Lucas marque à jamais l'histoire du cinéma et se grave immédiatement dans l'imaginaire de Suda, qui va le voir parfois plusieurs fois par jour. Le second « bouleversement » que connaît l'enfant cette année-là, à la fois très différent et pourtant si proche, se révèle peut-être plus déterminant : c'est dans la salle de bowling Young Pharaoh, située non loin du domicile familial, que sont installées des bornes d'arcade vidéo, les premières du genre. Taito, Namco ou encore SEGA remplacent

progressivement leurs vieilles machines électromécaniques et révolutionnent, partout dans le monde, le divertissement avec ces bornes d'arcade. Goichi, immédiatement attiré par les écrans lumineux et par les bruitages singuliers des machines, découvre *Space Invaders*. Le choc est tel que le créateur l'évoque aujourd'hui encore dans de nombreux entretiens comme déterminant, faisant naître en lui un sentiment d'émerveillement si fort, si empreint de magie qu'il lui servira de socle dans sa manière de concevoir le jeu vidéo, mais surtout dans les sensations qu'il souhaitera transmettre aux joueurs. Le jeune garçon est encore loin de se douter de ce qui l'attend, ou même d'avoir envie de créer quoi que ce soit, en particulier du jeu vidéo dont il ne connaît pour ainsi dire rien.

Dès lors, la nouvelle obsession de Suda, comme souvent dans son cas, supprime un temps les précédentes, et c'est désormais pour lui une quête sans fin qui s'entame : celle des jeux électroniques, découverts par dizaines partout où ses amis et lui peuvent s'offrir une partie. Goichi Suda glisse lentement de la fin de l'enfance vers le début de l'adolescence, quittant l'école élémentaire de Serita pour le collège de Sakuragaoka. Wakako et lui déménagent une fois encore à cette période, dans un appartement plus grand qui leur permet d'héberger une grand-mère vieillissante, qui se rapproche ainsi des siens. Suda, lui, s'éloigne de plus en plus des bancs du collège, presque entièrement dévoué à ses passions, à ses envies de liberté et à sa volonté d'assouvir une curiosité culturelle toujours plus vorace.

Adolescence et départ vers Tokyo

Le début des années 1980 voit de très nombreux jeux emblématiques naître dans les salles d'arcade. *Xevious*, *Zippy Race*, *Mappy* et bien d'autres viennent tour à tour émerveiller l'adolescent par leur originalité et surtout la révolution qu'ils représentent. L'industrie naissante assiste à l'émergence de nombreuses sociétés de développement telles que Capcom ou Irem, avec lesquelles Suda fait rapidement connaissance contre quelques pièces dans les machines, entre deux séances de base-ball entre amis, y passant parfois des soirées entières. Goichi montre toujours aussi peu d'intérêt pour l'école ; proportionnellement, ses passions se voient constamment alimentées par l'explosion de la production vidéoludique, animée, télévisuelle et cinématographique de l'époque. Les problèmes d'argent et de logement étant désormais loin derrière elle, la famille Suda coule des jours à peu près paisibles. C'est durant cette époque dorée pour eux, mais également pour un Japon en pleine bulle économique, que l'adolescent, nous l'évoquions au tout début de cette partie, assiste au fameux combat entre Tiger Mask et Dynamite Kid. Ce soir-là, Suda plonge tête la première dans le monde du catch et n'en sortira jamais ; sa vie est désormais marquée d'un « avant » et d'un « après » Tiger Mask.

Ce qu'il voyait jusqu'ici comme un sport de combat brutal et violent, qui l'intimidait, voire parfois le terrifiait, s'est désormais mû en véritable spectacle d'acrobaties et d'action digne

#I.2

Les 51 masques du tigre

LA SORTIE DE *KILLER7* marque pour Grasshopper Manufacture le début d'une nouvelle ère. Certes le jeu n'est pas au goût de tout le monde : il est complexe à comprendre, à digérer et à aborder. Le prestige qu'il apporte au studio est certain, mais son succès reste, du point de vue de l'industrie, difficile à reproduire. Il assure néanmoins à Grasshopper une visibilité médiatique ainsi qu'une renommée internationale, et sa médaille d'or dans le magazine *Famitsu* lui permet d'être remarqué par les grosses entreprises. Ces éléments, associés au fait d'avoir pu sortir un jeu chez Capcom, pèsent lourdement en faveur de Suda quand vient le moment de se pencher sur les projets futurs. Avant même la sortie de *Killer7*, il propose à Shinji Mikami plusieurs idées pour ce qu'il envisage déjà être leur prochaine collaboration. Parmi elles, un projet séduit particulièrement le créateur de *Resident Evil* : l'histoire d'un employé de pompes funèbres, à demi sauvage, perdu dans une cité ténébreuse, cherchant à atteindre le château qui la surplombe. Il doit, pour ce faire, converser avec les habitants, apprendre à les connaître et à découvrir les mystères qui entourent les lieux. Suda a décidé de nommer le projet *Kurayami*⁵⁷, et il s'agit à ses yeux d'une libre adaptation de son roman favori, *Le Château* de Franz Kafka, grand classique de la littérature resté inachevé par son auteur. Malheureusement, Mikami doit décliner cette proposition : les ventes de *Killer7* ne sont pas suffisantes pour motiver l'éditeur à relancer son pari. Peut-être plus déterminant encore, le producteur songe à se distancier de Capcom, et même de son poste. Cette décision se manifeste par la fondation du studio Clover et par le développement de *God Hand*⁵⁸. Suda remise dans un coin de son esprit les concepts préparés pour *Kurayami*, espérant avoir l'occasion de les ressortir un jour prochain.

La rançon du succès de *Killer7* apparaît de manière très concrète peu après la sortie du jeu. Suda, qui depuis des années courait après les contrats et démarchait les éditeurs, voit maintenant la situation s'inverser : ce sont eux qui viennent lui proposer du travail. Bandai Namco, qui à ce moment-là cherche des partenaires afin d'adapter ses licences animées, lui propose divers projets. Parmi les choix disponibles, deux licences plaisent énormément à notre homme : *Samurai Champloo* et *Blood+*. Commence pour Grasshopper une période particulièrement chargée puisque deux autres productions sont déjà en gestation au studio. L'une d'entre elles se nomme *Contact*, un RPG original dirigé par Akira Ueda ; la seconde est un titre d'abord envisagé sur PS2, qui faute de temps est rapidement repensé en jeu narratif épisodique pour

57. 暗闇, littéralement « Ténèbres ».

58. Dernier titre de Shinji Mikami édité par Capcom, il s'agit d'un *beat 'em up* parodique et nerveux, reposant principalement sur la personnalisation des combos et une difficulté s'adaptant au style du joueur. Un titre peut-être influencé directement par Suda et la production de *Killer7*, puisque Shinji Mikami l'évoque encore de nos jours comme la seule fois de sa carrière où il put exactement réaliser sans retenue le jeu qu'il voulait créer.

téléphone portable. Il s'agit de *The 25th Ward*, une suite de *The Silver Case*. Ce sont donc pas moins de quatre œuvres qui vont être développées par le studio presque de concert, très différentes les unes des autres de surcroît. Une aubaine pour Suda, qui parvient à faire efficacement tourner son studio, équilibrant jeux de commande et créations originales. Le créateur, après *Killer7*, ambitionne d'orienter davantage ses titres vers l'action sans pour autant se départir de la touche expérimentale qui les caractérise. Pour cela, il doit réorganiser les projets en conséquence en même temps que les équipes. Grasshopper Manufacture compte à ce moment au mieux vingt à trente membres, et les délais côté Bandai s'avèrent serrés.

The 25th Ward : Kill the Life

En choisissant de réduire le chantier à un « simple » jeu mobile, Suda s'assure que *The 25th Ward* sera bouclé rapidement, évitant à sa réalisation de s'éterniser, surtout par rapport aux projets parallèles. Du fait des limitations évidentes du support, il est très tôt décidé que cette aventure affichera une esthétique monochrome et que ses idées de design seront moins étoffées que celles de *The Silver Case* : impossible pour cette suite de mêler sur un si petit format vidéo *live*, animation et *gameplay*. Takashi Miyamoto reprend la place de *lead artist* sur le projet, toujours secondé par Masateru Ikeda côté « Placebo ». Les illustrations sont cette fois-ci majoritairement en noir et blanc ; elles doivent pouvoir passer sur un téléphone de l'époque, et on tient compte du format des écrans aussi bien que de leur taille.

Côté écriture, Suda retrouve Masahi Ooka. Ils reprennent tous deux la méthode de travail qui fit la saveur du récit du premier épisode, avec un twist cependant : un nouvel auteur, Masahiro Yuki, est invité à apporter au jeu une troisième perspective. Suda et Ooka reprennent respectivement leur place sous les noms des parties « Correctness » et « Placebo », tandis que Yuki rédige la partie consacrée au troisième point de vue, croisant ceux des deux premiers, appelée « Matchmaker⁵⁹ ». Contrairement à *The Silver Case*, où les deux parties étaient écrites l'une après l'autre en se répondant, les trois auteurs travaillent ici simultanément, le temps jouant contre eux ; la somme de travail, également, est déterminée par l'aspect épisodique du titre. Un autre membre, tout juste arrivé au studio, fait partie de la petite équipe et se charge, pour son premier gros projet, de la partie programmation : Nobutaka Ichiki, futur *director* de *No More Heroes 2*.

Les événements se déroulent cinq ans après la fin de *The Silver Case*, dans le nouvel arrondissement spécial, le 25^e, toujours situé dans le Kanto et bâti sur les vestiges du précédent. Lorsqu'une jeune femme est retrouvée morte dans son appartement, l'enquête révèle

des méthodes rappelant fortement Kamui Uehara, replongeant les survivants du premier épisode ainsi que les nouveaux venus de la Heinous Crime Unit dans l'affaire. Développé en petit comité et en vitesse, le jeu est ramené, en raison de son format, à un *visual novel* doté d'une petite poignée de puzzles (essentiellement alphanumériques cette fois-ci), à nouveau servi par les compositions de Masafumi Takada. Annoncé durant le Tokyo Game Show 2005 et distribué par Genki Co Ltd. sur les plateformes Vodafone, EZWeb et DoCoMo exclusivement au Japon, le premier épisode sort le 3 octobre. Les épisodes suivants sortent tout au long de l'année, profitant de quelques mises à jour au passage venant colorer les visuels ou les agrandir, tenant compte des téléphones plus modernes. Bien qu'il s'agisse encore d'un procédé relativement rare à cette époque dans le paysage vidéoludique classique, concevoir le titre de manière épisodique permet au trio d'auteurs d'ajuster style et écriture en fonction des retours des lecteurs et lectrices, de jouer avec leurs attentes et de surfer plus spontanément sur leurs réactions. Cette approche nouvelle de l'écriture vidéoludique se prête particulièrement bien au style de Suda, bercé par les séries télévisées depuis toujours.

À l'origine planifié en six épisodes, *The 25th Ward* se termine en fait sur son cinquième, parvenant à boucler l'histoire prévue en moins de place qu'il n'était présumé⁶⁰. Cet ultime volet sort le 3 juillet 2006. Le jeu sera progressivement retiré des plateformes mobiles au cours des années suivantes, les contrats des différents opérateurs avec l'éditeur Genki n'étant pas renouvelés. Son format et le caractère éphémère des plateformes numériques, dépassées peu après par l'arrivée des smartphones, condamnent alors *The 25th Ward*, comme beaucoup d'autres jeux de l'époque sur ce support, à un oubli progressif et presque inévitable ; il sera même qualifié par Suda de « jeu fantôme » lorsqu'il sera évoqué durant la décennie suivante. Il faudra attendre 2018 et le succès du *remaster* de *The Silver Case* pour que *The 25th Ward* soit enfin exhumé sous la forme d'un remake, sur lequel nous reviendrons un peu plus loin dans ce livre.

En parallèle de ce développement *a priori* mineur et pourtant significatif pour son auteur, Grasshopper poursuit sa lancée, ses principaux développeurs œuvrant chacun sur leurs titres respectifs. C'est justement le développement de l'un de ces jeux qui va mener au départ prochain d'une partie de l'équipe.

59. Habituellement utilisé pour désigner quelqu'un dont la fonction est de mettre en contact deux personnes en vue d'une relation sentimentale, le *matchmaker* est un terme qui, dans le jargon du catch – discipline dont Yuki est autant fan que Suda –, désigne le promoteur d'une rencontre.

60. Répondant aux attentes des fans qui souhaitaient voir davantage de retours des personnages de *The Silver Case*, un épisode bonus baptisé « Transmitter (Digital Man) » sort peu avant la conclusion du jeu, ramenant sur le devant de la scène Sumio Kodai.

DÉCRYPTAGE

PARTIE III

A PRÈS NOUS ÊTRE PENCHÉS tout au long de la première partie de ce livre sur la carrière mouvementée de Goichi Suda, il est temps de nous attarder sur les thématiques qui imprègnent ses œuvres. Nous allons, dans ce chapitre, revenir sur différentes influences de l'auteur, sur les philosophies de design qui ont façonné les presque trente jeux développés avec son équipe, mais aussi sur de nombreuses symboliques et idées issues de domaines tels que les croyances et le folklore, les médias et le divertissement de masse, ou encore la psychanalyse. Définir une seule explication, une analyse globale sur autant de titres différents, presque tous issus de collaborations entre GhM et des éditeurs distincts, est pratiquement impossible. Le style d'écriture et la façon de concevoir propres à Suda rendent en outre une majorité de ses jeux difficiles à expliquer, à démêler sur le simple plan du récit : c'est d'ailleurs l'une des caractéristiques premières et majeures des œuvres de l'auteur que d'être souvent laissés à l'appréciation et au seul ressenti des joueurs et joueuses. Par conséquent, tenter d'expliquer l'inexplicable, de poser sur ces jeux une vision stricte et unique serait aller à l'encontre de leur intention artistique, qui privilégie l'idée que l'interprétation de chacune et chacun prévaut.

Plutôt que de tout décortiquer, il va davantage s'agir d'expliquer la nature et le sens que ces jeux peuvent revêtir ; comprendre la manière dont Suda entend créer des récits percutants, qui cherchent à bouleverser les habitudes du joueur tant sur le plan ludique que sur la direction artistique, plutôt qu'un vaste univers entremêlé de mille et une références. Le but, jamais maquillé, reste évidemment le divertissement, mais un divertissement qui a toujours comme qualité sous-jacente une volonté féroce de faire sortir non seulement l'audience, mais aussi le médium tout entier de sa zone de confort. Emmener les utilisateurs là où le jeu vidéo ne les a encore jamais emmenés ; faire ce que personne d'autre ne pourrait faire. Cette performance passe non pas par une inventivité à toute épreuve ou la recherche d'idées uniques, mais par la personnalité et la créativité des développeurs, ainsi que par la diversité des situations que leurs titres proposent.

Tenter d'apporter toutes ces clefs de lecture aux univers de Grasshopper Manufacture ne peut pas être fait sans introduire au préalable certaines notions essentielles propres aux idées et à la culture du studio. Comment des sujets qui apparaissent parfois presque obsessionnels, comme le catch ou la mort, servent-ils la philosophie des titres et leur déroulement ? Comment l'environnement de vie et la culture de Suda ont-ils façonné depuis l'enfance aussi bien l'imagerie de ses jeux, symbolique et pratique, que leur narration parfois difficile à saisir ? C'est à ces questions que nous allons tenter d'apporter, en toute modestie, quelques éclaircissements. Les sujets évoqués étant parfois bien plus complexes que ce que ce livre pourrait permettre d'élaborer, il n'en sera ici bien sûr fait que les introductions nécessaires à leur compréhension. Aussi, n'hésitez pas, lecteurs et lectrices, à approfondir également de vous-mêmes les aspects

qui vous intéresseraient le plus. Après tout, pousser à la curiosité perpétuelle vis-à-vis de ce qu'on ne connaît pas, et à travers ces découvertes redéfinir ce que l'on connaît de soi, est aussi l'un... ou peut-être /e but majeur d'un «Suda51 Game».

Une dernière recommandation avant d'embarquer : ce dont nous allons parler désormais va entrer dans les détails, parfois précis, de certains jeux. Bien qu'il ne soit, en principe, pas nécessaire de connaître chaque jeu de Suda sur le bout des doigts, les avoir terminés ou les avoir vus au moins une fois, les avoir en tête en tout cas, peut s'avérer un gros plus à la compréhension des pages qui suivent. Il va évidemment sans dire que toute cette partie sera riche en spoilers de tous bords.

Kill the Past : le mantra bouddhisto-punk au cœur de Grasshopper

Il convient avant toute chose de crever cet abcès qui représente, dans l'œuvre de Suda, à la fois une saga, un terme officieux démocratisé par les fans ainsi qu'une batterie de symboliques et de thématiques plus ou moins complexes ; en somme, de revenir sur les divers sens que peut revêtir cette fameuse formule : « Kill the Past ».

KILL THE PAST - FIGHT THE FUTURE

À l'origine attribuée à Kamui Uehara au cours de *The Silver Case* (et reprise à de nombreuses occasions par celles et ceux qui suivent sa voie), « Kill the Past » est déjà, dans la diégèse du jeu, une citation appartenant elle-même au passé. Un message devenu slogan, une phrase mystique attribuée à un assassin de légende et assumée par ses fidèles. À travers la mention de « Kill the Past », les personnages rappellent sans cesse les actes qui ont fait le mythe de Kamui – l'assassinat des anciens membres du gouvernement, dont les cheveux gris ont donné le nom de Silver Case à toute l'affaire – et la cause pour laquelle il œuvrait supposément : abattre les détenteurs du pouvoir, l'ancienne génération, afin que la nouvelle puisse bâtir un avenir sans eux. Cette thématique résolument politique fait écho à l'éternel bras de fer entre les générations, à la rébellion souvent attribuée à la jeunesse, ou encore au sens de la réforme qui s'oppose au conservatisme et à l'ordre, apanage des anciens. Cette dimension est d'autant plus prégnante au Japon, où les dirigeants des sociétés et des structures sont à la fois consultés, honorés, respectés et écoutés jusqu'à des âges parfois très avancés.

Pris tel quel, le concept de « Kill the Past » n'a donc pas grand-chose de neuf. Il s'agit d'une nouvelle interprétation d'une revendication présente dans de très nombreuses œuvres et expressions artistiques sur à peu près tous les supports existants, et tout particulièrement au centre du mouvement punk si cher au studio Grasshopper. Chez Suda, cette thématique est restée centrale, propre à la quasi-totalité de ses jeux. Elle illustre en permanence ce besoin d'avancer, de mettre derrière soi un passé souvent douloureux, traumatisant ou qui simplement empêche, par sa seule existence, tout progrès.

Dans *Killer7*, les Smith sont à plusieurs reprises chargés d'abattre ceux qui parasitent le fonctionnement de l'ordre mondial par leur toute-puissance : le duo Shinya Akiba/Hiroyasu Kurahashi, tous deux membres du Parti japonais des Nations unies ; Greg Nightmare, avatar tout-puissant de celui qui, dans l'ombre, contrôle l'Amérique ; mais aussi Kun Lan et Harman

Smith, abattus par Garcian des années auparavant et qui, en raison de leur statut d'incarnations divines, représentent l'essence même du bras de fer entre ordre et chaos. Une place qu'il faut toutefois nuancer : dans l'immense jeu de dupe que représente *Killer7*, les actes du clan Smith sont manipulés par de plus grandes puissances. En fait de « détruire le passé », les assassins ne sont que les rouages d'une histoire qui avance, peu importe les enjeux et les issues. Que le choix final permette au joueur d'influencer l'issue d'une guerre imminente sans que celle-ci ait la moindre incidence sur la scène finale montre la vacuité de ce choix à l'échelle collective toute en mettant en avant son importance pour l'individu. Sur ces thèmes, *Killer7* poursuit ainsi les idées développées dans *The Silver Case*, tout en dénotant une évolution de la pensée de Suda vis-à-vis du sens même de l'idée de rébellion. Celle-ci s'articule ici moins autour de la seule destruction (du système, d'un ancien ordre, d'une société, d'une idée) et davantage comme une lutte perpétuelle. Il s'agit en outre du premier titre de l'auteur dont la fin présente en fait le caractère cyclique inhérent au conflit, idée que l'on va retrouver dans la plupart des œuvres ultérieures du studio.

Dans *Liberation Maiden*, Shoko Ozora succède à son père à la présidence du Japon et promet au pays un avenir radieux, qui se traduit notamment dans *Liberation Maiden Sin* par un gouvernement quasi intégralement féminin, très jeune. Dans *Short Peace*, Ranko tente d'assassiner son propre père afin de venger sa mère. La récurrence du lien filial, bien que celui-ci ne soit pas omniprésent chez Suda, est essentielle : il s'agit toujours, dans ses jeux, d'affronter l'autorité, l'instance supérieure ; de s'y opposer ou de s'en affranchir. Or, la première figure d'autorité contre laquelle on se rebelle au plus tôt de nos vies n'est autre que la famille. Dans *Killer is Dead*, David (l'antagoniste) et Mondo (le héros) sont frères. Dans *No More Heroes*, les derniers opposants de Travis, non sans appuyer le comique de situation et la satire, sont son (faux) père, sa demi-sœur et son frère. Tout aussi universellement ressentie dès l'adolescence est la rébellion, parfois frustrante car plus contenue, vis-à-vis de l'école : *Twilight/Moonlight Syndrome* mettent très régulièrement en avant la relation souvent complexe et les tensions ou liens qui se créent entre les jeunes étudiants vis-à-vis de leurs professeurs, mais aussi de leurs *senpai*, étudiants plus âgés qu'ils doivent traditionnellement respecter. Enfin, dans d'autres cas, ce rapport de force peut s'exercer au regard de rivaux et est mû par l'ego et le besoin de se surpasser, trait extrêmement caractéristique des *shōnen*. *No More Heroes*, *Fire Pro Wrestling Special* ou, dans une moindre mesure, *Diabolical Pitch* ont pour héros des personnages aspirant à être les numéros 1 de leur discipline, à surpasser tous les professionnels de leur milieu, qu'il s'agisse de sport ou d'assassinat. Ces traits ne sont bien sûr pas spécifiques aux seuls héros des jeux de Suda, mais les œuvres de la seconde moitié de la carrière de l'auteur vont utiliser cette rébellion en lui donnant un tour plus sombre et ambivalent, inversant parfois les rôles pour mieux la questionner. Si, dans *Shadows of the Damned*, l'autorité prend bien la forme de Fleming, maître absolu des enfers, l'image de la rébellion est moins celle de Garcia, vulgaire chevalier blanc que dirige le joueur, que celle de la « chasseuse » Paula, tentant sans cesse d'échapper à une relation particulièrement toxique et malsaine. À l'inverse, dans *Lollipop Chainsaw*, c'est la rébellion de Swan face à l'école et à ses harceleurs qui provoque l'invasion de zombies contre laquelle Juliet lutte. À la fois continuité et paroxysme de cette volonté d'opposition, David de *Killer is Dead* et Fu de *No More Heroes 3*,

sur lesquels nous reviendrons plus loin, se laissent dévorer par leur désir de révolte au point de vouloir dominer et détruire ceux qui s'opposent à eux.

La réplique « Kill the Past », étant dans *The Silver Case* originellement liée aux actes d'un tueur, englobe sans distinction morale tous ces actes de confrontation : elle se fait la métaphore du rejet des codes traditionnels et incarne autant l'énergie, la pulsion viscérale à la base de tout sentiment de révolte que le besoin, la nécessité de suivre la voie que l'on estime être juste. Ces éléments, récurrents chez Suda, ne sont pas seulement représentatifs de la seule série de jeux estampillée « Kill the Past » – qui, on le rappelle, a d'abord été nommée ainsi par les communautés de fans. Ils peuvent être intimement rapprochés de l'expérience de vie de l'auteur ; de son parcours de jeunesse, avec ses ambitions et ses frustrations, jusqu'au Suda qui, plus âgé, puise désormais dans cette énergie l'inspiration, son besoin de créer.

Lorsqu'il quitte sa Nagano natale pour s'installer à Tokyo, Suda enterre à sa manière son propre passé, se détachant de sa famille, des amis et souvenirs d'enfance liés à sa province, pour suivre à la capitale ce qu'il estime être la vie qu'il a choisie. Sans diplôme ni expérience, il a alors d'autant plus besoin de faire ses preuves auprès de ses employeurs, mais surtout auprès de lui-même. Par ses efforts et sa détermination, il se doit de prouver qu'il ne vaut pas moins que les autres et que son choix de vie, aussi compliqué soit-il – en particulier dans un pays où les réussites sociale et professionnelle sont à ce point corrélées –, lui appartient ; qu'il le mènera coûte que coûte.

On peut dès lors lire aisément dans la formule « Kill the Past » une appropriation post-punk par Suda du « No Future » des Sex Pistols, terme iconique du mouvement punk, mais surtout incomplet : dans la chanson *God Save the Queen*, la phrase complète était en fait « *No future for you* ». Les Pistols contestaient avec cette chanson le régime en place en Angleterre, la précarité des classes ouvrières qui en découlait et l'absence d'espoir pour les jeunes générations. « No Future » : ces deux mots isolés de leur chanson symbolisèrent presque à eux seuls toute l'idéologie et les revendications du mouvement punk de la fin des années 1970. D'une manière similaire, il est amusant de noter que le mantra des titres de Suda51 est lui aussi généralement cité de manière incomplète : qu'il s'agisse de *The Silver Case*, de *The 25th Ward* ou d'autres titres de l'auteur, il n'est pas rare qu'à l'expression « Kill the Past » s'ajoute une autre phrase propre au contexte et à la pensée desdits titres, que ce soit « Kill the Life », « Believe the Net » (titre du site Internet de *The Silver Case* dédié à Kamui), « Kill the Net » (dans *The 25th Ward*) ou encore « Fight the Future ». Autant d'extensions autour de la phrase originale qui, selon les événements, les personnages et – surtout – l'audience, peuvent être perçues positivement ou négativement, mais qui évoquent une motivation commune : abattre les murs qui nous empêchent d'exister.