

**Cahiers du gerse**  
numéro 4, hiver 2002

# **Montréal, entre ville et cinéma**

« Du cinéma et des restes urbains », prise 3

sous la direction de  
**Charles Perraton**

© Pour un usage strictement personnel, et non pour une redistribution.  
Veuillez contacter la maison d'édition pour toute permission additionnelle quant à l'utilisation de cet article.

Groupe d'Etudes et de Recherches en Sémiotique des Espaces  
Université du Québec à Montréal

**UN REGARD LUDIQUE SUR LA VILLE.  
SE PERDRE DANS LE LOS ANGELES FUTURISTE  
DU JEU VIDÉO *BLADE RUNNER***

**Bernard Perron**

En 1982, la critique a accueilli avec tiédeur *Blade Runner*, le film de Ridley Scott. On a louangé d'emblée sa direction artistique et sa complexité visuelle mais on a aussi vertement critiqué son scénario (adapté du roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?*(1968) de Philip K. Dick). À la sortie de la director's cut dix ans plus tard, Roger Ebert confirma son verdict d'alors: «It looks fabulous, it uses special effects to create a new world of its own, but it is thin in its human story» (Ebert, 1992). Ses faiblesses narratives n'ont cependant pas empêché *Blade Runner* de devenir un film-culte. Comme l'avait anticipé Pauline Kael: «A visionary sci-fi movie that has its own look can't be ignored : it has its place in film history...» (Kael, 1982 : 85).

C'est donc bien la représentation futuriste de la ville de Los Angeles qui donne au film le statut que nous lui connaissons. Cela en fait, évidemment, un paradigme idéal pour réfléchir sur les rapports entre la ville et le cinéma que l'événement «Du cinéma et des restes urbains» souhaitait d'ailleurs mettre en relief. Mais *Blade Runner* nous permet peut-être de se pencher davantage sur ces restes urbains qui ont fait l'objet du «Colloque de Montréal sur le nouvel art de voir la ville et de faire le cinéma». Car si Los Angeles est devenue la matière même du film, le film est devenu à son tour la texture d'un jeu vidéo en trois dimensions, l'une des nouvelles frontières du cinéma. Cette dernière interpénétration changeant derechef la perception que nous avons et aurons de la ville et du cinéma, elle donna lieu à deux activités distinctes qui feront l'objet de cet article. Elle a d'abord été à l'origine de l'organisation d'une projection multimédia expérimentale que je vais décrire ici. Elle a enfin donné lieu à une étude comparée du film et du jeu vidéo, étude fort révélatrice des mutations en cause.

## Un jeu vidéo sur grand écran

Intitulée *Blade Runner*, du film au jeu en passant par *Los Angeles*, la projection multimédia expérimentale fut publicisée de cette façon :

Aux frontières du cinéma, une diffusion sur grand écran de *Blade Runner*, jeu vidéo interactif d'aventure créé à partir du film de Ridley Scott. Un dispositif interactif permettra aux spectateurs de voyager dans le Los Angeles futuriste et de devenir ponctuellement acteurs de l'action dans cet univers virtuel et ludique. Mené en continuité pendant la durée de la manifestation, ce marathon permettra la création d'un univers parallèle auquel les spectateurs seront invités à prendre part soit comme simples spectateurs ou comme acteurs. Tenu dans l'agora de la Cinémathèque québécoise du 5 au 12 mai 2000, le dispositif permettra aux non initiés d'assister au déroulement et de découvrir l'univers des jeux et sa façon de montrer la ville.

Souhaitant créer un univers à la fois parallèle et ludique, le choix de l'agora de la Cinémathèque fut naturel. C'est un espace ouvert, c'est-à-dire un lieu où pouvaient s'arrêter momentanément des passants et le public des séances régulières, où pouvaient s'asseoir des spectateurs et où pouvaient s'installer le joueur et ses complices. Bien qu'expérimentale, il s'agissait toujours d'une projection. De la sorte, et pour en conserver l'essence, cette dernière a eu lieu le soir entre dix-huit heures et vingt-deux heures afin de permettre à ceux qui le désiraient d'en suivre tout le cours et de transformer le jeu en (long) film! Le jeu était prévu jusqu'à la fin ou, tout au plus, jusqu'à vingt-deux heures le 12 mai. En fait, deux parties ont été jouées en entier.

Un protocole d'utilisation simple (préparé à partir du livret d'instruction de *Blade Runner*) a permis à chaque nouveau joueur d'entrer rapidement dans le jeu. De plus, il y avait toujours un assistant près de ce dernier pour l'aider en cas de difficulté. Le joueur venait s'asseoir derrière les commandes d'un ordinateur au centre des gradins de l'agora. Pour que la réussite du jeu soit une réalisation collective et que le plus grand nombre de spectateurs soient impliqués dans l'événement,

chaque joueur a eu le contrôle du jeu pendant trente minutes (où jusqu'à ce qu'il termine une action qu'il avait entreprise et qu'il ne pouvait interrompre). Certains joueurs ont joué plus longtemps puisque personne ne souhaitait prendre leur place. Vingt-sept joueurs âgés de quinze à soixante ans ont participé à cette projection expérimentale. La majorité d'entre-eux avaient déjà joué à un jeu vidéo auparavant, mais ce fut pour quelques autres une agréable initiation. Onze joueurs ont joué la première partie à un niveau de difficulté «facile», alors que seize autres ont terminé la seconde partie au niveau «moyen». Ils ont été accompagnés par quelques spectateurs, surtout avant et après les séances de la Cinémathèque.

Le jeu vidéo d'aventure fonctionne dans la durée et s'articule suivant une arborescence sous-jacente à chaque titre. Arrivé à un nœud, le joueur procède à un choix qui détermine la suite des événements. Puisqu'un nouveau joueur pouvait entrer en jeu sans avoir suivi le déroulement de l'aventure depuis le début, il fut nécessaire d'avoir, à portée de main, le trajet emprunté jusque là. Un peu comme au cinéma, un «script» était responsable de la continuité du jeu, c'est-à-dire qu'il suivait et notait tout le cours de l'action (à l'aide du guide de stratégie de *Blade Runner*). Cette personne a aussi servi d'adjuvant (au sens narratif du terme) afin de renseigner le joueur au sujet des informations qu'il devait prendre en considération, des éléments importants qu'il devait connaître, des détails qu'il ne devait pas omettre, etc. Les deux parcours empruntés ont été assez distincts et ont menés à deux fins différentes (sur les six fins du jeu avec douze possibilités).

La projection multimédia expérimentale fut l'occasion d'observer comment le jeu vidéo transforme le regard que nous avons sur la ville. Cette observation ne pouvait que susciter la réflexion.

### **Les restes urbains de *Blade Runner***

Le film *Blade Runner* est considéré comme l'une des premières et des plus influentes manifestations du postmodernisme au cinéma, voire comme le «quintessential postmodern film» (Romero, 1996 : 43). Dans son fameux article

«Ramble City : Postmodernism and *Blade Runner*» de 1987, Guiliana Bruno rattache le film à la condition postmoderne en s'appuyant sur des notions telles que l'hybridité, le recyclage, le pastiche, la décadence postindustrielle et la schizophrénie. C'est ainsi que l'architecture hybride de la ville appelée Los Angeles ressemble tout autant à New York, Hong Kong ou Tokyo. C'est ainsi que le film recycle et pastiche le film noir des années 40 et 50. C'est ainsi qu'en 2019, la ville n'est pas ultramoderne, ultraconfortable ou ultraordonnée. Elle élabore plutôt une esthétique de la décadence qui expose un processus de désintégration engendré par la technologie et qui fragmente un sujet ne pouvant plus tracer les limites de son être propre. Mais plus intéressant encore pour notre propos, Bruno se réfère aux concepts d'hyperréalité et de simulacre de Jean Baudrillard afin d'aborder le postmodernisme. Pour l'auteur de *Simulacres et simulation*, l'image qui reflétait à l'origine une réalité profonde s'est transformée jusqu'à n'avoir plus aucun rapport à quelque réel que ce soit et n'être que son propre simulacre (Baudrillard, 1981 : 26). Il n'y a plus de référent. Nous faisons face à une réalité simulée devenue hyperréelle. Le modèle parfait de tous les ordres de simulacres enchevêtrés demeure, selon Baudrillard, Disneyland. Ce dernier n'est toutefois pas le seul.

Enchanted Village, Magic Mountain, Marine World : Los Angeles est encerclée de cette sorte de centrales imaginaires qui alimentent en réel, en énergie du réel une ville dont le mystère est justement de n'être plus qu'un réseau de circulation incessante, irréelle — ville d'une étendue fabuleuse, mais sans espace, sans dimensions. Autant que de centrales électriques et atomiques, autant que de studios de cinéma, cette ville, qui n'est plus elle-même qu'un immense scénario, et un travelling perpétuel, a besoin de ce vieil imaginaire comme d'un système nerveux sympathique, fait de signaux d'enfance et de phantasmes truqués (Baudrillard, 1981 : 26)

Los Angeles demeure, depuis le début du siècle, un Hollywoodland. La fameuse (en)s(e)igne du même nom qui surplombe le district urbain constitue en soi un signe de l'ordre de la simulation. Elle renvoie non pas au faubourg au nord-ouest de Beverly Hills, mais au centre de l'industrie du cinéma et de la télévision. Des rues de New York, d'ailleurs reconstruites

en studios, aux vraies rues maquillées ou utilisées pour situer l'action dans une autre mégalopole américaine, en passant par la représentation de la ville elle-même, tout Los Angeles<sup>1</sup> relève de l'hybridité, du recyclage et de l'hyperréel. Et comme le note Bruno, l'espace narratif de *Blade Runner* participe à cette logique. «There, the machinery of imitations, reproductions, and seriality, in other words, replicants, affirms the fiction of the real» (Bruno, 1987 : 67). Cependant, le processus de reproduction ne s'est pas arrêté à l'oeuvre de Ridley Scott. De Los Angeles aux nombreux films sur/de la ville, de ces films à *Blade Runner*, de *Blade Runner* à toutes ces autres réalisations qui l'ont copié ou qui lui ont rendu hommage<sup>2</sup>, le processus est enfin passé du cinéma à l'industrie du jeu interactif.

L'analogie avec les «répliquants» est certes usée mais plus qu'appropriée ici : pur système informatique créé par des humains, le jeu vidéo *Blade Runner* est un parfait «répliquant» du film de Ridley Scott. Produit au coût de quatre millions de dollars sur une période de deux ans et demi par les Studios Westwood, mieux connus pour leur série de jeux de stratégie *Command and Conquer* ([www.westwood.com](http://www.westwood.com)), l'action du jeu se déroule au même moment que celle du film et calque son intrigue. Le joueur incarne Ray McCoy, un Blade Runner — un détective — qui a pour mission de trouver et de retirer — tuer

---

<sup>1</sup> Avec la présence de plus en plus grandissante des tournages américains dans plusieurs grandes villes du monde, on retrouve maintenant des *Hollywoodland* un peu partout (que ce soit au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest). Et si Baudrillard pouvait conclure en 1981 que toute l'Amérique relevait de l'hyperréalité, on peut certes étendre aujourd'hui ce constat au-delà de ces frontières américaines avec la mondialisation des marchés et des villes.

<sup>2</sup> Pour Baudrillard, le cinéma postmoderne est hyperréel car il se rapproche d'une coïncidence absolu avec lui-même. «Hypotypose et spécularité. Le cinéma se plagie, se recopie, rétroactive ses mythes originaux, refait le muet plus parfait que le muet d'origine, etc. : tout cela est logique, *le cinéma est fasciné par lui-même comme objet perdu tout comme il (et nous) sommes fascinés par le réel comme référentiel en perdition*» (Baudrillard, 1981 : 75)



*Durant la partie et au cours des scènes cinématiques qui ponctuent celle-ci, nous croisons, voyons et/ou entendons parler des personnages du film : Rachel, Tyrell, Leon, Zhora, Sebastian et, bien sûr, Deckard qui a toujours une étape d'avance sur McCoy.*

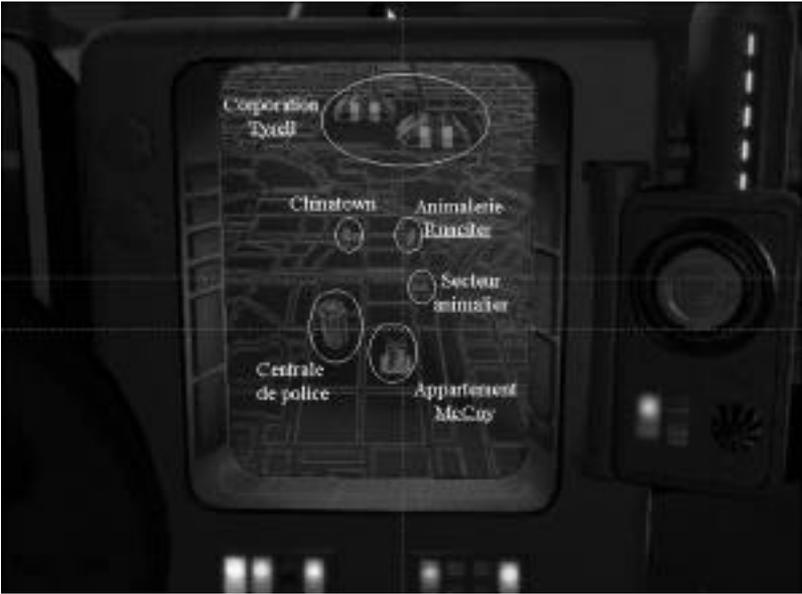
— un groupe des répliquants — plus précisément des Nexus 6 — dirigé par un certain Clovis et illégalement revenus sur Terre pour prolonger leur espérance de vie. Ray McCoy ressemble à Rick Deckard, le Blade Runner interprété par Harrison Ford.

Durant la partie et au cours des scènes cinématiques qui ponctuent celle-ci, nous croisons, voyons et/ou entendons parler des personnages du film : Rachel, Tyrell, Leon, Zhora, Sebastian et, bien sûr, Deckard qui a toujours une étape d'avance sur McCoy. Certains acteurs du film ont même repris leur rôle en prêtant leur visage — qu'on a numérisé — et leur voix : Sean Yong (Rachel), Brion James (Leon), James Hong (Chew), Joel Turkel (Eldon Tyrell) et Willam Sanderson (J.-F. Sebastian). Plusieurs lieux en trois dimensions du jeu sont identiques à ceux pensés par Ridley Scott et Syd Mead, le futuriste visuel (qui a aussi été consultant lors de la conception du jeu). Nous y retrouvons notamment la Corporation Tyrell, les panneaux publicitaires électroniques japonais, la centrale de police, le chinatown, l'hôtel Bradbury, le secteur animalier, etc.

Nous le constatons sans peine, nous ne sommes pas seulement dans l'hyperréel, mais tout autant dans l'hyperréalisme puisque les décors en trois dimensions reproduisent minutieusement ceux du film. Pour le joueur qui a vu l'oeuvre de Ridley Scott, le jeu vidéo demeure un incroyable voyage mémoriel.

I can't tell you how many times my jaw dropped at the familiarity of the scenes throughout the game. About halfway through the game, I had an uncontrolled urge to watch the film again for a fresh reference. I popped the tape into the VCR and was once again stunned at the level of detail that was delivered in the game. Sets, locations, even characters were exactly as they appeared in the film (Graziano, 1998).

Mais l'inverse est aussi vrai : le film visionné après coup renverra au Los Angeles du jeu. Bref, on ne vise pas du semblant, mais du ressemblant. «Tout est toujours déjà de l'image» (Chevrie, 1985 : 31). La simulation enveloppe plus



*Alors qu'il n'y a que trois points sur la carte de Los Angeles en 2019 lorsque le joueur commence une partie — l'animalerie Runciter, l'appartement de McCoy et la centrale de police — un quatrième — le chinatown — apparaîtra lorsqu'il aura trouvé des baguettes chinoises ou un menu de sushi bar. Plus le jeu progresse, plus la quantité d'indices trouvés augmente, plus la carte s'agrandit et plus le nombre de lieux et de secteurs à visiter se multiplie.*

que jamais tout l'édifice de la représentation. De la ville, on n'aura bel et bien conservé que des restes urbains.

Postmoderne ou non, le Los Angeles de 2019 demeure la pierre angulaire du film.

The Los Angeles of *Blade Runner* is a unique invention, actually owning relatively little to Dick novel; however preposterous the adventures of Rick Deckard [ou celles interactives de McCoy] may be as he stalks his way through that somber, omnious city in search of the crazed replicant Roy Batty [ou de Clovis dans le jeu], the city itself remains the essential imaginative achievement, and it does the essential science-fiction thing of displaying and illuminating a landscape not otherwise accessible to the eye (Silverberg, 1984 : 190).

Il est aussi révélateur que le fanzine et le réseau des admirateurs de *Blade Runner* s'appellent Cityspeak ([www.darkslayers.com/bladerunner/cityspeak/](http://www.darkslayers.com/bladerunner/cityspeak/)). Vu sous cet angle, le film est cette fois-ci considéré comme le «quintessential city film» (Bukatman, 1997: 12). Depuis sa sortie initiale en salles, on n'a ainsi cessé de noter son esthétique postindustrielle, sa vision cyberpunk du monde, sa mise en scène urbaine kaléidoscopique, son ensemble architectural hétéroclite ainsi que son paysage décimé, sombre et abandonné et pourtant scintillant sous les néons. On a ainsi largement accentué la prééminence de l'image de la ville sur toutes les autres dimensions du film. En ce sens, tel que le souligne avec pertinence Steve Bauman dans *Blade Runner. The City of Los Angeles Goes to Hell in Westwood's Adaptation of the Classic Movie* (1997), c'est précisément cette emphase sur les qualités visuelles de son tissu urbain qui, au détriment de l'excellence de son récit, a fait du film un choix tout indiqué pour la conception d'un jeu vidéo. Du film au jeu, l'intérêt suscité par *Blade Runner* est demeuré identique.

When the software giant first announced the title, the gaming community's reaction was a state of subsequent shock and elation. For as surprised as gamers were that Westwood would decide to make a game based on a film first released over fifteen years ago,

they were just as excited at the thought of traversing one of the most revered science fiction settings in recent history (Pagliarulo, 1998).

En outre, les studios Westwood ont eu beau, selon les informations contenues dans un petit livret *Behind the Scenes* accompagnant le jeu, demander à un scénariste d'Hollywood — David Yorkin — de contribuer au développement d'une histoire aussi « immersive » et interactive qu'originale, les critiques adressées au jeu n'ont, elles aussi, pas changées. Andrew Leonard, de Salon déclare notamment que : « The first clue hinting that this version of “Blade Runner” is more a work of art than an adventure thrill-ride emerge from its most un-gamelike structure » (Leonard, 1998), alors que Ron Dulin, de GameSpot, affirme à son tour : « Blade Runner is an interesting mood piece, built upon some very detailed graphic work and an interesting premise — but somewhere along the production line, someone forgot to include a game » (Dulin : 1997).

Un jeu vidéo d'aventure comme *Blade Runner* s'articule suivant une arborescence. Arrivé à un noeud, le joueur procède à un choix qui détermine la suite des événements. C'est au joueur que revient la tâche de dérouler l'histoire. Mais cette tâche ne peut manifestement pas être remplie sans que ce dernier se saisisse de l'espace, un espace virtuel plus que jamais narratif. À travers son regard ludique, il ne lui est plus possible de traverser ces restes urbains d'une façon inattentive comme il le fait quotidiennement dans la ville. Parce qu'être en quête d'indices pour résoudre l'intrigue implique, impérativement, une exploration dans l'espace et une découverte de nouveaux lieux. Alors qu'il n'y a que trois points sur la carte de Los Angeles en 2019 lorsque le joueur commence une partie — l'animalerie Runciter, l'appartement de McCoy et la centrale de police — un quatrième — le chinatown — apparaîtra lorsqu'il aura trouvé des baguettes chinoises ou un menu de sushi bar. Plus le jeu progresse, plus la quantité d'indices trouvés augmente, plus la carte s'agrandit et plus le nombre de lieux et de secteurs à visiter se multiplie.

En fait, il y a cent neuf environnements interactifs à découvrir. Mais cela ne veut pas nécessairement dire qu'ils le seront tous, dès lors qu'il est possible de finir la partie sans avoir épuisé l'aire de jeu. Par contre, la piste suivie par le joueur doit le conduire au bout de l'aventure. À l'instar du film, «the narrative permits an encounter with complex spaces that become susceptible to comprehension, intervention and control» (Bukatman, 1997 : 45). La grande différence ici, c'est que le joueur n'est plus introduit et guidé par le réalisateur au sein de l'univers diégétique. C'est le propre de la navigation, il doit trouver lui-même son chemin. La connaissance et la maîtrise de l'espace urbain virtuel sont alors cruciales pour avancer dans l'histoire. Dans le cas contraire, la ville sera identifiée à cette image si souvent utilisée pour la définir : le labyrinthe<sup>3</sup>. Le joueur tournera en rond. Il se perdra dans le Los Angeles de *Blade Runner*. Par exemple, s'il quitte un lieu pour un autre en passant par la rue et oublie l'endroit où il a stationné son spinner — son véhicule volant —, il ne pourra plus se rendre à un secteur plus éloigné<sup>4</sup>. Au fur et à mesure de ses déplacements, le joueur doit se représenter une image claire de la ville.

Cette synthèse sera d'ailleurs rendue possible grâce au travail de la mémoire. Habiter l'espace devient alors l'art de rechercher le tout dans les parties et, réciproquement, de retrouver les parties dans le tout. Ce travail de lecture s'effectue dans l'expérience du lieu (Perraton, 1991 : 18).

Si, comme le note Charles Perraton, le lieu est à l'architecture ce que le chemin est au cinéma, la piste est alors le propre du jeu vidéo. Le joueur est obligé de suivre et de trouver lui-même les lieux/liens de l'intrigue.

---

<sup>3</sup> C'est aussi à l'image du labyrinthe qu'on renvoie généralement pour caractériser tous les types d'hypertextes.

<sup>4</sup> Il s'agit également d'une stratégie narrative puisque le spinner disparaîtra à la fin de l'acte III ou au début de l'acte IV – le jeu ayant cinq actes – afin de restreindre l'aire de jeu.

L'ESPER, ce système futuriste d'analyse photographique qui transformait dans le film des photos en espace tri-dimensionnel, est devenu pour nombre de critiques et de théoriciens l'image d'une mutation de la perception. Décrivant la scène où Deckard inspecte l'une des photos de Leon le répliquant, Scott Bukatman conclue :

In *Blade Runner*, urban space moves toward the condition of cyberspace... [...] The classical scene of searching a room for clues is now played out on a terminal. The screen, that frontiere separating electronic and physical realities, becomes permeable; the space behind it, tangible. [...] The sequence, with its fantasied control of the projected image, is a most hypnotic meditation on cinematic power (Bukatman, 1997 : 46-47).

Dans la production des Studios Westwood, l'exploration se déroule directement sur le moniteur du joueur. Du reste, le jeu vidéo entier est comparable à un ESPER. Le détective McCoy, auquel le joueur s'identifie et qu'il contrôle au doigt et à la souris, sert véritablement d'agent de connexion. Il permet de traverser la surface de l'écran et d'entrer dans le monde en trois dimensions de *Blade Runner*. Pour reprendre un jeu de mots utilisé par Guilina Bruno dans un article sur la relation entre le cinéma et l'architecture, nous n'avons plus affaire à un voyeur, mais à un voy(ag)eur (1997 : 10)<sup>5</sup>.

Looking from this mobile viewpoint, ones observes that an act of traversal adjoins film and the city. An architectural ensemble is read as it is traversed. This is also the case for the cinematic spectacle, for film is read as it traversed, and is readable insofar as it is traversable (Bruno, 1997 : 15).

Cela est davantage vrai pour le jeu vidéo. Il s'agit bien de traverser un jeu d'aventure. Le joueur doit pouvoir découvrir les

---

<sup>5</sup> Pour Bruno, le passage du voyeur au voy(ag)eur permet de réclamer une mobilité féminine (to reclaim female mobility). Bien que cette visée de l'article soit ici évacuée, notons que cette réflexion est tout aussi pertinente face aux jeux vidéo largement conçus par et pour une communauté de joueurs masculins.

connexions entre les divers lieux, lieux de transit qui permettront à leur tour de déduire les liens entre les événements formant le nœud de l'énigme. La mise en intrigue de la production des Studios Westwood est en relation directe avec la représentation de Los Angeles en 2019. L'aventure se déroule dans la ville et la ville se découvre dans l'aventure. Tel que l'affirmait Baudrillard, la ville n'est plus qu'un réseau de circulation incessante, qu'un immense scénario caché. D'ailleurs, pour poursuivre avec l'image de la traversée, les séquences ordonnées qui retracent toutes les actions à effectuer pour réussir un jeu sans difficulté sont appelées en anglais de WALKthroughs.

La mise en intrigue, nous l'avons tout juste noté, est reliée à l'univers de la fiction. Cependant, et c'est un autre aspect qui distingue le jeu vidéo du film, la première peut aller sans l'autre. C'est-à-dire que le joueur peut décider par moment de vivre l'expérience du jeu sans vouloir résoudre l'énigme.

Film [et le jeu vidéo] has much in common with th[e] traveling geography, especially with regard to its constant reinvention of space. Filmviewing [et encore plus le «gameplaying»] is an imaginary form of flânerie, a modern gaze that wanders through space... (Bruno, 1997 : 11).

Le joueur peut décider de se perdre d'une autre façon dans le Los Angeles labyrinthique de *Blade Runner*. Il peut se promener sans hâte, en s'adonnant à l'impression et au spectacle du moment et du lieu. Il peut notamment passer d'un secteur à un autre pour le seul plaisir du voyage et de la destination. Il peut aller à l'appartement de McCoy, se rendre à l'hôtel Bradbury, passer par le secteur des loisirs, l'Hysteria Hall, le secteur animalier, le secteur génétique et terminer sa visite par la Tyrell Corporation. Les plaisirs de l'«immersion» prennent alors le dessus sur la résolution de l'énigme.

Les concepteurs du jeu, nous l'avons souligné, ayant compris que c'est la ville qui avait fasciné les spectateurs du film, les environnements en trois dimensions fascinent. Pour reprendre un autre jeu de mots de Bruno, ceux-ci favorisent le «site-seeing» et non la «sightseeing». Cela rejoint en quelque sorte ce

que Ridley Scott affirmait au sujet de l'importance de la conception visuelle : «Certainly, there are moments in movies when the background of a shot can be as important as the foreground actor, whether that background be a figure or a landscape» (Sammon, 1996 : 73)<sup>6</sup>. Comme l'illustrent les environnements du jeu présentés précédemment, c'est souvent ce qui se produit ici.

Les personnages, dont la résolution [la définition de l'image, Ndlr] est déjà mauvaise, demeurent des gens sans visage au sein de plans toujours généraux<sup>7</sup>. Il est impossible, par exemple, de reconnaître Sebastian à l'hôtel Bradbury si nous ne connaissons pas le personnage du film. Puisque l'inactivité est un choix dans un jeu vidéo d'aventure, le joueur peut laisser les personnages immobiles et contempler les effets visuels de chaque environnement : la pluie qui tombe, le brouillage envahissant, les faisceaux de lumière, les ventilateurs, les néons qui scintillent, les flamboiements de lumière, etc. Libéré de ses rapports tactiles avec la réalité, le joueur se laisse avec plaisir absorber dans l'observation attentive du lieu. La ville de Los Angeles (re)trouve un certain pouvoir de fascination à travers les restes urbains postmodernes de *Blade Runner*. «Certain», dans la mesure où le jeu vidéo nous ouvre une nouvelle fois à l'espace urbain, un espace virtuel où il est possible de se perdre, certes dans un labyrinthe, mais aussi dans la contemplation. C'est ce qu'a fait la trentaine de spectateurs-joueurs qui a participé à la projection multimédia expérimentale *Blade Runner, du film au jeu en passant par Los Angeles* et c'est ce que je vous invite à faire en jouant vous-mêmes au jeu.

---

<sup>6</sup> Les images du jeu vidéo, créées à partir de la disposition d'éléments en zones superposées, sont une transcription littérale de la façon dont Ridley Scott envisage la conception visuelle : «Scott takes a set and crams it with information, adding and adding propos and details until the audience is overwhelmed by the sum of the parts. "To me, Scott said, a film is like a 700-layer cake"» (Sammon, 1982 : 29)

<sup>7</sup> Seules les explorations d'une image fixe grâce au ESPER et les cinématiques qui ponctuent la fin et le début d'un acte découpent l'action en plans rapprochés et en gros plans.