

Université de Montréal

La problématique de la transparence
revisitée par le jeu vidéo

par
Carl Therrien

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de Maître ès arts (M.A.)
en études cinématographiques

Décembre, 2004

© Carl Therrien

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :
La problématique de la transparence revisitée par le jeu vidéo

présenté par :
Carl Therrien

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Olivier Asselin
président-rapporteur

Bernard Perron
directeur de recherche

André Gaudreault
membre du jury

Table des matières

<i>Introduction</i>	2
<i>1^{ère} PARTIE. Critique de la transparence pure</i>	6
1. Le réalisme retrouvé	7
1.1. Effet de réalisme, effet de réalité	8
1.2. Mimétisme(s).....	14
2. En route vers l'immersion	21
2.1. Immersion spatiale, une question de point de vue	22
2.2. Effacement vs. renforcement	27
3. Les plaisirs de la fiction	36
3.1. Vie autonome de l'univers sans conteur	37
3.2. Maître de jeu, châteaux de cartes.....	43
<i>2^{ème} PARTIE. Nouveaux horizons de transparence</i>	53
4. Nouveau(x) départ(s)	55
4.1. Au-delà du cinéma.....	55
4.2. [Au-delà du cinéma] ...le cinéma ?	65
5. Immersion... interactive ?	78
6. L'appel de la simulation	96
6.1. Un univers accessible	97
6.2. Un univers extensible	103
6.3. Un univers ludique.....	113
 <i>En guise de conclusion. Un nouveau rapport à la fiction ?</i>	v
 <i>Bibliographie</i>	x
<i>Ludographie</i>	xiv

Liste des figures

Figure 1 : Index et Icône : deux registres irréconciliables ? (<i>Waking Life</i> , Linklater, 2002).....	8
Figure 2 : <i>Citizen Kane</i> (Welles, 1941).....	13
Figure 3 : <i>Citizen Kane</i> (Welles, 1941).....	13
Figure 4 : Saute dans <i>Traffic</i> (Soderbergh, 2000).....	31
Figure 5 : Perspective Isométrique : <i>Zaxxon</i> (Sega, 1982 : arcade).....	56
Figure 6 : Deux exemples d'intégration du gros plan : <i>King's Quest V</i> (Sierra On-Line, 1990 : PC), <i>Loom</i> (LucasFilm, 1990 : PC).....	57
Figure 7 : Variabilité de l'échelle de plans : <i>Croisière pour un cadavre</i> (Delphine Software, 1992 : Amiga).....	58
Figure 8 : Enchaînement plan rapproché/gros plan : <i>King Of Chicago</i> (Cinemaware, 1987 : Amiga).....	58
Figure 9 : Imitation de divers aspects filmiques, notamment para et péritextuels : <i>King of Chicago</i>	59
Figure 10 : Évolution de l'avatar sur l'axe de la profondeur : <i>Croisière pour un cadavre</i>	60
Figure 11 : Quelques mouvements décomposés de <i>Prince of Persia</i> (Broderbund Software, 1989).....	61
Figure 12 : Découpage spatial dans <i>Grim Fandango</i> (LucasArts, 1998 : PC).....	62
Figure 13 : Évolution de la numérisation à travers la série Tex Murphy d'Access Software, sur IBM PC et compatibles : <i>Mean Streets</i> (1989), <i>Martian Memorandum</i> (1991), <i>Under a Killing Moon</i> (1994), <i>Tex Murphy : Overseer</i> (1998). Absent : <i>The Pandora Directive</i> (1996).....	64
Figure 14 : Hyperréalisme de <i>Myst</i> (Cyan Worlds Inc., 1993 : Macintosh).....	66
Figure 15 : Exploration spatiale par affichage vectoriel : <i>Battlezone</i> (Atari, Arcade : 1980).....	69
Figure 16 : Affichage polygonal en temps réel : <i>I, Robot</i> (Atari, 1983 : arcade).....	70
Figure 17 : Évolution de l'affichage 3D en temps réel : <i>Half-Life</i> (Valve Software, 1998 : PC) et <i>Half-Life 2</i> (Valve Software, 2004 : PC).....	70

Figure 18 : Variabilité de la prise de vue dans le first-person shooter moderne : <i>Halo: Combat Evolved</i> (Bungie Software, 2001 : Xbox)	72
Figure 19 : Variabilité de la prise de vue dans le first-person shooter moderne : <i>The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay</i> (Starbreeze Software, 2004 : Xbox)	73
Figure 20 : Mimèmes de captation : reflet de lentille dans <i>Grand Theft Auto III</i> (Rockstar North, 2001 : PS2) ; pluie sur l'objectif dans <i>Moto GP 2</i> (Climax, 2003 : Xbox)	74
Figure 21 : Indicateur de munitions, de vitalité et visée dans <i>Halo</i> ; diégétisation de l'indicateur de munitions dans <i>Escape From Butcher Bay</i> (fragments agrandis).....	81
Figure 22 : Indicateur de furtivité (fragment agrandi) dans <i>Splinter Cell</i> (Ubisoft, Xbox : 2002) ; Indicateur intégré au champ de vision à la première personne dans <i>Escape From Butcher Bay</i>	82
Figure 23 : Diégétisation du pointeur-écran dans <i>King of Chicago</i> (fragment agrandi) et <i>Black & White</i> (Lionhead Studios, 2001 : PC)	83
Figure 24 : Interface graphique dans <i>Monkey Island's 2: LeChuck's Revenge</i> (LucasArts, 1991 : PC) et <i>Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers</i> (Sierra On-Line, 1991 : PC).....	84
Figure 25 : Trois exemple de diégétisation de l'inventaire : <i>Splinter Cell</i> ; <i>Deus Ex: Invisible War</i> (Ion Storm, 2003 : PC) ; <i>Grim Fandango</i>	86
Figure 26 : Menu de sélection dans <i>Final Fantasy VII</i> (SquareSoft, 1997 : PS) ; Gestion d'inventaire dans <i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i> (Bioware Corp., 2003 : Xbox)	87
Figure 27 : Indicateurs de ressources dans <i>WarCraft III: Reign of Chaos</i> (Blizzard Entertainment, 2002 : PC) ; Intégration des indicateurs à un bâtiment dédié aux ressources dans <i>Black & White</i> (fragments agrandis).....	88
Figure 28 : Sélection par icônes des unités à construire dans <i>Red Alert</i> (Westwood Studios, 1996 : PC) ; Assignation contextuelle dans <i>Black & White</i> (fragments agrandis)	89
Figure 29 : Système de création de l'adjuvant diégétique dans <i>The Elder Scrolls III: Morrowind</i> (Bethesda Softworks, 2002 : PC) : à gauche, sélection de la race et de l'apparence, à droite, sélection d'habiletés	90
Figure 30 : Choix de carrière entre OSA, la marine et le corps des marines dans <i>System Shock 2</i> (Irrational Games, Looking Glass Studios, 1999 : PC).....	91
Figure 31 : Personnalisation et reflet de la performance du joueur sur son avatar dans <i>Fable</i> (Big Blue Box, 2004 : Xbox)	92
Figure 32 : Deux exemples d'accessibilité prescrite : raccord de regard dans <i>Grim Fandango</i> ; indicateur d'accessibilité dans <i>Splinter Cell</i> (fragment agrandi)	99

Figure 33 : Exploration prescrite et ouverte : vues topographiques de <i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i> et <i>The Elder Scrolls III: Morrowind</i>	101
Figure 34 : Sélection parmi un bassin d'épisodes autosuffisants : <i>Mega Man II</i> (Capcom, NES : 1988)	107
Figure 35 : Multiplication d'épisodes secondaires et facultatifs	108
Figure 36 : Arborescence.....	109
Figure 37 : Arborescence élaguée, ou le réseau dirigé : <i>Star Fox</i> (Argonaut Software, 1993 : SNES).....	110

Remerciements

À Bernard Perron, pour la rigueur, l'inspiration, la compréhension ;

À Sébastien Babeux, Philippe Mathieu, Chad Ghalamzan, Steve Giasson, Karine Crépeau, Anthony Ayotte et Simon Ouellet, pour les discussions, les idées, la patience ;

À tous ceux-là encore, mes amis, ma famille, pour le reste, l'essentiel ;

Merci !

Ce mémoire n'aurait pu être réalisé sans le soutien financier du FQRSC

Introduction

La reproduction du réel exerce une fascination incontestable sur l'imaginaire collectif. On ne semble jamais suffisamment armé, jamais irrévocablement déçu, lorsque refont surface les mêmes aspirations prométhéennes. De dispositifs en dispositifs, à chaque nouvel aspect du réel un peu plus fidèlement reproduit, le même discours enflammé annonce la réalisation imminente de ce grand projet. Ce discours réduit l'histoire de la représentation, délestée de toutes ses aspérités, à une simple évolution linéaire, une complexification progressive, à un *archè* bien défini, un *telos* qui jamais ne se serait infléchi. Dispositifs et techniques se résumeraient à de simples échelons dans un cheminement vers la transparence parfaite de la représentation, à une série d'acquis qui, par accumulation, reproduiraient parfaitement le réel. De la transparence vue à la fois comme essence immuable et finalité ultime de la représentation ; ce mythe usé et si souvent éprouvé par les querelles n'est toujours pas tombé en désuétude.

Le cinéma aura sans doute été le lieu privilégié d'innovations techniques et langagières concourant à l'idéal de transparence. Captation photochimique ; standardisation de la vitesse d'obturation et de projection, stabilisant ainsi l'illusion du mouvement ; avènement du son, ses développements ultérieurs (stéréophonie, ambiophonie) ; avènement de la couleur ; développement du format Cinémascope et de ses variantes (Superscope, Panavision, et combien d'autres encore). Sans oublier bien sûr les innovations plus ou moins bien intégrées au dispositif actuel : tentatives de retour haptique et même olfactif, avec des résultats plus ou moins heureux ;

projection stéréoscopique donnant l'illusion du relief, écrans IMAX, etc. Le langage du cinéma narratif classique puise à même les idéaux du réalisme romanesque. Profondeur psychologique et causalité caractérisent une narration omnisciente proprement cinématographique où l'histoire semble se raconter d'elle-même. Le cinéma se sera présenté comme art totalisant par excellence, lieu de convergence de nombreux efforts visant tous une représentation plus fidèle de la réalité. L'émergence du support informatique allait pourtant remettre en question ce statut totalisant.

Le dispositif connu du public sous l'appellation « réalité virtuelle », nouvel idéal fantasmé par l'ère informatique, aspire à bien plus qu'une simple restitution audiovisuelle. Comme le note Marie-Laure Ryan : « The extraordinary development of media in the twentieth century may be in part responsible [...] for the popularity of a conception of total art that insists on the involvement of all the senses in the artistic experience »¹. Dans cette acception précise de l'art total, le dispositif de représentation s'effacerait totalement pour laisser place à une expérience multi-sensorielle, apte à reproduire le réel en fournissant à l'appareil perceptif humain des stimuli fidèles à ceux fournis par l'environnement immédiat. Cette conception accumulative implique tout de même une hiérarchisation des sens². Le retour olfactif et gustatif, par ailleurs relatif aux sens de contact jugés inférieurs à la vue et l'ouïe, sens de distance, ne constitue pas à l'heure actuelle un objectif pressant. L'expérience sensorielle la plus complète offerte au public fut sans doute *Sensorama* de Morton Heilig (1962). La machine proposait, en plus de la représentation audiovisuelle d'une promenade en moto dans les rues de Manhattan, un retour olfactif (fumée des voitures, pizza) et haptique (vibration du guidon). La réalité virtuelle dans son versant idéalisé remet en cause le clivage traditionnel des sens entre ceux, plus nobles, qui « mobilisent les régions supérieures du cerveau »³ (la vue et l'ouïe) et les sens de contact ; seul un retour tactile pourrait restituer un contact direct avec

¹ Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001, p. 55.

² Pour une discussion sur le clivage des sens et cette conception « accumulative » de la réalité virtuelle, voir Leblanc, Gérard. « Quelle autre scène ? (réel / virtuel) », in *Cinéma et dernières technologies*, De Boeck Université, Paris, 1998.

³ Leblanc, Gérard. *Ibid*, p. 58.

l'univers représenté, sensation essentielle à l'idéal d'une interaction naturelle. L'interactivité, incidemment, constitue l'enjeu principal du renouvellement médiatique actuel, et fonde en soi le discours révolutionnaire qui s'approprie les nouveaux médias.

Si la rhétorique en question est familière, le renouvellement médiatique amorcé par l'avènement de l'informatique en offre pourtant une version exacerbée. Le réel, ce serait une question de temps, serait à même d'être traqué jusque dans ses derniers retranchements ; ses aspects perceptibles, les engrenages sous-jacents régissant leurs métamorphoses, tous synthétisés dans la convergence de dispositifs techniques et langagiers. Le tout en vue d'intégrer un aspect du réel trop longtemps négligé : l'interactivité. Cette utopie première possède bien sûr un pendant dystopique qui n'est pourtant pas simplement son antithèse ; les deux versions considèrent la reproduction du réel comme une finalité imminente des dispositifs représentationnels. La version dystopique se distingue au niveau des conséquences de cette révolution ; la reproduction du réel ne peut qu'engendrer une aliénation massive de l'humanité, qui ne pourrait plus discerner le réel de la représentation⁴.

À la suite de Marie-Laure Ryan, et pour bien marquer la pérennité d'une appréhension qui autrement pourrait être conçue comme une invention de l'ère numérique, nous proposons de subsumer la vision dystopique actuelle sous le concept englobant du syndrome Don Quichotte. Comme le note Schaeffer : « la vision dysphorique de l'avenir « cybernétique » est largement empruntée aux accusations

⁴ Il est intéressant de noter que l'imaginaire populaire a été bombardé, au cinéma notamment, de cette vision dystopique. En effet, la quasi totalité des scénarios construits autour des représentations numériques dévient inévitablement vers la dystopie : *The Matrix* (Andy et Larry Wachowski, 1999) en est sans doute la représentation la plus fidèle, mais l'aliénation des protagonistes demeure le moteur central dans *eXistenZ* (Cronenberg, 1999), engendrée par le jeu vidéo ; dans *The Lawnmower Man* (Leonard, 1992), où Jobe est littéralement numérisé par un dispositif de réalité virtuelle ; dans *Total Recall* (Verhoeven, 1990), dont l'intrigue initiale repose sur l'ambiguïté entre le réel et les souvenirs intégrés numériquement dans la mémoire du héros ; jusqu'au film *Tron* (Lisberger, 1982) qui, l'un des premiers à traiter du sujet et à présenter au spectateur des images de synthèse en quantité, s'il ne met pas directement en scène une confusion réalité / représentation, repose néanmoins sur l'incapacité du protagoniste à sortir des « entrailles » de l'ordinateur.

traditionnellement formulées contre la fiction »⁵. Le protagoniste de Cervantès est un cas idéal dans la mesure où il exemplifie les deux critiques principales qui nourriront la polémique antimimétique depuis Platon : l'effet d'entraînement et la confusion réalité/représentation. En effet, Don Quichotte s'autoproclame chevalier errant et accommode le monde environnant aux impératifs de sa quête. Cette aliénation, c'est bien connu, relève d'un engouement prononcé pour les romans de chevalerie. Si un pauvre paysan peut faire abstraction de la défaillance iconique d'une représentation langagière au point de subir une immersion à ce point aliénante, le cheminement des représentations numériques vers l'iconicité parfaite laisse supposer une transparence totale, sans conscience aucune du dispositif derrière la représentation, et par conséquent l'immersion profonde de l'utilisateur qui risquerait d'autant plus l'aliénation. La force immersive d'une représentation, à en croire les discours utopiques/dystopiques, serait proportionnelle à son degré d'iconicité, et l'immersion exclurait a priori toute conscience médiatique de la part de l'utilisateur pendant l'expérience.

S'il est indéniable qu'une variété impressionnante de techniques et dispositifs, à différentes époques et au sein d'une multitude de pratiques culturelles, aient proposé des représentations sensiblement apparentées à un ou plusieurs aspects du réel perceptible, il serait malaisé de conclure à un projet unique visant la reproduction toujours plus parfaite de ce réel. Aussi il ne s'agira pas de nier toute notion de progrès, de Lascaux à la photographie et jusqu'aux dernières productions infographiques. Nous proposerons plutôt, dans un premier temps, une problématisation de la transparence, en explicitant l'inadéquation des a priori qu'elle met en place. Afin de mettre à l'épreuve la finalité des dispositifs fictionnels envisagée par cette rhétorique, nous nous intéresserons d'abord à la captation photochimique et aux modalités de son intégration au cœur de la fiction cinématographique contemporaine. Ce faisant, nous poserons un doute sérieux sur les critères de fidélité reproductrice et d'effacement médiatique associés à l'idéal immersif. L'inspection de différentes structures immersives, en plus d'invalider

⁵ Schaeffer, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, Paris, 1999, p.12.

définitivement ces critères, ouvrira sur une étude plus complète de l'immersion fictionnelle. Nous préciserons ainsi un rapport à la fiction aux antipodes du rapport idéal supposé par la rhétorique de la transparence, calqué sur notre rapport premier au monde. Considérant la vigueur renouvelée de cette rhétorique en regard des nouveaux médias, la critique élaborée en première partie constituera un acquis essentiel à l'étude éclairée du phénomène vidéoludique. Média émergent, le jeu vidéo constitue un terrain de recherche fascinant parce qu'il conjugue les aspirations de l'ère informatique avec l'héritage des médias l'ayant précédé. Aussi, nous avons choisi de confiner son étude à une seconde partie, mais il ne faudrait pas voir dans ce cloisonnement une volonté de renchérir le discours révolutionnaire, la rupture profonde entre les *nouveaux* médias interactifs et le régime antérieur, bien au contraire. Nous expliciterons notamment l'influence toujours marquée du cinéma sur le jeu vidéo à travers l'évolution de l'imagerie synthétique. Plus avant, nous préciserons les modalités d'interaction convoquées par le phénomène vidéoludique, et serons à même de constater l'essor de la simulation. S'il ouvre effectivement sur de nouveaux horizons de transparence, le jeu vidéo constitue un phénomène idéal afin de mettre à l'épreuve le discours révolutionnaire engendré par l'ère numérique. Nous entendons préciser, à travers son étude, la pertinence du nouveau rapport à la fiction annoncé par ce discours.

1^{ère} PARTIE

Critique de la transparence pure

Au péril d'un recensement exhaustif de notre notion-clef dans l'histoire des idées et des pratiques artistiques, nous proposerons dans cette première partie une problématisation de la transparence. Aussi, il ne faudra pas s'attendre à découvrir, dans les pages à venir, l'historique de différents trucages cinématographiques (projections sur verre dépoli, arrière-plans peints et insérés à la tireuse optique). Nous devons avant tout nous concentrer sur les implications de cette rhétorique inspirée par la volonté de transparence, pour mieux expliciter l'inadéquation d'une telle construction langagière en regard des phénomènes qu'elle tente d'appréhender. La démonstration s'attachera dans un premier temps à la représentation visuelle pour éventuellement s'intéresser à la mise en récit, représentation plus complète de l'expérience humaine. Ce faisant, nous définirons progressivement l'immersion fictionnelle. Aussi, nous ne nous contenterons pas d'exposer l'échec immersif de techniques pourtant en phase avec la dite rhétorique, mais révélerons le potentiel correspondant de procédés qui lui semblent opposés en tout point. Précisant notre rapport à la fiction, cette critique permettra de mieux évaluer la pertinence de la transparence dans l'évolution des formes fictionnelles.

1. Le réalisme retrouvé

Sur l'échelle de perfectionnement mise en place par l'idéal de transparence, la restitution photochimique se situe tout en haut. Délivrée de l'exécution humaine, la représentation n'imit plus, elle n'est plus simple modélisation d'une réalité extérieure, elle re-présente littéralement, retrouve son sens étymologique. Insérez ici quelque récit canonique (l'entrée du train en gare, le jet d'eau de l'*arroseur arrosé*) de l'émerveillement confus engendré par le cinématographe sur ses premiers spectateurs. Si le mouvement fut « mis en boîte » par une multitude de dispositifs bien avant l'appareil des frères Lumières, sa restitution photographique sera perçue non seulement comme une reproduction effective d'un nouvel aspect du réel, mais bien souvent décrite comme une reproduction *du* réel, de la vie. À tel point qu'aujourd'hui encore semble planer au dessus du phénomène cinématographique une aura singulière qui amènerait à ne voir dans son émergence que la concrétisation d'une volonté unique : élever le représenté, la lumière projetée sur l'écran, jusqu'à sa phase transparente, indifférenciée de la réalité qui se trouve derrière l'écran.

Si le cinéma est effectivement une modalité par excellence de la fiction aujourd'hui, il ne travaille pas exclusivement avec le réel brut qu'il est en mesure de capter. Sans même énumérer les usages autres du dispositif, dont on aura vite fait de souligner le caractère marginal pour miner l'argument à venir, il suffit de constater la prééminence du cinéma d'animation pour rendre compte d'une fascination qui ne se construit pas simplement sur une homologie toujours plus parfaite des images à leur référent. Bien sûr, dessinée ou photographiée, la représentation cinématographique fascine d'abord par le mouvement qui donne vie aux personnages, à l'univers fictif⁶.

⁶ Nous le verrons au cours de la deuxième partie, plus que la numérisation de séquences vidéo filmées, c'est cet aspect qu'aura cherché à reproduire le *full motion video* dans les jeux vidéo sur cédérom, ce qui explique sans doute la polyvalence de l'expression (désignant tantôt des séquences filmées, tantôt des images de synthèse animées).

L'adhérence à l'image, à défaut d'un terme plus juste, est-elle fondamentalement différente entre un thriller psychologique construit sur du réel et un long métrage d'animation ? Au coeur du présent chapitre, nous nous intéresserons au problème suivant : en considérant l'avènement de procédés techniques fondés sur la capture photochimique, doit-on concevoir, dans le cadre de l'institution globale de la fiction, deux « réalismes », deux registres de signes distincts, l'un indexical, produit machinalement (sans agent intentionnel, donc objectivement), l'autre iconique, et forcément subjectif, issu d'un labeur humain (figure 1) ? Plus avant : l'un de ces registres est-il fondamentalement plus doué, condamné à supplanter son prédécesseur ?



Figure 1 : Index et Icône : deux registres irréconciliables ? (*Waking Life*, Linklater, 2002)

1.1. Effet de réalisme, effet de réalité

Puisqu'ils sont souvent posés comme synonymes, notre questionnement sur la transparence s'amorcera en s'interrogeant sur le réalisme. Si la problématique à définir est évidemment plus large, cette notion apparemment embourbée dans une certaine autosuffisance sémantique, comme si sa signification coulait de source, constitue un point de départ incontournable. Bien entendu, il est un sens qui, malgré le discours postmoderne proclamant le réel inaccessible⁷, perdure largement encore aujourd'hui : isomorphisme du représenté à son référent dans le monde empirique,

⁷ Ce discours semble exacerbé par le développement récent des mondes virtuels, notamment dans les écrits de Jean Beaudrillard (*Le crime parfait ; Simulacres et simulations*). Pour un résumé de sa pensée en regard du virtuel, voir Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001, pp. 27-35 ; pour une discussion plus extensive, voir Darley, Andrew. *Visual Digital Culture*, Routledge, New York, 2000, pp. 59-77.

«resemblance of an image to the phenomenal everyday world»⁸. La notion est interprétée, pour reprendre la classification de Ryan⁹, en terme de correspondance. Or l'émergence de la captation photochimique imposera une distinction essentielle. Si un ensemble de techniques picturales permet d'affiner une imitation effective du réel perçu, jugée et sentie en terme de fidélité, de qualité figurative, d'iconicité, la photographie semble se soustraire en partie au critère de ressemblance. Peu importe la richesse des détails, la précision des formes, les variations subtiles des teintes, la valeur photographique d'une image est avant tout une plus-value référentielle engendrée par un savoir : quelque objet se fut retrouvé devant l'objectif pour que soit constituée cette image ; « La logique de l'empreinte (l'*index* au sens peircien) prend le pas sur celle de la mimésis (l'*icône*) ». C'est ainsi que s'effectue, selon Philippe Dubois, un glissement de l'effet de réalisme à l'effet de réalité, qui viendrait relativiser le gain analogique de l'image photographique et finirait par «réduire l'importance du critère mimétique»¹⁰. L'avènement du cinéma viendra parfaire cette transition. La captation photochimique du monde environnant à la cadence de vingt-quatre images par seconde permet de restituer une empreinte du réel dans toute la richesse de ses aspérités, de même qu'une empreinte fluide du mouvement qui surgit devant l'objectif. Dans un principe d'économie qu'assure la *machinisation* progressive de la représentation, dont la visualisation même est ici assumée par le dispositif¹¹, l'acte mimétique semble se délester des imperfections imputables à la production humaine de l'imitation ; « Tous les arts sont fondés sur la présence de l'homme ; dans la seule photographie nous jouissons de son absence »¹². Le régime de l'empreinte achèverait donc les aspirations réalistes de la représentation mimétique, et maximiserait ainsi les effets immersifs caractéristiques du régime antérieur.

⁸ Darley, Andrew. *Op. cit.*, p. 17.

⁹ Voir Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, pp. 157-158.

¹⁰ « La ligne générale (des machines à images) », in *Cinéma et dernières technologies* (sous la direction de Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc), De Boeck Université, Paris, 1998, p. 31.

¹¹ Philippe Dubois parle d'une machine d'ordre 3. Le premier ordre se contente de « pré-voir » à la manière des *cameras obscuras* de la Renaissance, l'ordre second « inscrit » l'image sur un support. *Ibid*, pp. 24-25.

¹² Bazin, André. « Ontologie de l'image photographique », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Éditions du Cerf, Paris, 1985, p. 13.

André Bazin repère l'idéal de transparence qui propulse en partie l'émergence du cinéma. Ses thèses érigent cet idéal en *archè* pour mieux l'encenser, et ce faisant réduiront le bien fondé des expériences qui s'en éloignent¹³. Nouvelle grande fenêtre ouverte sur le monde, le cinéma serait apte à restituer, selon l'expression de Metz, « l'infinie polysémie du réel » pour mieux dissimuler « l'intention discursive derrière l'évidence d'une présence »¹⁴. L'insistance bazinienne sur la profondeur de champ au cinéma se fonde avant tout sur le positionnement du spectateur. La netteté uniforme de l'empreinte – l'espace tout en profondeur qu'elle permet de saisir – offrirait au regard le même terrain de jeu que le réel quotidien ; chaque élément de cette empreinte, susceptible d'être happé par l'attention du spectateur sans qu'aucun flou, aucune inclinaison forcée du regard ne vienne l'indisposer. Mais voilà une première étape seulement. Car le cinéma est aussi empreinte du temps ; son procédé technique peut non seulement saisir le monde tel qu'il apparaît à un œil surhumain (l'objectif, le nitrage d'argent), il permet de prolonger cette perception transcendante dans le temps. Ainsi prend forme la ligne de conduite édictée par Bazin. L'empreinte du réel doit se prolonger dans le temps sans que l'intention discursive ne s'imisce par le montage. En fait, l'insistance bazinienne sur la profondeur de champ veut tout autant faire obstacle à cette intention discursive. Le montage ici proscrit devrait être compris globalement ; au sens usuel du terme, bien sûr, mais il réfère aussi à une orientation *sensiblement* programmée de l'attention du spectateur.

Bien plus qu'un simple caprice stylistique, c'est une véritable poétique de la représentation cinématographique qui est ici proposée. Elle se fonde sur la capacité du dispositif à saisir et présenter un morceau de réel, et sur l'effet de réalité

¹³ L'avènement du son synchrone au cinéma notamment aura alarmé les partisans d'un langage visuel pur et les tenants du « contrepoint orchestral », auquel Eisenstein, Poudovkine et Alexandrov ont consacré un manifeste en 1928. Bazin affirme que « [s]i les origines d'un art laissent apercevoir quelque chose de son essence, il est permis de considérer les cinémas muet et parlant comme les étapes d'un développement technique qui réalise peu à peu le mythe originel des chercheurs. On comprend, dans cette perspective, qu'il soit absurde de tenir le cinéma muet pour une sorte de perfection primitive dont s'éloignerait de plus en plus le réalisme du son et de la couleur. [...] Tous les perfectionnements que s'adjoint le cinéma ne peuvent donc paradoxalement que le rapprocher de ses origines. Le cinéma n'est pas encore inventé! ». In *Qu'est-ce que le cinéma ?*, op. cit., p. 23.

¹⁴ Metz, Christian. « Problèmes actuels de théorie du cinéma », in *Essais sur la signification au cinéma*, Tome II, Klincksieck, Paris, 1986, p. 42.

immédiatement admis (reconnu) par le spectateur, pour faire reposer l'évolution du langage cinématographique sur la maximisation de cet effet à travers le plan-séquence et la profondeur de champ. Mieux, elle suppose que cette adhésion première se consolidera en immersion profonde tant que le rapport de ce spectateur à la représentation calque toujours plus parfaitement son rapport premier au monde¹⁵. Selon quoi, il semble tout à fait légitime de vouloir exacerber l'authenticité de l'empreinte, volonté qui correspondrait à l'évincement progressif du travail humain sur le représenté. Ici définie par une certaine liberté de regard dont la maximisation deviendra une obsession fondamentale du médium vidéoludique, la rencontre spectateur/représentation ne saurait pourtant se résumer à cet aspect. Bien au contraire, la ligne de conduite ici esquissée semble méconnaître le fonctionnement de la représentation ou, pour le dire autrement, paraît inapte à saisir la pertinence psychologique des rouages mimétiques, qu'elle perçoit (à juste titre) comme des approximations, mais qu'elle fait équivaloir (projet de libération oblige) à des insuffisances. Une analyse des différentes traditions picturales se révélerait utile à ce moment précis de la réflexion, mais la démonstration se concentrera sur la transparence bazinienne. Tout d'abord parce qu'elle s'attache au cinéma, média se situant au carrefour de différents registres représentationnels qui ont été exposés un peu plus haut. Mais aussi pour son caractère exemplaire en tant que rhétorique fondée sur l'idéal de transparence, dans la richesse de sa manifestation comme dans les limites de ses raisonnements.

¹⁵ On excusera ici la largesse de la formulation, adéquate pour l'essentiel mais qui se permet tout de même d'associer les effets évoqués par Bazin à un gain immersif. À dessein de rigueur, nous nous contenterons pour l'instant de préciser le gain auquel Bazin réfère lorsqu'il définit les effets de la composition en profondeur et en durée : « [...] la profondeur de champ place le spectateur dans un rapport avec l'image plus proche de celui qu'il entretient avec la réalité. [...] elle implique par conséquent une attitude mentale plus active et même une contribution positive du spectateur à la mise en scène. ». « L'évolution du langage cinématographique », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, op. cit., p. 75. Outre une volonté ostensible de rendre le spectateur plus actif, inscrite dans une mouvance libératrice que nous ne pouvons contextualiser à la volée, notons simplement que Bazin qualifie ce gain de métaphysique, dans la mesure où il réintègre l'ambiguïté du réel au sein de l'image cinématographique. La volonté de reproduire toujours plus parfaitement le réel afin que s'enclenche face à la représentation un rapport similaire à notre rapport premier au monde ne saurait répondre mieux à l'idéal immersif qui sera discuté au chapitre second.

Désamorcer la rhétorique bazinienne en soulignant le positionnement premier de la caméra par une instance subjective constituerait une critique un peu trop convenue. Il ne faudrait pas non plus verser dans la démagogie en élevant la ligne de conduite à son paroxysme. Il suffirait par exemple de citer *Empire* de Warhol (1964), plan fixe du célèbre édifice new-yorkais, et ainsi relever l'incroyable lassitude qui s'empare de tout spectateur bien avant le quart d'une projection qui totalise huit heures. En fait, Bazin fournit lui-même une riposte aux aspirations du mytique cinéma total. En son temps, il ne dispose que de peu de cas à encenser. L'usage de focales allongées, ennemies de la profondeur, est alors bien ancré dans la fabrication hollywoodienne, de même que le montage analytique qui multiplie les points de vue sur l'action. Assemblée selon une praxis élaborée du raccordement (les fameuses règles du montage classique), cette multitude de plans s'enchaîne sans que ne transparaisse l'intention discursive. Intention discursive dont les soviétiques auront été champions à la grande époque, par une même insistance sur le montage, dans une toute autre finalité.

À défaut d'avoir à portée de regard une réalisation plus concrète du cinéma total, Bazin n'en est pas moins enthousiaste de constater l'émergence d'un registre nouveau de mise en scène. La composition en profondeur et l'expansion en durée des plans (chez Orson Welles et Jean Renoir notamment) constituent une avancée indéniable pour l'auteur. Mais c'est précisément parce qu'on évoque ici une composition et non une simple exposition que la transparence annoncée fait défaut aux analyses. Il suffit d'évoquer quelques scènes canoniques du *Citizen Kane* de Welles (1941) pour illustrer notre propos. Inutile d'analyser en détail le plan-séquence relatant un moment significatif de l'enfance de Kane, ce dernier cadré en arrière-plan par une fenêtre au moment même où sa mère décide de le placer sous tutelle (voir figure 2), ou encore le déchirement et la mainmise de Kane sur son épouse exprimés par la disproportion des deux figures dans une composition en profondeur (voir figure 3) ; les outils de la transparence bazinienne ont beau être à l'œuvre, ils n'en construisent pas moins des effets précis et opèrent ainsi dans le sillon de l'intention discursive.



Figure 2 : *Citizen Kane* (Welles, 1941)



Figure 3 : *Citizen Kane* (Welles, 1941)

De façon surprenante, après avoir relevé le mythe fondateur des « pères » du cinéma (la volonté de reproduire le réel « entièrement »), en usant pour justifier la lecture évolutive qu'il met en place (interdit du montage, maximisation du caractère indexical par la profondeur de champ, rapport à l'image se rapprochant de notre rapport premier au monde) à tel point qu'il sera perçu comme le chantre premier d'un cinéma total à venir, Bazin se montre tout à fait conscient de cette migration de l'intention discursive : « [...] le plan-séquence en profondeur de champ du metteur en scène moderne ne renonce pas au montage – comment le pourrait-il sans retourner à un balbutiement primitif –, il l'intègre à sa plastique. »¹⁶. Ce registre de mise en scène est-il fondamentalement différent d'une pratique visiblement fondée sur l'orientation, par le montage, de l'attention du spectateur ? Se profile nettement, derrière la volonté de mieux saisir le réel jusque dans ses derniers retranchements, une nécessité autre qu'on se doit maintenant d'explicitier.

¹⁶ Bazin, André. « L'évolution du langage cinématographique », *op. cit.*, pp. 74-75.

1.2. Mimétisme(s)

Par définition, une image photographique n'imité pas le réel, elle en est l'empreinte. Il apparaîtra pourtant que la *mimésis* ne devrait pas être écartée si promptement des formes fictionnelles fondées sur la capture photochimique. Même si « l'imitation n'est jamais un reflet passif de la chose imitée », le fait cinématographique serait tout de même un fait mimétique, précisément parce que le cinéma ne propose pas une re-présentation brute du réel ; le dispositif concourt à « la construction d'un modèle de cette chose, modèle fondé sur une grille sélective de similarités entre imitation et chose imitée »¹⁷. Si, au fil de cette démonstration, l'objectivité du cinématographe se verra aisément confrontée à l'omniprésence des rouages mimétiques qui caractérise le cinéma dans sa manifestation la plus commune (c'est-à-dire, l'institution dominante du cinéma de fiction), l'essentiel ne sera pas d'insister sur une évidence, à savoir : il y a toujours un espacement de qualité entre une représentation mimétique et le réel qu'elle pose comme référence. En exposant l'origine et la pertinence de cet espacement, nous serons un peu plus en mesure de comprendre l'inadéquation posée par la rhétorique de la transparence.

Dans son ouvrage *Pourquoi la fiction ?*, Jean-Marie Schaeffer se propose d'explicitier le développement de la compétence fictionnelle chez l'être humain, à travers notamment une étude phylogénétique de la *mimésis*. Confronté au monde environnant, le cerveau humain procède d'une certaine façon par mimétisme. C'est dire qu'il produit des entités mentales liées aux entités réelles par une relation de ressemblance sélective. Des données perceptives les plus élémentaires (couleurs, formes) jusqu'aux entités les plus complexes (la configuration d'un visage humain), les phénomènes du monde environnant seront transmués et emmagasinés. Cette modélisation, pour continuer dans le sillon terminologique de Schaeffer, est au fondement même de la capacité imaginative de l'être humain (par un principe de décomposition/recomposition, les entités mentales peuvent s'assembler dans différentes configurations jusqu'alors inconnues de l'individu, voire du réel). Elle se

¹⁷ Schaeffer, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, Paris, 1999, p. 92.

révèle avant tout propice à l'organisation des données en une multitude de schémas alignés sur le monde environnant. Les facultés cognitives convoquent en permanence ces schémas, ouvrant les horizons d'attente adaptés aux multiples occurrences de la vie quotidienne. Orientée par inférences perceptuelles, l'attention discrimine les informations perceptives utiles à la réalisation de diverses tâches : reconnaître un visage, en déchiffrer les expressions, s'orienter dans différents types d'environnements, anticiper les revirements possibles d'une situation, etc.¹⁸ Notre rapport premier au monde se fonde avant tout sur cette dynamique inextricable entre voie ascendante (*bottom-up* ; données perceptives) et voie descendante (*top-down* ; mise en œuvre de connaissances)¹⁹.

Une forme de représentation donnée convoquera nécessairement ces schémas issus de notre interaction première avec le monde environnant, mais se verront inévitablement engendrées, au fil de son évolution, diverses structures conventionnelles. Le répertoire d'un individu s'enrichit ainsi de schémas proprement représentationnels. Au cinéma par exemple, chaque spécimen de l'échelle de plans cinématographique, au-delà même de ce qui est montré, engage sans doute des habitudes de lectures puisées à même l'expérience du spectateur, mais le représenté mobilisera aussi des schémas primaires : le faisceau attentionnel balaie un visage, déchiffre une scène selon des configurations préalablement emmagasinées. Notre rapport au monde (et de surcroît, aux mondes fictifs) requiert un ensemble de schémas glanés au fil d'expériences antérieures, constamment renfloués et modifiés au cours de notre existence. L'appareil perceptivo-cognitif gère et discrimine ainsi l'information pertinente, l'intègre au besoin dans ses schémas en vue de faciliter son interaction subséquente avec le monde environnant.

¹⁸ Une typologie extensive n'est pas essentielle à notre propos, mais les différents schémas peuvent bien sûr être regroupés sous diverses catégories : Mandler notamment aura désigné par *scripts* les schémas purement temporels (évolution d'une situation typique) et par *scenes* les schémas spatiaux (en fonction de différents types d'environnement). Voir Perron, Bernard. *La spectature prise au jeu : la narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*, thèse de doctorat, Université de Montréal, 1997.

¹⁹ Pour une description de l'appareil perceptivo-cognitif, le lecteur pourra se référer à Bordwell, David. « The Viewer's Activity », in *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison, 1985, pp. 30-34.

Au sens de Schaeffer, l'acte mimétique se caractérise par la production d'un mimème, c'est-à-dire une relation de ressemblance sélective qui n'existait pas dans le monde avant cet acte. Il note que, de façon générale, le fait cinématographique se caractérise par une exagération de ces mimèmes :

La motivation principale de tous les progrès dans le domaine des techniques cinématographique semble en effet avoir été – plus que le souci de « fidélité reproductive » - la volonté de saturer les films de mimèmes hypernormaux, au niveau de l'image (exagération des contrastes lumineux, de l'éclat ou des contrastes des couleurs, etc.) comme à celui de la bande-son (il suffit de penser au *Digital Dolby* caractérisé par une exagération systématique des effets de réverbération sonore et de l'amplitude des fréquences basses pour provoquer un effet de réel).²⁰

Aux dépens d'une fidélité reproductive qui induirait l'immersion, la représentation tire profit des exagérations à différents niveaux. Le travail sur l'image (qui, de la direction photo à l'étalonnage, constitue une part importante du phénomène) contribue, avec les efforts de mise en scène habituels (composition, déplacements dans le champ, dynamique des regards, etc.), à mettre en place un réseau de lignes de force. L'intention discursive répond ainsi à un impératif de déchiffrement. Or, le modèle cognitiviste que nous venons d'esquisser souligne l'importance de la filtration perceptive par inférences perceptuelles. La tradition *gestaltiste* note aussi la force de ce que elle désigne par principe d'économie, lequel gouvernerait toutes nos perceptions²¹. Dès lors, si l'acte perceptif procède déjà, en amont, par épuration, que dire de cette apparente nécessité de schématisation qui ponctue de façon générale la représentation mimétique ? En quoi ce redoublement est-il nécessaire, voire constitutif de la représentation ?

La schématisation du représenté aspirerait-elle aussi au réalisme ? Pour Nelson Goodman, « realism is a matter not of ressemblance but of ease of decoding ». Cette aisance à décoder ne peut reposer seulement sur les qualités schématiques d'une représentation mimétique ; « this ease is explained by the reader's or spectator's familiarity with a certain set of representational techniques »²². S'il fallait recentrer la

²⁰ Schaeffer, Jean-Marie. *Op. cit.*, p. 158.

²¹ Voir Iser, Wolfgang. *The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1978, pp. 90-91.

²² Est ainsi résumé le point de vue de Goodman par Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, p. 160.

définition du réalisme sur la seule lisibilité, en quoi une représentation iconique, une bande dessinée par exemple, serait-elle moins réaliste qu'une photographie ? À la limite, sa qualité abstraite la rendra plus facilement reconnaissable. Qui plus est, admettre le primat absolu de la familiarité pour jauger l'effet réaliste d'une série de conventions revient à dire que ces conventions auraient pu être tout autre ; l'évolution du mimétisme serait ainsi inconcevable. Marie-Laure Ryan pose le problème de façon plus concrète : donnez à voir à des Égyptiens de la huitième dynastie une peinture composée selon les règles de la perspective ; admettraient-ils la plus grande fidélité reproductive de ce procédé, ou alors sa nouveauté conditionnerait-elle négativement sa réception ?

Schaeffer précise qu'il n'y a pas de coupure entre une représentation mimétique et nos représentations mentales, répertoriées au fil de nos interactions avec la réalité actuelle :

Tout au contraire : les mimèmes resteraient radicalement opaques s'ils n'étaient couplés en permanence avec les traces mnémoniques de nos expériences réelles. Cela signifie notamment, et trivialement, que toute réactivation de mimèmes ne peut que se fonder sur le répertoire de représentations dont dispose le récepteur, sur son « monde ».²³

Une représentation donnée se confronte toujours aux modèles intériorisés ; dès lors, une impression réaliste en émane sitôt qu'elle parvient à reproduire quelque aspect des représentations mentales du spectateur. Malgré les nombreuses mouvances réalistes en littérature, au théâtre et au cinéma, une œuvre de science-fiction ou d'*heroic fantasy* (ou encore le film d'animation, pour faire le pont avec le début de ce long raisonnement) convoquera inévitablement des éléments du réalisme ici discuté, précisément parce que nos représentations sont constituées par modélisation ; c'est dire qu'elles opèrent comme abstraction et facilitent ainsi la reconnaissance et le traitement d'entités similaires mais distinctes en apparence. Si extra-terrestres, ogres et combien d'autres créatures merveilleuses ne possèdent pas, par définition, d'équivalents dans le monde réel, ils n'en sont pas moins largement construits sur une base humanoïde et/ou empruntent au règne animal, végétal, etc. De même, le roi lion, tout comme la princesse Mononoke ou encore Astérix, malgré leur condition

²³ Schaeffer, Jean-Marie. *Op. cit.*, p. 183.

inaliénable de dessin animé, puisent à même ce répertoire de représentations issu de notre interaction avec le monde réel, dans leur mouvement, dans leur expressivité²⁴.

Si toute représentation lui semble maintenant perméable, la définition du réalisme ne devrait sans doute pas mettre au rancart le critère de ressemblance. Toutefois, il ne s'agit pas simplement d'une similitude avec un réel posé objectivement à l'extérieur ; Schaeffer souligne un glissement sémantique qui affecte encore trop souvent les discussions sur le réalisme :

Une représentation figurative en deux dimensions ou une photographie ne ressemblent pas directement aux objets qu'elles représentent, mais aux modalités de la perception visuelle à travers laquelle nous avons un accès direct aux objets en question.²⁵

Si l'empreinte photochimique du réel se manifeste le plus souvent, au cinéma, de manière schématisée, c'est bien parce que l'acte mimétique ne prend pas directement le réel pour cible, mais plutôt les rouages de la perception humaine par lesquels le réel est appréhendé. Ce mimétisme pourra évidemment se manifester à différents niveaux et avec une intensité relative, demeurer implicite (inscrite dans le procédé technique cinématographique même : l'objectif, la vitesse d'obturation), incrusté dans la pratique (la schématisation du mimème cinématographique) ou convoqué explicitement par l'intentionnalité responsable du film (à travers l'usage de la caméra subjective, par exemple). Considéré sous cet angle, le flou qui cerne les figures écraniques ne serait pas le contrecoup malheureux de nécessités techniques, mais tenterait d'imiter notre attention visuelle.

²⁴ À noter qu'on rejoint ici par la bande la définition « probabiliste » du réalisme explicitée par Ryan dans sa brève classification. Fondée sur l'actualisation possible des événements représentés dans le monde réel (le critère remonte en fait à Aristote), elle s'étend de façon à inclure tout élément fictif répondant au critère de cohérence ; « the textual world does not transgress physical and logical laws, [...] it respects some basic conceptions of psychological and material causality ». Ainsi, des œuvres purement merveilleuses peuvent tout de même relever du réalisme, sitôt qu'elles convoquent un minimum de modèles familiers du spectateur. *Op. cit.*, pp. 157-158.

²⁵ Schaeffer, Jean-Marie. *Op. cit.*, p. 113. Umberto Eco abonde dans le même sens : « The iconic sign therefore constructs a model of relationship... basically the same as the model of perception-relationships which we construct recognizing or remembering objects. *If the iconic sign does have qualities in common with something else, it is not with the object but with the ways in which the object is perceived* », cité par Wolfgang Iser, *op. cit.*, p. 65. C'est moi qui souligne.

La représentation cinématographique, régime de l'index par excellence, semble ainsi s'« abaisser » au niveau du mimétisme, mais à dessein. Nous entendons ici qu'elle prend comme objet à imiter implicite les rouages qui nous permettent d'appréhender le monde environnant, modélise ces derniers afin d'élaborer ses codes, son langage, mais ce faisant, qu'elle engage ainsi ces mêmes rouages dans une activité de déchiffrement vraisemblablement plus gratifiante. Pour le dire autrement : elle ne cherche pas à reproduire le réel afin d'enclencher, comme le souhaitait Bazin, un rapport à la représentation toujours plus près de notre rapport premier au monde ; elle imite ces rouages afin que le rapport engagé avec la représentation soit explicitement marqué par un espacement de qualité en regard de notre rapport premier avec le réel. Dire d'elle qu'elle est transparente revient en somme à dire qu'elle nous est transparente. Bien sûr, une représentation donnée apparaîtra inévitablement plus réaliste en fonction de sa capacité à imiter toujours mieux nos représentations mentales. Mais on ne saurait trop insister sur les limites de cette conception accumulative, et par extension sur le primat du réalisme, lorsqu'il est temps d'affiner notre compréhension de l'adhérence à l'image. Scott McCloud, dans *L'art invisible*, suppose même que l'abstraction plus ou moins sentie des personnages de bandes dessinées explique dans une large mesure la fascination exercée par le média sur son lecteur, en facilitant le travail de projection dans l'univers fictif effectué par ce dernier²⁶. Puisque cette projection, cette feintise, demeure l'un des enjeux fondamentaux de la fiction, faut-il vraiment s'étonner devant l'hypernormalisation du mimème cinématographique dans les salles obscures ?

La finalité ultime de l'évolution des dispositifs représentationnels telle que dégagée par la rhétorique de la transparence ne semble plus aller de soi. L'erreur première de tels élans progressistes consiste à télescoper le potentiel d'un dispositif, sa prédisposition à restituer le réel de façon toujours plus immédiate, et la forme culturelle qui sera nourrie par ce dispositif. Le cinéma, c'est bien plus que la captation photochimique de la lumière réfléchi par le réel environnant. Le dispositif cinéma (l'appareillage technique, mais aussi le système de production, les individus

²⁶ *L'art invisible*, Vertige graphic, Paris, 1999, pp. 34-37.

qui le composent, les « séries culturelles »²⁷ qu'il reconduit), comme ses prédécesseurs, « produit, dans la réalité des faits, des images qui tendent à fonctionner esthétiquement presque à l'opposé de ce que les discours intentionnalistes prétendent »²⁸. Imitation et empreinte : deux registres d'image, l'un supposé plus apte à rendre compte du réel, mais le glissement exposé par Dubois n'équivaut pas pour autant à l'écrasement du premier par ce dernier. Le renversement du régime simplement réaliste par celui de la réalité indexée ne s'est toujours pas concrétisé, et c'est avec une mauvaise foi évidente que nous évoquerons, pour terminer, la fabrication ostensible d'un large pan des séries « télé-réalistes » dont l'engouement est particulièrement marqué au moment d'écrire ces lignes ; fabrication ostensible, si ce n'est dans la mise en scène des participants, tout au moins dans le traitement de l'image et au montage.

²⁷ J'emprunte l'expression à André Gaudreault.

²⁸ Dubois, Philippe. *Op. cit.*, p.22.

2. En route vers l'immersion

Périodiquement évoquée mais jamais portée au premier plan jusqu'ici, l'immersion se situe pourtant au centre des discussions précédentes. Le dessein premier d'une restitution plus fidèle de la réalité, au-delà même du rêve prométhéen qui semble constituer l'essence du phénomène, se résume en une volonté d'immerger l'utilisateur toujours plus profondément dans le monde représenté. La conception première de l'immersion, dans un registre fictionnel, se constitue le plus souvent à partir de la définition usuelle du terme, à savoir le fait de plonger un corps dans un liquide ; certaines qualités d'une représentation donnée faciliteraient en somme ce plongeon métaphorique dans un univers fictif. Comme immergé dans un fluide recouvrant l'entièreté de sa surface, le corps se sent transporté, présent dans un univers autre. Au contact de cette nouvelle atmosphère, l'impression de présence se consolide. Ainsi, la métaphore insiste sur la dimension tactile de l'immersion, que seuls les dispositifs de réalité virtuelle peuvent littéralement restituer, mais qui aura tout de même été convoquée par la représentation bien avant le gant à retour d'effort. Elle connote aussi l'importance d'un contact continu avec cette atmosphère autre, aspect souvent traduit par une volonté de gommer les détours conventionnels de la représentation, évitant ainsi que le caractère illusionniste de cette représentation ne prenne le pas sur l'illusion elle-même. Il s'agit avant tout d'une métaphore spatiale.

Si l'exposé précédent voulait remettre en question la finalité ultime des dispositifs de représentation envisagée par la rhétorique de la transparence, il aura jeté par la même occasion un doute sérieux sur la corrélation directe entre la fidélité reproductive et la profondeur de l'immersion. Aussi faut-il maintenant désamorcer une construction théorique apparentée : le potentiel immersif d'une représentation donnée serait inféodé à la capacité première d'un média à se faire oublier en tant que

média. Cette opération implique beaucoup plus que l'effacement du dispositif technique à la faveur du représenté. Un média ne saurait se résumer simplement à un support donné, mais désigne plutôt une pratique culturelle qui émerge et se maintient autour de ce dernier. C'est dire que la prééminence d'un dispositif technique n'encombrerait pas seule le bon fonctionnement des effets immersifs ; les détours conventionnels d'une forme de représentation, engendrés au fil de son évolution sous différentes nécessités, seraient tout autant à même de faire sentir le caractère médiatisé de cette représentation. Cette construction théorique s'inscrit en continuité avec la rhétorique de la transparence ; elle dégage très nettement le potentiel immersif accru des médias qui auront réussi à gommer toujours mieux les traces de leur médiation, et contribue ainsi à hiérarchiser les médias selon l'invisibilité inhérente du procédé technique sous-jacent. C'est aussi supposer que, dans une forme de représentation donnée, ce qui relève du conventionnel devrait éventuellement être surclassé par la reproduction effective des aspects dont l'absence était à la fois marquée et masquée par ces mêmes conventions, afin d'en maximiser l'effet immersif. Si la transe immersive se fonde sur une impression de présence au sein d'un univers fictif, sur une illusion de continuité entre l'espace actuel et l'espace représenté²⁹, elle serait théoriquement renforcée de pair avec la richesse figurative des espaces représentés. Or, la représentation de l'espace au cinéma aura nécessité la mise en place d'une structure conventionnelle élaborée. Une inspection plus approfondie de cette structure et des multiples logiques qui ont influencé son développement permettra de mettre à l'épreuve cette conception passive et fragile de l'immersion.

2.1. Immersion spatiale, une question de point de vue

Marie-Laure Ryan aura constaté la même présomption quant à l'immersion littéraire : « what can be said about immersion in a textual world except that it takes place? The self-explanatory character of the concept is easily interpreted as evidence

²⁹ Cette formulation, empruntée à Jay David Bolter et Richard Grusin, constitue en fait leur définition de la transparence. *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge, 1999, p. 25.

that immersion promotes a passive attitude in the reader»³⁰. Si un intermédiaire symbolique (le langage écrit) exigera inévitablement du lecteur un effort de visualisation, la représentation visuelle d'un espace pourrait laisser supposer l'immersion instantanée du spectateur, le transport immédiat de sa conscience dans l'univers représenté. Mais pour maximiser l'étendue et la prégnance de cet univers, la représentation cinématographique aura progressivement transigé d'un régime d'attractions uniponctuelles (un seul plan) vers la richesse narrative de la pluriponctualité. Ce faisant, l'espace s'est vu morcelé en une multitude de fragments éventuellement organisés en différents types de plan, convoquant eux-mêmes diverses structures d'enchaînement venant répondre à différentes fonctions narratives, notamment la construction claire et précise des lieux où se déroule l'action³¹. La variété des prises de vue s'enrichit au fil de productions toujours plus fastueuses. Cette structure conventionnelle, assemblage ostensible de fragments spatiaux, sera complétée par un savoir-faire du raccordement qui vise à rendre l'opération moins visible ; raccords de regard, de mouvement, restrictions dans l'enchaînement des plans selon leur positionnement et leur grandeur, etc. Le découpage analytique de l'espace semble a priori incompatible avec l'idéal immersif – elle ne se fonde pas sur une présence stable, un positionnement durable dans l'univers représenté.

Notons d'emblée que ce versant du langage cinématographique paraît vaciller entre la convention strictement arbitraire et celle qui aspire tout de même au réalisme. La multiplicité des points de vue adoptée par la caméra pour recréer un espace cohérent ne répond pas à un désir de reproduction effective de ce qui serait perçu par un sujet présent dans cet espace, mais il est intéressant de noter les réticences de la caméra à s'« envoler » complètement, à présenter l'action sous n'importe quel angle. En effet, plusieurs plans semblent s'aligner sur les modalités les plus communes de la perception humaine : prise de vue à hauteur d'homme, orientée droit devant ou

³⁰ Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 11.

³¹ Grossièrement traduite par un mouvement du général au particulier – un plan général du lieu englobant, un plan d'ensemble de l'action, suivis de plans plus ou moins rapprochés des protagonistes et autres éléments fictifs pertinents.

inclinée minimalement vers le haut ou le bas, etc. Bazin renchérit en mentionnant la prédominance du plan américain, « qui s'avère être le plus conforme à l'attention du spectateur, le point d'équilibre naturel de son accommodation mentale ».³² Outre un statut subjectif qui viendrait ponctuellement les justifier, les plongées et contre-plongées ont longtemps été qualifiées d'« angles d'auteur » ; « la marque d'énonciation consiste en un coefficient inhabituel d'inclinaison de l'image »³³. L'énonciation cinématographique première, taxée d'impersonnelle par Metz, serait donc anthropoïde dans une certaine mesure, pour reprendre une autre de ses expressions. Peut-être cherche-t-on ainsi à faciliter l'identification primaire du spectateur à la caméra, mais un changement de plan rappelle que derrière tout « je vois » cinématographique, il y a quelque chose qui montre. Pour inscrire à nouveau la représentation cinématographique dans le sillon du mimétisme (en amont, pour l'instant, de considérations narratologiques), il faudrait supposer que le montage analytique est en fait une représentation des rouages de l'attention et/ou de l'esprit. Jurgenson et Brunet résumant de façon exemplaire cette thèse :

La justification psychologique du montage correspond aux exigences de la vision d'un spectateur parfait qui aurait à chaque instant sur l'événement le point de vue le plus clair, le plus précis, le plus complet. Dans le cadre de cette vision supérieure et intelligente, on peut considérer que le passage de chaque plan au suivant est déterminé par l'attention visuelle ou par la tension mentale. C'est parce qu'il existe entre chaque plan cette continuité d'interrogation ou d'intérêt que la suite des plans est compréhensible pour le spectateur : elle correspond en effet à sa propre vision naturelle, rendue idéalement lucide et perspicace, tout en restant fondamentalement identique.³⁴

Ainsi le champ visuel est-il toujours aussi large, mais certains points d'intérêt (accentués par le mimème cinématographique) viennent captiver l'attention du sujet percevant, de sorte que son esprit s'attardera plus spécifiquement à certains détails.

³² Bazin, André. « L'évolution du langage cinématographique », *op. cit.*, p. 72.

³³ Metz, Christian. *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1991, p. 34. Les outils théoriques développés dans le cadre d'une théorie de l'énonciation, théorie linguistique dont l'application au cinéma et en littérature ne va pas sans problèmes, font écho à la volonté d'effacement de la médiation, puisqu'ils permettent d'identifier, dans la langue, les déictiques (pronoms, formulations qui renvoient à l'ici-maintenant de l'énonciation). Ils définissent par la même occasion les constructions linguistiques qui engagent le mode fictionnalisant. Cette bipartition de l'énonciation (résumée par la célèbre distinction d'Émile Benveniste entre histoire et discours), si tant est qu'elle se traduirait de façon intacte au cinéma, permettrait donc de repérer les traces de l'énonciation première, renvoyant à l'ici-maintenant de l'énonciation cinématographique ; traces qu'il faudrait dès lors éviter pour permettre au spectateur de s'immerger dans la diégèse.

³⁴ Jurgenson, Albert et Sophie Brunet. *Pratique du montage*, FEMIS, Paris, 1990, p. 14.

Dès lors, le passage d'un plan moyen ou rapproché à un gros plan relèverait tout de même du mimétisme, c'est-à-dire qu'il imiterait (en l'idéalisant, comme le précise Jurgenson et Brunet) un aspect de notre attention dans un contexte précis. D'autres structures, le champ/contre-champ, l'exposition progressive d'une scène (du général au particulier), pourraient être envisagées sous cet angle.

Diverses tentatives auront voulu calquer toujours plus parfaitement la conception première de l'immersion. Plusieurs formes de représentation ont vu leurs ressources orientées de façon à simuler une présence directe dans l'univers représenté. Cet univers se déploie alors selon un positionnement constant et unique, émane d'un sujet percevant, l'adjuvant diégétique de l'utilisateur, en vue de consolider la transe immersive. Les expériences de narration à la seconde personne, notamment, ont ponctué l'évolution de plusieurs genres romanesques ; ses présumées vertus immersives sont au fondement même des « livres dont vous êtes le héros ». Le lecteur, dans un premier temps, sera vraisemblablement apostrophé par la narration, s'identifiant au protagoniste au point d'assimiler les descriptions en tant qu'émanation d'un point de vue qui serait sien. Pour le dire en termes schaefferiens³⁵ : ce vecteur d'immersion³⁶ propose au lecteur une posture diégétique qui est celle d'une conscience percevante. Selon l'acception première de l'immersion, ce procédé devrait engendrer une transe immersive des plus robustes dans un registre littéraire. En théorie du moins ; « the immersive power of the second person is often a short-lived effect. When the shock of the initial identification wears off, second-person fiction tends to be read like a third-person narrative »³⁷. Ryan met ici de l'avant la ténacité des schémas proprement littéraires intériorisés par le lecteur, à savoir, en ce qui concerne le roman, la narration à la troisième personne. À la limite, le caractère

³⁵ Sans pour autant se limiter aux dispositifs fictionnels mis en place par Schaeffer ; lui-même avoue pleinement le caractère incomplet de sa catégorisation. Voir *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, pp. 243-258.

³⁶ Simulation à la fois de la perception et d'actes mentaux ; la particularité du procédé vient justement du fait qu'il simule la perception par l'intermédiaire du langage, misant sur son pouvoir d'évocation, et voudrait substituer l'identité du lecteur sans recourir à la personnification en acte, posture notamment de l'acteur de théâtre.

³⁷ Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 138.

inusité de la narration à la seconde personne minerait la posture d'immersion envisagée pour ce vecteur.

Cet exemple littéraire n'est cependant pas à l'abri de toute critique, précisément parce que la simulation d'une conscience percevante s'effectue par l'entremise du langage écrit. Une représentation fondée sur un mimétisme audiovisuel semblera mieux armée pour réaliser l'idéal immersif. Au cinéma, l'identification secondaire désigne l'adhérence psychologique ponctuelle ou constante du spectateur à un personnage fictif, engendrée par le pouvoir évocateur des situations, leur résonance avec l'expérience personnelle de ce spectateur. La caméra subjective renchérit parfois cette identification ; elle est positionnée par définition dans les yeux (et les oreilles) d'un personnage³⁸. À ce titre, la posture d'immersion conjugue la perception (cette fois directement, par l'entremise de mimèmes audiovisuels) et l'intériorité subjective, voulant se rapprocher toujours d'une substitution d'identité physique. Afin de répondre à l'idéal immersif, certains réalisateurs auront cru bon de contraindre la monstration au même point de vue subjectif tout au long du film. De tels exemples sont rarissimes dans l'histoire du cinéma, et à défaut d'exemples récents aussi bien documentés, nous évoquerons l'exemple canonique : *Lady in the Lake* de Robert Montgomery (1947)³⁹. Une fois de plus, il semblerait légitime d'attribuer à un tel vecteur la capacité d'accroître l'impression de présence éprouvée par le spectateur. Dans les faits, les témoignages soulignent l'échec du film.

First-person point of view allows the user to gain maximum immersion, but it is difficult to portray certain types of action, like a kiss or a punch. The spectator/user never gets to see the expressions and actions of the protagonist she embodies. [...] The lack of reaction shots of the main character has an alienating effect.⁴⁰

³⁸ De même pour la focalisation interne qui comprend les plans de type semi-subjectifs (on nous montre à la fois le personnage et ce qu'il voit / connaît de l'endroit où il se trouve, dans un même plan).

³⁹ Mentionnons, à dessein de rigueur, d'autres expériences de caméra subjective pour le lecteur désirant approfondir le questionnement : *Requiem pour un beau sans-cœur* (Morin, 1992), *L'Arche russe* (Sokourov, 2002), *La femme défendue* (Harel, 1997), ainsi qu'une expérience qui s'y apparente : *Thomas est amoureux* (Renders, 2000).

⁴⁰ McMahan, Alison. « The effect of multiform narrative on subjectivity », in *Screen*, Vol. 40, no 2 (été 1999), p. 150.

Mentionnons à nouveau, pour expliquer l'échec d'un vecteur présumé immersif, sa non-familiarité. Mais McMahan souligne ici un facteur important : l'absence de plans de réaction, et suggère par la même occasion les avantages qu'offre une variété de postures immersives. Il ne s'agit pas ici de condamner les expériences de caméra subjective intégrale sans plus de délibérations. Il apparaît cependant que la force immersive d'un vecteur ne saurait être jaugée simplement à partir de sa capacité à simuler un point de vue constant au sein d'un univers fictif. Au fil de notre démonstration, nous ne pourrions qu'amorcer l'étude des modalités de ce transport, mais ce faisant, nous serons tout au moins en mesure de bien faire saisir son caractère pluriel et l'intérêt de son étude.

2.2. Effacement vs. renforcement

La lecture mimétique du montage cinématographique que nous avons effectuée un peu plus haut ne peut opérer, comme nous l'avons noté plus généralement en conclusion du premier chapitre, qu'en recentrant l'objet de l'imitation sur les modalités d'appréhension du monde environnant par la conscience humaine. C'est supposer que la représentation cinématographique mobilise des schémas primaires issus de notre interaction avec le réel (des configurations spatiales typiques, par exemple), qu'elle aura préalablement modélisés de façon à créer des codes spécifiques (les règles d'enchaînement des plans). À la limite, elle ferait sécréter partiellement les plans subséquents au spectateur à partir d'une situation initiale familière, transmue l'opération du montage en une perception qui émanerait tout de même du spectateur, bref, sauvegarde l'identification primaire en dépit de l'acte énonciatif cinématographique. Mais en dehors de tout revirement mimétique d'une structure conventionnelle, l'accoutumance aux signes strictement arbitraires qui la composent permettrait d'en gommer le caractère nettement médiatique, qui dès lors ne minerait pas l'immersion du spectateur. Roger Odin, entre autres, aura insisté sur l'effacement nécessaire du support afin que puisse s'engager la diégétisation, processus qui désigne l'absorption de l'utilisateur dans le monde représenté. Selon l'auteur, l'intériorisation des détours conventionnels permet au spectateur d'oublier

ces mêmes détours : « quand on sait les décoder, les signes arbitraires se laissent facilement traverser »⁴¹. Ainsi, au-delà de toute imitation des rouages de l'esprit, l'enchaînement des plans selon certaines structures générales, l'opération ponctuelle même (la coupe franche), sont bien intégrés dans les schémas proprement cinématographiques du spectateur, au point où un changement abrupt et proscrit selon les règles classiques ne sera pas nécessairement reçu comme une gifle par ce dernier. De même pour les esthétiques particulièrement marquées et a priori irréalistes. Extrait de son contexte expressionniste ou d'un film noir, avec ses zones d'ombres prononcées circonscrites par une lumière franche, un plan ne semblera correspondre à aucune acception de la transparence. Mais la pérennité de cette esthétique et l'inclusion du plan dans une construction apparentée lui confèreront une transparence qui se joue sur la familiarité de conventions arbitraires⁴².

Ravalée au mimétisme ou non, une structure conventionnelle répondra vraisemblablement à d'autres fonctions qui enrichissent l'expérience globale. Ainsi cette agglomération de fragments spatiaux, et de surcroît les mouvements de caméra, permettent de mieux faire sentir l'espace au spectateur, déjouent la bidimensionnalité de l'écran et engagent une réception quasi tactile de l'univers représenté⁴³. Des indices purement visuels de profondeur et de volume, souvent exagérés (mimèmes hypernormaux, comme dirait Schaeffer), renforcent au niveau synesthésique les modalités perceptives qui ne sont pas directement suscitées par la représentation ; « effects of texture and shading invite the viewer to touch the picture in imagination, thereby creating the corporeal relation that tells her, [sic] This is a real, solid, three-

⁴¹ Odin, Roger. « Sémio-pragmatique et intermédialité », in *Sociétés et Représentations*, no 9 (avril 2000), p. 117.

⁴² Bordwell suppose même la présence de schémas proprement stylistiques pour expliquer ce phénomène : « Film style may usually go unnoticed, but that does not entail that the spectator has no stylistic schemata », *op. cit.*, p. 36.

⁴³ Tel que le rappelle Darley, Noël Burch avait déjà souligné cette dimension ; « Burch demonstrates that part of the constitution of what he pointedly describes as the 'motionless voyage' of the cinema spectator involves the production of the effect of a 'haptic' space; that is to say, a countering of visual 'flatness' and the 'conquest of space' through the development of camera set-ups and movement and editing (shot juxtaposition) to produce the impression or feeling of three-dimensionality and depth ». *Op. cit.*, p.158.

dimensional object »⁴⁴. Plus avant, les phénomènes de transfert perceptif au cinéma ne pourraient opérer aussi efficacement sans l'apport des mimèmes hypernormaux. L'exagération des couleurs et du contraste ajoute aux chocs visuels et/ou sonores, maximisant ainsi l'effet des leurres préattentionnels : un réflexe de protection se saisit du spectateur, réaction physique immédiatement inhibée par un frein moteur. Ces réactions témoignent d'un effet de présence ressenti ; dès lors, les leurres préattentionnels pourraient être assimilés à des vecteurs d'immersion. Pour ce faire, il faut cependant mettre de côté le critère d'effacement évoqué en ouverture. En effet, l'intervention d'un frein moteur ne peut qu'inévitablement équivaloir à un dur constat du caractère feint et construit de la représentation qui a engendré le transfert perceptif : ne te jette pas à l'extérieur de la salle en criant, c'est arrangé avec le gars des vues. Le chevauchement d'une prise de conscience et d'un effet de présence révèle une complexité dont ne peut rendre compte la conception première de l'immersion. Le spectateur est bien entendu accoutumé au caractère « hypernormal » de la représentation cinématographique, mais l'exagération n'est pas simplement reléguée au second plan dans ce processus d'intériorisation ; « [c]es exagérations, affirme Schaeffer, ont souvent une fonction de compensation perceptuelle susceptible de favoriser l'immersion psychologique »⁴⁵.

Pour réfuter définitivement la conception première de l'immersion, nous nous proposons maintenant de démontrer le potentiel immersif de figures qui feraient pourtant émerger une conscience aiguë du support cinématographique chez le spectateur. Prenons un cas extrême : le *jump-cut*. Arrêt senti de l'image mouvement, la force distanciatoire attribuée à ce procédé semble incontestable. À la limite, certains spectateurs y verront un problème technique, une imperfection qui révélerait l'ici-maintenant de la captation ou de la projection cinématographique. Sa réhabilitation dans le cinéma de fiction par Godard n'est pas passée inaperçue. Mais s'il est aisé d'admettre l'effet de surprise provoqué par les scènes hachurées de *À bout*

⁴⁴ Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 71.

⁴⁵ Schaeffer, Jean-Marie. *Op. cit.*, p. 99.

de souffle (1960)⁴⁶, il serait beaucoup plus problématique d'associer définitivement le procédé avec cet effet. Le spectateur contemporain s'est accoutumé soit à passer outre des coupes n'ayant plus comme finalité première de rendre le montage transparent, soit à consommer un film expressément pour ses effets déstabilisants tels leurs préattentionnels et mimèmes hypernormaux, auxquels nous pouvons ajouter le montage épileptique.

En faisant abstention de l'intention du réalisateur, nous démontrerons que l'utilisation du *jump-cut* dans *Traffic* (Soderbergh, 2000) peut agir en tant que vecteur d'immersion, en dépit d'une présomption distanciatoire⁴⁷. La scène en question nous présente le personnage incarné par Michael Douglas, qui fut introduit au spectateur lors de sa nomination à la tête du *DEA* (*Drug Enforcement Administration*). Au moment précis du film qui retiendra ici notre attention, s'adjoint au conflit officiel entrepris positivement par Robert Wakefield (Douglas) un conflit personnel qui ralentira ses élans opportunistes et/ou patriotiques. Les deux conflits se soudent lors d'une scène qui a pour fonction narrative de confirmer une information sans doute déjà envisagée par le spectateur : les déboires de Caroline Wakefield (sa fille) compromettent sa position et il tente d'étouffer l'affaire. L'avocat chargé de la besogne fait cependant réaliser à Wakefield que sa fille n'est peut-être pas aussi *clean* qu'elle le lui a laissé entendre. Conjuguant toutes ces informations, le spectateur est bien armé lors de la scène suivante qui nous présente Wakefield, en plan serré sur la banquette arrière, conduit à son prochain rendez-vous officiel. Il fixe l'extérieur, mais aucun plan subjectif ne vient préciser ce qu'il observe, précisément parce qu'il n'observe rien en particulier. Il est retiré, inattentif, et ressasse mentalement la mise en garde de l'avocat parmi tant d'autres préoccupations, sur lesquelles s'attardent vraisemblablement le spectateur au même moment ; le plan rapproché assume pleinement ici sa fonction psychologisante traditionnelle. Beaucoup moins classique,

⁴⁶ Quoique, sans considérer l'intention de Godard ou l'effet de surprise qu'engendre l'usage intensif du faux raccord à la sortie du film, nous pouvons facilement envisager une réception qui s'accommoderait du procédé au fil de la projection.

⁴⁷ L'intention du réalisateur s'accorderait de toute façon certainement avec les propos à venir, considérant l'implication de Soderbergh, au niveau conceptuel, dans le montage de *The Limey* (1999) et son intérêt pour Resnais, qui renvoient à une simulation d'actes mentaux complexes par l'entremise du montage.

par contre, une voix-off (qui n'en est pas vraiment une, réalise-t-on : il s'agit de celle de Wakefield, désynchronisée : « Yeah hi, it's Robby ») se fait entendre, discute de considérations strictement pragmatiques, qui réfèrent au travail du protagoniste. C'est à ce moment précis que survient la saute (figure 4).



Figure 4 : Saute dans *Traffic* (Soderbergh, 2000)

La saute provoque-t-elle la mise à distance du spectateur ? Plusieurs réceptions pourraient être envisagées pour cette séquence précise, mais nous nous attarderons sur un effet possible qu'elle serait en mesure d'actualiser. Considérant les informations divulguées au spectateur et énoncées ci haut, ce dernier bénéficie d'un indice d'association créé par la voix-off : Wakefield est inquiet et songeur, puis retombe subitement dans des considérations beaucoup plus concrètes et immédiates (son travail). Tirant profit de la fonction psychologisante du plan rapproché et de cet indice, la saute vient mimer le dur retour à la réalité éprouvé par le personnage. Le procédé pourrait agir comme vecteur d'immersion précisément parce qu'il communique au spectateur (et c'est bien ce qui provoque les réticences face à cette lecture) un effet déphasant vécu par le personnage, propulsé hors de son monde intérieur par des considérations plus pragmatiques. La narration tient pour rôle de faire sentir la vie intérieure tourmentée, crédible, autonome du personnage. À la suite de Ryan, nous pourrions évoquer ici une immersion émotionnelle⁴⁸. Pour le dire en termes sémio-pragmatiques : les rapports diégétiques focalisés autour du personnage de Wakefield calquent les rapports entretenus par le spectateur avec la représentation filmique, créant ainsi, au moins potentiellement, une mise en phase⁴⁹.

⁴⁸ Voir Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, pp. 148-157.

⁴⁹ Odin offre cette définition de la mise en phase : « [À] tous les grands moments de l'histoire racontée, le travail du film produit une relation film - spectateur (un positionnement affectif du spectateur)

Cette démonstration vaut également pour d'autres figures filmiques qui souligneraient l'énonciation première, par exemple le surcadrage :

Dans un film, si des personnages observent des événements à travers une fenêtre, ils reproduisent ma propre situation de spectateur et me rappellent donc, tout à la fois, la nature de ce qui se passe – une séance de cinéma, une vision dans un rectangle – et le rôle que j'y joue.⁵⁰

La force de cette prise de conscience n'aurait-elle pas été surévaluée par les analyses, d'autant plus pour une construction telle que celle évoquée ici par Metz ? Admettre une telle prise de conscience, c'est supposer l'échec immersif d'un film comme *Rear Window* (Hitchcock, 1954) ; l'acte de spectature constamment évoqué par le film ne laisserait à son spectateur aucun loisir de s'immerger dans son univers diégétique, l'aliènerait périodiquement de cet univers. Mais les rapports diégétiques ici déployés calquent la relation film-spectateur, calquent en fait l'essence même de cette relation. Par conséquent, le surcadrage serait aussi susceptible de s'inscrire dans une structure qui favorise la mise en phase. Les exemples de *Traffic* et *Rear Window* ne laissent qu'entrevoir la richesse de ces structures qui visent à consolider l'identification du spectateur à un sujet diégétique. À défaut d'un positionnement constant et unique au sein de l'univers représenté qu'il pourrait assimiler comme sien, la représentation cinématographique achève en partie l'idéal immersif en offrant au spectateur de multiples points d'accès (à travers de nombreux personnages), eux-mêmes susceptibles d'être renforcés par diverses structures conventionnelles dont la richesse combinatoire n'a sans doute pas été totalement explorée à ce jour.

Sitôt admise la conception première de l'immersion introduite au début de ce chapitre, nous sommes confronté au paradoxe suivant : des vecteurs pressentis fortement immersifs selon la posture diégétique qu'ils simulent mettent en échec l'immersion ; mieux, des figures jugées énonciatives et distanciatoires peuvent concourir à diverses structures immersives. Il apparaît que l'énonciation cinématographique ne peut être scindée si facilement en un mode fictionnalisant et un mode discursif qui convoqueraient chacun leurs propres figures spécifiques, à la

homologue aux relations qui se manifestent dans la diégèse ». Voir « Pour une sémio-pragmatique du cinéma », in *Iris*, Vol. 1, no 1 (1er trimestre 1983), p. 75.

⁵⁰ Metz, Christian. *L'énonciation impersonnelle*, *op. cit.* pp. 20-21.

manière des déictiques de la langue qui renvoient inévitablement à l'ici-maintenant de l'énonciation. Metz note d'ailleurs que l'énonciation cinématographique première se dérobe inévitablement ; à l'exception d'une caméra qui se filmerait elle-même à l'aide d'un miroir, elle n'est pas tant désignée qu'évoquée par diverses constructions autoréflexives. C'est dire qu'un marqueur énonciatif ponctuel ne serait en fait qu'un signe arbitraire le plus souvent susceptible de s'inscrire dans diverses structures conventionnelles et ainsi de participer à des constructions dont la finalité n'est pas autoréflexive, bien au contraire. François Jost précise qu'« [i]l n'est pas possible de repérer dans les films l'équivalent de ces indicateurs qui, dans la langue, renvoient au locuteur. Tel plan "transparent" dans tel film sera repéré comme une trace de l'énonciateur dans tel autre »⁵¹.

La familiarité joue ici un rôle essentiel. Elle conditionne l'échec ou la réussite de vecteurs qui semblent pourtant reproduire quelque aspect de notre rapport premier au monde. Confronté à la pratique dominante, un positionnement unique au sein du monde représenté (*Lady in the Lake*) risque fort de s'exhiber en tant que vecteur ; la profondeur de champ, le plan-séquence, marques d'une « certaine transparence » comme le précise Metz, « entraîne[nt] une aliénation retorse du spectateur »⁵², susceptibles de confronter ce dernier à un trop plein de temps et de visible dont il n'a pas l'habitude au cinéma. Jusqu'aux dispositifs semblent abdiquer devant cet impératif ; chaque nouvelle technique offrant une reproduction plus fidèle du réel ne manquera pas d'attirer l'attention sur elle-même⁵³. Mais il apparaît avant tout, comme le souligne Roger Odin, que le mode fictionnalisant suscité par l'institution cinématographique dominante facilite l'homogénéisation de la représentation et

⁵¹ Jost, François. « La narratologie. Point de vue sur l'énonciation », in *Cinémaction*, # 47, Cerf-Corlet, Paris, 1988, p. 63.

⁵² Metz, Christian. « Problèmes actuels de théorie du cinéma », in *Essais sur la signification au cinéma, Tome II, op. cit.*, p. 42.

⁵³ On pourrait mentionner l'arrivée des images en mouvement : « every technological breakthrough that increases the transparency of signs also increases their visibility. Cinema, for instance, is a fuller representation of the real than still pictures, but the spectators who flocked to the early films of the brothers Lumière were undoubtedly more fascinated with the new medium than with what it represented » Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 351.

normalise ses effets en vue d'une diégétisation⁵⁴. Le spectateur sait pertinemment qu'il assistera au déploiement d'un univers fictif, et cette conscience première est essentielle au bon fonctionnement des vecteurs d'immersion :

C'est par l'efficacité de ce blocage dû à la croyance (consciente) que nous nous trouvons dans un cadre fictionnel qui nous permet de laisser opérer sans risques les leurres préattentionnels qui induisent la posture représentationnelle ou perceptive indispensable à l'immersion.⁵⁵

Si l'immersion se révèle maintenant moins fragile, si elle ne semble plus strictement soumise au degré de réalisme des vecteurs qui l'engagent, la transe immersive apparaît toujours comme un phénomène engendré et maintenu de l'extérieur, soutenu par la simple saillance perceptive de ces vecteurs, comme le suggère la forme passive ou impersonnelle souvent employée pour en rendre compte (le spectateur la subit, les vecteurs opèrent, l'immersion s'engage, etc.). Tout au plus, de l'ensemble du phénomène on concédera un rôle essentiel au spectateur : l'oubli, la mise à l'écart des insuffisances de la représentation, ses détours conventionnels, ses marques d'énonciation. Les propos d'Odin illustrent de façon exemplaire cette présomption⁵⁶. C'est, enfin, l'essentiel de ce que disait Coleridge avec sa célèbre formule : la suspension volontaire de l'incrédulité. Mais à la lumière de cette démonstration, ne devrions-nous pas plutôt, à la suite de Janet Murray, concevoir l'immersion comme une création active de la croyance ? « Because of our desire to experience immersion we focus our attention on the envelopping world and we use

⁵⁴ « Le pouvoir de la « mise en phase » est d'ailleurs tel qu'il permet de faire fonctionner au bénéfice de l'axe imaginaire des figures qui, s'il n'y avait pas « mise en phase », apparaîtraient comme des marques énonciatives plus ou moins agressives contre le positionnement fictionnel du spectateur. Ceci revient à dire qu'il n'y a pas de figures qui, par nature, soient impropres à un fonctionnement sur l'axe imaginaire: même le regard direct à la caméra peut être récupéré au bénéfice de l'axe imaginaire, pourvu qu'il soit corrélé à une relation homologue dans la diégèse », in « Pour une sémio-pragmatique du cinéma », *op. cit.*, p. 77.

⁵⁵ Schaeffer, Jean-Marie. *Op. cit.*, p. 190. Au fond, Hitchcock disait exactement la même chose il y a bien longtemps : « Rien de plus agréable que le sentiment de la peur provoqué par une lecture et un spectacle, quand on est soi-même installé dans un bon fauteuil où l'on ne risque rien ». Cité par René Clair, *Cinéma d'hier, cinéma d'aujourd'hui*, Éditions Gallimard, Paris, 1970, p. 322.

⁵⁶ Le cinéma faciliterait grandement, selon lui, cette mise à l'écart et donc le processus de diégétisation : « alors qu'avec les textes en langue naturelle, avec le théâtre, la peinture ou la photographie, ce sont les lecteurs-spectateurs qui doivent, pour diégétiser, effacer le support, cet effacement est produit mécaniquement au cinéma ». La facilité à diégétiser serait donc « fonction de la façon dont le média autorise la mise en œuvre de l'opération d'effacement du support ». Odin, Roger. *Sémio-pragmatique et intermédialité*, *op. cit.*, p. 119.

our intelligence to reinforce rather than to question the reality of the experience »⁵⁷. Qu'il s'agisse des renforcements synesthésiques engendrés par la structure même de son cerveau ou de la reconstitution mentale d'un espace tridimensionnel, le spectateur joue un rôle essentiel afin de s'immerger dans un univers fictif. La véritable représentation émerge au moment précis où le film rencontre son spectateur ; ce dernier devra convoquer toutes les ressources de son imaginaire afin d'enrichir l'expérience. Il apparaît maintenant que l'arsenal conventionnel déployé par la représentation cinématographique – mimèmes hypernormaux, schématisation de l'image, fragmentation de l'espace – n'en marque pas simplement les échecs en regard des idéaux explicités, mais s'éloigne à dessein d'une transparence illusoire. Approximations, exagérations ou signes arbitraires sont perçus à tort comme insuffisances ; ils se révèlent essentiels à la production autostimulée de l'illusion par le spectateur. Si la fiction relève effectivement de la feintise, comme le souligne Schaeffer, sa finalité ne consiste aucunement à leurrer jusqu'à effacer toute distinction entre le réel et le représenté. Ce renforcement endogène laisse entendre, toujours à la suite de Schaeffer, que la fiction est une feintise partagée. Tâchant d'approfondir toujours un peu plus notre compréhension des phénomènes d'immersion, nous serons à même de constater la nature ludique de cette feintise.

⁵⁷ Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge, 1997, p. 110.

3. Les plaisirs de la fiction

Pour mieux entamer ce dernier volet de notre problématisation, il importe de bien faire saisir le développement logique qui nous a mené jusqu'ici. La proposition centrale, également la plus naïve, de la rhétorique à abattre consiste en une vision téléologique qui suppose une finalité précise des dispositifs de représentation : la reproduction éventuellement parfaite du réel. Nous avons vu comment cette proposition n'emporte pas seulement l'imagination des individus liés à l'invention d'un dispositif, mais qu'elle affecte également des observateurs bien au fait de la portée culturelle acquise par un média. À travers le cas d'espèce que constitue la transparence bazinienne, auront été précisées les notions élémentaires que sont le réalisme et le mimétisme. De cette proposition première, nous avons extirpé deux sous-propositions mieux étayées d'un point de vue argumentatif, liées à la première pour mieux la renforcer. En premier lieu : le potentiel immersif d'une représentation donnée serait directement proportionnel à la fidélité reproductive qu'exhibe cette représentation. En second lieu : le potentiel immersif d'une représentation donnée serait inféodé à la capacité première d'un média à se faire oublier en tant que média. Nous avons voulu démontrer, tour à tour, l'inadéquation de ces deux propositions. D'une part, en explicitant les rouages perceptifs et cognitifs qui fondent notre rapport premier au monde, révélant ainsi que la représentation mimétique modélise bien souvent ce rapport au monde lui-même, en amont de tout réel posé idéalement à l'extérieur. D'autre part, en soulignant la relative malléabilité des signes arbitraires générés au sein d'un média, susceptibles de s'inscrire dans diverses structures immersives. Nous avons souligné par la même occasion le statut mimétique de certaines de ces structures. Mais significativement, nous avons aussi constaté dans notre rapport à la représentation une certaine accoutumance, nourrie par la familiarité, à l'égard des signes purement arbitraires inévitablement générés au fil de l'évolution d'un média selon diverses nécessités.

Au fil de cette démonstration, nous avons progressé tout naturellement d'un niveau élémentaire (la représentation visuelle au cinéma) jusqu'aux premiers niveaux du langage cinématographique (la représentation de l'espace). Mais l'exemple de *Traffic* aura démontré la nécessité d'avancer à nouveau d'un cran pour mieux rendre compte des phénomènes d'immersion et, par extension, de la transparence. Si nous nous sommes interrogés principalement, jusqu'ici, sur la représentation dans son acception restreinte (c'est-à-dire visuelle), il importe maintenant de s'engager plus complètement sur le chemin de la fiction. Après tout, la rhétorique de la transparence ne saurait se limiter à la représentation au sens restrictif du terme ; si c'est le réel entier qu'on aspire à recréer, il a bien fallu s'attacher à en reproduire les autres aspects. Sans doute bien avant le visible, le passage du temps aura été représenté par l'homme à travers le récit et ses multiples formes, des traditions orales jusqu'aux nombreuses aspérités de la tradition littéraire. Au coeur de cette fascination pour l'histoire racontée réside l'attrait de *se* voir raconter à travers l'histoire d'hommes et de femmes exemplaires, l'histoire de nos origines, de nos destinés. Mais la transparence dans sa version exacerbée s'accommode difficilement de l'extension que constitue le raconteur. Si la représentation parvenait à recréer le monde dans toute sa complexité, qu'aurait-on à faire de cette extension gênante ?

3.1. Vie autonome de l'univers sans conteur

L'idéal immersif, comme nous l'avons souligné, suppose l'effacement complet du média. La nécessité d'un raconteur se confronte inévitablement à cet idéal d'un univers fictif qui évoluerait par lui-même, permettant à l'utilisateur de s'y plonger sans intermédiaire gênant. Si cette confrontation passera relativement inaperçue au sein de genres littéraires (la matière même qui sert à dépeindre le monde fictif, le langage écrit, étant la même que celle dont use le narrateur pour décrire l'évolution de cet univers), il ne faudrait pas assumer pour autant que la question de la transparence ne se soit posée à aucun moment de l'histoire littéraire. Nous avons déjà mentionné les réticences d'un Bazin en regard de l'intention discursive. Cette

aversion n'est pas sans rappeler les débats littéraires, et ce bien avant Genette, à propos de l'opposition *showing/telling* :

Langage has to make itself invisible in order to create immersion. It is this yearning for a fully transparent medium that led the early theorists of the novel, such as Percy Lubbock, to posit "a convenient distinction between 'showing', which is artistic, and 'telling', which is inartistic".⁵⁸

Le roman, pourtant exempté des querelles strictement figuratives dont s'encombreront les médias picturaux, et fondé sur la fascination de l'histoire racontée en amont d'une représentation riche de l'univers fictif qui se déploie au fil de la narration, aura tout de même succombé à l'idéal de transparence, au-delà même des préoccupations de l'école réaliste (déterminisme, description extensive des lieux, etc.). En effet, en amont de l'univers fictif représenté, c'est l'acte de raconter en lui-même qu'on voudrait bien rendre transparent. Deux solutions : gommer le récit (selon la célèbre formule de l'histoire qui se raconterait d'elle-même), ou alors récupérer les usages autres du langage écrit, issus du réel, afin d'évacuer l'acte narratif premier. C'est ainsi qu'émergeront des romans construits à partir d'échanges épistolaires fictifs, de journaux intimes inventés, etc., procédés qui gagneront en importance au cours du 18^{ème} siècle. D'aucuns mèneront cette logique à ses derniers retranchements : afin de relater certains moments clefs de son histoire (moments où il serait improbable qu'un personnage prenne soin d'écrire une lettre ou de rédiger son journal), Bram Stoker ira jusqu'à inventer (dans l'univers de son roman *Dracula*) certains dispositifs de transcription automatisée. Ironiquement, le *telling* aura ainsi été contourné par la récupération assumée de registres d'écriture qui sont particulièrement « parlants ». C'est ce qui constitue, pour Ryan, la conception illocutoire du réalisme⁵⁹ ; il s'agit aussi d'un effet de réalité au sens où Philippe Dubois l'entend⁶⁰, c'est-à-dire issu d'une imitation de modes discursifs ancrés dans le réel, même si cet effet relève de la pure feintise.

Toutes stratégies d'effacement de l'instance racontante ne sont bien entendu pas si radicales. Le modèle narratif classique, pourtant fondé sur des techniques on ne

⁵⁸ Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 159.

⁵⁹ *Ibid.*, pp. 157-158.

⁶⁰ « La ligne générale (des machines à images) », *op. cit.*

peut plus fictionnelles (omniscience, focalisation variable), serait parvenu à gommer cette instance puisqu'on lui reconnaît des vertus immersives significatives. Roger Odin précise :

[...] un monde est là dans lequel on peut entrer. Trois opérations présidant à cet effet sont aisément repérables : la construction d'un espace figuratif [...], la construction d'un espace temporalisé (du temps s'y écoule : « Onze heures venaient de sonner... ») et la construction d'un espace habité par des personnages (et donc habitable par le lecteur lui-même).⁶¹

Marie-Laure Ryan, dans son étude de l'immersion fictionnelle, scinde également le phénomène en trois : aux côtés de l'immersion spatiale discutée précédemment, s'ajoutent l'immersion temporelle et émotionnelle. L'efficacité de ces opérations, cependant, serait chapeautée par un critère de cohérence. En effet, lorsque le récit joue ses cartes d'une main de maître, l'univers fictif dégagerait une cohésion propre, une impression de vie interne autonome, comme s'il possédait un souffle indépendant de celui de l'instance racontante, lui permettant d'évoluer par lui-même. L'univers fictif s'élèverait ainsi au-delà du texte, pourtant son seul mode d'accès, et deviendrait monde à part entière⁶², invitant le lecteur au plongeon métaphorique discuté précédemment. La métaphore du *text-as-world* exposée par Ryan semble souscrire la fiction à la même quête qui nous préoccupe depuis le début : la représentation toujours plus complète du réel. Elle accommode également l'idéal immersif : l'autonomie que dégage l'univers fictif masquerait l'instance racontante. En somme, la rhétorique de la transparence semble adopter, à travers cette métaphore, une nouvelle apparence. Aussi faut-il expliciter plus amplement les techniques qui permettraient à un univers fictif de communiquer au lecteur cette impression de vie autonome, de cohérence interne.

Au coeur de son inspection du phénomène littéraire, Wolfgang Iser aura explicité l'apport essentiel du lecteur afin qu'émerge un véritable objet esthétique à partir du texte. Il souligne particulièrement l'importance des « blancs » au sein de la

⁶¹ Odin, Roger. « Sémio-pragmatique et intermédialité », *op. cit.*, p. 117.

⁶² On rejoint ici plus complètement la conception illusionniste du réalisme exposée par Ryan : « A text is realistic when it creates a credible, seemingly autonomous and language-independent reality, when the style of depiction captures an aura of presence, when the reader is imaginatively part of the textual world and senses that there is more to this world than what the text displays of it: a backside to objects, a mind to characters, and time and space extending beyond the display ». *Op. cit.*, p. 158.

narration, qui marquent une suspension de connectivité entre divers segments textuels et fondent ainsi la nature communicationnelle (interactive ?) du texte. Le blanc tel que l'envisage Iser incite le lecteur à recombinaison hypothétiquement les perspectives construites au fil de sa lecture à partir de ces segments textuels. Derrière un personnage se cache un passé, une motivation, au-delà d'une scène anecdotique se profile un dessein particulier ou une grande histoire, et au-dessus d'une histoire racontée innocemment, trône l'inévitable signification qu'un auteur implicite aura voulu insuffler à son oeuvre. Ainsi orientée sur l'axe de la profondeur, un univers fictif dégagerait plus aisément l'impression de vie autonome qui nous préoccupe actuellement. Tâchant de cerner les traits de caractère et intentions d'un personnage, le lecteur attribuera inévitablement une certaine épaisseur à ce dernier. L'implication émotive (ou, pour le dire autrement, l'immersion émotionnelle), envisagée sous le mode de l'identification empathique, reposerait avant tout sur cette crédibilité. Au fil de leur accumulation, l'esprit du lecteur est amené à voguer entre diverses perspectives afin de constamment mettre à jour le réseau de connections qui les unissent. L'effet illusionniste de la fiction, pour Iser, repose sur ce « point de vue vagabondant », notion qui précise l'acte de lecture:

Every articulate reading moment entails a switch of perspectives, and this constitutes an inseparable combination of differentiated perspectives, foreshortened memories, present modifications, and future expectations. Thus, in the time-flow of the reading process, past and future continually converge in the present moment, and the synthesizing operations of the wandering viewpoint enable the text to pass through the reader's mind as an ever-expanding network of connections. This also adds the dimension of space to that of time, for the accumulation of views and combinations gives us the illusion of depth and breadth, so that we have the impression that we are actually present in a real world.⁶³

En somme, l'esprit du lecteur « vagabonde » à mesure qu'il cherche à combler les blancs disséminés par la narration.

La rhétorique de la transparence laisse entendre qu'une représentation maximiserait son immersivité si elle parvenait à engager le spectateur dans une activité de déchiffrement analogue à celle qu'il effectue lorsque confronté au réel. Bazin, on s'en souvient, voulait réintégrer dans la représentation une part d'ambiguïté

⁶³ Iser, Wolfgang. *Op. cit.*, p. 116.

qui rapprocherait la relation film/spectateur de notre rapport avec la réalité immédiate. Le modèle théorique d'Iser souligne la résistance avec laquelle un univers fictif se laissera saisir. S'il est aisé d'associer cette résistance à l'ambiguïté qu'offre le réel à notre appréhension, et de supposer ainsi qu'elle consolide l'impression de vie autonome recherchée, il est tout aussi facile de constater qu'une maximisation de cette résistance ne se sera pas traduite par un accroissement des effets immersifs, bien au contraire. Qu'il soit confronté à un fouillis indéchiffrable (récits baroques : *Les trois couronnes du matelot* de Raoul Ruiz, [1983] ; plus récent mais tout aussi emblématique : *Deux* de Werner Schroeter, [2002]) ou au vide existentiel (lenteur et abstraction des films d'Antonioni), le spectateur désorienté devra adopter une concentration excessive qui endigue l'immersion.⁶⁴ C'est pourquoi on ne devrait pas tant insister sur la résistance que sur le retardement mis en oeuvre par le récit. Au-delà de cette force qui semble s'opposer à notre compréhension, le récit s'engage à fournir des réponses au spectateur ; il s'agit même d'un élément essentiel du contrat fictionnel dans l'institution dominante.

Noël Carroll propose un modèle interrogatif (érotétique) pour mieux comprendre la relation du spectateur avec le récit filmique. Dans une construction où plusieurs scènes défilent non par pure nécessité causale mais en éludant des éléments précis, dans une structure elliptique où s'installe à chaque collure un ensemble de possibles en devenir, à mesure que s'inscrivent les composantes de la diégèse, le spectateur est confronté à nombre d'interrogations, certaines mineures qui seront résolues sous peu, d'autres qui resteront tendues plus longuement ; en somme, un ensemble de micro-questions et de macro-questions se posent, et les dernières scènes ont généralement pour fonction de répondre aux macro-questions⁶⁵. Cette structure de retardement est au centre de l'immersion temporelle telle que l'envisage Ryan. Partageant certains savoirs avec le spectateur, initiant chez lui un réseau d'attentes bien définies pour mieux retarder le dénouement d'une situation, l'instance racontante

⁶⁴ Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 98.

⁶⁵ Noël Carroll : « [...] the products of what might be thought of as Hollywood International, narrate by generating questions that are internal to the film that subsequent scenes answer. », « Narration. An Alternate Account of Movie Narration », in *Mystifying Movies. Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*, Columbia University Press, New York, 1988, p. 179.

engendre de multiples suspenses⁶⁶. Or, le suspense constitue une modalité privilégiée de l'immersion temporelle ; sous son emprise, le temps est ressenti beaucoup plus viscéralement. Mieux, lorsqu'il se joue sur le sort d'un protagoniste, le suspense exacerbe également l'immersion émotionnelle. On comprend mieux, à la lumière de ces précisions, les avantages du modèle narratif classique, fondé sur l'omniscience. La régulation des savoirs communiqués au spectateur se fonde, d'un côté, sur une accessibilité plus grande que celle offerte par la réalité immédiate, à travers notamment la promesse de résolution des conflits/signification et les techniques de focalisation interne⁶⁷ ; de l'autre, sur une rétention qui, à défaut de reproduire l'ambiguïté du réel, démarque plutôt certains questionnements afin d'exacerber chez le spectateur le désir d'une réponse et, par la même occasion, l'immersion.

Paradoxalement donc, c'est en présidant avec précision aux diverses modalités de l'immersion fictionnelle que l'instance racontante parviendrait à s'effacer selon la conception illusionniste évoquée ci-haut. Si cette instance tient pour rôle de rompre ponctuellement la connectivité des éléments fictifs, c'est bien parce qu'en amont, ces éléments offrent un potentiel de connectivité plus élevé que le réel immédiat. On note encore ici une correspondance avec les schémas issus de notre confrontation première avec le réel ; en tant que modèles fonctionnels, ces derniers chercheront nécessairement à dégager une certaine consistance de ce chaos phénoménal qu'on nomme la réalité, et s'imprègnent beaucoup plus efficacement dans la mémoire en fonction du potentiel de connectivité qui les caractérise. La structure dramatique aristotélicienne, ou l'« histoire canonique »⁶⁸ pour le dire plus généralement, correspondrait-elle à un script élémentaire forgé à même notre rapport premier au monde ? Le dictat du déterminisme, l'enchaînement causal et la profondeur psychologique, arsenal typique des romans réalistes et naturalistes et du modèle

⁶⁶ Pour un compte-rendu des différents types de suspense convoqués par le récit, le lecteur pourra se référer à Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, pp. 140-145.

⁶⁷ « Narratorial omniscience and the techniques of internal focalization allow a greater intimacy with the mental life of fictional characters than with the thoughts or emotions of real-life individuals ». *Ibid*, p. 149.

⁶⁸ Bordwell la décrit ainsi : « introduction of settings and characters – explanation of a state of affairs – complicating action – ensuing events – outcome – ending. ». *Op. cit.*, p. 35.

narratif classique, achèvent-t-ils une certaine transparence en modélisant stéréotypes sociaux et idéologie dominante⁶⁹ ?

Tout au moins, on constatera la même idéalisation du monde dans la fiction par l'insistance sur la résolution des conflits exposés, structure qui produit du sens plus aisément que le réel, et qui s'apparente ainsi aux représentations emmagasinées⁷⁰. Nous l'avons souligné au chapitre premier, ce recentrement de l'imitation institue nécessairement un espacement de qualité entre représentation mimétique et réalité, et par conséquent, entre notre rapport à la représentation et notre rapport premier au monde. Mais ce faisant, la fiction n'implique pas simplement les schémas issus de ce rapport premier dans une activité de déchiffrement plus gratifiante. Elle incite le spectateur à produire des schémas spécifiques afin de mieux s'engager activement dans le déchiffrement de l'univers représenté. La portée culturelle de l'institution fictionnelle laisse supposer une grande familiarité du spectateur avec les rouages de la fiction. L'impression de vie autonome, et l'immersion qu'elle supposait, se trouvent-elles menacées par cette familiarité ? Si oui, comment décrire le(s) plaisir(s) recherché(s) par le consommateur de cette institution ?

3.2. Maître de jeu, châteaux de cartes

Plusieurs commentateurs ont repéré une certaine tendance du cinéma dit postmoderne, marquée par un émoussissement des sens. Elle ne se caractériserait pas simplement par une surabondance d'effets déstabilisants sans finalité mimétique apparente (saturation des couleurs, montage exacerbé), multipliant ainsi les transferts perceptifs, mais par une chute de l'intérêt portée aux attraits traditionnels de la

⁶⁹ « [A] correlation could be made between the importance of causality in nineteenth-century world-views and the prominence of motivation in the plots of that period », Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p.159.

⁷⁰ Iser : « [...] the traditional realistic novel can no longer be regarded as a mirror-reflection of reality, but is, rather, a paradigm of the structure of memory, since reality can only be retained as reality if it is represented in terms of meaning. This is why the modern novel presents reality as contingent and 'meaningless'. And in so doing it shows a reaction to conventional habits of perception by releasing reality from the illusion-making structure of memory ». *Op. cit.*, p. 125.

fiction. Exit la profondeur psychologique, la causalité, la promesse de signification. Odin envisage un « nouveau spectateur » pour rendre compte de cette réception non fictionnalisante. En fait, les composantes mêmes de la fiction (personnages, lieux, scènes typiques) deviendraient prétexte à ce feu d'artifice, exacerbant l'autoréférence dans une finalité ludique. La profondeur que nous avons explicitée se brouille, à point tel qu'Andrew Darley qualifie la culture actuelle de « jeu de surface »⁷¹. La métaphore du *text-as-world* fait place à celle du *text-as-game*⁷². L'analogie ludique n'est du reste pas de nature à surprendre ; après tout, Roger Caillois aura fait des jeux de vertige (*ilinx*) l'une des quatre grandes catégories de sa typologie. Cette appréhension de la fiction sous le signe du jeu a d'autre part ponctué les études littéraires, et s'est développée plus récemment au sein des études cinématographiques à travers les recherches d'André Gardies⁷³ et de Bernard Perron⁷⁴. Au sens de Schaeffer, le statut ludique de la fiction précise l'intention derrière la feintise ; l'acception ludique que nous allons maintenant expliciter va beaucoup plus loin. Si le procès de cette acception dépasse notre propos, le positionnement du spectateur qu'elle laisse entrevoir permet d'envisager l'immersion au-delà du réalisme et de l'effacement qui gouvernent la métaphore du *text-as-world*.

Au fondement même du rapport ludique envisagé par Perron réside le caractère fortement réglementé de la fiction cinématographique (qui relèverait ainsi du *ludus* de Caillois), et par extension la familiarité du spectateur avec ses règles. Pour étayer son analogie, il aura scindé la consommation filmique en deux pôles,

⁷¹ Darley résume ainsi ce que Baudrillard entend par superficialité, Eco par redondance, et Jameson par Pastiche, à savoir la prolifération cyclique de l'information dans l'épanouissement exponentiel de la sphère médiatique, qui, loin de renchérir la production du sens, la neutralise complètement au profit d'une forme ludique et autosuffisante. *Op. cit.*, pp. 66-70.

⁷² Pour un tour d'horizon sur l'acception ludique de la fiction, voir Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, pp. 176-99.

⁷³ Voir notamment « Le pouvoir ludique de la focalisation », in *Protée*, Vol. 16, no 1-2 (hivers/printemps 1988), pp. 139-144 ; « Le réglage diégétique », in *L'espace au cinéma*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1993, pp. 61-68. Voir également les travaux de Gardies sur Alain Robbe-Grillet, notamment les chapitres X à XIV dans *Le cinéma de Robbe-Grillet : essai sémiocritique*, Albatros, Paris, 1983, et « Vers un mode de rapport nouveau avec le spectateur : le ludique », in *Alain Robbe-Grillet*, Éditions Seghers, Paris, 1972, pp. 93-102.

⁷⁴ Voir la thèse de doctorat de Bernard Perron, « La spectature prise au jeu : la narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif », *op. cit.*, ainsi que « Un indice pour ouvrir le jeu », in *Cinéma*, Vol. 10, no 1 (1999), pp. 93-110, « Une machine à faire penser », in *Iris*, no 20 (automne 1995), pp. 76-84.

entre lesquels s'orientent différentes parties-jeux filmiques : le vertige (*ludus-ilinx*) et la compétition (*ludus-agon*). Si Perron relève lui aussi l'importance du vertige au sein de la consommation actuelle, il cherche d'abord à démontrer que tout film narratif peut instituer un rapport ludique avec son spectateur. Le modèle interrogatif de Carroll expliciterait ainsi les modalités d'une joute entre le spectateur et l'instance racontante. De fait, il suffit de constater l'esprit compétitif que déploient certains films pour supposer que le spectateur en vienne à antagoniser cette instance, attitude qui permettrait de renforcer une acception ludique du phénomène⁷⁵. Avec des films grand public comme *The 6th Sense* (Night Shayamalan, 1999) et *Fight Club* (David Fincher, 1999), l'image rendue mensongère par les bons soins du récit n'est plus l'apanage de cinéastes en marge comme Cronenberg et Lynch, mais s'insère graduellement dans le réseau d'attentes du spectateur, d'autant plus que l'appareil publicitaire autour de ces films le prépare explicitement à se faire duper, les bandes annonces et la presse insistant sur un revirement final mystifiant. Il faudrait mentionner *Jacob's Ladder* (Adrian Lyne, 1990) et remonter jusqu'au célèbre *Stage Fright* (1950) d'Hitchcock⁷⁶. On sait désormais pouvoir se faire rouler en grand et, loin d'être rejeté, le film décuplerait le plaisir du spectateur en l'engageant dans une activité proprement ludique, fondée sur la compétition. À bien y songer, cependant, l'image « défailante » mise en œuvre par ces films n'est qu'une duperie des plus évidentes parmi tant d'autres intégrées depuis longtemps. L'occultation de certaines

⁷⁵ L'analogie entre jeu et cinéma serait a priori minée puisque ce dernier n'aurait jamais imposé explicitement ses règles. Selon cet argument, audio-voir un film ne susciterait pas la conscience de jouer essentielle à une attitude ludique. La production inférentielle et l'activité hypothético-déductive du spectateur s'effectuent le plus souvent silencieusement, là où le joueur met en œuvre consciemment ce que Colas Duflo désigne par « pensée rusée ». Certains genres, peut-on supposer, seraient susceptibles d'exacerber l'esprit de compétition que dégage minimalement tout récit (ne serait-ce qu'à travers les effets de retardement évoqués ci-haut), incitant sans doute le spectateur à développer une attitude analogue à cette ruse qu'évoque Duflo. In *Jouer et Philosopher*, PUF, Paris, 1997.

⁷⁶ Le flashback alibi (qui n'est pas tant un faux flashback comme on pourrait le croire, mais plutôt la représentation vraie d'un alibi, images mouvantes canalisant le mensonge d'un personnage) de *Stage Fright* a tant choqué son spectateur en son temps en contrevenant à une règle tacite, qui condamne l'image mouvante à toujours *dire* la vérité. Signe iconique, mais aussi index, l'image mouvante signale la présence objective d'un événement passé, gravé de façon convaincante sur le nitrate d'argent. Au cinéma s'opère un débordement de ce statut ontologique : il contamine le récit, qui n'est pourtant pas contraint par l'obligation absolue de dire la vérité. Le récit littéraire n'aura pas été affecté par cet héritage photographique et aura introduit des narrateurs contestables plus tôt que le récit audiovisuel.

informations visuelles par le biais de la focalisation⁷⁷, recours fréquent dont l'exemple canonique se retrouve dans le *Vertigo* du même Hitchcock, illustre de façon exemplaire cette affirmation.

Qu'il antagonise consciemment ou non l'instance racontante, le spectateur devra convoquer des schémas proprement fictionnels (lieux, personnages, développements typiques) avec lesquels il est devenu familier. Ainsi, son activité hypothético-déductive ne s'attarderait pas exclusivement à déchiffrer un monde perçu comme autonome. La popularité du cinéma de genre démontre que la mise en oeuvre des connaissances strictement fictionnelles procure une certaine satisfaction au spectateur. Mieux, cette compétence ne semble pas obstruer les diverses modalités de l'immersion fictionnelle. Un film d'horreur pourra répéter à souhait une situation typique (un personnage se retrouve seul...), le caractère convenu de cette technique ne minera pas nécessairement la création du suspense. La caractérisation grossière des protagonistes/antagonistes dans un film d'action (un narcotrafiquant tue de sang froid le frère du héros...) joue efficacement avec nos affects pour soutenir une immersion émotionnelle. Peu importe l'accoutumance excessive du spectateur avec ces machinations, l'immersion semble reposer largement sur les moments d'incertitude que l'instance racontante peut faire émerger selon la logique de retardement évoquée plus haut ; bref, sur les moments où l'anticipation du spectateur est attisée par l'attente d'une réponse, et d'autant plus à vif si les résultats possibles sont limités⁷⁸. Le récit, selon la célèbre formule de Genette, en dit toujours moins qu'il n'en sait. Qu'il mente par l'image, dissimule sous couvert d'omniscience, ou tarde à résoudre une tension mainte fois expérimentée par le spectateur, le maître du jeu finit toujours par exhiber ses ficelles, et une telle démonstration n'implique pas que le film soit rejeté, bien au contraire. Ce rapport en partie antagonique avec l'instance racontante, diamétralement opposé à l'idéal immersif de l'histoire qui se raconterait d'elle-même,

⁷⁷ Afin d'approfondir cette piste, le lecteur pourra se référer à André Gardies, « Le pouvoir ludique de la focalisation », *op.cit.*

⁷⁸ À tel point que le spectateur, comme le souligne Ryan, peut s'immerger tout aussi viscéralement lorsqu'un suspense est amorcé, dans un film déjà visionné et dont l'issue est, forcément, déjà connue de ce spectateur.

pourrait bien avoir été toujours inscrit implicitement dans la fascination de l'histoire racontée, et ne deviendrait en somme que plus explicite en cette époque du tout-jeu.

S'il peut littéralement représenter le passage du temps, et théoriquement dépeindre l'évolution d'un univers représenté en faisant fi d'une instance racontante, le dispositif cinématographique aura bien vite été confronté à cette fascination pour l'histoire racontée. Comme si, indépendamment des formes qu'il emprunte, le récit constituait en lui-même un outil de représentation qui n'a que faire de dispositifs spécifiques, sinon pour leur juxter un mode discursif au-delà de leur capacité à dépeindre le monde, mais adapté à cette dernière, et qu'émerge ainsi l'institution globale de la fiction, incluant la tradition des conteurs jusqu'au cinéma, en passant par le roman, comme autant de ramifications. Au-delà de ce mode discursif spécifique qui ajoute au langage d'un média, dont l'analyse permettrait de bien faire saisir la puissance de cette fascination à travers la capacité du spectateur à intégrer des éléments de langage fortement autoréférentiels (intertitres, volets, coupes franches, narrateurs délégués, fondus, etc.), il serait de toute façon problématique d'envisager l'omniscience du récit cinématographique en tant que représentation des rouages de l'esprit, à la manière de la fragmentation de l'espace qui gagnait en naturel en modélisant nos schémas spatiaux. Si la construction fragmentaire de l'espace puisait à même la continuité d'interrogation ou d'intérêt, fondée elle-même sur les schémas spatiaux connus du spectateur, supposer qu'un changement de scène correspond nécessairement à une interrogation courante de ce spectateur ne semble pas aller de soi, même en considérant l'importance toujours marquée de l'enchaînement causal qui vient souder les scènes entre elles. Il faut bien admettre qu'une instance « racontante » contrôle la donne, et que cette dernière est souvent composée de cartes très bien connues du spectateur. À la limite, l'instance racontante qui serait parvenu à faire croire à son absence démontre dans une ironie certaine qu'elle demeure toujours maître du jeu de la fiction.

Nous avons été à même de constater, dans cette brève étude de la fiction, que le récit littéraire et filmique s'éloigne de l'idéal immersif premier (un positionnement

constant et unique au sein d'un univers fictif) pour mieux immerger le spectateur à travers une multitude de points d'accès. « La variabilité des modalités de la posture d'immersion, rappelle Schaeffer, est un des facteurs les plus importants de la richesse cognitive des fictions artistiques »⁷⁹. Le spectateur est ainsi amené à construire une multitude de perspectives diégétiques et, lorsqu'il ressasse, assemble, confronte mentalement ces différentes perspectives, participe au déploiement d'un univers fictif sensiblement « habitable ». Cet illusionnisme demeure sans doute un attrait fondamental de la fiction, mais la métaphore du *text-as-world* ne semble pas pouvoir rendre compte du phénomène dans son ensemble. Au sortir de cette démonstration, il apparaît que le spectateur convoquera des perspectives extra-diégétiques lors de sa compréhension d'un univers fictif, que ce soit implicitement, à travers sa grande familiarité avec les rouages de la fiction, ou alors explicitement, en antagonisant l'instance racontante. Dès lors, certains types d'immersion ne reposeraient pas seulement sur l'impression de vie autonome, sur le *text-as-world* de Ryan, mais s'accommoderaient très bien d'une conscience du caractère médiatisé de la diégèse. C'est tout l'intérêt, à notre sens, de la métaphore ludique, du *text-as-game*, puisqu'elle ne doit pas se borner à des idéaux illusionnistes pour expliquer le rapport entretenu avec la fiction.

Une telle conscience est traditionnellement opposée à l'absorption diégétique (et, par conséquent, à l'idéal immersif), mais certains observateurs envisagent désormais leur concomitance. Lev Manovich soutient que le but implicite de tout lecteur/spectateur confronté à un récit est d'en cerner l'algorithme, c'est-à-dire son fonctionnement interne, proprement fictionnel, sous-jacent aux apparences plus ou moins réalistes qu'il fait se déployer⁸⁰. Ryan conçoit même une immersion-

⁷⁹ Schaeffer, Jean-Marie. *Op. cit.*, p. 258. Ryan abonde dans le même sens : « For immersion to retain its intensity, it needs a contrast of narrative modes, a constantly renegotiated distance from the narrative scene, a profile made of peaks and valleys ». *Op. cit.*, p. 137.

⁸⁰ « [N]arratives and games are similar in that the user must uncover their underlying logic while proceeding through them, their algorithm. Just like the game player, the reader of a novel gradually reconstructs the algorithm (here I use the term metaphorically) that the writer used to create the settings, the characters, and the events ». Manovich, Lev. *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, 2001, p. 225.

conscience du médium⁸¹ pour rendre compte de certains paradoxes immersifs, paradoxes que nous avons soulignés tout au long de notre exposé : l'intérêt tout médiatique pour les dispositifs parvenant à reproduire toujours mieux une illusion du réel ; l'impression de présence ultimement renforcée par le même leurre préattentionnel qui fait sursauter le spectateur sur sa chaise ; le potentiel immersif de vecteurs qui sont pourtant fortement marqués de leur statut médiatique ; etc. Nous avons, en somme, mis à jour quelques-uns des rouages de l'immersion fictionnelle qu'une acception fragilisée par excès de réalisme ne parvient seule à expliquer.

[L]a fiction résulte de l'interaction de plusieurs composantes plus « élémentaires » ayant chacune sa dynamique propre, [...] elle trouve son assise dans la façon dont elle réalise l'intégration de ces composantes. Comme celles-ci ont des dynamiques en partie divergentes, il faut cependant s'attendre à ce que cette intégration ne soit pas celle d'une structure donnée une fois pour toutes, mais plutôt celle d'un équilibre dynamique, d'une homéostasie fluctuante et potentiellement instable.⁸²

La grande compétence fictionnelle du spectateur, exacerbée par l'autoréférentialité paroxysmique de la production actuelle, illustre de façon exemplaire que l'immersion est fondamentalement « un état mental scindé », un « comportement biplanaire », selon l'expression de Iouri Lotman⁸³, une feintise autostimulée, un « je sais bien, mais... ». Devrait-on mieux intégrer cette conscience des rouages de la fiction dans la définition de l'immersion fictionnelle ? Faudrait-il plutôt distinguer une immersion proprement méta-fictionnelle ? Et que faire des perspectives extra-diégétiques intégrées par certains spectateurs spécialistes ? Peut-on envisager une immersion dont la finalité serait de démasquer l'intention de l'auteur, d'analyser l'univers fictif selon la multitude d'horizons interprétatifs qui s'offrent à ce spectateur spécialiste ? Si l'étude extensive d'un phénomène aussi multiforme que l'immersion dépasse notre propos, ce bref exposé aura permis, tout au moins, de constater la diversité des plaisirs offerts par la fiction.

⁸¹ « This medium-aware immersion is less contradictory than it appears at first sight [...] media users remain fully conscious of contemplating a representation, even when this representation seems more real than life ». *Op. cit.*, p. 351.

⁸² Schaeffer, Jean-Marie. *Op. cit.*, p. 136.

⁸³ Cité par Schaeffer, Jean-Marie. *Ibid*, p. 190.

Si les nombreuses avenues de réflexion empruntées, parfois enjambées rapidement, n'en laissent peut-être pas supposer autant, notre démonstration pourtant s'achève. Nous avons, tantôt réfuté complètement, parfois jeté un doute raisonnable, sur la rhétorique de la transparence, manifestée sous de multiples occurrences : authenticité exacerbée du mimème cinématographique, caméra subjective intégrale, univers fictif autonome, etc. Mais il est un questionnement qui n'ait pas encore été abordé ; au sortir de ces arguments, quelle pertinence peut-on envisager, dans l'évolution des dispositifs fictionnels, pour une notion telle que la transparence ? Deux tendances générales ont été observées tout au long de cette partie. D'abord, et à défaut d'une reproduction toujours plus complète du réel, nous avons pu constater une relation mimétique entre plusieurs rouages de la représentation et les différentes modalités perceptivo-cognitives de notre rapport premier au monde, et ce à plusieurs niveaux de langage : schématisation du mimème cinématographique, fragmentation de l'espace, histoire canonique, etc. Nous ne doutons pas qu'un chercheur zélé et convaincu pourrait, avec quelques tours de passe-passe, trouver une souche mimétique à la vaste majorité des éléments langagiers de la fiction. La transparence serait ainsi rabattue sur ce mimétisme de notre rapport premier au monde (à défaut de reproduire le monde pour mieux recréer ce rapport premier). Mais le dispositif fictionnel cinématographique, dans son état actuel relativement stable et au meilleur de notre observation, nécessite l'intégration d'artefacts langagiers strictement médiatiques afin que puisse s'engager la transe immersive, l'effet fiction. D'où la deuxième tendance que nous avons dégagée : l'accoutumance du spectateur aux rouages spécifiques du dispositif. Peut-on concevoir une transparence qui se fonderait essentiellement sur cette familiarité ?

Paradoxalement, l'irréductibilité de la fiction à l'une ou l'autre de ces tendances les disqualifie mutuellement. L'omniprésence de signes arbitraires démontre qu'une souche mimétique n'est pas une nécessité absolue de la représentation, tout comme l'ancrage toujours marqué dans un certain mimétisme

invalide une acception totalement arbitraire, fondée sur la familiarité. Aucune ne pourrait ainsi être un critère suffisant de transparence. Troisième voie : la rhétorique de la transparence prend pour finalité implicite l'idéal immersif ; pourrait-on recentrer le critère de transparence sur le capital immersif d'une représentation ? La transparence entendue comme invisibilité perdrait ici complètement sa raison d'être : les diverses modalités de l'immersion fictionnelle que nous avons exposées entrent bien souvent en conflit avec les critères de fidélité reproductive ou d'effacement médiatique. S'il est problématique d'entrevoir son importance dans la consommation de la fiction, l'idéal de transparence apparaît tout de même comme un moteur inépuisable de renouvellement médiatique. Mais chaque innovation qui se propose de reproduire toujours un peu mieux, un peu plus, un quelconque aspect du réel, ou de notre rapport premier au monde, ne marque pas d'une pierre la route qui mènerait à la reproduction parfaite de ce réel ; banalement, elle s'inscrira dans un dispositif fictionnel établi, venant parfaire une illusion de surface qui ne modifie pas le caractère fondamentalement ludique de notre rapport à la fiction ; au mieux, elle participera à l'essor d'un nouveau dispositif fictionnel dont l'attrait principal consistera en un nouvel espacement de qualité en regard de notre rapport immédiat.

Un acquis essentiel émerge de la critique que nous achevons maintenant : lorsqu'ils ne sont pas fallacieusement posés contre l'idéal de transparence, les rouages de la fiction n'apparaissent plus comme insuffisances ; au contraire, ils sont autant d'accessoires essentiels au bon déploiement de la feintise ludique. Bien engagé dans l'actuel renouvellement médiatique, les qualités immersives des dispositifs fictionnels antérieurs sont trop promptement réévaluées à la baisse. Voilà, ultimement, le dessein de notre démonstration : mettre à l'épreuve une rhétorique dont les artisans de ce nouveau médiatique sont déjà fortement épris, pour mieux appréhender l'un de ces *nouveaux* médias avec l'assurance de ne pas répéter les mêmes erreurs. Bien sûr, au coeur du phénomène vidéoludique, la représentation semble avoir conquis toujours un nouvel aspect de notre rapport au réel. Mais plus que de simplement exposer de quelles façons l'interactivité redéfinit notre rapport à la fiction, la seconde partie fera se déployer un questionnement déjà annoncée au fil de notre démonstration : la

confrontation médiatique, que ce soit au coeur même de notre rapport à la fiction ou plus simplement dans la profusion exponentielle des médias, ne caractérise-t-elle pas désormais ce rapport premier au monde, jusqu'à modifier radicalement notre rapport à la fiction ?

2^{ème} PARTIE

Nouveaux horizons de transparence

Si la rhétorique de la transparence apparaît maintenant, pour l'essentiel, inadéquate, la partie qui s'amorce à l'instant ne manquera pas d'explicitier les différentes apparences qu'elle adopte au sein du renouvellement médiatique actuel. Par delà la photographie de l'impossible, l'interactivité absolue, la simulation achevée, nous revisiterons en fait le même idéal immersif désormais subsumé sous l'idéal de la réalité virtuelle, ou idéal VR, appellation que nous avons contournée jusqu'à maintenant afin de ne pas brouiller les cartes. Aussi, la critique de la transparence que nous avons élaborée en première partie agira en tant que garde-fou théorique essentiel à l'étude éclairée du jeu vidéo. Mais pourquoi, parmi tous les candidats de ce renouvellement, choisir d'élaborer notre étude de la transparence à travers le phénomène vidéoludique ? L'imagerie synthétique, les expériences de réalité virtuelle, le développement des outils informatiques permettraient tout autant d'élaborer notre réflexion. Réponse triviale : la portée culturelle du jeu vidéo est telle que le phénomène mérite amplement l'attention actuellement manifestée à son égard. Motivation réelle : le phénomène vidéoludique est un lieu de convergence particulièrement rassembleur pour les différents versants de l'englobant média informatique, lorsqu'il n'est pas clairement un vecteur essentiel de leur développement respectif. Afin de pallier au caractère méconnu du phénomène, nous déploierons un corpus d'exemples plus imposant que celui convoqué en première

partie. L'histoire du jeu vidéo demeure une avenue de recherche peu explorée⁸⁴, et sans prétendre en effectuer une lecture rigoureuse, nous espérons offrir dans les pages à venir une contribution significative. Si l'influence de l'idéal transparent sur le jeu vidéo s'exposera quasiment d'elle-même, il faudra nécessairement, tout au long de cette partie, constater les autres vecteurs qui influent sur son développement. La transparence, au sein du phénomène vidéoludique, se révèle souvent la transparence d'un autre. Plus que de redéfinir notre notion-clef, à l'heure de l'hypermédiatisation, en terme de remédiatisation, nous tâcherons d'exposer les répercussions d'une telle conception du réel en regard de notre rapport à la fiction.

⁸⁴ Pour un relevé détaillé de l'étude naissante, notamment historique, du jeu vidéo, voir Wolf, Mark J. P. et Bernard Perron, « Introduction », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J. P. Wolf et Bernard Perron), Routledge, New York, 2003, pp. 1-24.

4. Nouveau(x) départ(s)

4.1. Au-delà du cinéma...

L'influence du cinéma sur les concepteurs de jeu vidéo, et ce bien avant l'épisode du film interactif sur cédérom, dépasse largement le simple aspect visuel, mais l'obsession pour la qualité restitutive du cinéma est particulièrement notoire. Selon Mark J. P. Wolf, « [i]t is perhaps due to the desire to measure up to the standards of visual realism set by film and television that the video game has evolved as it has »⁸⁵. Il ne faudrait cependant pas croire que la course à l'iconicité parfaite se sera effectuée (et s'effectue encore) d'un seul mouvement ; la qualité relative des rendus statiques et dynamiques et les diverses méthodes d'imagerie témoignent d'une évolution instable vers cet idéal. Avec le jeu vidéo, la représentation aura d'une certaine façon effectué un nouveau départ, à partir de presque rien. Quelques formes, quelques couleurs. Les premières bornes d'arcade, *Computer Space* (Nolan Bushnell, 1971), *Pong* (Bushnell, 1972) offrent des représentations résolument abstraites d'univers qu'on cherche tout de même à ancrer dans un réel englobant (science fiction, simulation de tennis sur table). La mise en situation d'un jeu comme *Computer Space* n'est bien entendu pas gratuite ; l'espace est un cache naturel aisément traduit par le degré zéro de l'affichage (c'est-à-dire absence de valeur). D'aucuns affirmeraient que bien avant l'intérêt des programmeurs pour la science-fiction, la limitation technique serait grande coupable d'une surabondance de *shoot-em-ups* se déroulant sur fond d'espace étoilé. Il suffit de bien peu pour figurer l'infini.

⁸⁵ Wolf, Mark J. P. « Inverting Space. Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games », in *Film Quarterly*, Vol. 51, no 3 (automne 1997), p. 12.

Durant les premières décennies, l'attrait du divertissement vidéoludique se situe ailleurs que dans une quelconque qualité figurative, tout au plus la fascination qu'exerce le mouvement de formes abstraites jumelé aux effets sonores synthétiques trahit déjà une appréciation d'ordre esthétique. La technique d'affichage par bitmap, fondée sur l'attribution de valeurs individuelles à chacune des unités qui composent une image (le pixel), est grandement limitée par les capacités de stockage et de calcul propres au dispositif technique sous-jacent. De fait, un mode privilégié de représentation consiste à créer quelques bitmaps de taille réduite qu'on répétera à loisir dans une mosaïque incomparable, afin de représenter tout en ménageant la mémoire vive. La frontalité et l'étagement domine le paysage vidéoludique, mais progressivement les objets seront représentés sous des angles variés et acquièrent ainsi un semblant de profondeur qui n'est pas toujours bien intégré à l'ensemble. *Zaxxon* (Sega, 1982 : arcade) systématisera ces efforts en proposant la perspective isométrique ; l'entièreté du monde représenté est saisi de trois quart face, en plongée (figure 5).



Figure 5 : Perspective Isométrique : *Zaxxon* (Sega, 1982 : arcade)

Si le point de fuite fait défaut à cette perspective, la projection des objets représentés sur l'axe de la profondeur confèrent à ceux-ci une certaine solidité.

De systèmes en systèmes, d'un afflux incessant de consoles, de bornes d'arcade et d'ordinateurs personnels, l'affichage s'enrichit de nouvelles couleurs, la résolution des écrans augmente, la mémoire s'étend de pair avec la puissance de calcul. D'abord confiné aux limites du téléviseur (*Pong* [1972], *Space Invaders* [1978]), le monde représenté s'étend sur plusieurs écrans, par affichage successif (*Adventure* [1978], *Pitfall!* [1982]) ou défilement fluide (*scrolling*), vertical et/ou

horizontal. Comme au cinéma, le point de vue évolue de façon à cadrer le protagoniste en permanence, mouvement qui serait ici équivalent à un travelling latéral plus ou moins rapproché. Plusieurs genres adoptent le défilement différentiel, trompe-l'oeil typiquement vidéoludique : un arrière-plan défile plus lentement que le premier plan où se déroule l'action. Si la frontalité des objets représentés perdurera longuement, la multiplication des plans offre l'illusion d'une profondeur de plus en plus saisissante, simulant un point de fuite qui faisait défaut à la perspective isométrique. Le coefficient d'iconicité demeure bien en deçà de la qualité photographique mais se dessine déjà en filigrane, comme le suggère l'analogie un peu facile avec le travelling cinématographique et l'adoption d'un point de vue unifié, la caméra virtuelle.

L'évolution technologique permettra de réaliser toujours un peu mieux de multiples trompe-l'oeil. Très rapidement, elle attise aussi l'obsession cinématographique des artisans. Le jeu d'aventure graphique se révélera le lieu privilégié de cette obsession ; l'attrait en partie contemplatif du genre reposera très tôt sur des lieux et personnages représentés toujours plus vivement, par la gestion de bitmaps élaborés. S'il apparaît inadéquat de taxer à tout coup les tableaux où le joueur fait évoluer son avatar de plan d'ensemble, on ne peut nier l'intégration progressive du gros plan au sein du genre (figure 6).



Figure 6 : Deux exemples d'intégration du gros plan : *King's Quest V* (Sierra On-Line, 1990 : PC), *Loom* (LucasFilm, 1990 : PC)

Cependant, cette intégration n'équivaut pas fatalement à l'adoption du modèle d'espace fragmentaire développé au cinéma. Elle dessert principalement les discussions entre joueur et personnages. *Croisière pour un cadavre* (Delphine Software, 1992 : Amiga) promeut l'usage du gros plan aux éléments importants de

l'enquête menée par le joueur, et l'intrigue s'y révèle en grande partie au fil d'interrogatoires présentés en plans rapprochés, parfois même en champ/contrechamp (figure 7).



Figure 7 : Variabilité de l'échelle de plans : *Croisière pour un cadavre* (Delphine Software, 1992 : Amiga)

Cette volonté de recréer les différents aspects de la présentation cinématographique s'inscrit plus agressivement au centre de certains projets. *King of Chicago* (Cinemaware) adopte, dès 1987, une structure d'enchaînement entre plans rapprochés et gros plans plus fidèle au modèle filmique (figure 8).



Figure 8 : Enchaînement plan rapproché/gros plan : *King Of Chicago* (Cinemaware, 1987 : Amiga)

King of Chicago constitue sans doute l'exemple le plus probant d'une hybridité jeu/cinéma présente à différents degrés dans l'ensemble de la production Cinemaware. Jusqu'aux génériques de début et de fin, en passant par divers

intertitres, ont été habilement imités. Le joueur devra même s'improviser projectionniste pour débiter la partie ou faire une intermission (figure 9).



Figure 9 : Imitation de divers aspects filmiques, notamment para et péritextuels : *King of Chicago*

Même si les motivations mimétiques de ces projets, orientées sur le cinéma, se dévoilent dès les premières images, les limites de l'entreprise ne tardent pas beaucoup plus à se faire sentir : la répétition des différents bitmaps à travers l'utilisation systématique de quelques types de plans dégage une homogénéité indésirable ; l'animation des gros plans détaillés, souvent limitée aux lèvres des personnages, réduit l'ensemble à une certaine fixité. Delphine Software (dont le logo corporatif, incidemment, n'est autre que le cinématographe) aura développé, pour mener à terme *Croisième pour un Cadavre*, un outil de création dénommé *Cinématique*. Plus que l'intégration de plans rapprochés, une innovation particulière vaudra à cet outil une telle consécration. Delphine se targue d'enfin libérer l'avatar du joueur de l'axe latéral (qui conditionnait largement ses déplacements depuis les tous débuts du phénomène vidéoludique) pour l'engager sur l'axe de la profondeur (voir figure 10). Pour le dire autrement : *Cinématique* rompt avec une certaine homogénéité caractéristique des univers vidéoludiques⁸⁶.

⁸⁶ À dessein de rigueur, précisons que l'évolution sur l'axe de la profondeur sera élaborée relativement tôt dans l'histoire vidéoludique, notamment avec *Night Driver* (Atari, 1976 : arcade), *Gyruss* (Konami,



Figure 10 : Évolution de l'avatar sur l'axe de la profondeur : *Croisière pour un cadavre*

Le moteur de Delphine peaufine également une autre illusion essentielle à la conquête de l'idéal cinématographique : le mouvement. Au fil des premières générations, l'animation des *sprites* (bitmaps dédiés aux éléments dynamiques de l'univers ludique, notamment l'avatar du joueur) devait se contenter de quelques images pour chaque mouvement. En 1984, Jordan Mechner se distingue en créant *Karateka*, qui témoigne de ses talents d'observation, et surprend le milieu par la vraisemblance de ses figures animées. Mais dans ce créneau, c'est *Prince of Persia* (Brøderbund Software, 1989) qui aura acquis une notoriété indélébile. Mechner élabore de véritables études préparatoires : il filme d'abord un modèle effectuant les mouvements qu'il prévoit reproduire, puis isole les étapes de ces mouvements pour les dessiner individuellement (voir figure 11). Restituées dans un réalisme et une fluidité jusqu'alors inconnue, les actions du prince (avatar du joueur) composent un registre impressionnant : marcher, courir, sauter, grimper, s'accroupir, et bien sûr combattre.

1983 : arcade) et *Space Harrier* (Sega, 1985 : arcade). Cependant, ces jeux en somme ne font que transposer l'axe latéral en profondeur, et avec lui, l'homogénéité correspondante. *Croisière pour un cadavre* intègre ces deux perspectives de façon à se réclamer d'une certaine qualité cinématographique.

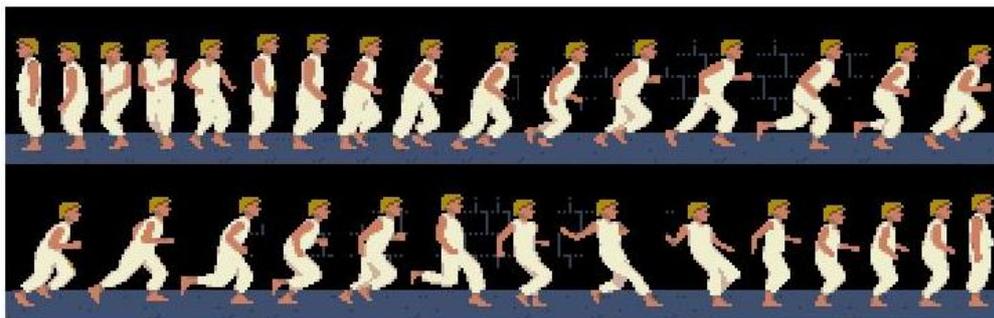


Figure 11 : Quelques mouvements décomposés de *Prince of Persia* (Broderbund Software, 1989)⁸⁷

Il est intéressant de noter que le perfectionnement de cette technique par les artisans de Delphine Software, à travers la taille de l'avatar, la fluidité du mouvement et l'orientation en profondeur, constitue l'essence de l'impression *cinématique* dégagée par *Croisière pour un cadavre*. La capture du mouvement, dans cette première mouture, non seulement démontre une volonté de reproduire l'illusion cinématographique, mais annonce déjà la difficulté d'émancipation qui caractérise toujours le phénomène vidéoludique.

Il faudra attendre plusieurs années, d'ailleurs bien fournies en rebondissements, avant que ces multiples développements ne parachèvent un simulacre tout au moins langagier du cinéma. *Grim Fandango* (LucasArts, 1998 : PC) émule le modèle de fragmentation spatiale à la perfection. Un lieu donné est « pré-découpé » d'avance et chargé en bloc dans la mémoire vive, ce qui permet de convoquer toute la variété de l'échelle de plan cinématographique et d'en gérer l'alternance instantanément, au fil de l'exploration du joueur (voir figure 12). Les déplacements de l'avatar raccordent ainsi par le mouvement chaque changement de point de vue.

⁸⁷ Ces deux bandes, qui évoquent instantanément les travaux de Muybridge, ont été réalisées par l'auteur.



Figure 12 : Découpage spatial dans Grim Fandango (LucasArts, 1998 : PC)

Pour l'ensemble des objets que nous venons d'aborder, l'activité mimétique ne consiste pas simplement à raffiner une illusion visuelle, mais prend pour cible un ensemble de codes développés au sein de la représentation cinématographique. Cette production de mimèmes langagiers, transparente dans ses intentions (assertion d'un idéal représentationnel, hommage), laisse songeur quant aux effets engendrés. Ajoutant au concept de *remédiation*, mis de l'avant par Jay David Bolter et Richard Grusin dans l'ouvrage du même nom, nous pouvons définir ce mouvement de récupération/intégration en tant que volonté, pour le média intégrateur, de s'approprier la transparence de représentation, mais aussi l'aura artistique, du média établi⁸⁸. C'est dire que l'effet de reconnaissance inévitablement engendré par ces mimèmes agirait soit : 1- comme instigateur d'un positionnement affectif similaire à celui entretenu avec la fiction cinématographique ; 2- comme finalité en soi, au centre d'un rapport appréciatif fondé lui-même sur la qualité de l'imitation et sa complexité, du simple clin d'oeil à la simulation complète. Cette dernière entreprise, comme nous avons pu le constater au fil des captures d'écran, s'est longuement contentée d'illusions puisées à même le répertoire pictural et, au mieux, le cinéma d'animation. La pauvreté pictographique des figures animées de *Prince of Persia* et *Croisière pour un cadavre* révèle encore et toujours les limitations techniques des dispositifs sous-

⁸⁸ Bolter et Grusin, dans leur conception historique « non-linéaire » de la remédiation, précisent qu'un média antérieur comme le cinéma peut s'engager dans la remédiation de techniques plus récentes, comme l'image de synthèse. Ils soulignent également le positionnement réformateur souvent adopté par les nouveaux médias, qui viendraient améliorer une technique antérieure. Cependant, les auteurs explorent peu la situation plus complexe qui nous préoccupe ici : lorsqu'un nouveau média propose effectivement une expérience plus transparente, immédiate, pour certains aspects, mais qu'il n'atteint pas le degré d'immédiateté achevé par certains médias antérieurs en ce qui concerne d'autres aspects. Interactif, le jeu vidéo n'en demeure pas moins déficitaire dans la qualité figurative de ses représentations. Ainsi, ce nouveau média ne peut adopter simplement une position de réformateur. Voir notamment « Remediation », pp. 45-50, et « Remediation as Reform », pp. 59-62, in *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge, 1999.

jacents (limitations, incidemment, peut-être plus caractéristiques encore du média que l'évolution technologique). La remédiation ultime point cependant à l'horizon ; les ressources matérielles, bientôt, engageront le jeu vidéo dans une phase de numérisation agressive.

En 1992, un jeu fait sensation dans les arcades. Les combattants de *Mortal Kombat* (Midway) apparaissent et se meuvent dans un réalisme quasi cinématographique. Et pour cause : chaque combattant de ce tournoi est un fait un acteur de chair, d'os et de sang⁸⁹ ; d'abord corps en action filmé, puis séquence numérisée, et enfin images arrachées à l'ensemble pour recomposer les différentes étapes des mouvements convoqués par le jeu. Mais l'illusion n'est pas encore cinématographique. L'intégration de véritables séquences filmées au sein de genres ludiques établis se déploie en parallèle des efforts du *Motion Picture Coding Experts Group* (MPEG). Si ce dernier mène à terme, en 1989, un premier standard de compression audiovisuel (MPEG-1) qui permet de restituer l'illusion cinématographique sur cédérom avec une qualité constante (au moins égale au VHS, pour un total de 75 minutes par disque), le versant ludique des mêmes recherches résulte plutôt en une multitude de techniques de compression qui n'offrent pas toutes la même qualité de rendu. Toutes, pourtant, participent de cet engouement pour le *full motion video*⁹⁰, expression consacrée et tamponnée outrancièrement sur une multitude de produits, comme un simple sceau, jusqu'à miner toute tentative de définition.

Confinées à une fenêtre d'une superficie négligeable sur l'écran, pixélisées, saccadées et succinctes, bref, fortement marquées par la technologie, les séquences FMV de *Martian Memorandum* (Access Software, 1991 : PC) génèrent tout de même un intérêt marqué. Détective dans un San Francisco futuriste, le joueur enquête et

⁸⁹ Dimension exacerbée par le jeu, comme pour souligner la corporalité des acteurs réels. Paradoxalement, les effets sanglants et les viscères donnent à l'ensemble un aspect irréel, voire loufoque.

⁹⁰ Ou FMV ; l'expression canonique désigne les multiples tentatives de reproduction d'un mouvement de qualité cinématographique ou vidéographique ; elle aurait sans doute dû distinguer, comme le suggère Bernard Perron, entre le *live action video*, issu de matériel filmé, et les autres techniques d'animation.

interroge une série de personnages en mesure de s'exprimer par une voix numérisée qui colle suffisamment aux lèvres et expressions des visages animés à l'écran. Peu s'en faut et la série d'aventures graphiques Tex Murphy parviendrait à subsumer à elle seule ce volet de l'histoire vidéoludique, tout au moins résume le développement de la numérisation (figure 13). De *Martian Memorandum* jusqu'à *Tex Murphy : Overseer* (1998 : PC), en passant par *Under a Killing Moon* (1994 : PC) et *The Pandora Directive* (1996 : PC), les séquences FMV envahissent progressivement la représentation, et concrétisent ainsi les aspirations cinématographiques qu'annonçait déjà le matériel photographique numérisé de *Mean Streets*.



Figure 13 : Évolution de la numérisation à travers la série Tex Murphy d'Access Software, sur IBM PC et compatibles : *Mean Streets* (1989), *Martian Memorandum* (1991), *Under a Killing Moon* (1994), *Tex Murphy : Overseer* (1998). Absent : *The Pandora Directive* (1996)

L'attrait du FMV, l'obsession de son perfectionnement jusqu'à l'idéal cinématographique, constitue un vecteur non négligeable de mise à niveau technologique du parc vidéoludique. En retour, la standardisation du support cédérom génère un flot de produits se réclamant tous un peu plus d'un nouveau genre, le film interactif. Mais les séquences FMV ne se substitueront que partiellement aux autres registres d'images. D'abord par nécessité technique. L'intégration de séquences en plein écran est une réalisation tardive, souvent hasardeuse en ce qui concerne la pixellisation et la fluidité du mouvement. Cette contrainte explique en

partie la mixité du mode de représentation adopté par plusieurs jeux : superposition de bitmaps, de photographies numérisées et de séquences vidéo. Mais une autre donnée fondamentale de l'équation vidéoludique vient compléter cette explication parcellaire : le caractère ludique de plusieurs genres se fonde sur l'adaptation instantanée des éléments audiovisuels aux actions du joueur et ne s'accommode pas sans heurts à la prédétermination intrinsèque du FMV. C'est particulièrement vrai pour le jeu d'arcade⁹¹ (qui englobe *shoot-em-up*, *beat-em-up*, jeu de plateforme, de sport...), fondé sur la capacité du joueur à outrepasser/annihiler une menace visuellement et auditivement criante⁹² ; même le jeu d'aventure graphique souffrira éventuellement de « réduire » trop souvent son joueur à un simple spectateur, au fil de longues séquences FMV qui auront perdu rapidement leur caractère attractif. Au terme d'une phase intensive de remédiatisation, au moment même où les dispositifs semblaient intégrer parfaitement les séquences, survient une révélation : à un contrôle parcimonieux exercé entre deux séquences vidéo, le joueur préfère un contrôle plus immédiat. Or, il est un registre d'image que nous n'avons pas encore abordé, omniprésent dans l'iconographie mixte du film interactif, dont la fondation même permettrait de répondre définitivement aux aspirations du joueur, sans pour autant abandonner l'idéal cinématographique. Ce registre d'image inédit, s'il est affecté en surface par le même idéal, pose les germes d'un dépassement, et mènerait la représentation, enfin, au-delà du cinéma.

4.2. [Au-delà du cinéma] ...le cinéma ?

Communément désignée par CGI (*Computer Generated Imagery*), l'image de synthèse prend en importance au fil des années 90, notamment dans l'industrie des

⁹¹ Plusieurs jeux s'y seront tout de même risqué, plus ou moins fidèles au modèle instauré par *Dragon's Lair* (Bluth Studios / Cinematronics, 1983 : arcade) ; si les qualités figuratives de ce dernier se comparent sans rougir, dès 1983, à un film d'animation, la jouabilité achoppe. Car c'est bien un film qui défile devant les yeux du joueur. Ce dernier n'exerce aucun contrôle direct sur les actions du protagoniste ; il doit appuyer sur le bon bouton, au bon moment, avec comme satisfaction première de faire se déployer un registre d'image jusqu'alors inconnu dans les salles d'arcade.

⁹² Geoffrey et Elizabeth Loftus voient d'ailleurs dans la destruction l'un des trois « ingrédients conceptuels » essentiels au plaisir qu'engendre le jeu vidéo, que vient renchérir un premier ingrédient : la furie visuelle et sonore. In *Mind at Play : The Psychology of Video Games*, Basic Books, New York, 1983, pp.5-6.

effets spéciaux au cinéma⁹³. Malgré une restitution déficiente, elle occupera progressivement l'avant-plan de productions vidéoludiques. Le principe de l'imagerie synthétique est fort simple. Des outils informatiques permettent la modélisation tridimensionnelle d'objets et de scènes à partir de formes simples (cube, sphère) qui seront combinées/manipulées de façon à reproduire la complexité géométrique de leur contrepartie réelle. On attribue ensuite une/plusieurs texture(s), c'est-à-dire une image bidimensionnelle (dessinée ou photographie numérisée) aux surfaces modélisées. De multiples algorithmes se jouxtent éventuellement pour simuler les aspects plus subtils du monde visible : lumières et ombrages, surfaces transparentes ou réfléchissantes, matières volatiles (fumée, vapeur), etc. L'imagerie synthétique se substitue progressivement aux méthodes traditionnelles de création graphique, tout comme la numérisation de matériel photographique et de séquences filmées en parallèle. Et tout comme cette technique, l'image CGI possède un fort caractère attractif fondé sur sa nouveauté.

L'image de synthèse impressionne tant qu'elle sera promptement targuée de photoréaliste, ce qui, rétrospectivement, ne manque pas de faire sourire. *Myst* (Cyan Worlds Inc., 1993 : Macintosh), notamment, se mérite une telle consécration et attise l'intérêt pour cette technique d'imagerie (figure 14).



Figure 14 : Hyperréalisme de *Myst* (Cyan Worlds Inc., 1993 : Macintosh)

L'univers virtuel de *Myst* se déploie dans une beauté hors de ce monde. Précisément ; ces tableaux synthétiques sont trop parfaits, les surfaces peintes trop lisses. Avant d'atteindre au photoréalisme, l'image de synthèse transige encore aujourd'hui par de multiples paliers d'hyperréalisme. L'effet Hopper, en quelque sorte ; l'oeil y voit

⁹³ Pour plus d'information sur ce volet important de l'histoire du cinéma, voir Darley, Andrew. *Op. cit.*, pp. 16-22.

trop clair. Comme ces mosaïques de bitmaps, trop homogène. S'en suit une campagne de « salissage » intensive ; il manque de l'air, de l'oxydation, de l'usure. Pendant un temps, le photoréalisme des images de synthèse occulte un défi bien plus grand : le kino-réalisme du monde en action. L'animation des objets de la scène gagne en importance et sera prise en charge de différentes façons, notamment avec la possibilité de créer un squelette virtuel où chaque jointure possède ses caractéristiques propres. Afin de restituer le mouvement humain plus aisément et dans ses moindres subtilités, la technique de capture du mouvement revient en force, version améliorée. Vêtu de multiples capteurs, un acteur exécute les mouvements nécessaires qui seront instantanément mémorisés, et éventuellement insufflés à un squelette virtuel. Reste à choisir un point de vue face à la scène. La caméra virtuelle se concrétise enfin, de manière endogène, au principe même de l'imagerie synthétique.

Un rendu statique nécessite souvent plusieurs minutes de calcul sur des stations de travail puissantes et dédiées au traitement d'image (*Silicon Graphics*). Dès lors, simuler un mouvement de caméra se résume, du point de vue informatique, à calculer toutes les images intermédiaires entre deux positions. L'animation de synthèse, c'est indéniable, parvient de mieux en mieux à émuler le cinéma. Elle est d'ailleurs intégrée de manière quasi invisible par superposition sur du matériel filmique, minimalement dans une grande partie de la production hollywoodienne, de façon agressive au coeur de certains projets (la nouvelle trilogie *Star Wars*), et accapare tout le visible dans certains cas (*Final Fantasy : The Spirits Within*, Hironobu Sakaguchi et Moto Sakakibara, 2001). L'univers du jeu vidéo participe lui aussi de cet engouement ; certains jeux resteront à jamais liés à l'évolution de l'imagerie synthétique, notamment la série des *Final Fantasy*. Mais la lourdeur de traitement de ces séquences signifie qu'elles devront être cloisonnées, comme les séquences vidéo numérisées, à un mode d'interaction limitée, voire simplement à des intermissions cinématiques⁹⁴. Ou alors elles remplacent les éléments bitmaps dans les

⁹⁴ À ce titre, elles participent de la confusion entourant le FMV ; l'expression désigne parfois des séquences composées partiellement ou entièrement d'images de synthèses.

genres classiques⁹⁵, ancrés dans une certaine frontalité et homogénéité qui ne cadre pas avec l'idéal cinématographique. Dès lors, pourquoi fallait-il présenter ce registre d'image comme rupture fondamentale qui permettrait d'élever la représentation par delà le cinéma ?

Philippe Quéau, grand prêtre du virtuel, explicite en ces termes le principe potentiellement révolutionnaire de l'imagerie synthétique : « *les techniques de synthèse numérique rompent avec le photon. Elles sont entièrement saisies par le langage* »⁹⁶. Par ce langage, condensé et foisonnant, celui des mathématiques, « on ne cherche plus la "reproduction" du réel, mais les conditions de sa production »⁹⁷. Voilà le renversement auquel on assiste présentement : l'image ne représente plus, c'est-à-dire qu'elle ne renvoie plus directement à une réalité autre qu'elle-même⁹⁸, mais se définit comme actualisation d'un modèle ; le dispositif sous-jacent interprète les données langagières afin de nous servir un monde à voir. L'élément clef ici ne réside pas dans l'actualisation ponctuelle, mais bien dans la modélisation en soi, qui implique une reformabilité absolue. Bien évidemment, cette reformabilité n'aurait pu se réclamer de quelconques vertus révolutionnaires si elle ne pouvait s'effectuer en temps réel. Si la véritable synthèse en temps réel d'univers tridimensionnels est, conformément aux attentes du lecteur, un développement relativement récent, la restitution d'éléments reformulables sur l'axe de la profondeur date pourtant des premiers temps du jeu vidéo.

Au tournant des années 80, une technique fait concurrence à l'affichage bitmap dans les salles d'arcade : le vectoriel. Le principe de l'affichage vectoriel est fort simple : fondé sur l'oscilloscope (par opposition à l'écran cathodique), des

⁹⁵ Les personnages de *Donkey Kong Country* (Nintendo, SNES : 1994), leurs mouvements, ainsi que certains éléments des décors, ont été précalculés sur station graphique.

⁹⁶ Quéau, Philippe. *Éloge de la simulation. De la vie des langages à la synthèse des images*, Éditions du Champ Vallon, Seyssel, 1986, p. 31. C'est l'auteur qui souligne.

⁹⁷ *Ibid.*, p. 116.

⁹⁸ Il y aurait bien sûr tout un débat à refaire sur l'immatérialité et la non-référentialité attribuées à l'image synthétique. Inutile pourtant de s'y embourber : « On entend souvent que l'image numérique est une image « sans origine et sans modèle » et que cela expliquerait son statut intrinsèquement fictionnel. Mais une image de synthèse n'est pas davantage sans origine et sans modèle qu'une peinture. ». Schaeffer, Jean-Marie. *Op. cit.*, p. 30.

formes bidimensionnelles simples, définies par quelques paramètres, peuvent évoluer à l'écran sans qu'on ait pris soin d'en dessiner individuellement chacune des positions. En théorie, l'affichage bitmap permet d'offrir des images beaucoup plus détaillées, et de fait elle deviendra rapidement le standard de l'industrie ; mais dans les faits, les ordinateurs de l'époque n'ont pas la puissance nécessaire pour faire se mouvoir les images bitmaps avec autant de grâce que l'affichage vectoriel, et leur mémoire trop « courte » ne permet d'emmagasiner des bitmaps guères plus détaillés que les traits élémentaires restitués de façon beaucoup plus fluide par la technique concurrente. *Battlezone* (Atari, 1980 : arcade) tire profit des avantages de l'affichage vectoriel pour développer l'exploration spatiale de l'univers virtuel (figure 15).



Figure 15 : Exploration spatiale par affichage vectoriel : *Battlezone* (Atari, Arcade : 1980)

Les formes élémentaires, figurant chars d'assaut et structures minimalistes, s'étirent et se rétrécissent selon la position du joueur. L'illusion n'est plus orientée sur un seul axe mais peut se déployer dans toutes les directions. Cette restitution sera éventuellement connue sous le nom de « 3D fil de fer ». Les deux premiers épisodes de la trilogie *Star Wars* (Atari, 1983 et 1985 respectivement, arcade), adaptés à l'aide de cette technique, lui conféreront un engouement certain. Enfin, en 1983, Atari propose le premier jeu généré à l'aide de polygones « solides » (par opposition à la 3D fil de fer) : *I, Robot* (Atari, arcade ; voir figure 16).

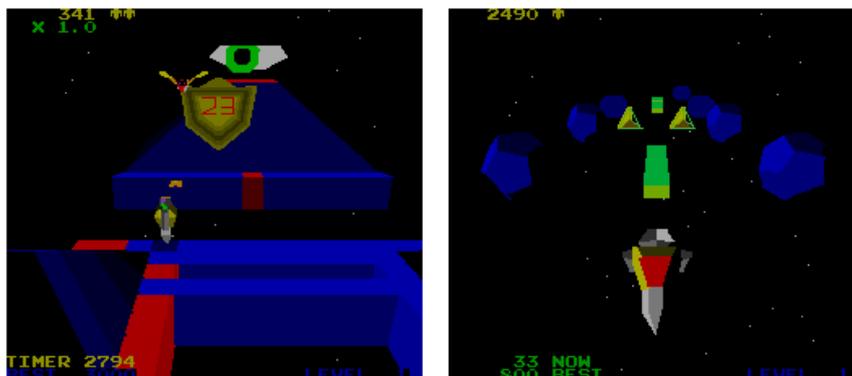


Figure 16 : Affichage polygonal en temps réel : *I, Robot* (Atari, 1983 : arcade)

Déjà, le joueur peut modifier la position de la caméra virtuelle à l'aide de boutons qui lui sont spécifiquement dédiés.

Bien évidemment, ces premières ébauches d'une restitution tridimensionnelle relèvent de l'abstraction. Il nous importait seulement de souligner le développement relativement rapide du registre d'image qui fonde tous les espoirs aujourd'hui. L'hypothèse veut que, pour atteindre à la transparence visuelle la plus complète, le monde trop parfait proposé par l'imagerie synthétique actuelle devra être entaché afin d'imiter toute la finesse qui constitue le monde visible, dans un premier temps ; ensuite, il suffirait d'attendre que cette représentation puisse être restituée en temps réel par de puissants moteurs 3D. Cet idéal pouvait aisément être perçu comme une asymptote il y a quelques années encore, notamment en ce qui concerne la reproduction de figures humaines crédibles. Il apparaît pourtant de moins en moins utopique.



Figure 17 : Évolution de l'affichage 3D en temps réel : *Half-Life* (Valve Software, 1998 : PC) et *Half-Life 2* (Valve Software, 2004 : PC)

Quelques années à peine séparent les deux volets de la série *Half-Life* ; la comparaison démontre l'évolution rapide de la restitution 3D en temps réel (voir figure 17). Nous aurions pu choisir d'illustrer l'évolution du kino-réalisme synthétique à travers une multitude de genres ; au milieu des années 90, la plupart entreprennent une migration vers le 3D, et certains talonnent ce réalisme assez tôt en concentrant leurs efforts sur la modélisation de véhicules (le jeu de course, par exemple). Mais la figure humaine constitue un dernier rempart pour l'imagerie synthétique, de surcroît en temps réel. Plus avant, *Half-Life* relève d'un genre essentiel à notre discussion : le jeu de tir à la première personne (*first-person shooter*).

Si la finalité des dispositifs n'est plus, comme l'entend Quéau, de reproduire le réel, sa modélisation permet néanmoins de reproduire un peu mieux notre rapport premier au monde. Nous avons défini, au deuxième chapitre, l'idéal immersif comme transport de l'utilisateur par l'entremise d'un point de vue constant et unique. Or, les expériences de caméra subjective intégrale ne parvenaient pas à simuler un aspect essentiel de l'idéal VR. Jaron Lanier, pionnier et idéateur de cette technologie, décrit l'expérience VR en ces termes : « It's fully three dimensional and it surrounds you, and as you move your head to look around, the images that you see inside the eyeglasses are shifted in such a way that an illusion is created that while you're moving around the virtual world is standing still »⁹⁹. Au delà d'un point de vue constant au sein d'un univers fictif auquel un spectateur pourra s'identifier, la simulation de mimèmes quasi perceptifs aspire à être complétée par un autre vecteur, la substitution d'identité physique. Bien sûr, expliquer l'échec de la caméra subjective intégrale par l'absence de contrôle sur ce point de vue, aspect par ailleurs inévitable au cinéma, révélerait un biais téléologique confondant¹⁰⁰. Tout au plus semble-t-il légitime de s'interroger sur la mutation éventuelle du rapport entretenu par

⁹⁹ Cité par Marie-Laure Ryan. *Op. cit.*, p. 53.

¹⁰⁰ Bolter et Grusin, discutant l'acception réformatrice de la remédiation, parviennent à la même conclusion et soulignent ainsi les limites d'une conception strictement évolutive des médias : « Each new medium is justified because it fills a lack or repairs a fault in its predecessor, because it fulfills the unkept promise of an older medium. (Typically, of course, users did not realize that the older medium had failed in its promise until the new one appeared.) ». Je souligne. *Op. cit.*, p. 60.

le spectateur avec la caméra subjective au cinéma, à l'heure d'un plus grand contrôle sur le point de vue représenté que procure certaines technologies. Car c'est bien l'aspect de l'idéal VR auquel l'image synthétisée en temps réel se propose de répondre, notamment à travers le jeu de tir à la première personne, qui occupe une place de choix au panthéon des genres vidéoludiques.

Rétrospectivement, il serait facile d'attribuer le succès de *Doom* (ID Software, 1993 : PC) à la violence viscérale qu'il met en scène, et ainsi occulter l'importance du point de vue à la première personne. Mais il est indéniable que cette dernière caractéristique aura contribué au succès phénoménal du jeu, mieux, qu'elle participe de ce caractère viscéral. Dix ans plus tard, une décennie à peaufiner l'illusion, à raffiner le contrôle de ce point de vue, on s'étonnera d'une certaine tendance au sein du jeu de tir à la première personne moderne. En effet, plusieurs jeux phares du genre incorporent désormais une perspective à la troisième personne.



Figure 18 : Variabilité de la prise de vue dans le first-person shooter moderne : *Halo: Combat Evolved* (Bungie Software, 2001 : Xbox)

Lorsqu'il passe aux commandes des nombreux véhicules mis à sa disposition sur *Halo: Combat Evolved* (Bungie Software, 2001 : Xbox ; ci-après désigné par *Halo*), le joueur est aspiré hors du personnage incarné ; la posture d'immersion change (figure 18). Pourquoi cette distance renouvelée avec l'idéal immersif ? Le lecteur perspicace aura deviné la direction de notre propos. Mais il apparaît imprudent d'expliquer cet intérêt pour un point de vue extracorporel comme un simple contrecoup des aspirations cinématographiques du jeu vidéo ; on pourrait mentionner l'influence probable de traditions proprement ludiques, notamment celle du jeu de course qui se joue d'usage à la troisième personne.

The Chronicles of Riddick : Escape From Butcher Bay (Starbreeze Software, 2004 : Xbox ; ci-après désigné par *Escape From Butcher Bay*), pour sa part, ne laisse aucun doute quant à ses intentions. *Escape From Butcher Bay* relève le défi de ce qu'on aura désigné, sans doute un peu trop promptement, par l'expression « immersion totale ». Comprenons ici que non seulement un point de vue subjectif est simulé, qu'inévitablement, certains membres du corps possédé par le joueur apparaîtront à l'écran (minimalement, l'avant-bras et le poing qui brandit l'arme), mais qu'à contre-courant d'une convention établie très tôt au sein du genre, l'ensemble du corps virtuel est modélisé et envahit le champ de vision aux moments opportuns. *Escape From Butcher Bay*, nous l'expliciterons sous peu, exemplifie à plusieurs autres niveaux l'idéal de transparence vidéoludique ; l'incursion de prises de vue à la troisième personne n'en est que plus surprenante (figure 19).



Figure 19 : Variabilité de la prise de vue dans le first-person shooter moderne : *The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay* (Starbreeze Software, 2004 : Xbox)

Considérant les liens entretenus par le jeu avec le film du même nom (à ce titre, le corps incarné par le joueur n'est autre que celui de Vin Diesel, l'interprète de Riddick), ces irrptions trouveraient donc leur justification dans une influence cinématographique directe. Elles aspirent sans doute à conjuguer le mode d'identification empathique caractéristique du cinéma avec la personnification plus immédiate du personnage qu'offre le contrôle d'un point de vue incarné. Plus avant, ces incursions surviennent pour représenter certaines actions effectuées par l'avatar du joueur (utiliser un terminal, une échelle, entamer une discussion, défoncer une grille de ventilation). Nous pouvons supposer, à la suite de McMahan à propos de *Lady in the Lake*, que certains gestes gagnent à être présentés d'un point de vue

extérieur. Ultimement, cette variabilité de postures immersives aspire sans doute, comme le précisait Schaeffer, à une certaine richesse cognitive.

S'il fallait ne retenir qu'un seul argument pour démontrer en quoi l'idéal VR, un peu plus accessible au jeu vidéo, n'est pas le seul vecteur d'évolution du média émergeant, il s'agirait simplement de relever la prépondérance du point de vue à la troisième personne dans une majorité de genres ludiques. Par opposition à la caméra subjective qui cherche par définition à se travestir en point de vue naturel, la caméra virtuelle de jeux à la troisième personne s'affirme comme dispositif. Mais la synthèse en temps réel offre la possibilité, encore une fois, de dépasser la caméra cinématographique, et particulièrement sa matérialité restrictive. Considérant la qualité photoréaliste grandissante de l'imagerie synthétique, les commentateurs résumeront ce dépassement en terme de photographie de l'impossible. « Abstracted from its historical temporary "imprisonment" within the physical body of a movie camera directed at physical reality »¹⁰¹ ; voilà par essence l'avantage d'une caméra purement virtuelle. Pourtant, dans cette course au kino-réalisme, l'imagerie synthétique aura été lestée d'effets propres à la matérialité de la caméra : reflets de lentille, flous provoqués par un mouvement rapide, ruissellement d'eau sur l'objectif (figure 20), etc.



Figure 20 : Mimèmes de captation : reflet de lentille dans *Grand Theft Auto III* (Rockstar North, 2001 : PS2) ; pluie sur l'objectif dans *Moto GP 2* (Climax, 2003 : Xbox)

Au cinéma, plusieurs de ces occurrences demeurent officiellement indésirables ; dès lors, l'intégration de mimèmes liés à la captation d'un dispositif (et le perfectionnement de ces mimèmes, comme toute autre illusion) démontre qu'au-delà

¹⁰¹ Manovich, Lev. *Op. cit.*, p. 80.

d'un dépassement annoncé et même réalisable, d'autres facteurs influent sur le développement du jeu vidéo.

La photographie de l'impossible pave la voie à l'intégration de prises de vue jusqu'alors inimaginables pour des praticiens qui devaient composer avec la matérialité de leur appareil de captation. Le jeu vidéo tire effectivement profit de certaines perspectives inusitées ou facilite la réalisation d'autres plus courantes, comme la caméra subjective. Mais les caméras virtuelles dans l'ensemble incorporent une série de restrictions tout aussi virtuelles ; leur facilité à s'embourber derrière un élément de décor (pourtant immatériel), ou parfois à pénétrer au travers de surfaces rigides, constitue un facteur d'incohérence persistant. Désireuse d'acquérir une certaine expertise quant à la présentation des événements, la caméra virtuelle calque directement ses prédécesseurs cinématographiques et télévisuels. Les jeux de sports, notamment, n'imitent pas seulement la présentation canonique entre les phases de jeux (imitation qui, des gros plans de joueurs jusqu'aux *replays*, se perfectionne toujours), mais s'inspirent de cette présentation au sein même des perspectives mises en place pour jouer. Thierry Lounas note : « [s]e rapprocher de la télévision, c'est de toute évidence chercher à être un peu plus réaliste, en ajoutant [...] un effet de réel, qui est un effet de *reconnaissance* et qui consiste à s'aligner sur la représentation la plus répandue, celle de la télévision »¹⁰².

Au cinéma, l'image de synthèse facilite grandement la réalisation de prises de vue extravagantes. Dans *Panic Room* (David Fincher, 2002), un travelling avant mène le spectateur à travers la serrure d'une poignée, ou se faufile entre une bouilloire et son anse. De tels déplacements parachèvent l'idéal d'effacement qui gouverne la fabrication hollywoodienne¹⁰³, mais paradoxalement, c'est au moment même de cette négation que la matérialité (absente) du dispositif se fait sentir tangiblement par le spectateur. Au terme de cette discussion sur la photographie de l'impossible émerge une constatation inébranlable : la caméra dans sa matérialité,

¹⁰² Lounas, Thierry. « Jeux-vidéo et télévision, tirs croisés », in *Les Cahiers du Cinéma*, no 526 (été 1998), p. 77.

¹⁰³ Ils concrétisent aussi pleinement le *kino-eye* de Vertov.

malgré les idéaux d'effacement, est parfaitement intégrée dans l'acte de spectature. Nous avons conclu, au sortir de la première partie, que cet acte invitait le spectateur à adopter une posture proprement médiatique et extra-diégétique, soutenue par sa grande compétence avec les rouages de la fiction et en vue de stimuler un rapport ludique avec cette dernière. Aussi ne faut-il pas s'étonner d'une certaine tendance au sein du phénomène vidéoludique : « [d]irecting the virtual camera becomes as important as controlling the hero's actions »¹⁰⁴. C'est une posture d'immersion tangiblement médiatique qui s'offre au joueur, non pas au-dessus, mais en parallèle de postures proprement fictionnelles, des différentes perspectives diégétiques jusqu'à l'identification actancielle du protagoniste. De *I, Robot* jusqu'à *Splinter Cell* (UbiSoft, 2002 : Xbox), en passant par *Super Mario 64* (Nintendo, 1996 : N64), l'intégration de contrôles dédiés à la caméra virtuelle est, au sens de Manovich, « véritablement un événement historique »¹⁰⁵.

Au fil de ce chapitre, nous avons d'abord voulu souligner le caractère protéiforme des techniques déployées en vue de perfectionner l'illusion vidéoludique. Si l'évolution technologique est une donnée essentielle du phénomène, les trompe-l'œil qu'elle permet d'approfondir ne se résument pas en une évolution linéaire de la représentation vers une éventuelle iconicité parfaite. L'affichage bitmap, vectoriel, la numérisation et l'imagerie synthétique sont autant de trompe-l'œil développés en parallèle, une technique donnée sacrifiant les acquis d'une autre pour perfectionner certains aspects de l'illusion globale. L'objectif premier, cependant, consistait à remettre en question différents idéaux de dépassement qui affectent inévitablement tous les candidats de l'actuel renouvellement médiatique, en exposant d'autres vecteurs qui travaillent le phénomène de l'intérieur. La caméra virtuelle s'affirme, nous venons de l'explicitier, comme dispositif à travers une matérialité qui pourtant n'est pas son lot ; l'idéal VR se confronte à l'attachement du jeu vidéo face aux modèles de présentation cinématographique. On s'étonne peu de la place accordée par Manovich à la caméra, et par extension au cinéma, dans son relevé des interfaces

¹⁰⁴ Manovich, Lev. *Op. cit.*, p. 84.

¹⁰⁵ *Ibid.* Ma traduction.

culturelles à notre époque. Cette remédiatisation omniprésente, à notre sens, explique en grande partie un mode de réception mixte, qui consiste à jouer, mais aussi à se voir jouer. Comme si l'univers virtuel, les modalités de sa représentation, devenaient un outil de performance, que le joueur s'y incarne pour mieux jouir de sa prestation à l'extérieur de son adjuvant virtuel. Une telle posture réalise déjà à un niveau élémentaire un autre idéal typique du renouvellement médiatique actuel, que Berit Holmqvist dénomme « *editor gear* »¹⁰⁶ : l'appropriation par l'utilisateur de pouvoirs jadis réservés à l'auteur. Avant d'explorer cet autre idéal, il importe de bien mettre en place la problématique de l'interactivité déjà introduite au fil de notre discussion ; le cinéma, enfin, n'y entrera plus seul en conflit avec l'immédiateté accrue qu'offre cette innovation.

¹⁰⁶ « Face to Interface », in *The Computer as Medium* (sous la direction de Peter Bøgh Andersen, Berit Holmqvist, Jens F. Jensen), Cambridge University Press, New York, 1994, p. 224.

5. Immersion... interactive ?

Au cours de la partie précédente, nous avons souligné l'apport imaginaire constamment exigé du lecteur/spectateur aux différents seuils de l'immersion fictionnelle, de la reconstitution de l'univers fictif jusqu'à l'élaboration de différents mondes possibles, de différentes hypothèses quant au devenir de cet univers. Selon Wolfgang Iser, la nature communicationnelle du texte en soi est synonyme d'interactivité. Plus avant, un questionnement sur la nature ludique de la fiction fut amorcé. Les nombreuses acceptions de la fiction « déjà interactive », dont nous ne prétendons évidemment pas avoir relevé plus d'un mince échantillon, ont minimalement pour mérite d'insister sur l'activité du lecteur/spectateur dans un océan de modèles centrés sur la contemplation passive de ce dernier. Mais s'il est essentiel de nuancer les élans révolutionnaires, l'atout central du renouvellement médiatique en branle ne devrait pas être minimisé pour autant :

In the traditional media perspective, the result of the mental interaction lies outside the system, in the mind of the user. The user can only influence the content part of the sign. However, behind the very concept of interaction lies the fundamental fact that the user participates in the creation of signs, which means that he influences both the expression and the content part of the sign.¹⁰⁷

Pour le dire sans transiger par la sémiotique : l'apport du joueur se traduit directement sur la représentation. L'ancien régime aura développé une certaine expertise quant aux rouages de l'immersion, mais se profile enfin à l'horizon l'ultime forme d'art, apte à concilier cette immersion avec l'interactivité. Le mythe de l'art total explicité par Ryan n'est au fond qu'une formulation plus flamboyante pour une volonté qui nous est maintenant familière : la reproduction toujours plus complète du réel, et par extension de notre rapport au réel.

¹⁰⁷ Holmqvist, Berit. *Op. cit.*, p. 225.

Actuellement, cette réunification transparente est incarnée par l'idéal VR ; la machinerie fantasmée par cet idéal, de la « simple » combinaison à retour haptique jusqu'au branchement direct sur le système nerveux humain, permettrait de reproduire complètement le registre d'action qui définit notre rapport premier au monde. Il ne s'agit plus simplement de recréer un morceau de réel dans ses aspects perceptibles, constamment reformulé en fonction de l'utilisateur ; on ne nous promet rien de moins qu'un monde virtuel s'adaptant en permanence à notre présence et à notre personnalité :

Virtual Reality exists so that people can make up their reality as fast as they might otherwise talk about it. The whole thing with virtual reality is that you're breeding reality with other people. You're making shared cooperative dreams all the time. You're changing the whole reality as fast as we go through sentences now. Eventually, you make your imagination external and it blends with other people's.¹⁰⁸

L'insistance de Lanier sur le langage n'est pas anodine. Nicholas Negroponte (également concepteur de mondes virtuels au MIT) emprunte la même analogie pour définir l'interactivité au sens fort, à savoir l'adaptation mutuelle et constamment renouvelée des partis impliqués¹⁰⁹. La capacité pour l'utilisateur de « parler » mais surtout d'être « entendu », c'est-à-dire la réversibilité des pôles énonciatifs caractéristique de la communication linguistique orale et jusqu'alors « injustement » évacuée de notre rapport à la représentation, enfin se concrétiserait pleinement. Mieux ; la réalité virtuelle, au sens de Lanier et de Michael Benedikt notamment, surpasserait éventuellement le régime de la communication linguistique pour devenir un mode de communication « post-symbolique »¹¹⁰.

¹⁰⁸ Jaron Lanier, cité par Poster, Mark, « *Theorizing Virtual Reality: Baudrillard and Derrida* », in *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (sous la direction de Marie-Laure Ryan), Indiana University Press, Bloomington, 1999, p. 43.

¹⁰⁹ Notons au passage que pour plusieurs, l'interactivité ne peut se concevoir en dehors de relations humaines directes. Pour Aarseth notamment : « To declare a system interactive is to endorse it with a magic power », in *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997, p. 48.

¹¹⁰ Lanier explique : « So, if you make a house in virtual reality, and there's another person there in the virtual space with you, you have not created a symbol for a house or a code for a house. You've actually made a house. It's that direct creation of reality; that's what I call post-symbolic communication. ». Cité par Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, pp. 58-59.

L'outillage nécessaire pour atteindre cet au-delà du langage n'est pas exactement disponible à l'heure actuelle. Cette affirmation par la négative relève tout de même de l'euphémisme : déjà, la réalisation éventuelle d'une interface complètement naturelle tient d'un optimisme de moins en moins partagé, c'est dire le scepticisme qui règne autour d'une forme de communication post-symbolique. L'interaction au sein de mondes virtuels se révèle on ne peut plus symbolique ; manipuler les interfaces matérielles dédiées ou celles intégrées, *plaquées sur* ces représentations constitue l'intermédiaire inévitable pour y accomplir n'importe quelle action. Ainsi, les rouages de l'interactivité entreraient en conflit avec ceux de l'immersion ; « [f]or interactivity to be reconciled with immersion, it must be stripped of any self-reflexive dimension »¹¹¹. Le jeu vidéo expose de façon exemplaire le conflit entre « la richesse du contrôle prodiguée par les HCIs [*human-computer interface*] tout usage et l'expérience « immersive » d'objets culturels traditionnels comme les livres et les films »¹¹², le tiraillement entre l'opacité et la transparence, la surface et la profondeur, la représentation comme cadre et la représentation comme fenêtre ouverte sur le monde. On ne saurait trop insister : « l'interactivité est en fait la mimésis fictionnelle d'une interaction réelle entre deux entités dotées d'intentionnalité »¹¹³ ; l'interactivité est en soi une représentation. Nous proposons maintenant d'explicitier quatre paradigmes de cette représentation telle qu'elle se déploie au sein du phénomène vidéoludique, sans avoir la prétention d'effectuer un recensement exhaustif : le combat et la fuite, l'aventure, la gestion de ressources et la personnalisation. Évidemment, ces paradigmes se chevauchent à travers une multitude de genres ludiques récents ou bien établis ; leur présentation successive ne devrait pas communiquer l'impression d'une fausse linéarité, d'une complexification progressive de l'action représentée, qui collerait trop bien à la rhétorique de la transparence. Il s'agira plutôt d'exposer, pour chacun de ces paradigmes, les interfaces matérielles privilégiées, le type de contrôle exercé sur l'adjuvant diégétique par cette manipulation, les artefacts visuels développés pour soutenir l'interaction élaborée, de même que les tentatives d'effacement qui ont affecté ces artefacts.

¹¹¹ Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 284.

¹¹² Manovich, Lev. *Op. cit.*, p. 90. Ma traduction.

¹¹³ Schaeffer, Jean-Marie. *Op. cit.*, p. 312.

Notre premier paradigme constitue le cliché vidéoludique par excellence : le combat et la fuite. De fait, il domine largement les premiers temps du phénomène. La manipulation du joueur influe instantanément sur l'avatar, son adjuvant diégétique. De l'unique manette quadri-directionnelle qui gère la fuite de *Pac-man* jusqu'aux leviers analogiques multidirectionnels contrôlant d'un côté le champ de vision et, de l'autre, les déplacements de l'avatar dans le *first-person shooter* moderne, d'un simple bouton permettant au joueur de défendre sa position dans *Space Invaders* jusqu'aux contrôleurs actuels qui en intègrent souvent plus d'une dizaine (sans oublier le clavier alphanumérique des ordinateurs personnels), le registre de l'action (au sens générique du terme) domine le paysage vidéoludique encore de nos jours. L'attrait fondamental de ce paradigme consiste à maîtriser progressivement les commandes immédiates en vue de mieux performer, bien sûr, mais aussi jouir de cette performance. Les artefacts visuels générés visent en grande partie à informer le joueur sur la condition de son adjuvant diégétique (figure 21) : indicateur de vitalité (plus petit dénominateur commun), de munitions restantes et de visée (jeux de tirs à la première et à la troisième personne), de furtivité (développé spécifiquement pour le genre du même nom), etc.



Figure 21 : Indicateur de munitions, de vitalité et visée dans *Halo* ; diégétisation de l'indicateur de munitions dans *Escape From Butcher Bay* (fragments agrandis)

Au fondement même de *Escape From Butcher Bay* repose une volonté d'effacement agressive. Les concepteurs ont misé sur la diégétisation pour faire disparaître l'indicateur de munitions et la visée ; les différentes armes à feu de cet univers futuriste affichent la charge restante, et disposent parfois d'une visée au laser qui démarque sans équivoque une cible en joue (figure 21). Le point de vue à la

première personne se révèle essentiel au bon fonctionnement de cette diégétisation : le joueur y peut aisément lire les charges restantes sur son arme. L'indicateur de vitalité, par contre, réapparaît lorsque le joueur fait face à un danger immédiat. Une alternative est pourtant de plus en plus commune : l'écran envahi de rouge traduit le dommage affligé à l'adjuvant diégétique. Ultimement, une prise de vue à la troisième personne permettrait une diégétisation plus aisée de cet indicateur : le joueur verrait son avatar dépérir progressivement. Si les concepteurs expérimentent actuellement avec ces deux solutions, l'indicateur d'énergie ne sera disparu complètement, à notre connaissance, que dans *The Getaway* (Team Soho, 2003 : PS2). Enfin, *Escape From Butcher Bay* se propose d'intégrer l'indicateur de furtivité caractéristique du genre éponyme (voir *Splinter Cell*, figure 22) de façon quasi invisible.



Figure 22 : Indicateur de furtivité (fragment agrandi) dans *Splinter Cell* (Ubisoft, Xbox : 2002) ; Indicateur intégré au champ de vision à la première personne dans *Escape From Butcher Bay*

Lorsque le joueur progresse en mode discret, la profondeur du champ de vision à la première personne augmente subtilement et reflète ainsi la conscience exacerbée de ses alentours que se doit de manifester un individu sur le qui-vive. S'il est adéquatement tapi dans l'ombre, invisible pour quiconque, ce champ de vision adopte une teinte légèrement bleutée (figure 22). Même s'il ne peut parachever ses ambitions, Riddick démontre que l'information nécessaire au bon déroulement de ce paradigme ludique peut être communiquée au joueur sans surcharger l'affichage d'indicateurs.

Le deuxième paradigme aura adopté de multiples formes au sein de l'histoire vidéoludique ; nous évoquons ici le registre de l'aventure. Il implique généralement un répertoire d'action plus conséquent que le combat et la fuite ; typiquement :

discuter avec les personnages de l'univers fictif, observer de plus près certains éléments-clefs, interagir avec ces éléments (ouvrir/fermer, pousser/tirer, utiliser, etc.), et enfin emmagasiner certains d'entre eux afin de résoudre un problème ultérieur. Chacun de ces aspects s'est d'abord épanoui par l'entremise d'un contrôle largement indirect sur l'adjuvant diégétique. Là où les différents contrôleurs développés au fil des bornes d'arcade et des consoles grands publics permettent d'interagir *dans* le monde fictif, la souris deviendra rapidement caractéristique d'une manipulation *sur* l'univers fictif réduit à la surface plane de l'écran. Artefact inévitable, le pointeur-écran lui-même aura convoqué diverses tentatives d'effacement.



Figure 23 : Diégétisation du pointeur-écran dans *King of Chicago* (fragment agrandi) et *Black & White* (Lionhead Studios, 2001 : PC)

Ces tentatives transigent encore une fois par la diégétisation. Dans *King of Chicago*, le pointeur-écran représente une mouche dont l'atterrissage contrôlé sur l'un ou l'autre des choix offerts influence les décisions du protagoniste. *Black & White* (Lionhead Studios, 2001 : PC) pour sa part diégétise littéralement la main de l'utilisateur ; les mouvements de cette dernière sur la souris, l'intention qui gouverne ces mouvements, sont calqués par l'avatar comme jamais auparavant (figure 23). Lorsqu'il veut saisir un objet, le joueur doit garder le bouton de la souris enfoncé jusqu'au relâchement. *Black & White* aura réussi à contourner la manipulation sur un plan bidimensionnel en diégétisant cette surface, plaquant en fait cette dernière sur le sol du monde représenté en trois dimensions ; la main diégétisée flotte toujours à la même distance du sol et évolue ainsi en profondeur selon les mouvements de la souris.

Le jeu d'aventure graphique, aussi appelé *point-and-click adventure*, constitue l'exemple archétypal (et largement en déclin de nos jours) d'un contrôle indirect au

sein du paradigme qui nous intéresse présentement. L'avatar du joueur n'y est plus un personnage à proprement parler, mais un pointeur-écran dont la manipulation influera sur le protagoniste. De fait, la plupart des interfaces graphiques nécessaires à ce registre se sont développées avec le genre. La capture d'écran de *King of Chicago* tout juste présentée (voir figure 23) nous permet d'introduire le premier volet de ce paradigme : les modalités de conversation avec les personnages de l'univers fictif. À ce titre, les concepteurs ont toujours recours au même système introduit il y a longtemps déjà : sélection dans un menu de répliques prédéterminées. Quelques variantes auront émergé : interrogatoires menés par sélection dans un bassin de sujets (*Croisière pour un cadavre*), répertoire d'attitudes qui influenceront sur la discussion (*Blade Runner*, Westwood Studios, 1997 : PC), etc. Seule la reconnaissance vocale, ultimement, permettrait de contourner cette interface ; *SOCOM : U.S. Navy SEALs* (Zipper Interactive, 2002 : PS2) et *Rainbow Six 3* (Ubisoft, 2003 : Xbox) s'y sont risqué, à l'aide d'un système de mots-clefs permettant au joueur de diriger son équipe tactique. Difficile de prédire, à l'heure actuelle, si cette technologie sera intégrée par défaut dans une majorité de genres ludiques au fil de son évolution.

Au sein du jeu d'aventure graphique, l'interaction avec l'univers fictif est également gouvernée par un principe de sélection ; les différentes actions possibles s'affichent, tantôt verbes, tantôt icônes (figure 24).



Figure 24 : Interface graphique dans *Monkey Island's 2: LeChuck's Revenge* (LucasArts, 1991 : PC) et *Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers* (Sierra On-Line, 1991 : PC)

En plus des déplacements, observer un objet, ouvrir une porte, utiliser un appareil s'amorce inévitablement par un premier *click* sur l'interface. De nos jours, ce registre d'action est souvent inféodé à un contrôle plus immédiat. Toujours considéré jeu

d'aventure graphique, *Grim Fandango* laisse le joueur déplacer son adjutant diégétique à l'aide des flèches sur la clavier, et prend en charge l'entièreté du registre classique par l'entremise de deux touches : l'une pour observer de plus près (c'est-à-dire appeler quelque précision sur un objet en particulier) l'autre pour prendre/utiliser/parler (bref, agir de façon appropriée selon la proximité d'un élément interactif). Cette interaction contextuelle, dépendante du positionnement de l'avatar au sein du monde virtuel, est désormais intégrée dans une multitude de genres ludiques : jeu d'action-aventure, *survival horror*, et même minimalement dans la plupart des jeux de tirs à la première et à la troisième personne. Le contrôle direct aura donc permis d'amenuiser l'interface graphique lourde des jeux d'aventure graphique ; de nos jours, elle se réduit souvent à un signal simple indiquant le statut interactif d'un élément à proximité. De plus, l'épanouissement de la navigation spatiale à travers l'imagerie synthétique en temps réel relègue une fonction comme « observer » aux premiers temps du paradigme.

En observant de plus près la capture d'écran de *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (LucasArts, 1991 : PC ; voir figure 24), on repère aisément le dernier élément qui retiendra notre attention pour ce paradigme : l'inventaire. Typiquement, l'inventaire permet au joueur d'emmagasiner certains objets essentiels à sa progression, de manière triviale (l'objet type est une clef ou une variante qui ouvre une porte un peu plus loin) ou élaborée (multiplication d'objets¹¹⁴ qui devront tous être utilisés dans un contexte précis : le jeu d'aventure graphique). Plusieurs jeux d'action multiplient l'arsenal mis à la disposition du joueur et intègrent de plus en plus fréquemment cet outil. Pour éviter d'obstruer la présentation, l'inventaire est typiquement cloisonné dans une série d'écrans séparés, accessibles sous le mode « pause ». Plusieurs autres solutions, cependant, ont été envisagées afin de mieux intégrer cette interface ; les trois exemples ci-dessous proposent chacun une variante de l'inventaire diégétisé (voir figure 25).

¹¹⁴ À point tel que leur accumulation dans l'inventaire défie toute cohérence ; il faut voir Guybrush Treepwood, protagoniste de *Monkey Island 2*, lancer un sourire complice au joueur en insérant une échelle ou encore un chien dans son manteau.



Figure 25 : Trois exemple de diégétisation de l'inventaire : *Splinter Cell* ; *Deus Ex: Invisible War* (Ion Storm, 2003 : PC) ; *Grim Fandango*

Sam Fisher, adjuvant diégétique du joueur dans *Splinter Cell*, dispose d'un PDA (*personal data assistant*) où il a accès aux informations pertinentes à la mission en cours. L'inventaire est toujours « plaqué sur » l'univers virtuel, mais s'affiche en récupérant le rendu graphique typique de cet outil. Dans l'univers *cyberpunk* de *Deus Ex: Invisible War* (Ion Storm, 2003 : PC), quelques individus comme Alex D. bénéficient d'implants nano technologiques. L'inventaire est disposé sur l'écran de manière circulaire afin d'épouser la forme d'une interface qui serait directement intégrée à l'iris du *cyborg* incarné par le joueur. Enfin, et sans grande surprise, *Grim Fandango* aura adopté une solution en phase avec son idéal cinématographique : son veston présenté en gros plan, Manny Calavera fera défiler un à un les objets emmagasinés, à la demande du joueur.

Notre troisième paradigme s'accommode de plus en plus difficilement d'un contrôle immédiat ; le joueur y occupe plus ou moins explicitement le rôle de gestionnaire de ressources, parfois en parallèle d'un adjuvant diégétique. Nous ratisserons ici très large : séquences de combats tour à tour des jeux de rôles typiquement japonais ; inventaires toujours plus élaborés en vue de gérer l'équipement dans le jeu de rôle en général ; jeux de stratégies en temps réel et *god games*. L'ensemble de ce paradigme est gouverné d'usage par le même principe de sélection évoqué plus haut. La souris facilite grandement cette sélection ; le joueur sur console doit bien souvent parcourir un à un les choix offerts là où son camarade préférant l'ordinateur personnel n'aura qu'à pointer et *clicker*. Tout autant que les genres concernés, les artefacts graphiques élaborés varient grandement au sein de ce paradigme.



Figure 26 : Menu de sélection dans *Final Fantasy VII* (SquareSoft, 1997 : PS) ; Gestion d'inventaire dans *Star Wars: Knights of the Old Republic* (Bioware Corp., 2003 : Xbox)

Le jeu de rôle, particulièrement celui d'ascendance japonaise, propose une posture d'immersion ambivalente. S'il contrôle un seul protagoniste en début de partie, le joueur bientôt sera rejoint par un nombre variable de collaborateurs. Lors des séquences de combat, tour à tour il devra choisir, pour chacun des membres de son équipe, parmi les différentes attaques ou pouvoirs spéciaux que ces derniers maîtrisent à un moment précis de l'aventure (voir *Final Fantasy 7*, figure 26). On pourrait supposer une posture d'immersion simple : le protagoniste initial agit comme chef d'équipe, justifiant le contrôle accordé au joueur sur les autres personnages. Mais lors de ces séquences, rien ne distingue le chef du reste de son équipe ; tous les personnages, comme autant d'adjuvants diégétiques, sont dirigés de la même façon, c'est-à-dire en sélectionnant dans un menu d'actions possibles. Qu'il incarne le chef d'équipe, l'entièreté du groupe, voire une conscience supra-diégétique, le joueur devra adopter une attitude de gestionnaire de toute façon déjà convoquée par la multitude de ressources à gérer au fil de son aventure : nombreux types d'armes, d'armures, objets magiques, etc. (voir *Star Wars: Knights of the Old Republic* [Bioware Corp., 2003 : Xbox], figure 26). Cette attitude établit une distinction entre ce paradigme et celui de l'aventure évoqué plus haut ; l'interaction du joueur aspire à une gestion efficace de ses effectifs en amont de la résolution de problèmes.

Le jeu de stratégie en temps réel propose au joueur une posture de gestionnaire un peu plus reculée, mais tout aussi ambivalente. Si l'adjuvant diégétique assumé ne peut être que le dirigeant d'une armée quelconque (le genre recouvre un ensemble de civilisations considérable), le point de vue qui surplombe le

champ de bataille peut difficilement être associé à celui de l'adjuvant diégétique. Le mode d'interaction indirect rappelle celui développé au sein du jeu d'aventure graphique. Chaque unité propose au joueur un registre d'action spécifique : un bâtiment peut générer diverses unités de combat ou d'autres bâtiments tactiques, choix affichés par icônes ; les unités de combat disposent aussi d'icônes mais peuvent être contrôlées par indications contextuelles (un char d'assaut présentement sélectionné attaquera automatiquement l'ennemi désigné par un simple *click* du joueur). Afin de construire toutes ces unités, cependant, diverses ressources naturelles devront constamment être récoltées ; la gestion des ressources est au fondement même du genre.



Figure 27 : Indicateurs de ressources dans *WarCraft III: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002 : PC) ; Intégration des indicateurs à un bâtiment dédié aux ressources dans *Black & White* (fragments agrandis)

Le *god game* propose une variation sur le même thème ; sa particularité fondatrice réside en une diégétisation du point de vue à vol d'oiseau. *Black & White* incarne sans doute la volonté d'effacement la plus aboutie pour ce troisième paradigme. Nous avons déjà souligné la diégétisation du pointeur-écran (voir figure 23). Afin de rendre tout aussi invisible les divers indicateurs de ressources, dont le stock constitue la donnée essentielle à surveiller pour le joueur, les concepteurs de Lionhead Studios ont intégré ces derniers à un bâtiment. Lorsqu'une ressource vient à manquer, un fanion s'élève : les fidèles indiquent ainsi leurs besoins à leur dieu (figure 27). D'autre part, le joueur pourra aisément constater par lui-même le niveau des stocks de bois et de blé, et agir en conséquence. Ce qui implique assigner diverses tâches aux fidèles qui peuplent son territoire. Là où le jeu de stratégie

classique offre au joueur une liste d'icônes représentant les différentes unités qu'il peut engendrer à un moment donné, *Black & White* propose une interface plus légère.



Figure 28 : Sélection par icônes des unités à construire dans *Red Alert* (Westwood Studios, 1996 : PC) ; Assignation contextuelle dans *Black & White* (fragments agrandis)

Lorsqu'il désire assigner une fonction particulière à un fidèle, le joueur devra saisir l'individu et le déposer à proximité d'un élément qui définira sa fonction ; près d'une forêt, une petite hache se superposera à l'affichage, signifiant au joueur qu'un relâchement à cet endroit insufflera au fidèle une toute nouvelle vocation, d'origine divine pour ainsi dire (figure 28).

La multiplication des équipements accessibles au joueur dans certains jeux de rôle annonçait déjà notre quatrième paradigme : la personnalisation. Il recoupe également la gestion de ressources, à la différence que ces ressources sont particulièrement abstraites ; nous évoquons ici les divers points d'expérience attribués au joueur en début de partie, et tout au long de son aventure, dans plusieurs jeux de rôles. À ressource abstraite, interface abstraite : cette personnalisation s'effectue toujours dans une série de menus où le joueur peut « acheter » diverses habiletés avec ses points d'expérience. Et dans certain cas, le système de création initial est beaucoup plus complexe.



Figure 29 : Système de création de l'adjuvant diégétique dans *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda Softworks, 2002 : PC) : à gauche, sélection de la race et de l'apparence, à droite, sélection d'habiletés

The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda Softworks, 2002 : PC ; ci-après désigné par *Morrowind*) propose un système de création si complexe qu'il peut théoriquement générer 480 milliards de personnages « différents » (figure 29). La partie s'ouvre sur une séance intensive de sélection, qui aura tout de même reçu l'attention spéciale d'être diégétisée (le joueur est relâché sur l'île de Vvardenfell, récemment libéré, et doit fournir au douanes des renseignements personnels pour remplir ses papiers). Dans un premier temps seront à déterminer : race, sexe, apparence (incluant la pilosité faciale!) et signe astronomique. On propose ensuite trois façons au joueur de déterminer ses habiletés : choisir une classe prédéterminée (guerrier, archer, barbare, chevalier, pèlerin, sorcier, etc.), créer une nouvelle classe en puisant directement dans l'imposant registre d'habiletés (affinité avec tel type d'arme ou d'armure, charisme, appartenance à une école de magie particulière ; le nombre d'attributs à choisir pour créer un personnage étant bien entendu limité), ou encore répondre à un test de personnalité.

Cette dernière alternative, si elle s'effectue toujours par l'entremise de menus plaqués sur le monde virtuel, suppose tout de même une tentative d'intégrer invisiblement ce processus de personnalisation. *System Shock 2* (Irrational Games, Looking Glass Studios, 1999 : PC) propose une diégétisation moins encombrante.



Figure 30 : Choix de carrière entre OSA, la marine et le corps des marines dans *System Shock 2* (Irrational Games, Looking Glass Studios, 1999 : PC)

Pour déterminer les habiletés de son personnage, le joueur se retrouve sur un quai d'embarquement où s'offre à son adjutant trois formations : le corps des marines développera ses capacités offensives ; l'OSA, ses pouvoirs psioniques (version *cyberpunk* des pouvoirs magiques typiquement proposés par le jeu de rôle) ; la marine, ses habiletés techniques (figure 30). Le joueur ne participe aucunement à la formation ; au début de chaque année pendant trois ans, il choisit sa spécialisation et détermine ainsi les capacités de son adjutant diégétique. Tout au long de la partie, divers systèmes d'expérience conditionneront la progression de ces capacités ; un certain nombre de points est attribué au joueur qui peut dès lors augmenter la valeur associée aux compétences voulues. *System shock 2* masque à peine cette représentation hautement symbolique de la progression individuelle : tout au long de son parcours, le joueur accumule des « cyber modules » qu'il dépensera à diverses stations d'augmentation cybernétique pour affiner les compétences de son choix. *Deus Ex: Invisible War* justifie également ce système de progression à l'aide d'une dimension biotechnologique intégrée au scénario, mais évacue le système d'habiletés (et son interface encombrante) au profit de quelques nano modifications possibles. *Morrowind* tente d'intégrer cette progression sélective à même la performance du joueur : l'utilisation répétée d'un type d'arme ou d'armure, d'une école de magie, fera progresser les habiletés correspondantes chez l'adjutant diégétique. Et s'il désire progresser plus rapidement, il pourra marchander un entraînement spécifique pour chacune des habiletés qui le définissent. Enfin, et même s'il ne peut échapper complètement au système de personnalisation propre au genre, *Fable* propose au joueur un véritable reflet de sa performance.



Figure 31 : Personnalisation et reflet de la performance du joueur sur son avatar dans *Fable* (Big Blue Box, 2004 : Xbox)

En plus des détails cosmétiques comme la coupe de cheveu, l'habillement, les tatouages, le joueur de *Fable* verra son avatar changer au fil de l'aventure en fonction de sa performance : s'il devient guerrier, sa musculature sera plus imposante ; s'il pratique la magie avant tout, des signes de vieillissement prématurés apparaîtront ; etc. (figure 31). Si *Morrowind* et *Fable* (Big Blue Box, 2004 : Xbox) semblent achever la diégétisation de la personnalisation en intégrant cette dernière à la performance même du joueur, ils n'abandonnent pas complètement le système de sélection dans un bassin d'habilités caractéristique du jeu de rôle.

Avant d'entamer ce recensement de l'action représentée, nous avons souligné le conflit entre les rouages de l'immersion et ceux d'une interactivité en dehors de l'idéal VR. Tout au long des quatre paradigmes explorés, nous avons explicité quelques-uns des signes engendrés au sein d'une variété d'interfaces toutes caractéristiques du jeu vidéo dans son état actuel, et effectivement, nous avons pu constater à l'égard de ces interfaces diverses tentatives d'effacement médiatique, volonté que nous savons liée à l'idéal immersif. Ultimement, ces interfaces répondent au désir d'agir attisé par le caractère immersif des univers virtuels ; « [t]he more realised the immersive environment, the more active we want to be within it »¹¹⁵. Cette capacité d'agir vaut non seulement pour elle-même, en tant que caractéristique inhérente des médias électroniques, mais renforce aussi l'impression de présence communiquée par un univers fictif.

[W]e could not feel immersed in a world without a sense of the presence of the objects that furnish it, and objects could not be present to us if they weren't part of the same space as our bodies. *This approach means that the factors that*

¹¹⁵ Murray, Janet. *Op. cit.*, p. 126.

*determine a system's degree of interactivity also contributes to its performance as immersive system.*¹¹⁶

Ainsi, le tiraillement de l'illusion, au sein du jeu vidéo, entre la profondeur du monde représenté et la surface médiatique desservant l'interaction, ne menacerait pas plus l'immersion que la schématisation du mimème cinématographique ou la fragmentation de l'espace filmique. Manovich envisage d'ailleurs une nouvelle forme de « suture » pour décrire l'implication convoquée :

By having periodically to complete the interactive text through active participation, the subject is interpolated in it. Thus, if we adopt the notion of suture, it would follow that the periodic shifts between illusion and its suspension are necessary to fully involve the subject in the illusion.¹¹⁷

Ultimement, seuls des critères esthétiques antérieurs laisseraient croire que l'interaction vidéoludique, à travers la multitude d'interfaces encombrantes qu'elle convoque, s'effectue principalement sous le mode de la distance. Le conflit immersion/interactivité, à notre sens, est un faux-semblant.

Même si la tradition immersive ne s'est jamais accommodée d'une rupture si évidente de l'illusion, il ne faudrait cependant pas commettre l'erreur de juger un média émergent selon les critères esthétiques de ceux qui l'ont précédé. À cet égard, les deux logiques qui régissent le développement des médias isolées par Bolter et Grustin permettent de mieux situer cette émergence dans le paysage médiatique. Le désir d'immédiateté s'est traduit, notamment, par de nombreuses tentatives d'offrir une représentation toujours plus fidèle du réel perceptible. Selon les auteurs, un nouveau média gagnerait ses lettres de noblesse en prétextant une immédiateté accrue par rapport aux médias antérieurs. À la lumière de notre exposé, nous constatons que cette attitude réformatrice s'inscrit au cœur même de l'évolution d'un média ; les diverses tentatives de diégétisation des interfaces se présentent comme un mieux, une voie à suivre. Un contrôle direct sur l'adjuvant diégétique ne détermine pas exclusivement la qualité de l'action proposée au joueur ; aussi, les différents menus encombrants, la multiplication des fenêtres qui n'ouvrent que sur elles-mêmes, les indicateurs « plaqués sur » l'univers virtuel, la manipulation de ces surfaces, l'attitude

¹¹⁶ Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 68. Je souligne.

¹¹⁷ Manovich, Lev. *Op. cit.*, p. 208.

de *monitoring* qu'elles encouragent chez le joueur, l'influence indirecte sur l'adjuvant diégétique, constituent toujours une large part des HCIs dans l'univers vidéoludique d'aujourd'hui. À l'opposée de l'*immediacy*, « hypermediacy makes us aware of the medium or media and (in sometimes subtle and sometimes obvious ways) reminds us of our desire for immediacy »¹¹⁸. En plus du cinéma, le jeu vidéo remédiatise de façon ostensible plusieurs outils puisés au sein d'interfaces informatiques développées en parallèle ; le phénomène dégage ainsi une forte impression hypermédiatique. Mais les deux notions ne sont pas tant opposées que complémentaires, dans la mesure où elles expriment le même désir d'atteindre une certaine authenticité de l'expérience du réel ; « [h]ypermedia and transparent media are opposite manifestations of the same desire: the desire to get past the limits of representation and to achieve the real »¹¹⁹. Ainsi, l'hypermédiatisation ostensible des médias actuels parvient à achever une certaine conception du réel, qui reconnaît justement l'omniprésence des médias ; « the experience of the medium is itself an experience of the real »¹²⁰. Cette conception du réel de toute façon hypermédiatique serait-elle en train de modifier les fondations mêmes de notre rapport à la fiction ?

On peut supposer une certaine familiarité des joueurs face au tiraillement entre la volonté d'effacement complet du média (idéal VR) et le désir d'un contrôle plus élaboré (multiplication des HCIs). Avec cette étude de l'interaction, nous avons amorcé d'une manière triviale l'étude de la simulation ; « the reconciliation of immersion and interactivity will propose a genuine *simulation* »¹²¹. Nous n'avons pour l'instant considéré cette innovation qu'en tant que représentation de l'action réelle selon diverses modalités. Comme le souligne Janet Murray, le plaisir d'agir n'opère que si l'on peut constater les conséquences de nos actes sur l'univers représenté. Après la reformulabilité visuelle de l'univers fictif, nous entamons maintenant l'étude de son adaptabilité réelle, critère au centre de l'interactivité dans son acception ultime. Si nous avons constaté un registre complexe d'action, et

¹¹⁸ Bolter, Jay David. Richard Grustin. *Op. cit.*, p. 34

¹¹⁹ *Ibid*, p. 53.

¹²⁰ *Ibid*, p.71.

¹²¹ Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 286. Emphase originale.

certaines tentatives bien tangibles d'offrir au joueur un reflet de sa personnalité, il importe de s'engager sur le dernier versant utopique de notre étude. Ce versant ne suppose pas simplement une simulation parfaite où le joueur pourrait évoluer à sa guise, une saisie par le langage informatique des structures sous-jacentes de notre monde (pour reprendre la terminologie de Quéau), mais plus avant, un désir de la part de ce joueur d'expérimenter la fiction sous le mode de l'expérimentation. L'ultime enjeu de notre exposé, dès lors, consistera à se demander si le rapport déjà fortement caractérisé par l'hypermédiatisation du joueur à la représentation vidéoludique annonce l'intégration d'une nouvelle attitude en regard de la fiction.

6. L'appel de la simulation

Au sortir du chapitre précédent, nous avons posé l'interactivité comme condition suffisante à l'essor de la simulation. Pourtant, bien peu de gens définiraient en terme de simulation un jeu interactif tel *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985 : NES). Des genres vidéoludiques qui lui sont associés d'usage, on note une certaine complexité qu'il faudra maintenant chercher à définir. Au sens de Schaeffer, une simulation reproduit « les propriétés structurelles requises et les principes opératoires de l'entité qu'on veut simuler »¹²². Si elle relève ainsi tout autant de la modélisation que l'activité mimétique en général, le dessein n'est plus du tout le même ; « [t]o simulate, in this case, is to test a model of the world »¹²³. Trivialement, une simulation est une représentation ; seulement, ce à quoi elle réfère se niche au coeur du modèle sous-jacent et non simplement dans les apparences qui se déploient à partir de ce modèle. La volonté de transparence propulse bien évidemment le développement de ces modèles ; ce sont les rouages de notre monde dans toute leur complexité qu'il faudrait bien reproduire afin de parachever l'ultime forme d'art. Des possibilités d'action conséquentes au sein d'un univers accessible et extensible ; la simulation idéale répondrait aux aspirations de la réalité virtuelle, consolidant le potentiel immersif du dispositif en intégrant l'interactivité au sens fort du terme, au-delà d'un contrôle plus ou moins direct ou d'une personnification sélective, vers une réelle adaptabilité productive¹²⁴.

L'acception totalisante de la simulation, entendue comme volonté ultime de reproduire le réel, constitue un vecteur implicite de l'évolution vidéoludique. Mais

¹²² Schaeffer, Jean-Marie. *Op. cit.*, p. 76.

¹²³ Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 63.

¹²⁴ « In the fullest type of interactivity [...] the user's involvement is a productive action that leaves a durable mark on the textual world, either by adding objects to its landscapes or by writing its history ». *Ibid*, p. 205.

s'il permet d'observer un combat mené sur plusieurs fronts, vers l'ouverture de la simulation sous toutes ses frontières, c'est bien parce qu'en amont, le jeu vidéo se sera construit sur un savoir-faire prescriptif. Depuis l'introduction de l'imagerie synthétique en temps réel, plusieurs commentateurs ont remarqué, à propos de la caméra virtuelle toujours en mouvement, du temps fictif ininterrompu qu'elle saisit, une parenté indéniable avec le cinéma. D'autres y auront plutôt vu une différence intrinsèque avec le régime cinématographique : ce qui fait défaut à ce trop plein de temps et de mouvement, c'est précisément un point de vue, une cohérence, l'intention discursive caractéristique du cinéma. Si ce dernier argument définit le septième art moins naïvement, il véhicule pour l'essentiel une idée fautive ; nous serons à même de constater, en explorant les diverses modalités de l'approche prescriptive, l'omniprésence de structures occupant la même fonction que ce point de vue cinématographique : l'orientation cognitive de l'utilisateur, parfois masquée à dessein d'illusionnisme¹²⁵, parfois assumée pour mieux établir un esprit de compétition. Nous entamons ainsi un relevé comparatif de deux approches actuelles dans la conception d'univers virtuels vidéoludiques : la prescription ludique et l'appel de la simulation. Plusieurs aspects retiendront notre attention ; aussi, nous avons choisi de regrouper ces aspects sous deux ensembles : l'accessibilité et l'extensibilité de l'univers virtuel.

6.1. Un univers accessible

Au risque d'entamer la discussion sur une note pessimiste, précisons-le à nouveau : malgré la complexification des prothèses vidéoludiques, les modalités de l'agir ne sauraient s'épanouir en dehors d'alternatives hautement symboliques. Si l'intégration d'un registre d'action plus élaboré, calquée sur la vie réelle, caractérise effectivement certains jeux (pensons à la série *The Sims*), précisément ces actions sont mises en scène par l'entremise d'adjuvants diégétiques ; le joueur jamais n'y performe autre chose qu'une série d'instructions erratiques à l'aide de prothèses on ne

¹²⁵ Ryan résume le défi de cette approche illusionniste : « The need to steer the user toward a certain goal without revealing this purpose ». *Ibid*, p. 246.

peut moins naturelles. Plus avant, un registre apparemment « naturel » ne reflète que marginalement l'étendue de l'action représentée et la complexité du contrôle exercé. Il pourrait notamment reposer sur l'interaction contextuelle, c'est-à-dire sur un certain illusionnisme : son adjuvant à proximité d'un élément interactif, le joueur n'aura à effectuer qu'une seule et même commande ; la nature même de cet élément détermine le geste approprié (ouvrir une porte, discuter avec un personnage, etc.). À l'opposé, un « simple » jeu de combat offre un répertoire offensif étendu et exige du joueur l'exécution de dizaines d'instructions à la minute.

L'orientation générique des modalités de l'agir domine toujours le phénomène vidéoludique. Les nombreux genres prescrivent naturellement le registre d'action que le joueur pourra espérer (se voir) maîtriser. À défaut de trouver une assise diégétique établie selon les genres fictifs canoniques (action, aventure), les attentes du joueur s'appuieront sur une régulation architextuelle proprement vidéoludique. Chaque genre se définit ultimement par un ensemble de règles (ou modèles) de manipulation¹²⁶ : du contrôleur à l'avatar, de l'avatar à l'adjuvant diégétique (s'il s'agit d'un contrôle indirect), et de l'adjuvant diégétique au monde virtuel¹²⁷. Sont ainsi précisées la nature des éléments virtuels avec lesquels le joueur sera susceptible d'interagir, et la nature même de cette interaction. Dès lors, le registre d'action proposé convoque implicitement une autre donnée essentielle : l'accessibilité de l'univers virtuel. Lorsqu'elle ne se laisse pas deviner aussi spontanément, une variété de signes plus ou moins envahissants, également intégrés aux attentes, viendra préciser cette accessibilité. Déjà, *Grim Fandango* introduisait fort habilement le raccord de regard pour communiquer l'information au joueur ; Manny Calavera porte attention à tout élément interactif au fil des déplacements qui lui sont infligés (voir figure 32). Plusieurs jeux empruntent au savoir-faire cinématographique pour hiérarchiser les éléments ; un plan composé par une caméra subitement fixe isolera un

¹²⁶ J'emprunte cette notion à Gonzalo Frasca, « Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology », in *The Video Game Theory Reader* (dirigé par Mark J.P. Wolf et Bernard Perron), Routledge, New York, 2003, p. 232.

¹²⁷ Jouer un rôle dans un univers virtuel vidéoludique implique, comme le rappelle Ryan, « stepping into what Brenda Laurel has aptly called a “smart costume” – smart because it does not merely alter appearance but implements a *change of body dynamics*. ». Je souligne. *Op. cit.*, p. 62.

détail important. À l’opposé, *Escape From Butcher Bay* signale cette même information par un clignotement lumineux superposé aux éléments pertinents, qui détone particulièrement avec la noirceur environnante de la prison. Enfin, l’interaction contextuelle convoque bien souvent un indicateur d’accessibilité qui envahit sans gêne l’écran pour mieux discriminer l’univers qui s’offre au joueur (voir *Splinter Cell*, figure 32).



Figure 32 : Deux exemples d’accessibilité prescrite : raccord de regard dans *Grim Fandango* ; indicateur d’accessibilité dans *Splinter Cell* (fragment agrandi)

À défaut d’aspirer à un réalisme rigoureux, fondé sur le naturel de l’action représentée, certains jeux s’efforcent d’intégrer tangiblement un registre d’action étendu ; chaque volet de ce registre convoque des règles de manipulation spécifiques, se démarquant ainsi dans les mains du joueur. Cette approche se caractérise notamment par le métissage des genres vidéoludiques. *Grand Theft Auto III* marie le jeu de course, de tir à la troisième personne et de plateforme. *Escape From Butcher Bay* relève avant tout du jeu de tir à la première personne, mais intègre la jouabilité du jeu de furtivité et, à contre-courant de son premier genre d’attache, un système de combat à main nue élaboré. La personnalisation qui caractérise le jeu de rôle révèle également cette volonté d’ouverture ; supervisant l’évolution des habiletés de son adjuvant diégétique, le joueur de *Morrowind* détermine un répertoire stratégique qui lui permettra de négocier de différentes façons une même situation fictive (au-delà des différentes techniques offensives : furtivité, diplomatie, marchandage, etc.). L’expansion du registre d’action offert, pour chacun de ces exemples, repose essentiellement sur l’intégration de nombreuses jouabilité-types, traditionnellement cloisonnées d’un genre à l’autre.

L'intégration d'un répertoire stratégique étendu ouvre inévitablement un réseau d'attentes correspondantes quant au degré d'accessibilité de l'univers virtuel. Nous évoquons ici la multiplication non seulement des éléments qui attestent d'une manière ou d'une autre la présence du joueur, mais aussi des modalités d'accès pour un type d'élément donné. Dans les rues de Liberty City, le joueur de *Grand Theft Auto III* accumule armes à feu, soustrait leurs richesses aux passants, se confronte tantôt à la mafia tantôt aux policiers, et bien sûr, se retrouve au volant de nombreux véhicules. Un chauffeur téméraire verra rouler sur son capot divers éléments de décor (lampadaires, bornes d'incendie, etc.) comme d'ailleurs les passants affolés. *Morrowind* propose un coefficient d'accessibilité considérable, sans doute le plus élevé au moment d'écrire ces lignes. Jusqu'aux couverts et ustensiles ont été modélisés, à toutes fins pratiques inutiles mais intégrés, parmi de nombreux autres types d'objet, à un système de gestion des ressources et de marchandage. Le joueur peut également interagir de différentes façons avec l'ensemble des personnages qu'il rencontre : prompts au combat si provoqués, ces derniers sont néanmoins ouverts à la persuasion ou au marchandage. Maximisant l'accessibilité du monde virtuel, *Morrowind* répond à l'appel de la simulation idéale.

Ajustant nos lentilles, nous découvrons la résonance du critère d'accessibilité à plus grande échelle. Au-delà de l'espace environnant plus ou moins accessible, le joueur progresse au sein d'un univers virtuel englobant. Or, cette progression est traditionnellement contrainte, parfois agressivement ; qu'on songe aux fameux murs invisibles qui réduisent l'avatar du joueur, encore aujourd'hui, à un simple pantin flottant dans l'espace, ou encore à l'étagement du monde virtuel en niveaux subséquents qui caractérise le jeu vidéo depuis les tous premiers temps. Accessoirement, une assise diégétique justifiera plus ou moins habilement ces contraintes : corridors encombrés de débris, portes et fenêtres fortifiées, cadenassées, murailles imprenables, etc. Concevoir ces limites plus ou moins naturelles en terme de simples restrictions révélerait cependant une méconnaissance partielle du phénomène ; derrière ces barrières fictives, ce n'est pas tant un univers inexploré qui attend le joueur, sinon que le néant informatique. Elles participent d'un certain

illusionnisme dont le joueur expérimenté n'est pourtant pas dupe ; au-delà de l'univers ludique, existe en puissance tout au plus un univers physique qui le prolonge et en pose les fondations tout à la fois. Les concepteurs de *Splinter Cell* ne se seront pas limités à une variété de barrières physiques pour *linéariser* la progression du joueur ; Lambert, figure d'autorité toujours aux côtés de Sam Fisher par téléprésence, guide ce dernier en permanence et ira même jusqu'à le rappeler (c'est-à-dire annuler la mission) s'il ne respecte pas la route tracée devant lui. Plus que de situer constamment l'action dans un lieu qui convoque intrinsèquement certaines restrictions (une route, un corridor), le défi d'une approche ludique illusionniste repose sur la schématisation artificielle de lieux qui pourtant supposent naturellement une ouverture, de manière à réguler l'expérience du joueur.

KotOR démontre cette volonté de schématiser jusqu'aux lieux naturels, par exemple les gigantesques (et par chance un peu trop fournies) forêts de Kashyyyk (figure 33).



Figure 33 : Exploration prescrite et ouverte : vues topographiques de *Star Wars: Knights of the Old Republic* et *The Elder Scrolls III: Morrowind*

Si la progression d'un lieu à un autre s'y effectue linéairement, nous remarquons pourtant certaines aspérités, voire même des routes alternatives. Ainsi se révèle un attrait présent à différents degrés dans plusieurs genres : l'exploration. D'autres fondent en grande partie leur jouabilité sur cette composante (le jeu de stratégie en temps réel, le jeu d'aventure et le jeu de rôle, notamment), et pour ce faire déplacent les barrières artificielles, parfois jusqu'aux confins de l'univers virtuel. Cette ouverture convoque bien entendu son répertoire d'environnements privilégiés : variété d'espaces naturels, agglomérations urbaines, etc. Au sein du vaisseau intergalactique Von Braun, le joueur de *System Shock 2* progresse d'étage en étage

comme s'il complétait successivement un ensemble de niveaux distincts ; les étages inférieurs, cependant, pourront être revisités en tout temps. Si la grande majorité des édifices demeurent inaccessibles, chaque ruelle, chaque intersection peut être empruntée dans la cité virtuelle de *Grand Theft Auto III*, dénommée (sans grande subtilité d'ailleurs) Liberty City. Les agglomérations de Vvardenfell, île principale de la province de Morrowind, s'étendent rarement autant qu'une telle cité moderne, mais l'île en soi recouvre plus de quinze km², dont le moindre caillou ne demande qu'à être piétiné par l'avatar du joueur. Une vue topographique de cet univers (voir figure 33) ne révèle aucun trajet prédéterminé d'un lieu à un autre (signalés par les carrés jaunes), sinon les aspérités mêmes du relief qui d'autre part ne sont jamais complètement insurmontables. Plus avant, chaque bâtiment, chaque pièce des immenses forteresses comme des modestes habitations peut être exploré par le joueur. La chute des barrières fictives confère à l'espace virtuel une certaine crédibilité, et répond ainsi à l'appel de la simulation.

Nous semblons avoir engagé, depuis plusieurs lignes déjà, le deuxième versant de notre étude : l'extensibilité de l'univers virtuel. Cependant, la superficie de ces univers et autres considérations connexes se situeront pour ainsi dire à la périphérie de notre discussion, ce qui ne veut pas dire pour autant qu'elles ne méritent pas notre attention. C'est indéniable : l'expansion des mondes virtuels suscite l'intérêt de la communauté vidéoludique. Outre *Morrowind*, soulignons l'évolution de la série *Grand Theft Auto : Vice City* (Rockstar North, 2002 : PS2) englobe trois fois Liberty City, et trois villes majeures siègent sur l'île de *San Andreas* (Rockstar North, 2004 : PS2). Plus avant, cette expansion se soustrait graduellement à l'homogénéité qui caractérise le jeu vidéo depuis les premiers temps. Le joueur de *Morrowind* pourra admirer une variété impressionnante de paysages (des forêts marécageuses jusqu'aux massifs volcaniques) et de styles architecturaux. Il rencontrera par ailleurs des centaines de personnages issus de dix origines raciales, de différentes castes, professions, associés ou non à l'une des nombreuses guildes, légions militaires, maisons nobles et religieuses, etc. Liberty City et Vice City se composent de plusieurs quartiers ayant chacun une identité propre ; des dizaines de

véhicules distincts sillonnent leurs rues. Ces environnements digitaux, pour utiliser la terminologie de Janet Murray, exploitent le potentiel encyclopédique des supports actuels, et malgré leur statut fictif inébranlable, s'inspirent en principe tout au moins d'une forme grandement favorisée, selon Lev Manovich, au sein du présent renouvellement médiatique : la base de données¹²⁸. C'est dire que le joueur pourra accéder, avec un minimum de restrictions, à un monde virtuel dont le foisonnement ne serait plus limité, sinon par des contraintes purement matérielles (temps alloué à la production, budget, etc.). Si la matérialisation de l'axe paradigmatique, pour reprendre l'expression de Manovich, nourrit effectivement ce foisonnement, l'extensibilité de l'univers virtuel se fonde avant tout, à notre sens, sur les structures de mise en syntagme intégrées.

6.2. Un univers extensible

L'étendue et la diversité d'un univers virtuel, nous venons de le préciser, ne déterminent que superficiellement sa réelle extensibilité. La multiplication des lieux à explorer et des éléments représentés ne dessert aucunement l'idéal d'une simulation complexe, pas plus au fond que l'accessibilité ponctuelle et globale de l'environnement. L'extensibilité d'un univers virtuel repose avant tout sur la complexité des réponses générées par la présence du joueur. Nous amorçons maintenant plus en détail l'étude des agents interactifs. Sont ainsi désignés les modèles sous-jacents qui régissent le comportement des acteurs peuplant l'univers virtuel, et de cet univers lui-même. Peter Bogh Andersen évoque, dans sa classification des signes informatiques, un type de signe particulier, qui « ne peut être manipulé ni même perçu »¹²⁹, mais agit sur les autres signes visibles : le fantôme. Les plateformes mouvantes et adversaires aux routines simplistes qui auront inspiré à Andersen ce signe extravagant (puisqu'il ne se manifeste qu'indirectement) constituent en fait la genèse des modèles physiques et de l'intelligence artificielle.

¹²⁸ « Database (the paradigm) is given material existence, while narrative (the syntagm) is dematerialised ». Manovich, Lev. *Op. cit.*, p. 231. Voir également pp. 218-243.

¹²⁹ Voir Aarseth, Espen J. *Op. cit.*, p. 32. Ma traduction. Pour un relevé de la classification mise en place par Andersen, voir pp. 31-41 du même ouvrage.

Lorsqu'ils ne sont pas complètement statiques (l'intervention programmée et inébranlable d'un adversaire, d'un événement), ces modèles gèrent minimalement l'interaction des différents acteurs avec le joueur et avec leur environnement ; pensons aux routines régulières mais facilement interrompus des antagonistes du jeu d'action, à la déflagration sur appel des barils explosifs qui pullulent au sein du *first-person shooter*, etc.

La pauvreté comportementale d'un univers virtuel, accessoirement, reposera sur une justification diégétique minimale : la fixité, l'immuabilité sont le lot d'environnements largement construits en béton armé ou en roc millénaire ; la stupidité caractérise naturellement toute créature du large bestiaire vidéoludique. L'essor de la simulation repose sur deux caractéristiques soulignées par Manovich : la modularité et l'automatisation. La multiplication et la complexification des modèles comportementaux sous-jacents participent du statut historique aujourd'hui conféré à *Half-Life* (Valve Software, 1998 : PC). Un gouffre interdimensionnel engendré à la suite d'une expérience infructueuse constitue la toile de fond du drame à jouer, et en convoque les différents acteurs principaux : le personnel d'un centre de recherche clandestin, des envahisseurs particulièrement belliqueux et le corps d'élite des marines qui, à son habitude, tente d'étouffer l'affaire avec la subtilité qu'on lui connaît. Ajoutons au portrait l'adjuvant diégétique du joueur, Gordon Freeman, un simple chercheur. Chaque groupe est défini par un ensemble de comportements et de buts spécifiques : les agents de sécurité protègent les chercheurs (et collaborent ainsi avec le joueur), les envahisseurs ne discriminent pas leurs victimes, les marines n'épargnent non plus personne. La simplicité apparente de ce tableau occulte un développement important : tout acteur d'*Half-Life* non seulement peut identifier les autres types d'acteur, mais disposent pour chacun de règles comportementales adaptées. Plus avant, l'intelligence de certains acteurs bouscule les habitudes stratégiques confortables ; par exemple, les marines débusqueront avec une grenade le joueur qui s'est mis à couvert. Au-delà d'un nouveau comportement intégré aux règles procédurales d'un acteur virtuel, le geste est remarquable parce qu'il n'est pas prédéfini en fonction d'un lieu et d'un moment précis. Ces modèles dynamiques

participent ainsi de l'effet Eliza, qui consiste à « attribuer une plus grande intelligence ou intentionnalité à une machine qu'elle n'en possède vraiment »¹³⁰.

La diversité des modèles et la complexité des comportements gérés caractérisent également *Halo* : certains opposants extra-terrestres attaquent en formation, paniquent lorsqu'un officier supérieur est abattu ; d'autres tirent profit de leur environnement pour se mettre à couvert ou attaquer le joueur. *Halo* se distingue également par l'intégration de modèles physiques impressionnants. Toute déflagration (grenades, roquettes) expédie les corps et objets environnants à une distance et une vitesse variable, calculée selon l'importance de la charge explosive. Évidemment, le jeu vidéo modélise les lois physiques qui gouvernent notre monde de façon sélective, approximative et parcellaire, souvent en réponse à des exigences très pointues. La détérioration des véhicules devient progressivement une composante essentielle des jeux de course, genre déjà grandement soumis au raffinement des modèles d'accélération, d'adhésion et de contrôle en fonction des diverses surfaces et conditions climatiques. S'ils possèdent un nombre fini et prédéterminé d'animations gérant l'essentiel de leur vie virtuelle, les antagonistes des jeux de tir se méritent de plus en plus fréquemment une mise à mort digne de ce nom ; la chute mortelle est générée à l'aide d'un squelette virtuel qui tient compte de l'environnement immédiat (incidemment, l'expression *rag-doll physics* désigne cette technique). Havok¹³¹, fondé en 1998 par Hugh Reynolds et Steven Collins, offre aux concepteurs un moteur physique (éponyme) polyvalent. S'il permet d'accroître facilement l'accessibilité globale de l'univers virtuel (en saisissant tout objet dans un modèle gravitationnel), son principal attrait réside ailleurs : les objets bousculés réagiront de manière dynamique à la présence du joueur. Bien entendu, la modélisation achevée du spectre physique dans son ensemble constitue le dessein implicite et utopique de la simulation. Aussi, rares sont les jeux qui s'engagent dans cette voie accumulative ;

¹³⁰ Murray, Janet. *Op. cit.*, p. 224. Ma traduction. ELIZA est un programme créé en 1966 par Joseph Weizenbaum au MIT. Il interroge de manière écrite l'utilisateur qui à son tour répond à l'aide d'un clavier alphanumérique. Grâce à quelques instructions simples, ELIZA pouvait tenir une conversation sensiblement cohérente pendant plusieurs minutes. Voir également pp. 68-69.

¹³¹ Pour plus d'informations : <http://www.havok.com/products/index.php>

lorsqu'ils sont intégrés, le passage du temps, les conditions climatiques, la friabilité de la matière le sont bien souvent sous forme de purs trompe-l'œil.

La temporalité de l'univers virtuel, que nous venons d'évoquer en passant, ouvre sur le dernier versant de notre étude. Géré par un ensemble d'agents dynamiques, l'univers virtuel non seulement s'adapte de manière inattendue à la performance du joueur ; lorsque s'exhibe la complexité comportementale de ses acteurs, confrontés au joueur ou s'affrontant entre eux (occurrence fréquente dans *Half-Life* et *Halo* notamment), se développe, en même temps qu'un ensemble de scènes non prescrites, un véritable plaisir de *voir agir* l'autre virtuel. Ces structures de mise en syntagme, comme le précise Manovich, font d'un simple espace navigable un univers virtuel proprement narratif, et ajoutent ainsi à l'impression de vie autonome communiquée par cet univers. Pourtant, les micro-événements générés demeurent soumis à une certaine homogénéité, l'issue en demeure prévisible et de toute façon ne porte pas très loin ; une troupe de marines, avec ou sans l'aide du joueur, pourra maîtriser ponctuellement l'envahisseur dans *Half-Life*, à long terme les conséquences de cette victoire sur l'univers virtuel sont à toutes fins pratiques inexistantes. Au plaisir de voir agir, s'adjoint naturellement le plaisir de voir évoluer un univers fictif. Avec, toujours au centre de cette évolution, le joueur qui, lassé (suppose-t-on) de se faire raconter *une* histoire, désire (se) faire (raconter) *sa* propre histoire. Adaptabilité ultime, et ultimement limitée en dépit des slogans promotionnels qui prétendent le contraire, le spectre qui anime cette utopie n'est pas étranger aux divers épisodes de la fiction interactive, de l'hypertexte jusqu'au film interactif.

Le pendant vidéoludique de la fiction interactive, s'il laisse entrevoir toute la démesure de l'entreprise, voit néanmoins s'échafauder une multitude de solutions « temporaires ». Nous limiterons notre exposé à trois d'entre elles, par ailleurs suffisamment emblématiques. L'étagement des niveaux selon une difficulté progressive, organisation linéaire des plus communes depuis les tous premiers temps du jeu vidéo, commande la déconstruction de la chaîne narrative en épisodes.

S'ouvre ainsi une première possibilité d'intervenir sur le déploiement de l'univers fictif, de manière sélective. Le bon déroulement de cette intervention exige, pour une série d'épisodes donnée : 1- l'autosuffisance narrative d'un épisode ponctuel ; 2- l'enchaînement trivial (causalité faible) d'un épisode à l'autre. Deux possibilités. D'une part, le joueur devra compléter l'ensemble des épisodes afin de progresser ; son intervention ne détermine somme toute que l'ordre d'enchaînement. Afin d'accéder au repaire du Dr. Wily, infatigable adversaire de Mega Man, il lui faudra combattre huit androïdes au sortir d'autant de niveaux, tour à tour sélectionnés sur un écran dédié (figure 34). De la même façon, après avoir complété sa formation de jedi sur Dantooine, le joueur de *KotOR* visitera quatre mondes selon l'itinéraire de son choix. Alternativement, les épisodes ne devront pas tous être complétés. Cette alternative implique, en plus de l'ordre d'enchaînement, une expérience globale différente ; chaque joueur ne participera pas nécessairement aux mêmes épisodes.

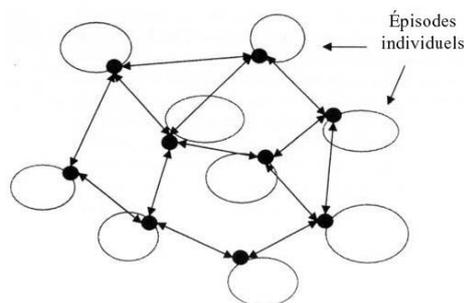


Figure 34 : Sélection parmi un bassin d'épisodes autosuffisants : *Mega Man II* (Capcom, NES : 1988)¹³²

Si l'intervention sélective ouvre effectivement sur quelques permutations d'une traversée à l'autre, son influence se limite à la présentation d'une histoire essentiellement prédéterminée. De plus, l'enchaînement trivial menace la résonance globale du récit, limité à une accumulation d'épisodes épiques. Dès lors, cette solution n'achève que minimalement les aspirations de la fiction interactive.

Deuxième solution : la multiplication d'épisodes secondaires et facultatifs. Écartés de la chaîne narrative principale, ces épisodes ne répondent bien souvent à

¹³² Source du schéma : Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 256.

aucune hiérarchisation causale, au profit d'une autosuffisance narrative complète (figure 35).

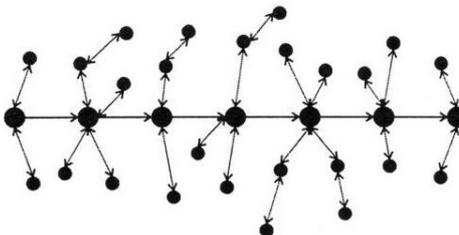


Figure 35 : Multiplication d'épisodes secondaires et facultatifs¹³³

Ils adopteront différentes appellations selon le genre : missions additionnelles, objectifs secondaires, quêtes optionnelles, etc. Sans répercussions aucune sur l'évolution de l'univers fictif, l'épisode facultatif est intégré sous le mode du boni additionnel¹³⁴, parfois en nombre conséquent, ce qui ajoute à l'extensibilité apparente du monde virtuel. En somme, le joueur déroge pour un temps à une ligne narrative autrement rigide. Les épisodes facultatifs pourront être dispersés tout au long de cette ligne principale, accessibles selon un programme prédéterminé ; accessoirement, ils seront organisés par étagement, formant une ligne alternative autarcique. Après avoir complété certaines missions, le joueur de *Grand Theft Auto III* sera contacté par divers personnages secondaires qui lui offriront du travail ; pour chacun, un travail bien fait ouvrira d'autres possibilités d'emploi. De la même façon, certaines quêtes secondaires dans *Morrowind* sont commandées par les dirigeants respectifs des multiples guildes, selon un ordre prédéfini. À l'opposé, les épisodes seront accessibles en tout temps. S'il « emprunte » une voiture de police, un taxi ou encore une ambulance, le voyou de Liberty City pourra s'adonner aux trois activités correspondantes. Plusieurs centaines de quêtes secondaires s'offrent au joueur de *Morrowind*, dispersées sur l'ensemble de l'île (et donc accessibles en permanence). Les neuf acolytes éventuellement recrutés par le joueur de *KotOR* révéleront progressivement, s'il veut bien les écouter, un passé qui ouvre à tout coup sur une quête additionnelle. À noter que la complétion d'épisodes facultatifs permettra au joueur de s'« enrichir » d'une manière ou d'une autre : les employeurs de Liberty

¹³³ Source : *Ibid*, p. 250.

¹³⁴ « [T]he structure of links enables the reader to take short side trips to roadside attractions ». *Ibid.*, p. 249.

City versent de bons montants ; les donjons de Vvardenfell regorgent de trésors, d'épées magiques et autres pièces d'armures. Si le joueur pourra effectivement mettre à profit ces outils, accumulés au fil des épisodes secondaires, lorsqu'il réintègrera la ligne principale, ne nous leurrera pas : en apparence seulement l'évolution de l'univers fictif aura été affectée ; l'histoire sous ses grandes lignes ne changera pas d'un iota. Encore une fois, l'adaptabilité recherchée fait défaut à cette solution.

Enfin, une troisième solution propose de surpasser l'intervention sélective sans lendemain. Nous aurons ici recours à un terme galvaudé : multilinéarité ; aussi faut-il en préciser le sens pour bien servir notre propos. Au fil de sa progression, le joueur effectuera certaines décisions importantes qui l'engageront sur l'une ou l'autre des routes possibles intégrées au système ; l'image d'un arbre aux embranchements multiples vient tout de suite à l'esprit (sinon, voir figure 36).

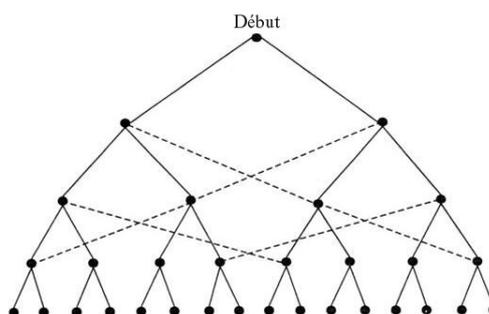


Figure 36 : Arborescence¹³⁵

Le nombre de points décisifs et, pour chacun, de lignes alternatives déterminent la complexité du système. Chaque décision, idéalement, ouvre sur un épisode unique ; c'est dire la multiplication rapidement exponentielle des fragments, et par conséquent la réalisation ardue d'un tel système dans son versant idéalisé. Aussi, les diverses expériences vidéoludiques y aspirant adoptent plutôt la structure du réseau dirigé (*directed network*, selon l'expression de Ryan).

¹³⁵ Source : *Ibid*, p. 249.

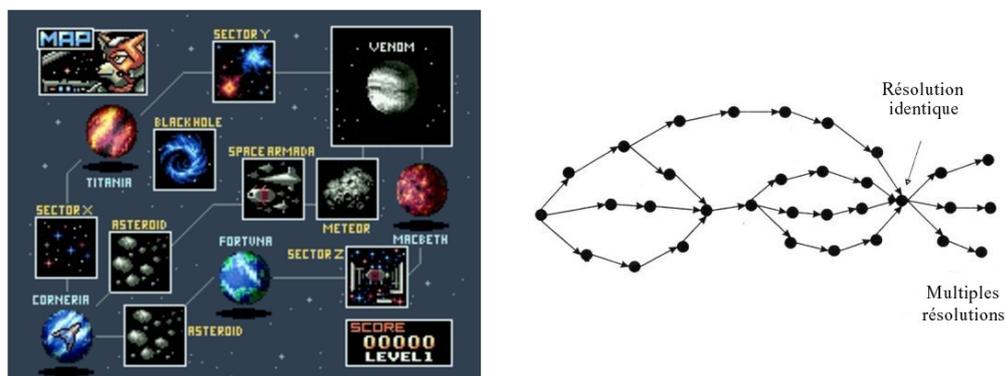


Figure 37 : Arborecence élaguée, ou le réseau dirigé : *Star Fox* (Argonaut Software, 1993 : SNES)¹³⁶

Le principe est simple : confronté à un point décisif, le joueur pourra effectivement s'engager sur une voie unique, mais réintègrera éventuellement un tronc commun. De Corneria à Venom où se niche l'antagoniste Andross, trois routes distinctes s'offrent à Fox McCloud (figure 37). À défaut de reproduire une arborescence exponentielle, ce modèle implique de multiples résolutions. Dans l'univers cyberpunk de *Deus Ex* (Ion Storm, 2000 : PC), le joueur est confronté à une multitude de factions dont les divergences idéologiques se résument ultimement à trois visions du monde, trois agendas à réaliser : la capitalisme façon 20^{ème} siècle, l'anarchie moyenâgeuse et la dictature bienveillante d'une intelligence cybernétique supérieure. Destination ultime, le repaire de l'antagoniste constitue une plaque tournante où sera déterminé le dénouement de l'histoire ; chaque agenda exige du joueur la complétion d'objectifs spécifiques au sein de cet environnement. *KotOR* réduit cette profondeur éthique au schéma bipolaire classique. Aux diverses solutions gérées pour un même obstacle, sont accolées respectivement un certain nombre de points du côté obscur ou du côté clair de la force ; les décisions du joueur orienteront son adjuvant diégétique de part et d'autre, jusqu'à l'une des deux résolutions possibles.

Si, par définition, ces épilogues multiples ne mènent pas très loin, ils représentent une opportunité concrète d'affecter l'évolution de l'univers fictif. Le modèle du réseau dirigé, au sens de Ryan, constitue « la meilleure façon de réconcilier une histoire suffisamment dramatique avec un certain degré

¹³⁶ Source du schéma : *Ibid*, p. 252.

d'interactivité »¹³⁷. L'idéal de la fiction interactive repose bien entendu sur des critères pré-établis quant à la profondeur dramatique et la singularité des lignes alternatives. Ultimement, l'omniprésence de troncs communs endigue le potentiel d'adaptabilité du système ; comment ne pas associer cette arborescence élaguée au registre de l'intervention sélective sans conséquences ? Devrait-on, dans une poétique de la fiction interactive, développer une vision moins étroite de ce qui pourrait constituer une ligne alternative, jusqu'à inclure les variations triviales, au profit d'une certaine *conséquentialité* ? Pour un même obstacle, nous l'avons souligné à maintes reprises, diverses solutions s'offrent au joueur de *Deus Ex*, *Morrowind* ou *KotOR*, mais les quelques habiletés qu'il aura choisi de développer aux dépens de certaines autres déterminent les solutions qui pourront être menées à bien ; ce système intègre dès lors la notion de conséquence. S'il fallait se satisfaire de tels micro-événements, cependant, comment pourrait-on disqualifier les variations générées par le répertoire offensif étendu qui caractérise le jeu de combat, ou par la personnalisation typique du jeu de rôle qui multiplie l'arsenal susceptible d'être utilisé lors d'une même situation fictive ? Un tel relâchement reviendrait à conclure que *Virtua Fighter 4* (Sega, 2002 : PS2) ou *Dead or Alive Ultimate* (Team Ninja, 2004 : Xbox) constituent le versant le plus abouti de la fiction interactive, et nous reporterait incidemment au tout début de notre discussion.

La réalisation concrète d'une arborescence étendue, au fond, ne constitue qu'un jalon temporaire vers l'idéal de la fiction interactive. Ultimement, celui-ci se confond en partie avec la simulation idéale : l'utilisateur y pourrait aller n'importe où, y interagir comme bon lui semble avec l'ensemble des éléments et personnages peuplant l'univers fictif. Peu importe son itinéraire, cet univers évoluerait en conséquence ; les modèles sous-jacents parviendraient à générer pour chacun une série de développements tout à fait inédits. Un univers d'une telle extensibilité enfin répondrait à l'interactivité dans son acception radicale, entendue comme adaptabilité ultime. Les modèles comportementaux actuellement intégrés génèrent de manière dynamique un ensemble de micro-événements, selon l'intervention du joueur ; la

¹³⁷ Ryan, Marie-Laure. *Op. cit.*, p. 252. Ma traduction.

simulation idéale commande la modélisation d'un champ événementiel qui reflèterait mieux la profondeur de l'expérience humaine. Or, les différents versants de la fiction, notamment littéraire et cinématographique, représentent cette expérience à travers un ensemble de modèles narratifs dont la portée cognitive n'est plus à démontrer. Nous pourrions concevoir, à la suite de Janet Murray, un « cyberbarde », extension procédurale de l'auteur, dont l'expertise reposerait sur l'intégration de ces modèles en tant que règles combinatoires d'une fiction multiforme¹³⁸. L'univers virtuel pourrait ainsi projeter de manière cohérente ses acteurs dans une profondeur historique. Plus avant, cette instance pourrait discriminer, parmi un bassin de combinaisons potentiellement exponentiel, les développements qui répondent au modèle dramatique aristotélicien, ceux particulièrement riches en suspense, capables de susciter l'empathie, etc. Elle pourrait, enfin, intégrer des modèles de mise en scène cinématographique, de manière à raffiner la présentation de ces développements, en même temps que les effets engendrés.

Pour un ensemble de chercheurs, de Janet Murray à Marie-Laure Ryan, en passant par Brenda Laurel, l'essor du divertissement interactif, notamment vidéoludique, repose en partie ou en totalité sur ce savoir-faire narratif qui viendrait dompter le caractère toujours plus multiforme des univers fictifs à venir¹³⁹. Adage coutumier : lorsqu'il soutirera quelques larmes à son joueur, enfin le jeu vidéo serait parvenu à maturité. D'où vient cette obsession pour une expertise de raconteur ? La niche académique littéraire des chercheurs susnommés fausse-t-elle l'importance attribuée aux plaisirs traditionnels de la fiction ? Tout au long de notre exposé, nous avons souligné la régulation architextuelle des attentes du joueur à plusieurs niveaux : registre d'action, accessibilité, richesse comportementale, etc. L'orientation générique confère bien entendu une certaine cohésion à un univers autrement caractérisé par la prescription ludique. Le versant illusionniste de cette approche, que nous avons également explicité, cherche par définition à suggérer une vie autonome au-delà de ces prescriptions. Bien peu d'efforts cependant suffiraient pour démontrer

¹³⁸ Voir notamment « The Coming Cyberbard », in *Hamlet on the Holodeck*, *op. cit.*, pp. 208-213.

¹³⁹ Murray prophétise : « [W]hen the medium itself melts away into transparency, we will be lost in the make-believe and care only about the story ». *Ibid.*, p. 272.

l'incohérence et l'inconsistance de ces univers, même au coeur du registre prescriptif ; c'est dire les complications engendrées par l'appel de la simulation. Plus avant, les récits complètement figés ou illusoirement interactifs des jeux actuels ne possèdent que rarement les qualités de leurs équivalents littéraires ou cinématographiques¹⁴⁰. Si, indéniablement, une telle expertise lui fait défaut, le phénomène vidéoludique cependant possède déjà une portée culturelle enviable. C'est dire que les plaisirs traditionnels de la fiction n'auront pas été un facteur clef de son essor jusqu'à ce jour. Ultimement, l'immersion fictionnelle proposée par le jeu vidéo et les différents plaisirs qu'elle convoque, si éloignés soient-ils des idéaux de la fiction canonique, constituent un champ d'étude essentiel. Reste à cerner dans quelle mesure la fiction à venir, libérée de ses critères encombrants, répondra à l'appel de la simulation.

6.3. Un univers ludique

Les univers fictifs vidéoludiques, nous venons de le souligner, ne maintiennent que superficiellement la cohésion dramatique si chère au régime antérieur. Cependant, peu de joueurs seront manifestement agacés de ne pouvoir utiliser le lance-roquettes mis à leur disposition, dans la plupart des jeux de tir à la première personne, afin de tracer une route alternative à travers un mur, ou même simplement de faire éclater une fenêtre ; de la même façon, peu s'étonnent de ne voir aucun acteur virtuel de *Morrowind* se mettre au lit lorsque la nuit tombe. Poser la vraisemblance aux gouvernes de ses attentes, ce serait méconnaître un joueur autrement libéral en regard de l'incohérence vidéoludique sous toutes ses facettes. Aussi les immersions spatiale, temporelle et émotionnelle ne sauraient reposer, au sein du phénomène vidéoludique, sur les mêmes critères de cohérence, de profondeur, de vie autonome, bref, sur l'acception illusionniste du réalisme que nous avons exposée dans la première partie de ce mémoire. Ce qui ne veut pas dire, comme nous l'avons précisé à propos de la fiction postmoderne, que ces types d'immersion ne

¹⁴⁰ François Niney résume bien la situation : « il faut savoir que jeu et drame sont en raison inverse : plus c'est un jeu interactif, plus le scénario est léger et cliché, les personnages caricaturaux, les événements simplistes ». « Y aurait-il un cinéma sans cadre », in *Cinéma et dernières technologies*, *op. cit.*, p. 185.

peuvent s'y manifester efficacement. Nous avons également souligné à cette occasion le rapport antagonique qui émerge plus ou moins explicitement entre l'instance racontante et le lecteur/spectateur. Tâchant, à partir des éléments que nous avons mis en place tout au long de ce chapitre, de regrouper la multitude de plaisirs évoqués sous deux paradigmes de la consommation vidéoludique, nous précisons ultimement le rapport antagonique proposé par le jeu vidéo, et la nature de l'instance implicite affrontée par le joueur. Du paradigme proprement ludique jusqu'au régime de la simulation, nous nous demanderons une dernière fois, au-delà d'une polémique narratologique qui encore aujourd'hui fait beaucoup de bruit, si enfin le rapport de l'individu face à la représentation parviendrait à reproduire ce fameux rapport premier au monde, véritable *mcguffin* de la volonté de transparence.

La prescription ludique, l'attitude qu'elle convoque, constitue notre premier paradigme. Le joueur assimile rapidement l'ensemble des règles de manipulation qui définissent son adjuvant diégétique ; le défi consiste à maîtriser ces modèles d'action afin de toujours mieux performer. S'il entrevoit aisément les conséquences de ses gestes, le joueur cependant ne pourra réaliser à tout coup la performance voulue. Ainsi entrent en jeu la progression linéaire et les modèles comportementaux statiques évoqués plus haut. Les divers obstacles positionnés le long d'une trajectoire prédéfinie (et parfois autopropulsée, comme dans plusieurs *shoot-em-up*, *Star Fox* notamment) réduisent les possibilités d'action du joueur. L'acquisition de nouvelles habiletés (pouvoirs, armes, etc.), attrait fondamental du jeu de rôle et ajout apprécié dans une variété de genres, ne se traduit que rarement par une profondeur stratégique accrue ; catapulté d'une scène à l'autre selon une difficulté croissante, le joueur devra reproduire par essais et erreurs la séquence qui garantira sa survie. La série *Mega Man*, par exemple, aura fait sa notoriété en permettant au héros d'acquérir les différents pouvoirs des androïdes combattus. Ultimement, chaque pouvoir se révélera particulièrement utile afin d'anéantir un opposant précis ; si le joueur se voit offrir le choix de son prochain adversaire, c'est qu'il devra reproduire une séquence prédéterminée idéale.

À partir de la distinction anglophone *game/play*¹⁴¹, Bernard Perron qualifie de *gamer* le joueur qui se satisfait de la prescription ludique ; « the gamer remains a pathfinder »¹⁴². La trajectoire prédéterminée, à défaut de reproduire un espace crédible, exacerbe le sentiment de progression expérimenté par le joueur ; chaque obstacle surmonté, chaque niveau vaincu lui procure l'essentiel de son plaisir, est un gage de sa performance. Ainsi, cette performance vise la réalisation d'un but pré-assigné : sauver la princesse Toadstool dans *Super Mario Bros.*, vaincre Malak dans *KotOR*, etc. Marqué, comme le souligne Gonzalo Frasca, par le binôme victoire/défaite, le paradigme ludique se définit par l'importance des règles de finalité (ou *goal rules*, pour reprendre son expression)¹⁴³ qui précisent les modalités d'une victoire éventuelle. Espen J. Aarseth propose de cerner l'engagement vidéoludique à travers les tropes de l'aporie et de l'épiphanie. L'aporie survient lorsque le joueur fait face à une situation problématique qu'il tente en vain d'outrepasser ; l'épiphanie désigne ce moment où une tentative se sera révélée fructueuse¹⁴⁴. Cette dynamique définit adéquatement l'engagement du joueur qui, horde après horde, met au défi ses capacités sensori-motrices, ou encore celui affecté à la résolution d'énigmes caractéristique du jeu d'aventure.

Notre deuxième paradigme correspond à l'appel de la simulation. La complexité des modèles comportementaux invite le joueur à élaborer et expérimenter différents plans d'action dont il ne pourra prédire l'issue avec certitude. Le coefficient d'accessibilité (registre d'action, éléments interactifs, modalités d'accès) ouvre un champ événementiel dont lui seul pourra connaître les limites. La configuration de l'environnement virtuel participe de cette jouabilité émergente ; on qualifie souvent de carrés de sable les univers de jeux comme *Grand Theft Auto III* et

¹⁴¹ Et plus particulièrement celle développée par Donald W. Winnicott dans le cadre d'une étude psychologique du jeu, qui recoupe la distinction caillloisienne entre *ludus*, qui désigne un jeu à la réglementation ferme, et la *paidia*, qui réfère au jeu libre et improvisé. Voir Perron, Bernard. « From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies », in *The Video Game Theory Reader*, op. cit., pp. 240-242.

¹⁴² *Ibid.* p.242.

¹⁴³ Frasca, Gonzalo, op. cit., p. 232.

¹⁴⁴ Aarseth, Espen J. *Cybertext*, op. cit., p. 90-92. Voir aussi « Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: The Temporality of Ergodic Art », in *Cyberspace Textuality : Computer Technology and Literary Theory*, op. cit. pp. 31-41.

Morrowind. Bien avant la reconstitution d'une trajectoire idéale, la simulation valorise l'exploration, la mise à l'épreuve des modèles sous-jacents, et convoque ainsi une attitude d'expérimentateur. Typiquement, le joueur négligera complètement la finalité première définie par le jeu au profit d'objectifs auto imposés spontanément ; dans les rues de Liberty City, il tâchera d'engendrer un chaos digne de l'état d'urgence, narguera la police et l'armée dans une série de courses-poursuites toujours plus meurtrières, rassemblera plusieurs véhicules afin de nourrir une déflagration impressionnante, etc. Idéalement, la seule finalité édictée relève de cette autodétermination ; *SimCity* (Maxis Software, 1992 : PC), par exemple, laisse au joueur le soin de définir ce qui constituera sa cité idéale, selon la superficie, la qualité de l'environnement, etc.¹⁴⁵ Le plaisir de l'expérimentation fait du joueur un *player* au sens de Bernard Perron¹⁴⁶ ; lorsqu'il convoque cette attitude afin d'outrepasser les restrictions édictées par un univers virtuel, le joueur deviendrait alors un véritable *gameplayer*¹⁴⁷.

Lev Manovich propose la notion d'algorithme afin de mieux comprendre l'engagement vidéoludique. Le paradigme ludique, nous l'avons explicité, exige la maîtrise des modèles d'action et la réactualisation d'une séquence prédéterminée/souhaitable ; dans un cas comme dans l'autre, le joueur exécute un algorithme assimilé sans grands efforts. Un univers virtuel régi par des modèles comportementaux dynamiques offre quant à lui une certaine résistance ; l'assimilation progressive de cet algorithme, pour reprendre l'expression de Manovich, devient l'enjeu principal de la simulation. La posture ici évoquée réhabilite une dimension spectatorielle que l'étude naissante du jeu vidéo aura rapidement cloisonnée aux segments cinématiques, opposée à la posture d'*interacteur* convoquée par les séquences de jeu. Confronté à la richesse comportementale d'un univers virtuel, tâchant d'en saisir l'algorithme, le joueur adopte inévitablement la posture d'un spectateur. Il ne faudrait bien entendu pas réduire son travail inférentiel à cette posture ; si le spectateur doit produire des stratégies de compréhension, le joueur

¹⁴⁵ J'emprunte cet exemple à Gonzalo Frasca, *op. cit.*, p. 231.

¹⁴⁶ Cf. note 141.

¹⁴⁷ Pour des exemples de cette attitude, voir Perron, Bernard, *op. cit.*, pp. 251-253.

voudra quant à lui élaborer des stratégies d'action. La résistance dégagée par l'univers virtuel, avec ses échos de profondeur et de vie autonome, soumet en apparence la nouvelle posture au même illusionnisme qui gouvernait la métaphore du *text-as-world*. L'essor de la simulation, incidemment, reposerait-il sur la complexification des modèles comportementaux, jusqu'à ce que l'utilisateur assimile un algorithme indifférencié des lois qui gouvernent la réalité, et élabore des plans d'action analogues à ceux élaborés dans le cadre de ce rapport premier ? Le jeu vidéo, affecté par l'appel de la simulation, annoncerait-il l'établissement d'un rapport à la fiction similaire à notre rapport premier au monde ?

L'algorithme à saisir, s'il ajoute une certaine autonomie à l'univers virtuel, demeure une entité éminemment médiatique pour le joueur.

[The player] is discovering the algorithm of the game itself. [...] For Instance, in a first-person shooter such as *Quake* the player may eventually notice that, under such and such conditions, the enemies will appear from the left; that is, she will literally reconstruct a part of the algorithm responsible for the game play.¹⁴⁸

Cet algorithme constitue donc un intermédiaire senti, constamment interposé entre le joueur et l'univers virtuel. Pour Manovich, le rapport ici évoqué est similaire à celui convoqué par la narration. Encore une fois, l'étude du jeu vidéo (et plus généralement de la fiction interactive) se sera montrée réticente à adopter les outils analytiques de courants académiques l'ayant précédée. La plupart des commentateurs, notamment Frasca et même Aarseth, reconnaissent la dimension narrative du phénomène vidéoludique¹⁴⁹, minimalement dans l'inclusion de séquences cinématiques dispersées entre les séquences de jeu. S'il récupère aisément une narration audiovisuelle (notion qui pourtant ne convainc pas l'ensemble des narratologues, notamment ceux attachés à la présence effective d'un narrateur), le jeu vidéo repose bien évidemment sur une dimension ludique, et c'est aux prises avec le jeu, en somme, que l'approche narratologique révélerait ses limites. Par définition, les jeux ne sont « faits » qu'au moment précis où plus personne ne joue ; c'est dire

¹⁴⁸ Manovich, Lev. *Op. cit.* pp. 222-223.

¹⁴⁹ « To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories. And yet [...] the difference is not clear-cut, and there is significant overlap between the two ». Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997, p. 5.

qu'ils ne peuvent se raconter que rétrospectivement. Mais peu importe, au fond, que le jeu vidéo ne convoque d'aucune façon un mode discursif proprement narratif au sens où l'entendait Genette. Au-delà des structures de mise en syntagme intégrées au monde virtuel, au-delà de la posture spectatorielle convoquée par cet espace narratif, c'est le rapport antagonique qui émerge entre le joueur et l'instance responsable de l'univers fictif qui justifie à notre sens les correspondances effectuées avec le régime de la narration. Ces correspondances rappellent que, derrière toute avancée apparente de la reproduction du réel, et par extension de notre rapport premier au monde, repose en fait une confrontation médiatique assumée, essentielle à l'expérience. Peu importe, au fond, que cette instance relève de la narration, qu'il s'agisse plutôt d'un « intrigant » comme le propose Aarseth¹⁵⁰, ou simplement d'un algorithme ; peu importe également la nature expressément ludique ou illusoirement complexe de ces algorithmes ; l'univers virtuel demeure, à notre sens, un univers fictif, et de surcroît, un univers ludique.

Si les nombreux simulateurs de vol, de course automobile et de sport professionnel en laissent supposer autrement, la simulation pourtant ne relève pas du réalisme au sens générique du terme. De la même façon, son établissement en tant que forme culturelle significative, amorcé par le jeu vidéo, ne saurait reposer sur la modélisation toujours plus complète et complexe du réel. La simulation repose sur l'attitude d'expérimentateur que nous avons explicitée ; si l'expansion des mondes virtuels, l'ouverture des barrières fictives et la maximisation du coefficient d'accessibilité semblent répondre effectivement à une volonté de transparence absolue, l'intégration de modèles comportementaux relativement simples suffit pourtant à convoquer cette attitude. La complexification de ces modèles, la simulation éventuelle de l'expérience humaine dans toute sa richesse, jusqu'aux proportions historiques, voire panhistoriques annoncées par un *godgame* tel *Civilisation* (Microprose Software, 1993 : PC), devra toujours composer avec l'espacement de qualité caractéristique de notre rapport à la fiction. C'est dire que si assurément de nouveaux aspects du réel seront éventuellement modélisés et viendront

¹⁵⁰ Voir *Cybertext, op. cit.*, pp. 111-128.

nourrir les formes culturelles à venir, ces dernières abandonneraient un attrait fondamental en s'engageant dans une voie accumulative et totalisante. Actuellement, tout jeu vidéo peut s'accommoder minimalement de l'attitude d'expérimentateur. Néanmoins, un large part encourage plutôt une attitude proprement ludique, fondée sur la maîtrise des modèles d'action, l'exécution d'algorithmes chapeauté par un critère de performance. S'il est indéniable que l'appel de la simulation prend forme au sein des univers vidéoludiques d'aujourd'hui, nous espérons avoir démontré, au fil de ce chapitre, l'intérêt de la prescription ludique et des plaisirs qu'elle convoque chez le joueur.

En guise de conclusion

Un nouveau rapport à la fiction ?

Nous avons posé, à l'origine de cette réflexion, une constatation inébranlable : dans l'enchaînement des dispositifs de représentation inventés par l'homme, au sein même de la vie interne de ces dispositifs, se dégage une volonté de représenter plus fidèlement le réel et un perfectionnement effectif des illusions produites. Rétrospectivement, la nature englobante de la problématique développée à partir de cette volonté de transparence pourra à la fois surprendre et inquiéter. Si effectivement, de la représentation visuelle jusqu'à la simulation informatique, les phénomènes étudiés se seront prêtés tout naturellement à l'exercice, le danger réside précisément dans la transparence apparente de l'éclairage que nous avons déployé. C'est pourquoi, pour chacun des versants de notre étude, nous avons voulu exposer les attraits souvent fondamentaux occultés par la rhétorique de la transparence. Tâchant de résumer les acquis de la réflexion, nous tenterons d'échafauder un dernier questionnement à partir des attraits que nous avons relevés tout au long de cet exposé.

Nous avons proposé, dans un premier temps, une problématisation de la transparence, et pour ce faire avons dégagé trois propositions : la finalité des médias représentationnels réside dans la reproduction toujours plus fidèle du réel posé comme référence ; le potentiel immersif d'une représentation donnée repose sur cette fidélité reproductive ; l'opération d'effacement médiatique, enfin, conditionne tout autant l'immersion. Ultiment, une telle rhétorique implique un rapport à la représentation similaire à notre rapport premier au monde. Or, en exposant la souche mimétique qui caractérise le mimème cinématographique, pourtant fondé sur la

capture photochimique, nous avons relevé la pertinence d'un espacement de qualité entre la représentation et le réel qu'elle pose comme référence. Modélisant les rouages perceptivo-cognitifs qui définissent ce rapport premier, la représentation engage ces mêmes rouages dans une activité de déchiffrement plus gratifiante. Par la suite, nous avons souligné le potentiel immersif de figures filmiques éminemment médiatiques, en rupture avec le critère d'effacement, de même que l'échec de vecteurs qui, pourtant, semblaient calquer l'idéal immersif. La familiarité du spectateur avec les signes arbitraires générés au sein d'une forme médiatique, mais plus avant, le renforcement exigé de ce spectateur en vue d'enrichir l'expérience de la fiction, auront contribué à définir cette dernière en terme de feintise partagée. Enfin, s'engageant plus complètement dans l'étude de l'immersion fictionnelle, nous avons mis de l'avant l'acceptation illusionniste de la fiction, fondée sur la pluralité des perspectives diégétiques avec lesquelles le spectateur devra composer. Le rapport antagonique plus ou moins explicite convoqué par la narration, cependant, aura ajouté une perspective proprement médiatique à cette pluralité, révélant du même coup le caractère ludique de la fiction. Au sortir de cette première partie, la rhétorique de la transparence déjà ne tient plus la route, et au-delà de son inadéquation, le rapport à la fiction qui aura émergé de cette critique constitue un acquis essentiel.

Le renouvellement médiatique actuel, amorcé par l'ère informatique, attise vigoureusement la volonté de transparence. À ceux qui jugeraient convenue la critique que nous avons proposée en première partie, cette vigueur rappelle la facilité étonnante avec laquelle peut ressurgir la rhétorique explicitée. En amont d'une fascination pour un nouvel aspect du réel intégré au dispositif vidéoludique, nous avons souligné une fascination proprement médiatique dirigée vers le cinéma. Si déjà le jeu vidéo peut répondre aux aspirations de la réalité virtuelle (acceptation ultime de l'idéal immersif) en offrant au joueur le contrôle d'un point de vue constant au sein du monde virtuel, s'y développe avec insistance la prise de vue à la troisième personne, et par extension une caméra virtuelle assumée et de plus en plus fréquemment contrôlée par le joueur. Malgré les alternatives moins encombrantes élaborées au fil de son histoire, les différents paradigmes de l'action représentée

convoquent toujours de multiples interfaces graphiques, puisées à même la tradition informatique et littéralement plaquées sur un univers virtuel dont la profondeur figurative ne cesse d'évoluer. De pair avec l'expansion de l'interaction proposée, ces interfaces prolifèrent et invitent ainsi le joueur à manipuler des surfaces éminemment médiatiques, jusqu'à exercer un contrôle largement indirect sur un adjuvant diégétique dont la personnification pourtant constitue toujours un attrait fondamental du phénomène vidéoludique. Enfin, l'enthousiasme généré par le développement d'univers fictifs toujours plus ouverts à l'interaction du joueur, intégrant des modèles comportementaux toujours plus complexes, et offrant ultimement un potentiel d'adaptabilité plus conséquent que la personnification sélective, fausse l'enjeu de la simulation. L'expérimentation convoquée par cette dernière se fonde tout autant sur un espacement qualitatif de notre rapport premier au monde, et n'éclipse aucunement la posture de joueur exacerbée par la prescription ludique.

Centrée pourtant sur la promesse de l'interactivité, aspect fondamental de notre rapport au réel, cette deuxième partie aura explicité pleinement le rapport éminemment médiatique entretenu avec la représentation, déjà annoncé au sortir de la partie précédente. Ce faisant, elle aura laissé supposer un rapport au réel lui-même caractérisé par la prolifération des médias, l'expansion proprement médiatique de l'expérience humaine. Incidemment, si ce rapport premier constitue l'objet implicite de la représentation mimétique, devrions-nous supposer l'essor d'une nouvelle posture représentationnelle, explicitement fondée sur cette confrontation médiatique ? Le joueur est accoutumé à la manipulation d'interfaces éminemment médiatiques ; cette manipulation instaure parfois un contrôle indirect de l'adjuvant diégétique, lorsqu'elle n'implique pas une posture plus ambivalente encore, amalgamée à partir de plusieurs adjuvants. La mise à l'épreuve des modèles sous-jacents convoque une attitude d'expérimentateur le plus souvent limitée par la nature de l'adjuvant incarné, mais la multiplication des adjuvants offerts au joueur, dans certains jeux, laisse à ce dernier le loisir d'expérimenter les variations produites par l'intégration d'un nouveau personnage dans l'univers fictif. Enfin, l'expérimentation renchérit la dimension spectatorielle que suscitait déjà les aspirations kino-réalistes de l'imagerie

synthétique ; le plaisir de voir réagir l'autre virtuel constitue désormais un aspect fondamental de la présence du joueur dans l'univers fictif. Ces observations, ultimement, soulignent le caractère limitatif inhérent d'une telle présence et semblent annoncer un nouveau rapport à la fiction.

Depuis longtemps déjà, l'étude de la fiction interactive suppose la volonté imminente, chez l'utilisateur, de prendre part plus activement à une fiction multiforme, non pas de l'intérieur, mais en surplomb. Pour le dire autrement : non content d'expérimenter *dans* la fiction, il voudra éventuellement expérimenter *sur* la fiction. Les implications de cette posture sont innombrables : explorer à sa guise différentes perspectives diégétiques, ajouter/retirer des éléments fictifs afin de constater les variations engendrées, affecter la présentation, le style visuel, la nature même des événements en fonction de différents répertoires génériques, etc. Cette volonté que Berit Holmqvist dénomme « *editor gear* », déjà annoncée par l'attitude de *gameplayer* définie par Perron et la culture du *hacking*¹⁵¹, ne se manifeste que timidement encore aujourd'hui : quelques expériences de cinéma interactif, quelques hypertextes, mais aussi des éditeurs de monde virtuels rendus accessibles au grand public en parallèle de certains jeux (*Morrowind* et *Half-Life*, notamment). Difficile de prédire, incidemment, si la familiarité de l'utilisateur avec les surfaces de manipulation proprement médiatiques, les postures immersives ambivalentes, parfois en retrait proposées par certain jeu (cas limite : le *god game*), et la dimension spectatorielle réhabilitée serviront éventuellement de tremplin à une interaction détachée et contemplative, fondée sur la fiction devenue laboratoire grâce à la simulation. Le cas échéant, qu'advierait-il de la promesse de résolution, attrait fondamental de la fiction déjà ébranlé par le jeu vidéo ? Et comment envisager l'immersion en surplomb d'un univers fictif, une posture de demiurge justifiée par l'intégration d'un rapport à la fiction toujours plus médiatisé ? Prophétiser sur les formes fictionnelles à venir, au fond, ne nous intéresse pas, mais nous pouvons affirmer sans trop rougir, cependant, que l'avènement d'une simulation sans fin,

¹⁵¹ À savoir la manipulation prescrite des codes et données informatiques sous-jacents à un programme, notamment les jeux vidéo.

offrant des possibilités aussi conséquentes que le réel même, ne prendra pied comme forme culturelle significative qu'en imposant, par rapport à ce réel, une distance renouvelée.

Bibliographie

- Aarseth, Espen J. « Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: The Temporality of Ergodic Art », in *Cyberspace Textuality : Computer Technology and Literary Theory* (sous la direction de Marie-Laure Ryan), Indiana University Press, Bloomington, 1999, pp. 31-41.
- Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.
- Bazin, André. « Ontologie de l'image photographique », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Éditions du Cerf, Paris, 1985, pp. 9-17.
- Bazin, André. « L'évolution du langage cinématographique », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Éditions du Cerf, Paris, 1985, pp. 63-80.
- Bazin, André. « Le mythe du cinéma total », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Éditions du Cerf, Paris, 1985, pp. 19-24.
- Bazin, André. « Montage Interdit », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Éditions du Cerf, Paris, 1985, pp. 49-61.
- Bolter, Jay David et Richard Grusin. *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge, 1999.
- Bordwell, David. « The Viewer's Activity », in *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison, 1985, pp. 29-47.
- Carroll, Noël. « Narration. An Alternate Account of Movie Narration », in *Mystifying Movies. Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*, Columbia University Press, New York, 1988, pp. 170-81.
- Clair, René. *Cinéma d'hier, cinéma d'aujourd'hui*, Éditions Gallimard, Paris, 1970.
- Darley, Andrew. *Visual Digital Culture*, Routledge, New York, 2000.
- Dubois, Philippe. « La ligne générale (des machines à images) », in *Cinéma et dernières technologies* (sous la direction de Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc), De Boeck Université, Paris, 1998, pp. 19-39.
- Duflo, Colas. *Jouer et Philosopher*, PUF, Paris, 1997.

- Frasca, Gonzalo. « Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J. P. Wolf et Bernard Perron), Routledge, New York, 2003, pp. 221-35.
- Gardies, André. « Le pouvoir ludique de la focalisation », in *Protée*, Vol. 16, no 1-2 (hivers/printemps 1988), pp. 139-44.
- Gardies, André. « Le réglage diégétique », in *L'espace au cinéma*, Méridiens Klincksieck, pp. 61-68.
- Gardies, André. « Vers un mode de rapport nouveau avec le spectateur : le ludique », in *Alain Robbe-Grillet*, Éditions Seghers, Paris, 1972, pp. 93-102.
- Gardies, André. *Le cinéma de Robbe-Grillet : essai sémiocritique*, Albatros, Paris, 1983.
- Gaudreault, André et Philippe Marion. « Un média naît toujours deux fois... », in *Sociétés et Représentations*, no 9 (avril 2000), pp. 21-36.
- Holmqvist, Berit. « Face to Interface », in *The Computer as Medium* (sous la direction de Peter Bøgh Andersen, Berit Holmqvist, Jens F. Jensen), Cambridge University Press, New York, 1994, pp. 222-35.
- Howells, Sacha A. « Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide », in *ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces* (sous la direction de Geoff King et Tanya Krzywinska), Wallflower Press, London, 2002, pp. 110-121.
- Iser, Wolfgang. *The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1978.
- Jost, François. « La narratologie. Point de vue sur l'énonciation », in *Cinémaction*, # 47, Cerf-Corlet, Paris, 1988, pp. 63-66.
- Jurgenson, Albert et Sophie Brunet. *Pratique du montage*, FEMIS, Paris, 1990.
- Le Diberder, Alain et Patrick Longuet. « Le jeu vidéo : l'aventure au coin de la chambre », in *Revue d'esthétique*, no 25 (1994), pp. 93-104.
- Leblanc, Gérard. « Quelle autre scène ? (réel / virtuel), in *Cinéma et dernières technologies* (sous la direction de Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc), De Boeck Université, Paris, 1998, pp. 55-65.
- Lévy, Pierre. *L'idéographie dynamique. Vers une imagination artificielle ?*, Éditions La Découverte, Paris, 1991.

- Loftus, Geoffrey et Elizabeth Loftus. *Mind at play : The Psychology of Video Games*, Basic Books, New York, 1983.
- Lounas, Thierry. « Jeux-vidéo et télévision, tirs croisés », in *Les Cahiers du Cinéma*, no 526 (été 1998), pp. 76-77.
- Mactavish, Andrew. « Technological Pleasure: The Performance and Narrative of Technology in *Half-Life* and other High-Tech Computer Games », in *ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces* (sous la direction de Geoff King et Tanya Krzywinska), Wallflower Press, London, 2002, pp. 33-49.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, 2001.
- McCloud, Scott. *L'art invisible*, Vertige graphic, Paris, 1999.
- McMahan, Alison. « The Effect of Multiform Narrative on Subjectivity », in *Screen*, Vol. 40, no 2 (été 1999), pp. 146-57.
- Metz, Christian. « Problèmes actuels de théorie du cinéma », in *Essais sur la signification au cinéma, Tome II*, Klincksieck, Paris, 1986.
- Metz, Christian. *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1991.
- Morris, Sue. « First-Person Shooters – A Game Apparatus », in *ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces* (sous la direction de Geoff King et Tanya Krzywinska), Wallflower Press, London, 2002, pp. 81-97.
- Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge, 1997.
- Myers, David. « Computer Game Genres », in *Play & Culture*, no 3 (1990), pp. 286-301.
- Niesz, Anthony J. et Norman N. Holland. « Interactive Fiction », in *Critical Inquiry*, no 11 (septembre 1984), pp. 110-29.
- Niney, François. « Y aurait-il un cinéma sans cadre », in *Cinéma et dernières technologies* (sous la direction de Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc), De Boeck Université, Paris, 1998, pp. 171-88.
- Odin, Roger. « Pour une sémio-pragmatique du cinéma », in *IRIS*, Vol. 1, no 1 (1er trimestre 1983), pp. 67-81.
- Odin, Roger. « Sémio-pragmatique et intermédialité », in *Sociétés et Représentations*, no 9 (avril 2000), pp. 115-27.

- Perron, Bernard. « From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J.P. Wolf et Bernard Perron), Routledge, New York, 2003, pp. 237-58.
- Perron, Bernard. « Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif », in *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Éditions Nota bene, Québec, 2002, pp. 285-343.
- Perron, Bernard. « Un indice pour ouvrir le jeu », in *Cinémas*, Vol. 10, no 1 (1999), pp. 93-110.
- Perron, Bernard. « Une machine à faire penser », in *Iris*, no 20 (automne 1995), pp. 76-84.
- Perron, Bernard. *La spectature prise au jeu : la narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*, thèse de doctorat, Université de Montréal, 1997.
- Poster, Mark, « Theorizing Virtual Reality: Baudrillard and Derrida », in *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (sous la direction de Marie-Laure Ryan), Indiana University Press, Bloomington, 1999, pp. 42-60.
- Quéau, Philippe. *Éloge de la simulation. De la vie des langages à la synthèse des images*, Éditions du Champ Vallon, Seyssel, 1986.
- Ryan, Marie-Laure. « Introduction », in *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (sous la direction de Marie-Laure Ryan), Indiana University Press, Bloomington, 1999, pp. 1-28
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001.
- Schaeffer, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, Paris, 1999.
- Tesson, Charles. « La guerre des boutons. Cinéma et jeux vidéo », in *Cahiers du cinéma*, hors série (avril 2000), pp. 40-3.
- Wolf, Mark J. P. « Inverting Space. Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games », in *Film Quarterly*, Vol. 51, no 3 (automne 1997), pp. 11-23.
- Wolf, Mark J. P. et Bernard Perron, « Introduction », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J. P. Wolf et Bernard Perron), Routledge, New York, 2003, pp. 1-24.

Ludographie

Liste des jeux vidéo étudiés/mentionnés. Nous avons préféré ne spécifier que l'équipe de développement responsable ; les droits d'édition circulent rapidement, un développeur ne change jamais. L'année correspond à la première édition du jeu, suivi de la plateforme d'origine. Le cas échéant, la source des captures d'écran utilisées dans ce mémoire est indiquée entre parenthèses pour chacun des titres. Lorsque cette information n'est pas précisée, les captures d'écran ont été réalisées par l'auteur.

Adventure, Atari, 1978 : Atari 2600.
Battlezone, Atari, 1980 : arcade. (www.uvlist.com)
Black & White, Lionhead Studios, 2001 : PC. (www.pc.ign.com)
Blade Runner, Westwood Studios, 1997 : PC.
Computer Space, Nolan Bushnell, 1971 : arcade.
Croisière pour un cadavre, Delphine Software, 1992 : Amiga.
Dead or Alive Ultimate, Team Ninja, 2004 : Xbox.
Deus Ex, Ion Storm, 2000 : PC.
Deus Ex: Invisible War, Ion Storm, 2003 : PC.
Doom, ID Software, 1993 : PC.
Dragon's Lair, Bluth Studios / Cinematronics, 1983 : arcade.
Fable, Big Blue Box, 2004 : Xbox. (www.gamespot.com)
Final Fantasy (série), SquareSoft.
Final Fantasy VII, SquareSoft, 1997 : PS.
Grand Theft Auto III, Rockstar North, 2001 : PS2. (www.gamespot.com)
Grand Theft Auto : San Andreas, Rockstar North, 2004 : PS2.
Grand Theft Auto : Vice City, Rockstar North, 2002 : PS2.
Grim Fandango, LucasArts, 1998 : PC. (<http://tim.grimfandango.net/>)
Gyruss, Konami, 1983 : arcade.
Half-Life 2, Valve Software, 2004 : PC. (www.gamespot.com)
Half-Life, Valve Software, 1998 : PC. (www.gamespot.com)
Halo: Combat Evolved, Bungie Software, 2001 : Xbox. (www.gamespot.com)
I, Robot, Atari, 1983 : arcade.
Karateka, Jordan Mechner, 1984 : Apple II.
King Of Chicago, Cinemaware, 1987 : Amiga.
King's Quest V, Sierra On-Line, 1990 : PC. (www.mobygames.com)
Loom, LucasFilm, 1990 : PC. (www.mobygames.com)
Martian Memorandum, Access Software, 1991 : PC. (www.mobygames.com)
Mean Streets, Access Software, 1989 : PC. (www.mobygames.com)
Mega Man II, Capcom, NES : 1988.
Monkey Island's 2: LeChuck's Revenge, LucasArts, 1991 : PC.
(www.mobygames.com)

Mortal Kombat, Midway, 1992 : arcade.
Moto GP 2, Climax, 2003 : Xbox . (www.xbox.ign.com)
Myst, Cyan Worlds Inc., 1993 : Macintosh. (www.riven.com)
Night Driver, Atari, 1976 : arcade.
Pac-man, Namco, 1980 : arcade.
Pitfall!, Activision, 1982 : Atari 2600.
Pong, Nolan Bushnell, 1972 : arcade.
Prince of Persia, Brøderbund Software, 1989 : Apple II.
Rainbow Six 3, Ubisoft, 2003 : Xbox.
Red Alert, Westwood Studios, 1996 : PC. (www.mobygames.com)
SimCity, Maxis Software, 1992 : PC.
SOCOM : U.S. Navy SEALs, Zipper Interactive, 2002 : PS2.
Space Harrier, Sega, 1985 : arcade.
Space Invaders, Taito, 1978 : arcade.
Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers, Sierra On-Line, 1991 : PC.
(www.mobygames.com)
Splinter Cell, UbiSoft, 2002 : Xbox. (www.gamescreenshots.com)
Star Fox, Argonaut Software, 1993 : SNES.
Star Wars, Atari, 1983 : arcade.
Star Wars: Knights of the Old Republic, Bioware Corp., 2003 : Xbox.
(<http://gwiedzne-wojny.pl/> ; www.gamebanshee.com)
Super Mario 64, Nintendo, 1996 : N64.
Super Mario Bros., Nintendo, 1985 : NES.
System Shock 2, Irrational Games, Looking Glass Studios, 1999 : PC.
(www.mobygames.com)
Tex Murphy : Overseer, Access Software , 1998 : PC. (www.gamershell.com)
The Chronicles of Riddick : Escape From Butcher Bay, Starbreeze Software, 2004 :
Xbox. (www.gamespot.com)
The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda Softworks, 2002 : PC.
(www.pc.ign.com ; www.gamebanshee.com)
The Empire Strikes Back, 1985 : arcade.
The Getaway, Team Soho, 2003 : PS2.
The Pandora Directive, Access Software, 1996 : PC.
The Sims (série), Maxis Software.
Under a Killing Moon Access Software, 1994 : PC. (www.mobygames.com)
Virtua Fighter 4, Sega, 2002 : PS2.
WarCraft III: Reign of Chaos, Blizzard Entertainment, 2002 : PC.
(www.mobygames.com)
Zaxxon, Sega, 1982 : arcade. (<http://www.vgmuseum.com/>)

