

Assassin's Creed C'est l'animus qui nous mène, qui nous mène

Maxime Labrecque

Number 307, March 2017

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/85244ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Labrecque, M. (2017). Review of [Assassin's Creed : c'est l'animus qui nous mène, qui nous mène]. *Séquences : la revue de cinéma*, (307), 16–17.



Assassin's Creed

C'est l'animus qui nous mène, qui nous mène

Après *Macbeth*, voici que Michael Fassbender et Marion Cotillard se retrouvent dans une nouvelle adaptation cinématographique. Après l'aventure shakespearienne, le duo est dirigé une fois de plus par le réalisateur Justin Kurzel, qui se hasarde cette fois-ci en territoire vidéoludique. Un exercice risqué, qui ne vient certainement pas redorer le blason des adaptations de jeux vidéo au cinéma.

MAXIME LABRECQUE

Le dialogue entre le monde vidéoludique et cinématographique n'est certes pas un phénomène récent. Dans un article fort à propos, Alexis Blanchet discutait de la rencontre de ces deux univers. Dans une perspective historique, dès l'apparition des premières consoles commercialisées au début des années 1970, de nombreux jeux « s'inspirent de genres cinématographiques ancrés dans l'imaginaire des joueurs et y activent le souvenir d'univers et de conventions, la reconnaissance de répertoires d'action pour l'adoption d'une posture ludique »¹. Si au départ le nouveau matériau artistique s'appuyait fortement sur le cinéma — forme culturelle la mieux reconnue et la plus lucrative de l'époque —, on remarque depuis quelques années un renversement de la tendance. Ou plutôt, on observe deux tendances qui cohabitent, deux médias qui tentent de tirer profit l'un de l'autre. Ces rencontres, si elles s'avèrent profitables, ne sont pas pour autant toujours heureuses. Ainsi, de nombreux films sont créés à partir de populaires franchises vidéoludiques, amenant une problématisation bien particulière du phénomène de l'adaptation cinématographique. Si quelques-uns de ces films ont connu un certain succès (la série des *Resident Evil*, devenue complètement risible avec le temps), si une poignée a tenté

de traduire ce qui faisait tout l'attrait du jeu à l'écran, d'autres ont lamentablement échoué dans le processus : l'infâme *Super Mario Bros* (1993) se retrouvant possiblement en tête de liste. Et pourtant, la trame narrative et les qualités graphiques des premiers jeux n'étaient pas particulièrement étoffées. Une grande place était donc laissée à l'interprétation. Avec les années, les jeux vidéo sont devenus une formidable industrie et une forme d'art tout à fait fascinante. Évidemment, les capacités graphiques et sonores des consoles se sont grandement améliorées, ce qui rend les jeux davantage proches du cinéma. De plus, de nombreux jeux vidéo incluent des cinématiques qui en disent davantage sur l'histoire, la trame narrative de fond, qui elle aussi gagne en importance. *Assassin's Creed*, en ce sens, est une franchise solide qui a le mérite d'accorder un souci particulier aux détails dans la reproduction des villes historiques qu'elle met en scène. Plus complexes, plus étoffés qu'à leurs débuts, les jeux vidéo ont emprunté maintes techniques cinématographiques. Cela dit, en général, ce que les joueurs apprécient dans le jeu, c'est d'abord ce que l'on appelle le *gameplay*, ou la jouabilité, bref la manière de contrôler le personnage principal. En ce sens, adapter un jeu vidéo s'avère un défi certain : en effet, la posture du joueur n'est

PHOTO : Un souci particulier aux détails dans la reproduction des villes historiques



certes pas la même que celle du spectateur. Bien que ce dernier ne soit pas entièrement passif lorsqu'il regarde un film, force est d'admettre qu'il n'a pas d'influence sur le déroulement du récit. L'interactivité n'est évidemment pas la même; l'expérience non plus. Mais là n'est pas le problème. La principale embûche vient du fait que de nombreuses adaptations de jeux vidéo ne savent pas à quel type de spectateur s'adresser. Ou plutôt, c'est en essayant de plaire à tout le monde qu'elles ratent la cible.

En somme, si le casting est impressionnant, on peine à s'attacher aux personnages qu'ils incarnent. Ce n'est pas faute d'essayer.

En général, les producteurs tentent — afin de rejoindre le plus grand nombre de spectateurs possible — de ne pas s'adresser uniquement aux initiés. En ce sens, plusieurs personnes qui n'ont jamais joué au jeu avant de voir le film doivent pouvoir apprécier l'œuvre sans avoir l'impression que celle-ci est hermétique. Cela va de soi. D'un autre côté, puisqu'il s'agit d'une adaptation, des liens avec l'œuvre originale doivent être présents sans toutefois reproduire la même chose. Il s'agit d'offrir une expérience différente en choisissant un autre média, sans quoi l'adaptation n'aurait pas lieu d'être. Comment transposer, transformer, traduire ce qui faisait l'attrait du jeu au grand écran? Tout est alors question d'équilibre. *Assassin's Creed* parvient, d'une certaine manière, à atteindre cet équilibre. Mais celui-ci est fragile et il se rompt à maintes reprises. Pour celui qui n'a pas joué au jeu, plusieurs raccourcis sont empruntés afin de provoquer une immersion rapide dans la trame narrative principale. Or, par souci d'éviter un récit «ennuyeux», on fait pratiquement abstraction de l'aspect scientifique en passant rapidement sur les fonctions de l'animus. De même, on délaisse l'aspect émotif pour prioriser l'action et pléthore de sous-intrigues sans grand intérêt. Ainsi, la révolte au sein d'Abstergo, avec tous les autres assassins — sortes d'illuminés auxquels on n'arrive pas à s'attacher — aurait

pu être touchante si au moins on avait développé leur histoire. La relation père-fils, entre autres, qui devrait constituer l'un des moteurs du récit, ne parvient pas à émouvoir. Au mieux, elle génère un profond ennui. Plusieurs amorces de récit sont explorées mais pas assumées, ce qui fait que l'on passe à côté du message. Trop de producteurs, trop d'opinions divergentes, peut-être? Cela dit, Ubisoft fait partie des producteurs et s'est possiblement assurée de ne jamais perdre de vue qu'il s'agit d'une adaptation. L'histoire reprend donc sensiblement la même trame narrative que le second jeu de la franchise, où mémoire génétique, pomme d'éden, templiers et assassins cohabitent dans un univers où passé et présent futuriste cohabitent.

En somme, si le casting est impressionnant, on peine à s'attacher aux personnages qu'ils incarnent. Ce n'est pas faute d'essayer. Leur jeu est juste, mais la matière à partir de laquelle ils travaillent est si pauvre et les personnages, si unidimensionnels, que plusieurs spectateurs décrochent. Charlotte Rampling, notamment, qu'on imagine digne et puissante, demeure, au final, accessoire au récit. Et Jeremy Irons, avec ses paraboles, est tellement monolithique que c'en est loufoque. Les interactions et les dialogues manquent donc cruellement de mordant. Cela dit, on retient le travail remarquable effectué par l'équipe d'effets visuels et la musique fort appropriée, composée par le frère du réalisateur, Jed Kurzel. La scène de la prise de Grenade en 1492 et celle de l'autodafé sont particulièrement bien rendues et respectent l'esthétique de la franchise. Et comme la fin est très ouverte, une suite s'amorce sans doute déjà. Espérons que celle-ci apprendra de ses erreurs.

★★

¹ Alexis Blanchet. *Cinéma et jeux vidéo: trente ans de liaisons* (Médiamorphoses, 2008), p. 36.

■ **Origine:** France / Etats-Unis / Hong Kong / Grande-Bretagne – **Année:** 2016 – **Durée:** 1 h 55 – **Réal.:** Justin Kurzel – **Scén.:** Michael Lesslie, Adam Cooper, Bill Collage – **Images:** Adam Arkapaw – **Mont.:** Christopher Tellefsen – **Mus.:** Jed Kurzel – **Son:** Frank Kuse – **Dir. art.:** Andy Nicholson – **Cost.:** Sammy Sheldon – **Int.:** Michael Fassbender (Cal Lynch, Aguilar), Marion Cotillard (Sofia), Jeremy Irons (Rikkin), Brendan Gleeson (Joseph Lynch), Charlotte Rampling (Ellen Kaye) – **Prod.:** Jean-Julien Baronne, Patrick Crowley, Michael Fassbender, Gérard Guillemot, Frank Marshall, Conor McCaughan, Arnon Milchan – **Dist. / Contact:** Fox