Document généré le 12 oct. 2024 01:35

24 images

L'histoire aux cent fins

Damien Detcheberry

Numéro 184, octobre–novembre 2017

URI : https://id.erudit.org/iderudit/87089ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)
1923-5097 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Detcheberry, D. (2017). L'histoire aux cent fins. *24 images*, (184), 50–51.

Tous droits réservés © 24/30 I/S, 2017

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

L'histoire aux cent fins

par **Damien Detcheberry**

On n'en dira pas tant du cinéma, mais l'une des grandes forces du jeu vidéo est de ne pas avoir à dépendre de la narration. Sans même parler des jeux ayant fait leur renommée en misant sur d'ingénieuses mécaniques plutôt que sur la profondeur de leur scénario (*Tetris*, *Super Mario Bros.*), de nombreuses œuvres vidéo ludiques se sont longtemps contentées de caricaturer les grands genres cinématographiques, à grand renfort de clichés. Qu'importe, car leur intérêt, en général, est ailleurs. Avec le temps, et les spectaculaires avancées technologiques aidant, ce flirt constant avec le cinéma a tout de même fini par tirer le jeu vidéo vers des hauteurs scénaristiques plus respectables, à tel point que certains studios sont passés maîtres dans des créations capables de rivaliser, en termes de rythme et de mise en scène, avec les plus grands blockbusters. Avec la série *Uncharted*, une sorte d'Indiana Jones survitaminé, et surtout *The Last of Us*, qui revisite habilement le thème de la fin de la civilisation en lorgnant du côté du roman *The Road* de Cormac McCarthy, le talentueux studio de développement américain Naughty Dog propose par exemple des jeux, certes tout à fait linéaires – le joueur va d'un point A à un point B et déclenche une séquence cinématique faisant avancer l'histoire, avant de reprendre le contrôle de sa manette pour aller du point B au point C, etc. – mais menés tambour battant, et portés par une qualité d'écriture qui n'a rien à envier à bien des œuvres hollywoodiennes.

Life is Strange

Les films dont vous êtes le héros

D'autres studios ont choisi d'emprunter des voies plus aventureuses, plus stimulantes aussi, que ne renierait probablement pas Alain Resnais… Souvenez-vous du diptyque ***Smoking/No Smoking*** (1993) qui fonctionnait selon la logique du « ou bien », et explorait l'étendue des choix qui s'offraient à ses personnages. L'idée n'est pas neuve dans le domaine vidéo ludique : les premiers jeux d'aventures textuelles tiraient déjà parti des possibilités offertes par leur médium pour éclater le récit classique, et trouver d'ingénieuses façons de multiplier les pistes narratives. Leur pionnier, *Colossal Cave Adventure*, s'inspirait en 1972 du célèbre jeu de rôle papier *Donjons et Dragons* tout en reprenant le principe des *Livres dont vous êtes le héros*. Il inaugurait le premier divorce narratif entre le cinéma et le jeu vidéo, en affirmant le pouvoir régalien du joueur par rapport au spectateur : la liberté d'aller à droite ou à gauche et d'influencer lui-même la direction de l'aventure. Ou du moins d'en avoir constamment l'illusion.

De cet héritage sont nées ces dernières années des œuvres hybrides et captivantes, empruntant au cinéma ses codes et son esthétique tout en impliquant le joueur d'une manière inédite. Toute une série de jeux narratifs, appelés aussi « films interactifs » ou « fictions immersives », tant il est difficile de les classer, fonctionnent ainsi à la fois comme des films et comme ces livres dont vous êtes le héros. Parmi eux, *Life is Strange* (2015), du studio français Don't Nod, se présente par exemple comme une fiction ordinaire, focalisée sur un personnage, où l'essentiel de la liberté d'action consiste à choisir, à des moments clefs, entre plusieurs options de dialogues qui influenceront la suite de l'histoire. La particularité du jeu est d'ajouter à cette mécanique de choix la possibilité de revenir brièvement sur ses dernières paroles ou ses dernières actions.

On y incarne Max Caulfield, une jeune étudiante qui revient à Arcadia Bay, la ville de son enfance, pour commencer son année de lycée. En assistant au meurtre de sa meilleure amie, Chloé, elle découvre qu'elle possède le pouvoir de revenir quelques minutes dans le passé, ce qui lui permet de changer le cours des événements. Profitant du don de Max, les deux jeunes filles enquêtent sur la disparition d'une adolescente survenue quelques mois auparavant. Tout en reprenant les attributs typiques du *teen movie* mâtiné d'intrigue policière, *Life is Strange* offre au joueur, une fois n'est pas coutume, la possibilité de prendre son temps. Libre à lui de flâner dans les couloirs du dortoir ou d'écouter un disque, d'explorer le campus et de discuter avec les nombreux personnages secondaires, de manière à développer autant d'histoires parallèles, d'intrigues annexes et apparemment sans importance, mais qui serviront à étoffer l'univers du jeu.

Grâce à ces petits à-côtés narratifs, qui approfondissent les liens entre Max et la communauté, ou donnent simplement à un lieu, un moment, une couleur particulière, c'est l'atmosphère du jeu entier qui se trouve enrichie, et l'implication émotionnelle du joueur renforcée. En voici un exemple particulièrement révélateur : nous sommes amenés à croiser à plusieurs reprises une

étudiante réservée, victime des brimades des autres élèves. Le joueur n'est absolument pas tenu d'aller lui parler, il peut très bien ne pas s'en préoccuper pour avancer plus rapidement dans l'histoire principale. Cependant, la jeune fille va tenter plus tard de se jeter du toit de l'école, et c'est au joueur qu'il incombe de la convaincre de ne pas commettre l'irréparable, en mettant à profit la relation qu'il a nouée – ou non – avec elle : se souvient-on du nom de ses frères et sœurs ? Sait-on pourquoi elle a été poussée à bout ? A-t-on suffisamment été à l'écoute ? De l'attitude du joueur, et de sa capacité à s'être intéressé à elle dépend l'issue de la séquence. Même si la mort de ce personnage secondaire n'influe pas directement sur l'histoire principale – il n'y a pas de game over en cas de suicide – le fait d'avoir ou non sa mort sur la conscience va indéniablement teinter le reste de l'aventure.

Métaphysique du « je »

C'est donc une nouvelle dimension ludique qui s'offre au joueur, consistant à se plonger dans une histoire qu'il contrôle en partie, mais dans laquelle la notion de jeu, au sens strict, devient discutable. Car ces fictions immersives laissent de côté les classiques casse-tête à résoudre au profit de récits complexes reposant principalement sur des interactions émotionnellement et psychologiquement justes. Il y a, certes, un mystère à éclaircir dans *Life is Strange*, mais c'est un MacGuffin, tant l'accent est mis sur l'authenticité de la relation qui se noue entre Max et Chloé, et sur la force du lien sentimental qui lie les deux héroïnes à la communauté d'Arcadia Bay.

Certaines œuvres radicales faisant fi de tout défi et que la presse spécialisée a qualifiées, non sans une certaine ironie, de « randonnées narratives », ont même fait leur apparition ces dernières années. Le joueur se contente d'avancer pendant une heure ou deux dans un monde en trois dimensions, en sélectionnant divers objets – livres, lettres, cassettes audio – lui dévoilant par bribes l'histoire du lieu et de ses habitants. Tout en proposant des récits parfois profonds et matures (*Dear Esther*, *Gone Home*, *Firewatch* ou encore *What Remains of Edith Finch*), ces propositions divisent car elles posent encore plus directement la question de la place du joueur dans un jeu narratif. Où est le jeu, précisément, si on ne demande du joueur, à l'instar d'un film, qu'un investissement émotionnel ? Si on ne lui propose plus de jouer ?

Heureusement, le jeu indépendant *The Stanley Parable* (2013) est venu donner au genre son chef-d'œuvre métaphysique. Tout en étant plus proche, dans l'esprit, du *Guide du routard intergalactique* que de ***2001, L'Odyssée de l'espace***, *The Stanley Parable* vous propose d'incarner Stanley, un modeste employé de bureau qui jusqu'alors se contentait de suivre les ordres de sa hiérarchie, et se retrouve un jour sans consigne, et, sans savoir pourquoi, seul dans son entreprise. Alors que vous déambulez dans les couloirs, un narrateur omniscient commente vos moindres faits et gestes et suggère la suite de l'histoire. Au premier embranchement, il évoque le fait que « Stanley décide de prendre la porte de gauche… ». De deux choses l'une : le joueur peut alors suivre sans sourcilier les instructions et arriver au bout de l'histoire en un petit quart d'heure. Mais le jeu révèle évidemment toute sa folie narrative lorsqu'on choisit de désobéir au narrateur. Celui-ci commencera par s'adapter à votre indiscipline : prenez la porte de droite et vous entendrez : « contre toute attente, Stanley prit finalement l'autre porte. » Mais au bout de quelques minutes, votre entêtement à aller à l'encontre de la narration provoquera des réactions aussi comiques qu'inattendues. Le narrateur vous insultera, vous suppliera de revenir dans l'histoire, vous prendra pour un imbécile et vous proposera de suivre une ligne jaune pour vous faciliter la tâche, perdra ses nerfs et mettra brutalement fin à la partie, avant de s'excuser lorsque vous la relancerez, ou vous enverra carrément dans d'autres programmes – dont le célèbre *Minecraft* – puisque vous persistez à ne pas « jouer le jeu ».

Il faudra plusieurs heures et des dizaines de tentatives pour venir à bout de tous les embranchements possibles. Bien plus qu'une réjouissante parodie de jeu narratif, *The Stanley Parable* apporte une réelle réflexion sur la notion de choix en brisant avec génie le quatrième mur : il ne s'adresse plus au personnage incarné par le joueur, mais directement au joueur lui-même. Avec un humour féroce, il pose enfin la question de ce que nous attendons d'un jeu, voire de l'interaction avec n'importe quelle création artistique, dans un exercice étrange et jubilatoire qui consiste non seulement à dialoguer avec l'œuvre, mais aussi à se rebeller contre celui qui la raconte.

The Stanley Parable