

Ne me racontez pas d'histoires, je m'en charge...

Damien Detcheberry

Number 187, June 2018

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/88711ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Detcheberry, D. (2018). Ne me racontez pas d'histoires, je m'en charge.... *24 images*, (187), 148–153.

Ne me racontez pas d'histoires, je m'en charge...

PAR DAMIEN DETCHEBERRY

**Peter Greenaway ne manque
jamais d'enthousiasme
lorsqu'il s'agit d'annoncer
la mort du cinéma.**

↑
Minecraft (2011)

Lors d'une longue intervention au Dutch Film Festival en 2003, retranscrite par le magazine *Variety*¹, Greenaway plaide déjà en faveur d'une révolution du cinéma traditionnel vers l'interactivité et le multimédia, en déplorant que « même un cinéaste respecté tel que Martin Scorsese fait sensiblement les mêmes films, structurellement et narrativement, que D. W. Griffith, le fondateur du cinéma narratif. Nous avons de meilleures émulsions, un équipement plus avancé et de meilleurs publicitaires, mais toujours la même structure avec des débuts, des milieux et des fins. [...] Des structures inventées, élaborées et employées par les géants de la littérature du XIX^e siècle : Dickens, Balzac, Zola, Tolstoi. »

Sans vouloir entrer dans un débat sans fin sur la mort imminente d'un art centenaire, cette harangue soulevait une question intéressante sur la place de la technologie dans la grammaire narrative. Les méthodes de production des films ont, certes, évolué sensiblement ces dernières années, particulièrement depuis le passage au numérique ; les chefs opérateurs qui se souciaient d'émulsion argentique doivent composer aujourd'hui avec un arsenal d'outils informatiques de composition d'images qui rejoint de plus en plus ceux utilisés pour la création de jeux vidéo. Mais le langage narratif du cinéma a-t-il évolué pour autant ? Pour la grande majorité des films qui aboutissent sur nos écrans, la manière d'articuler une histoire autour de plans, de séquences et d'actes, reste encore l'héritière du cinéma classique. La principale innovation apportée par le

On pourrait imaginer que, plutôt que d'être au jeu vidéo ce que la caméra et ses objectifs sont au cinéma, le moteur d'un jeu se rapproche plus du fusain du dessinateur. Car le moteur doit tout réinventer, y compris l'invisible.

jeu vidéo, et ce qui fait sa spécificité en tant que médium artistique, vient du *gameplay*, que l'on peut définir comme l'ensemble des mécanismes par lesquels le joueur exerce une influence sur son environnement. En donnant ainsi au spectateur la possibilité de contrôler son expérience, le *gameplay* semble bien être l'instrument de cette fameuse révolution interactive évoquée par le réalisateur de *Meurtre dans un jardin anglais*.

MOTEUR !

Lors de son intervention, Peter Greenaway citait la célèbre visite de Sergueï Eisenstein dans les bureaux de Disney en Californie, qui avait fait dire au cinéaste russe que Walt Disney était à ses yeux le seul véritable créateur de cinéma, car il construisait ses films à partir de rien. On retrouve cette idée de création *ex nihilo* dans le jeu vidéo. Car au cœur de sa fabrication se trouve un moteur : un ou plusieurs programmes qui vont déterminer les capacités techniques d'un jeu en termes de physique, de graphisme et de son, ou encore d'intelligence artificielle. Le moteur va ainsi délimiter les possibilités de création artistique pour les développeurs, puis de *gameplay* pour les joueurs. Si l'on se prêtait à l'exercice des comparaisons hasardeuses, on pourrait imaginer que, plutôt que d'être au jeu vidéo ce que la caméra et ses objectifs sont au cinéma, le moteur d'un jeu se rapproche plus du fusain du dessinateur. Car le moteur doit absolument tout réinventer, y compris l'invisible : des lois de la gravité – le jeu se déroule-t-il sur Terre, dans l'espace, ou ailleurs ? – jusqu'à la résistance des fluides et la propriété des ondes lumineuses. Admettons : un fusain particulièrement élaboré, titulaire d'un doctorat en physique...

Depuis les premiers moteurs rudimentaires permettant d'élaborer des jeux en deux dimensions, le marché vidéoludique s'est développé jusqu'à proposer aujourd'hui une myriade de moteurs 3D en constante évolution, capables pour les plus performants de proposer aux joueurs des mondes artificiels complexes et réalistes, et des expériences plus immersives que jamais. De la versatilité de ces moteurs sont nés deux concepts majeurs dans la manière d'aborder la narration dans un jeu vidéo : *le bac à sable* et le *gameplay émergent*.

L'image du bac à sable, littéralement empruntée à la cour de récréation, est assez explicite : un jeu orienté *bac à sable*, plutôt que proposer une histoire, va miser sur la palette d'outils disponibles grâce à son moteur et sur la créativité des joueurs pour offrir une expérience de jeu a priori sans limites. L'exemple le plus célèbre d'œuvre de type *bac à sable* n'est autre que *Minecraft* (2011), véritable phénomène culturel vendu à plus de 100 millions d'exemplaires, qui consiste à modeler son environnement et à construire des bâtiments selon un principe qui rappelle fortement les jeux de construction Lego, afin de survivre à des invasions de créatures. *Minecraft* n'a pas de scénario, aucune finalité, mais une infinité de possibilités narratives suivant l'imagination du joueur et sa capacité à s'emparer des outils qui lui sont proposés. Le jeu a attiré ainsi des architectes enthousiastes capables de passer des milliers d'heures à recréer des cathédrales, des cités antiques ou imaginaires, voire des pays entiers² !

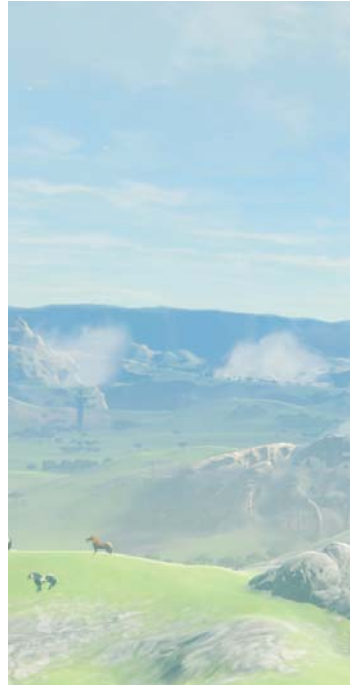
Le concept de *gameplay émergent* découle directement du modèle *bac à sable*, et se retrouve aujourd'hui dans la plupart des jeux en monde ouvert. Comprenez par là des jeux qui, bien que dotés d'un ou de plusieurs arcs narratifs, proposent surtout de vastes mondes à explorer, peuplés de bestiaires variés et de personnages évoluant indépendamment du scénario principal. Ils offrent ainsi aux joueurs la possibilité de créer des micro-événements que les concepteurs n'avaient pas forcément prévus à l'écriture. Des sagas telles que *Zelda*, *Assassin's Creed*, ou encore *Grand Theft Auto* reposent aujourd'hui entièrement sur ce principe d'affranchissement des limites du *gameplay*. Une torche jetée par inadvertance sur un fétu de paille dans *Assassin's Creed Origins* peut embraser tout un campement, ou bien la rencontre inopinée entre une meute de hyènes et une garnison romaine, toutes deux gérées de manière totalement aléatoire par l'intelligence artificielle, peut faire office de *deus ex machina* et servir de diversion bienheureuse pendant une mission d'infiltration. Dans *Zelda : Breath of the Wild*, toutes les montagnes peuvent être escaladées, les rivières traversées. La météo a également une influence directe sur l'expérience du joueur, puisqu'une épée en métal brandie en pleine tempête peut par exemple attirer les éclairs. Le moteur du jeu pousse à ce point les possibilités d'interaction avec l'environnement qu'il confère au joueur une véritable autonomie dans sa manière d'aborder l'histoire, et lui permet surtout d'expérimenter librement autour d'une narration qui n'est plus imposée, mais « suggérée » par les créateurs.

DEUS IN MACHINA

Le phénomène intéressant qu'implique la puissance de tels moteurs est qu'elle pousse les concepteurs de jeux vidéo à écrire leurs histoires en fonction du *gameplay*, et non plus à le plier à la narration. Autrement dit, il est désormais nécessaire de prendre en considération dès l'écriture l'ensemble des possibilités offertes par le moteur, incluant sa composante de hasard, pour offrir aux joueurs une expérience narrative véritablement innovante.

Certains jeux vont même jusqu'à faire de cette liberté d'action un véritable enjeu de réflexion. *Deux Ex: Human Revolution* (2011), dont l'action se déroule dans un univers futuriste proche de *Blade Runner*, dispose ainsi d'une solide intrigue soulevant de fascinantes questions sur le thème du transhumanisme. Victime d'un attentat qui l'a laissé gravement mutilé, le personnage principal, Adam Jensen, a été sauvé grâce à des implants artificiels. Il est devenu un « augmenté », entre l'homme et la machine, et a l'opportunité pendant le jeu d'améliorer plus encore ses capacités grâce aux avancées de la biotechnologie. Libre au joueur d'abuser ou non de ces opérations supplémentaires, alors qu'il est témoin de l'ostracisation croissante des « augmentés » dans la société et qu'il assiste au conflit intérieur de Jensen, qui cherche à comprendre si ces modifications font de lui plus ou moins qu'un être humain.

Si l'intrigue est découpée en multiples fils narratifs pré-écrits, chacun proposant des énigmes à résoudre ou des objectifs à atteindre, la richesse du moteur laisse ici aussi au joueur l'entière liberté quant à leur résolution, y compris celle de tuer ou non. Il est ainsi possible de transformer son personnage en machine de guerre faisant feu de tout bois à la manière d'un jeu de tir classique, ou d'user de ses facultés « humaines » de dialogue et d'observation pour arriver à la fin du jeu sans avoir eu à tirer un seul coup de feu. Choisir une option plutôt que l'autre donnera une teinte particulière à la fin ouverte, qui interroge l'avenir de l'humanité à l'aune des possibilités offertes par les nouvelles technologies. Derrière cette habile mise en abîme, voilà un bel exemple de *gameplay* apportant un peu de philosophie dans un monde de brutes.



1. *Toward a re-invention of cinema*, Peter Greenaway, *Variety*, 27 septembre 2003 : variety.com/2003/voices/columns/toward-a-re-invention-of-cinema-1117893306/
2. "Le Danemark : oui, tout le Danemark dans Minecraft !": minecraftforum.net/news/8225-denmark-in-minecraft-all-of-it



↑ Deus Ex: Human Revolution (2011)
← Zelda: Breath of the Wild (2017)