

Chacun cherche sa voie

Damien Detcheberry

Number 190, March 2019

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/90777ac>

[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. (2019). Chacun cherche sa voie. *24 images*, (190), 124–129.

Chacun cherche sa voie

PAR DAMIEN DETCHEBERRY



↑ The Walking Dead du studio TellTale (2012-2018)

La sortie surprise de l'expérience interactive *Bandersnatch* sur Netflix est l'occasion de se pencher sur les synergies qui existent entre l'univers du jeu vidéo et celui des séries.

La presse spécialisée en jeux vidéo s'est légitimement penchée avec empressement sur *Bandersnatch*, l'épisode spécial de la série *Black Mirror* avec lequel Netflix a terminé l'année 2018 : un récit interactif permettant aux spectateurs, munis d'une simple télécommande, de choisir les différents embranchements d'une histoire multipliant les références aux débuts de l'industrie du jeu vidéo et aux *livres dont vous êtes le héros*. Si ce n'est pas à proprement parler une nouveauté sur Netflix – ce type de contenu avait déjà été testé avec les émissions pour enfants *Lépopée du Chat Potté* et *Minecraft : mode histoire* – il s'agit incontestablement d'une première tentative pour la chaîne d'apporter à la formule une écriture plus mature, et d'en faire cette fois-ci un divertissement destiné à un public adulte.

L'HISTOIRE DONT VOUS ÊTES LE NÉRON

Revenons brièvement sur ce que propose *Black Mirror: Bandersnatch*. Nous sommes donc, ô surprise, en 1984, pour suivre l'histoire de Stefan Butler (Fionn Whitehead), un jeune programmeur qui tente d'adapter en jeu vidéo un célèbre *livre dont vous êtes le héros* intitulé *Bandersnatch*. Une entreprise informatique accepte de financer son jeu, mais plus la date de livraison approche et plus Stefan se laisse envahir par l'anxiété, tourmenté par l'idée de ne pas pouvoir terminer à temps, et surtout par l'impression que sa vie est une histoire racontée par quelqu'un d'autre. Et pour cause, puisque dès la première séquence, c'est le spectateur qui décide à sa place des détails les plus mineurs de son quotidien jusqu'aux actions les plus déterminantes de son existence...

Si les décisions à prendre sont toujours binaires, la prise de conscience progressive de Stefan face aux choix, pas toujours judicieux ou bienveillants, des téléspectateurs confère à l'épisode un second degré de lecture qui colle parfaitement avec le ton corrosif du reste de la série. À défaut d'être entièrement satisfaisant d'un point de vue purement ludique, compte tenu d'une gamme de possibilités assez réduite, *Bandersnatch* a tout de même le mérite de questionner intelligemment l'interactivité en ne laissant jamais véritablement le spectateur s'identifier au personnage principal de l'histoire, mais en le mettant plutôt dans la position ambiguë d'un petit démiurge sur canapé, assoiffé de divertissement, qui contrôle le destin d'autrui au point de lui infliger souffrances physiques et traumatismes psychiques en tous genres. Une manière plutôt ingénieuse de masquer la pauvreté interactive de l'émission en brisant le quatrième mur, et en poussant encore plus loin la mise en abyme orwellienne qui est la marque de fabrique de la série¹.

SIMULACRES ET SIMULATIONS

Si la presse vidéoludique a été moins clémente que la presse télévisuelle avec *Bandersnatch*, c'est que le principe du film interactif fait partie depuis de nombreuses années du paysage des jeux vidéo. Avec, en chefs de file, deux modèles de production et deux visions distinctes du genre : d'un côté, celle du studio français Quantic Dream, fondé en 1999, qui a connu un énorme succès public en 2010 avec le jeu *Heavy Rain* ; et de l'autre, celle du studio TellTale, établi en 2004 et responsable entre autres du jeu narratif *The Walking Dead*, évoluant en parallèle de la série télévisée d'AMC. Soit, pour Quantic Dream, des productions couteuses et espacées – 5 jeux en 20 ans – et, pour TellTale, des sorties annuelles reposant sur des franchises connues – *Game of Thrones*, *Batman* ou encore *Guardians of the Galaxy* – construites sous forme de saisons, elles-mêmes constituées d'épisodes sortant à quelques mois d'écart. Par un curieux hasard, l'année 2018 a vu à la fois la consécration du modèle Quantic Dream et la chute de la maison TellTale.

Avec ses épisodes et ses saisons, la méthode TellTale repose sur un mode de fonctionnement somme toute très proche de celui des séries télévisées pré-Netflix, mettant l'accent sur une réelle qualité d'écriture narrative et sur une interactivité au service de l'implication émotionnelle du spectateur. C'est sans conteste la série *The Walking Dead* (2012-2018), dont la première saison a remporté immédiatement l'adhésion du public

↑ → Detroit: Become Human du studio Quantic Dream (2018)



et de la critique, qui en a constitué le modèle indépassable. L'élément le plus important à savoir dans une série TellTale est que l'illusion du choix est plus importante que le choix en lui-même. En d'autres termes, peu importe ce que décide le joueur, la narration finit toujours par retomber sur des rails tirés par les scénaristes ; mais le voyage, ici, est plus important que la destination. Toute la tension narrative tient sur le sentiment d'urgence qui régit chacune des décisions – le joueur n'a souvent que quelques secondes pour répondre ou réagir à un événement – et sur le changement d'attitude des personnages secondaires face à leurs conséquences. Une remarque déplacée, le choix d'aider une personne plutôt qu'une autre, peut ainsi transformer un groupe solidaire en foule hostile. Mis dans le contexte d'un monde postapocalyptique en proie aux invasions de morts-vivants, le joueur est ainsi constamment sollicité, mis sous pression par d'innombrables prises de position qui ne changeront jamais dramatiquement le cours de l'histoire, mais qui renforcent considérablement l'immersion.

Malheureusement, malgré plusieurs succès critiques – *The Wolf Among Us* (2013), *Tales from the Borderlands* (2014) – la formule TellTale n'a pas su se réinventer et a fini par s'enliser dans des mécaniques narratives recyclées d'une franchise à l'autre. Après 15 ans d'existence, le studio a annoncé brutalement sa fermeture au mois de septembre 2018. Quelques mois plus tôt est sorti, après 5 ans de développement et un budget de 30 millions d'euros, le jeu le plus ambitieux de Quantic Dream, un film interactif intitulé *Detroit: Become Human*.

HUMAIN, TROP HUMAIN

D'ambition, ce jeu n'en manque pas : empruntant tous azimuts à tout ce qui a trait à la philosophie robotique, des romans d'Azimov à *Westworld* en passant par *Blade Runner* et *A.I.*, *Detroit: Become Human* nous propose de prendre part, dans un futur proche, à l'émancipation des androïdes – utilisés jusqu'alors par l'humanité comme esclaves – et à leur éveil à la conscience. Le joueur contrôle tour à tour trois androïdes, Kara et Markus, deux domestiques poussés à se rebeller contre les hommes, et Connor, un robot policier lancé à leur poursuite. En choisissant parmi différentes options de dialogue ou diverses actions à accomplir en un temps imparti, le joueur est amené à faire collaborer ces trois personnages ou à les opposer tout au long d'une intrigue pouvant durer entre 15 et 20 heures. Le jeu se consomme ainsi lui aussi comme une série, les 31 chapitres durant à peu près une quarantaine de minutes chacun.

Disons-le d'emblée, c'est précisément par excès d'ambition scénaristique que pèche *Detroit: Become Human*, faisant porter sur les épaules de ses personnages des symboles si lourds que l'histoire semble parfois enfile les clichés comme des perles. Mais si le jeu souffre indéniablement de sa folie des grandeurs, il impressionne sur tous les autres aspects. À commencer par le travail colossal réalisé sur l'interactivité. Là où *Bandersnatch* revendique 175 pages de scénario, 13 fins différentes et quelques dizaines de choix à effectuer pour le spectateur, *Detroit* propose plus de 4000 pages et plusieurs milliers de possibilités narratives. Il est ainsi possible de passer à côté de pans entiers de l'intrigue lors d'un premier parcours, voire de tuer un des personnages principaux en effectuant par mégarde une mauvaise manœuvre, ce qui a pour conséquence de stopper net un fil narratif qui aurait pu continuer pendant plusieurs heures. Mais l'idée la plus brillante de *Detroit* est de ne pas avoir caché sa structure : à la fin de chaque chapitre, c'est toute l'arborescence des possibles qui se dévoile, laissant entrevoir au joueur l'étendue des voies à emprunter. Ce stratagème exposant à la vue de tous le squelette du jeu est non seulement un moyen diaboliquement efficace d'inciter le spectateur à retenter l'aventure, mais aussi une manière extrêmement habile de mettre en avant l'ampleur du travail accompli sur la narration, rendant humbles toutes les autres tentatives du genre.

Il reste que, derrière cette réussite technique au service d'un scénario maladroit, on devine aussi la fragilité du modèle prototypique des jeux de Quantic Dream. Au croisement entre la série et le jeu vidéo, l'avenir semble plutôt sourire à une troisième voie, celle du *jeu-service* qui obsède aujourd'hui l'industrie vidéoludique. Plutôt que de mettre toute l'énergie d'un studio et des budgets pharaoniques sur des projets uniques, le *jeu-service* consiste pour les développeurs à concevoir des mondes ouverts destinés à être remplis progressivement, au fur et à mesure des saisons. Une stratégie qui rapproche encore davantage la construction des jeux vidéo de l'écriture des séries, nécessitant de maîtriser l'ajout régulier de nouveaux personnages et de nouvelles pistes narratives, ainsi que l'art savant du *cliffhanger*, de façon à maintenir l'intérêt des joueurs sur plusieurs années. Affaire à suivre, donc...

1. En récoltant au passage les données des spectateurs : telerama.fr/series-tv/avec-black-mirror-bandersnatch,-cest-prouve,-netflix-vous-suit-bien-a-la-trace,n6132462.php