

Le cinéma est-il soluble dans le jeu vidéo?

Bruno Samper

Number 129, October–November 2006

Cinéma et nouvelles technologies

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/10152ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Samper, B. (2006). Le cinéma est-il soluble dans le jeu vidéo? *24 images*, (129), 18–19.

le cinéma est-il soluble dans le jeu vidéo ?

par Bruno Samper



Terminator 3: Rise of the Machines de Jonathan Mostow

Parler des rapports entre le cinéma et le jeu vidéo est une entreprise assez risquée, car la relation peut sembler, au premier regard, évidente tant les adaptations de jeux en films ou de films en jeux se multiplient aujourd'hui. Mais, finalement, il ne s'agit le plus souvent que de médiocres produits dérivés les uns des autres, ayant pour but de décliner sur de multiples supports des univers élaborés par des équipes de marketing.

Il n'y a, le plus souvent, aucune réflexion portée sur la dialectique entre ces moyens d'expression en tant que supports artistiques – mis à part, peut-être, pour l'adaptation cinématographique du jeu *Silent Hill* par Christophe Gans. Il faudrait tout d'abord apporter une définition précise et absolue de ces deux médias, mais il sont, par essence, tellement protéiformes que c'est impossible. De plus, la porosité croissante existant entre eux, liée au développement des technologies numériques, achève de brouiller les pistes.



ICO du concepteur Fumito Ueda ou comment faire naître le sentiment d'empathie.

Il y a bien évidemment une parenté naturelle entre le jeu vidéo et le cinéma en tant que moyens d'expression cinétiques. Tout média naissant imite les stéréotypes de ceux qui lui préexistent avant de s'en affranchir pour trouver sa propre syntaxe en s'appuyant sur sa singularité. Ainsi, la photo s'est d'abord appuyée sur la peinture, le cinéma, sur le théâtre, et on pourrait donc dire, dans une certaine mesure, le jeu vidéo sur le cinéma – l'inspiration lui vient d'ailleurs plus particulièrement du cinéma de genre, car les stéréotypes y sont plus forts.

Mais nous nous rendons compte que, finalement, le jeu vidéo est aussi différent du cinéma que le cinéma l'est du théâtre. Si l'on accepte d'être réducteur, on peut dire que le cinéma est un art de la narration, où il s'agit avant tout de raconter une histoire par l'entremise de personnages. Pour ce faire, si les mouvements de caméra et les cadrages en sont le vocabulaire, le montage en est la grammaire. Pour le jeu vidéo, il s'agit moins de décrire une histoire qu'une action. En ce sens, le jeu vidéo peut emprunter au cinéma son vocabulaire mais nullement sa grammaire.

Dans un jeu vidéo, l'histoire, très souvent appelée *back story*, n'est qu'un prétexte à la mise en place d'actions successives, de mises en situation à choix multiples. Le jeu vidéo est un art de l'expérimentation. Pour qu'un jeu vidéo fonctionne, il faut que le joueur, et de ce fait les figures qu'il contrôle, soit mis en perpétuelle situation d'agir. Le montage, et par conséquent l'ellipse, y est quasiment impossible car, pour la lisibilité de cette action, la figure contrôlée par le joueur doit être continuellement présente à l'écran. Nous pouvons en déduire qu'en grande majorité, la catharsis proposée par un jeu vidéo se situe à un niveau physique, les émotions ressenties étant celles liées à l'intégrité physique (peur, stress, etc.). Transmettre d'autres émotions par un jeu est éminemment difficile et constitue une sorte de quête du Graal pour les concepteurs.

Jusqu'à présent, si un concepteur voulait sortir de ce schéma, il devait en quelque sorte trahir la spécificité du jeu vidéo en intégrant ce qu'on appelle des « scènes cinématiques ». Ces scènes sont des passages non interactifs, placés à certains moments clés du jeu

et servant à faire avancer la *back story* afin d'impliquer davantage le joueur. Elles relèvent d'un artifice emprunté au cinéma ; comme elles ne sont pas interactives, on peut y utiliser le montage. Mais il s'agit, bien souvent, d'un aveu d'impuissance des développeurs à produire des émotions avec la véritable grammaire du jeu vidéo : l'*interactivité*. Cependant l'utilisation abusive de ces scènes cinématiques tend à disparaître peu à peu et certains concepteurs commencent à susciter des émotions plus subtiles en utilisant l'interactivité.

Nous pouvons prendre pour exemple le jeu *ICO* conçu par Fumito Ueda. Dans ce jeu, le joueur incarne un jeune garçon enrhumé dans une forteresse cyclopéenne. Il doit s'évader mais, en chemin, il fait la rencontre d'une mystérieuse et fragile jeune fille. À partir de ce moment l'aventure continuera à deux, car il est impossible de progresser sans protéger cette jeune fille. Nous devons lui tenir la main continuellement et ne jamais la lâcher. Un sentiment de compassion très fort apparaît, sentiment renforcé par le fait que nous ressentons les battements du cœur de la jeune fille par l'intermédiaire des vibrations de la manette de jeu. Le sentiment d'empathie atteint ici chez le joueur une puissance rarement égalée par quelque autre média que ce soit, et cela en utilisant uniquement la grammaire même du jeu vidéo.

Un autre axe de recherche pour les concepteurs de jeu vidéo est ce que l'on appelle le « *gameplay émergent* ». Il s'agit davantage actuellement d'une chimère que d'une réalité. L'idée du « *gameplay émergent* » est de s'affranchir totalement de la linéarité qu'impose une histoire afin de mettre le joueur au cœur d'un système totalement ouvert dont la narration va s'élaborer au fur et à mesure qu'il agit. En quelque sorte, rien ne lui est imposé, il ne s'agit pas de créer une arborescence aussi vaste soit-elle mais prédéterminée, mais plutôt de générer un univers aux potentialités narratives infinies, de mettre en place les conditions de l'imprévu. Vous comprendrez aisément que si cela sonne bien sur le papier, c'est tout autre chose à concrétiser.

Cette spécificité que possède le jeu vidéo de décrire une succession d'actions de la manière la plus intense possible est, bien entendu, présente dans le cinéma. Pour le pire et le meilleur. Nous pouvons dire que le pire est le cinéma d'exploitation hollywoodien actuel, trouvant dans le jeu vidéo la légitimation d'un nouveau modèle structurel pour ses films. Enchaînement frénétique d'événements, progression par niveaux avec objectifs à atteindre, climax final. Bien entendu, cette structure narrative existait dans le cinéma avant le jeu vidéo, elle l'a même fortement inspiré, mais elle s'en trouve aujourd'hui, par un effet boomerang, renforcée dans sa dynamique. On pourrait dire que les pionniers de ces formes sont James Cameron (avec *Terminator*, *Alien 2*), John Mac Tiernan (avec *Die Hard 1 et 3* ou *Predator*), John Carpenter (avec *New York 1997*) ou encore Paul Bartel (avec *Death Race 2000*). Ces visionnaires ont posé les bases du cinéma d'action moderne et, par lui, celles du jeu vidéo contemporain. Mais hélas!, Hollywood reprenant aujourd'hui ces principes de manière systématique et sans le talent de ces réalisateurs (qui n'ont jamais subordonné la narration à l'action) est en train de vider le cinéma de sa substance. Il est cependant intéressant de noter que quelques cinéastes indépendants utilisent (consciemment ou non) des formes proches de celles du jeu vidéo pour servir un propos très éloigné du cinéma hollywoodien. C'est le cas notamment des frères Dardenne dans le film *Rosetta*.

Pendant une grande partie de ce film, la caméra suit Rosetta en étant placée derrière son épaule, créant une promiscuité physique avec le personnage. On sent que son cheminement est une succession d'épreuves à surmonter pour avancer. Il s'agit justement là de créer une identification avec le corps du personnage. Rosetta est une combattante, c'est une guerrière, le point de vue adopté est très proche de celui qu'on trouve dans des jeux comme *Tomb Raider* ou, encore, *Resident Evil 4*.

En symétrie avec cette néo-systématisation d'un large pan du cinéma hollywoodien, quelques réalisateurs sentent que l'avenir de leur média passera justement par un travail radical sur la structure narrative. Pour ce faire, ils utilisent toutes les possibilités offertes par le montage pour faire éclater et recomposer leur récit. À la suite de David Lynch, de Peter Greenaway ou de Jean-Luc Godard, des cinéastes comme Alejandro González Iñárritu (avec *Amours chiens* et *21 grammes*), Quentin Tarantino (avec *Reservoir Dogs* et *Pulp Fiction*) ou David Fincher (avec *The Game* et *Fight Club*) expérimentent avec audace de nouveaux schémas actanciels.

Si le jeu vidéo et le cinéma ont une filiation certaine, il est en apparence évident que chacun d'eux ne pourra évoluer et rester pertinent qu'en radicalisant ce qui le différencie intrinsèquement. Pourtant, il serait erroné de penser qu'ils ne peuvent pas s'influencer positivement, notamment dans l'utilisation des techniques numériques pour décrire l'espace, mais ceci ferait sans doute l'objet d'un autre article. ■



Silent Hill de Christophe Gans

Bruno Samper est concepteur multimédia, diplômé en arts plastiques et sémiologie. Il crée en 1998 la revue de création en ligne Panoplie. En 2001, il fonde le studio Panoplie.fr et met au point « Society », le premier jeu vidéo acheté par le Fonds national d'art contemporain, ainsi que « Barte », le premier présentateur interactif pour la chaîne télé Arte.

Liens pour compléter

http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_bSamper.html
<http://www.regarde.org/blog/2005/11/04/game-design/entrevue-avec-bruno-samper/#more-251>