



Critique de *Film and Games: Interactions*

Deutsches Filminstitut, dir. *Films and Games: Interactions*. Catalogue d'exposition (Francfort-sur-le-Main, 1er juillet 2015 au 31 janvier 2016). Berlin : Bertz + Fischer Verlag, 2015. 255 pages.

Compte-rendu par Maxime Deslongchamps-Gagnon

L'entrée des jeux vidéo dans les musées est toujours accompagnée de questions quant à la manière dont il est préférable de les exposer. On cherche entre autres à connaître son public, à savoir s'il est familier avec le sujet présenté. Puis, on élabore diverses stratégies afin de l'interpeller, qui mettent parfois l'accent sur la présentation de grands succès commerciaux ou des mascottes populaires telles que Mario et Sonic. D'autres misent sur l'expérience du joueur, des jeux étant disponibles pour tous à l'essai comme ce fut le cas dans l'exposition *Films and Games: Interactions*, organisée par le Deutsches Filminstitut. Du même titre, son catalogue d'exposition, publié en 2015 et dirigé par Andreas Rauscher et Eva Lenhardt, contient cependant peu de traces de cette dimension expérientielle. Il rassemble une vingtaine de textes de chercheurs d'études cinématographiques et vidéoludiques, de critiques et de journalistes, des entrevues avec des praticiens, chacun portant son attention sur les dynamiques unissant le cinéma et le jeu vidéo, qu'elles soient esthétiques, intermédiaires, transmédiales, et dans quelques cas, historiques ou muséologiques. Alors que quelques écrits concernent des phénomènes culturels en lien au jeu vidéo et la relation du jeu vidéo à l'art, s'écartant de ce fait du fil conducteur du catalogue, en aucun cas les auteurs n'en profitent pour faire pénétrer le lecteur dans l'univers d'un jeu vidéo, pour lui décrire le processus de jouer ou la structure des jeux. Cette omission est problématique en raison du public non-joueur visé, qui ne pourra avoir une idée de ce que font exactement les joueurs en jeu.

D'une part, *Films and Games* a pour objectif d'introduire le jeu vidéo à un auditoire qui n'y est pas initié, principalement en jetant un regard sur le jeu vidéo à la lumière de concepts théoriques et de caractéristiques définissant le cinéma. Afin de mieux familiariser le lecteur au sujet présenté, les écrits sont appuyés d'illustrations et de notes en marge définissant des termes propres au vocabulaire vidéoludique, par exemple : « cutscene » (59); « first-person shooter » (62); et « quest » (166). La longueur des chapitres varie entre cinq et dix pages environ, ce qui permet d'offrir un survol satisfaisant de sujets spécifiques, comme les adaptations vidéoludiques de films hollywoodiens, les machinimas, ou les problèmes de conservation. D'autre part, le but du catalogue est aussi de rapprocher deux différents médias. Les auteurs se concentrent donc sur leurs convergences à un tel point qu'ils négligent les qualités distinctes des jeux vidéo, telles que l'expérience interactive qui lui est propre, brossant par conséquent un portrait largement incomplet.

Notamment, certains d'entre eux analysent l'esthétique cinématographique des jeux vidéo sans tenir compte de leur impact dans la jouabilité. Prenons pour exemple le texte de Benjamin Beil, intitulé « Point of View and Virtual Camera » (125-132), dans lequel il s'intéresse aux références stylistiques du point de vue vidéoludique à l'image

cinématographique. Il souligne entre autres les reflets de lumières, les tremblements de la « caméra virtuelle », et le bruit numérique découlant de l'esthétique du *found footage* dans le jeu *Kane and Lynch 2: Dogdays* (IO Interactive, 2010). Beil ne mentionne qu'en conclusion la fonction ludique de ces effets, qui s'intensifient lorsque l'avatar est blessé (131). Il aurait été pertinent d'ajouter que cette fonction s'inscrit dans une tradition des jeux de tir, dans laquelle certains éléments de l'interface extradiégétique comme les jauges de vie ont laissé place à des manifestations plus ou moins diégétiques qui ne font pas référence au cinéma, telles que les taches de sang à l'écran ou le passage au noir et blanc de l'image. Peu importe leur degré de transparence, les interfaces ont avant tout comme utilité de communiquer l'état du jeu au joueur (Jørgensen 2012). L'esthétique de *Kane and Lynch 2* est surtout connue au sein de la communauté des joueurs pour ses conséquences fâcheuses sur la jouabilité. En particulier, on retrouve sur les forums de discussion de nombreux joueurs témoignant avoir réagi négativement aux mouvements prononcés et incontrôlables du point de vue, de telle manière qu'ils ont éprouvé un mal des transports. En bref, il aurait été possible d'offrir une perspective plus large des interfaces et du point de vue vidéoludiques au lecteur afin de s'assurer qu'il puisse comprendre leur fonction ludique et non seulement stylistique.

Un autre exemple d'une recherche de similitudes au détriment de dissimilitudes se trouve dans le texte « The Promethean Impulse in the Interactive Feature Film » de Marcus Stiglegger (29-37). Ce dernier soutient que les films interactifs¹ promettent aux joueurs un rêve de scénarisation et de réalisation cinématographique, qu'ils seront en mesure de manipuler l'intrigue du récit comme ils l'entendent (34). Par contre, d'une vue d'ensemble, ne serait-ce pas plus juste de parler simplement d'agentivité (« the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices » (Murray 1997 : 126)) ? En contraste du réalisateur et du scénariste, qui conçoivent quelque chose à l'intention d'un public, le joueur peut incarner des personnages, jouer pour expérimenter ses propres désirs (Murray 1997) ou encore des comportements extraordinaires (Salen et Zimmerman 2004), ce qui n'est pas souligné dans le texte de Stiglegger. À ne voir strictement que du cinéma dans les jeux vidéo, il semble que des comparaisons superficielles ou imprécises peuvent en être dressées, comme il est le cas dans nos deux exemples de texte ci-dessus.

Des différences entre les deux médias apparaissent tout de même en cours de lecture, mais elles proviennent surtout de manière éparse des concepteurs de jeu interviewés par Rauscher. Par exemple, Jörg Friedrich explique sa conception des choix moraux des joueurs dans *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), Jordan Mechner (créateur de la série *Prince of Persia* (1989-)) discerne l'expérience du temps chez le joueur de chez le spectateur, et Deniss Schwarz (designer de jeu chez Crytek) décrit l'un des défis des scénaristes de jeu vidéo, qui doivent proposer des structures narratives flexibles pouvant s'adapter à des changements au design de jeu durant la production. Leurs témoignages permettent de venir combler les lacunes des discours un peu trop unidirectionnels des autres auteurs et de créer ainsi un dialogue entre la théorie et la création.

Pour résumer, il y a un paradoxe entre l'approche didactique de l'exposition et celle du catalogue. Les exposants ont donné aux visiteurs la possibilité de découvrir les jeux vidéo en y jouant, d'en faire l'expérience pour mieux les comprendre. Le catalogue rompt avec cette idée, puisque l'expérience du joueur n'est en aucun cas le centre d'intérêt des textes, à l'exception de quelques observations des concepteurs de jeu dans les entrevues. Bien que le jeu vidéo est influencé en partie par le cinéma, les auteurs cherchent à unir leurs caractéristiques sans consacrer d'espace à les distinguer, ce qui ne permet pas d'en dresser un

¹ Il inclut dans cette désignation les jeux de David Cage, pouvant être résumés à des séquences animées dans lesquelles le joueur est amené sporadiquement à prendre des choix, visionner la manière dont le protagoniste les interprète, et y constater leur impact (ou non) sur le récit.

portrait comparatif juste et adéquat pour le lecteur peu connaisseur ciblé. *Films and Games* possède une certaine valeur encyclopédique, réussissant à regrouper les discours d'une variété de professionnels sur des rapports qu'entretiennent le cinéma et les jeux vidéo. Cela dit, la discussion reste trop souvent à la surface (imagée) des jeux vidéo, y évacuant ses propriétés uniques. Je recommanderais alors aux non-initiés d'aller jouer avant de lire le catalogue.

Maxime Deslongchamps-Gagnon est étudiant au doctorat à l'Université de Montréal dans le programme d'études cinématographiques.

Références

Deutsches Filminstitut, dir. *Films and Games: Interactions*. Catalogue d'exposition (Francfort-sur-le-Main, 1er juillet 2015 au 31 janvier 2016). Berlin : Bertz + Fischer Verlag, 2015.

Jørgensen, Kristine. « Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces ». *Games and Culture* 7, no. 2 (2012) : 142-163.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge : MIT Press, 1997.

Salen, Katie et Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge : MIT Press, 2004.