

**De la “sortie de *Spacewar!* des laboratoires de MIT” à *Gears of War*,
ou comment l’image vidéoludique est devenue plus cinématographique**

Bernard Perron (Université de Montréal)
Carl Therrien (Université du Québec à Montréal)

Publié en italien :

«Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o come l’immagine videoludica è devintata più cinematografica», *bianco e nero*, No 564, mai-août 2009, p. 40-50.

«Filmer le jeu». L’intitulé des ateliers de la *VII MAGIS Gorizia-Gradisca International Film Studies Spring School* consacrés aux jeux vidéo ne pouvait pas être mieux choisi. Parce que, pour le dire sans nuance dans un premier temps, l’une des plus importantes remédiations qui caractérise l’évolution de l’image vidéoludique repose précisément sur les ambitions cinématographiques des concepteurs de jeux vidéo. Pour se référer au titre de notre article, il apparaît indéniable de constater que de *Spacewar!* (S. Russell, 1962) à *Gears of War* (Epic Games, 2006), l’image vidéoludique est devenue plus cinématographique.

Nous souhaitons donc effectuer un court survol – inévitablement elliptique – des influences d’un registre visuel sur l’autre. Nous allons nous concentrer sur trois éléments formels: le statut des cinématiques, la qualité mimétique de l’image vidéoludique et l’intégration de plus en plus importante de la caméra virtuelle dans l’expérience du jeu. Nous ne prétendons pas ici appréhender toute la dimension visuelle du jeu (nous parlerons par exemple peu de l’importance de l’image et de l’interface écranique pour la jouabilité), mais souhaitons plutôt synthétiser un certain nombre de réflexions déjà tenues – par nous et par d’autres – au sujet de la relation qui nous intéresse.

Fondu enchaîné vers la cinématique

Bien que notre étude soit largement inspirée de l’esthétique filmique, il est nécessaire de préciser d’emblée que le jeu vidéo, ce n’est pas du cinéma, et surtout pas du cinéma interactif. Pour citer le réalisateur Christophe Gans (qui a entre autres mis en scène l’adaptation en film de *Silent Hill*, 2005): «On le sait, le jeu vidéo comme cinéma interactif est une illusion. Ça ne marche pas. On s’en est servi comme slogan pour attirer le chaland: vous allez voir, les jeux seront comme des films dans lesquels on peut agir» (2002: 30). En effet, on a compris, peut-être pas aussi vite qu’on l’aurait souhaité, qu’agir pour un joueur, ce n’est pas simplement effectuer des choix ponctuels ici et là pour découvrir la suite d’un récit. Le phénomène du cinéma interactif – que nous avons étudié en profondeur ailleurs, voir <www.ludicine.ca> – a disparu précisément pour cette raison. Le développement qui a permis l’intégration de séquences cinématographiques n’a finalement été qu’une attraction et une stratégie pour associer le 10^e art au prestige du 7^e. Quand on y pense bien, tous les films-jeux ne sont que de longues séquences vidéo filmées entrecoupées de quelques segments de jeu. Alors que, de toute évidence, le jeu vidéo fonctionne à l’inverse: la jouabilité prime sur l’aspect purement spectatorial et non-interactif.

Cependant, si les images filmées – le *live-action video* – sont aujourd’hui rarement utilisées et que les segments où on ne peut pas agir ne sont plus essentiels ou nécessaires, comme cela l’était pour un grand nombre de jeux vidéo durant l’époque du cinéma interactif des années 90, il n’en demeure pas moins que les «séquences animées non interactives» restent une réalité incontournable dans les jeux contemporains. Qui plus est, comme le notent Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca dans *Understanding Video Games*, leur utilisation est l’une des questions les plus controversées en ce qui concerne le monde fictionnel des jeux vidéo (2008:176). Ce n’est pas un hasard non plus si on appelle

ces dites séquences non-interactives des «cinématiques». Egenfeldt-Nielsen, Smith et Tosca l'énumèrent dans leur caractérisation, les «cut-scenes» associent le jeu vidéo au cinéma moderne cool (2008: 177).

Mais suivant Rune Klevjer dans «In Defense of Cutscenes», qui s'oppose dès 2002 à une ludologie radicale, les cinématiques ne sont pas sans rapport avec la jouabilité. Au contraire, elles permettent d'établir le cadre narratif de l'action. Elles sont aussi, nous dit le grand dictionnaire terminologique de l'Office québécois de la langue française (<www.granddictionnaire.com/>), présentées dans le but de stimuler le joueur. Si l'on réfère aux intermissions de *Pac-Man* (Namco, 1980) pour dater l'apparition des «cut-scenes» (Howells, 2002: 111), la courte séquence qui introduit le joueur au jeu d'arcade *beat'em all* (battez-les tous) *Kung-fu Master* en 1984 (Irem) cadre certes mieux avec l'utilisation actuelle des cinématiques. En plus de lui présenter les mouvements que peut effectuer son avatar, la courte séquence non-interactive qui défile en boucle – avant que le joueur ne mette sa pièce de monnaie – lui fait voir et savoir par l'entremise d'un texte au-dessus de l'action: «Un maître du kung-fu, Thomas, et Silvia ont été tout à coup attaqués par plusieurs inconnus. (Silvia a été kidnappée par ces derniers.) Plus tard, Thomas a trouvé une lettre de X. Il est un habitant du temple du diable» (notre traduction – Figure 1).



Figure 1

La première cinématique de *Kung-fu Master* (Irem, 1984)

Ladite lettre apprend à Thomas que son amoureux Silvia est détenue au temple et que pour la sauver, il doit s'y rendre. Cette prémisse mène au jeu, à savoir cinq étages de combats latéraux contre des adversaires de différents gabarits. Pour «stimuler» le joueur, une courte séquence montre avant le troisième niveau une Silvia criant à l'aide et Thomas lui disant qu'il vient tout de suite. Une fois tous les étages gravés et tous les combats remportés, les amoureux se retrouvent pour une accolade affectueuse «finale»: «Un maître du kung-fu, Thomas, et Silvia ont joué encore de bonheur pour un court moment. Mais leurs jours heureux n'ont pas duré très longtemps» (notre traduction).

Montrées en plan fixe avec des graphiques 2-D limités en termes de couleurs, les trois séquences de *Kung-fu Master* ne ressemblent pas tout à fait à des séquences de film. Ce n'est plus le cas une douzaine d'années plus tard pour celles de *Final Fantasy VII* (Square, 1997). Présentant l'univers fictionnel – «la Planète» – et les divers personnages en images de synthèse très esthétiques, les séquences du fameux jeu de rôle vont donner leur lettre de noblesse aux cinématiques. Ce sont d'ailleurs ces images, et non celles des moments de jouabilité, qui ont servi pour vendre le jeu (Howells, 1999: 112). L'action y est découpée en divers plans, la caméra virtuelle (nous reviendrons sur cet élément plus tard) effectue des mouvements très complexes dans l'espace et toute la valeur ajoutée du son est exploitée pour mieux mettre en phase le joueur avec les événements fictionnels (comme cela se produisait lors de la légendaire mort d'Aeris sous le sabre de Sephiroth; une musique très empathique accompagnant la chute à l'eau de l'énergie spirituelle cristallisée qui vient de quitter la petite vendeuse de fleurs). L'affichage visuel détaillé des séquences cinématiques de *Final Fantasy VII* et de nombreux autres jeux vidéo tout genre confondu – qui leur vaut l'étiquette

« d'expériences cinématographiques » – est possible, on le sait, parce que celles-ci sont précalculées, c'est-à-dire enregistrées sur cédérom¹ et présentées au joueur de manière linéaire. Par contre, lors de séquences de jeu, la résolution des environnements 3-D et des personnages polygonaux est évidemment inférieure parce que l'affichage doit être calculé en temps réel afin de répondre aux actions du joueur (Figure 2).



Figure 2

Une cinématique et une séquence de jeu de *Final Fantasy VII* (Square, 1997)

Cette disparité a longtemps été saillante. Tel que le soulignent Geoff King et Tany Krzywinska dans leur introduction de *Screenplay. Cinema/videogames/interfaces*:

De manière générale, il y a eu jusqu'à ce jour un fossé clairement visible entre les graphiques de meilleure qualité qu'on retrouve dans les scènes cinématiques et les images de qualité moindre qui caractérisent les segments plus interactifs de jouabilité. Ce fossé est cependant réduit progressivement avec l'introduction de processeurs graphiques plus performants, comme dans *Halo* (Bungie/Microsoft, 2002) [sic], où la différence entre la qualité d'image des cinématiques et des segments jouables est négligeable (2002: 12, notre traduction).

Que ce soit dans *Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001), *Final Fantasy X* (Square 2001) ou *Devil May Cry* (Capcom, 2001), la réduction, voire l'abolition, de ce fossé a effectivement permis d'homogénéiser la facture visuelle (et sonore) du jeu vidéo. Cela a conséquemment fait en sorte que les cinématiques, mieux découpées et souvent plus spectaculaires, puissent s'insérer de manière moins franche, tout en ponctuant comme auparavant l'avancée du récit et/ou en exposant au joueur des informations essentielles.

Mais aussi "invisibles" puissent être les cinématiques, la jouabilité leur fera toujours défaut. C'est pour cette raison que l'on s'est efforcé de trouver des stratégies afin d'éviter les moments complètement non-interactifs. Comme nous l'avons noté ailleurs (Perron et Therrien, 2007), deux mécaniques de jeu retiennent l'attention. L'une de celles-ci a été introduite par les concepteurs de la série *Half-Life* (Valve, 1998-2008). Qu'il s'agisse d'une séquence d'exploration, d'une séquence de tir ou d'une cinématique, le joueur dirige continuellement le point de vue à la première personne de son avatar. Il peut regarder où il le souhaite et a le loisir de se déplacer à sa guise dans l'environnement où se déroule un événement narratif, souvent des scènes durant lesquelles des personnages adressent la parole à Gordon Freeman – personnage-joueur fort peu bavard s'il en est un. De la sorte, même si les faits marquants de l'histoire sont déclenchés et demeurent inévitables, la liberté de mouvement se traduit par un contrôle constant sur la mise en image du jeu. De façon similaire, *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007) permet au joueur d'alterner entre plusieurs prises de vue, entre autres lors des séquences où Altaïr reçoit ses ordres de Al Mualim, le maître de la confrérie des assassins; de surcroît, le joueur peut déplacer son avatar dans les limites d'un espace circonscrit lors de ces séquences. *Fahrenheit/Indigo Prophecy* (Quantic Dream, 2005) utilise quant à lui l'écran divisé d'une originale façon: alors qu'une cinématique est présentée à droite (un policier qui

s'impatiente à la porte d'un appartement), le joueur garde le plein contrôle du jeu et de son avatar dans l'écran de gauche (Lucas Kane devant ainsi cacher des pièces incriminantes avant d'ouvrir au policier). La seconde mécanique, plus populaire, demande que le joueur effectue une série de combinaisons. Pour que la séquence se poursuive, ce dernier doit presser dans l'ordre et aux bons moments divers boutons apparaissant à l'écran. Clairement inspirée de la jouabilité du «film d'animation interactif» *Dragon's Lair* (Advanced Microcomputer Systems/Cinematronics) qui fit fureur dans les arcades en 1983, cette «action contextuelle» (*Quick Time Event*) a été réintroduite à la fin des années 1990 par *Shenmue* (Sega-AM2, 1999) et repris depuis le milieu des années 2000 par des jeux comme *Heavenly Sword* (Ninja Theory, 2007), *God of War* (SCE Studio Santa Monica, 2005), *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) et *Fahrenheit/Indigo Prophecy* – qui l'associe directement au jeu électronique *Simon* (Milton Bradley, 1978) en reprenant à l'écran les quatre segments bleu, rouge, jaune et vert. Ici, dans la mesure où le joueur n'est responsable que du défilement continu des images (interrompu s'il rate la combinaison), l'action peut être présentée en utilisant toutes les techniques cinématographiques souhaitées, que ce soit le montage analytique ou l'esthétique vidéoclip.

Interactives ou non, les cinématiques constituent l'un des symptômes importants qui lie le 10^e art au 7^e. Suivant Mark J. P. Wolf, «peut-être est-ce à cause du désir de se mesurer aux standards du réalisme visuel mis de l'avant par le cinéma et la télévision que le jeu vidéo a évolué comme il l'a fait» (1997: 12, notre traduction). Il ne faudrait cependant pas croire que la course à l'iconicité parfaite et transparente s'est effectuée d'un seul mouvement. Pour qu'elle soit jouable, l'image vidéoludique est loin d'avoir pu être cinématographique sur le champ. La qualité relative des rendus statiques et dynamiques et les diverses méthodes d'imagerie témoignent justement d'une évolution instable vers cet idéal.

L'image vidéoludique en mouvement²

Avec le jeu vidéo, la représentation aura d'une certaine façon effectué un nouveau départ, à partir de presque rien. Le jeu *Spacewar!* (1962) ainsi que les premières bornes d'arcade *Computer Space* (Nolan Bushnell, 1971) et *PONG* (Bushnell, 1972) offrent des représentations résolument abstraites d'univers qu'on cherche tout de même à ancrer dans un réel englobant (science-fiction ou simulation de tennis sur table). Durant les premières décennies, l'attrait du divertissement vidéoludique se situe ailleurs que dans une quelconque qualité figurative. Deux techniques de mise en image distinctes sont utilisées jusqu'au milieu des années 1980: l'affichage de bitmap par balayage et l'affichage vectoriel. Dans le premier cas, le faisceau d'électron du tube cathodique balaie l'écran dans sa totalité, afin d'y restituer des agencements de pixels dont la taille et le potentiel chromatique varient d'un système à un autre. Cette technique est grandement limitée par les capacités de stockage et de calcul propres au dispositif technique sous-jacent. Un mode privilégié de représentation consiste à créer quelques bitmaps de taille réduite qu'on répétera au besoin, afin de représenter tout en ménageant la mémoire vive. La première adaptation de *Raiders of the Lost Ark* (Atari, 1982) sur Atari 2600 est symptomatique de ces limitations. Dans le cas de l'imagerie vectorielle, le faisceau dessine directement quelques lignes sans balayer l'ensemble de l'écran, ce qui permet un rendu beaucoup plus fin et une manipulation fluide des formes, mais cantonne l'univers représenté dans l'abstraction et le monochromatisme; de *Battlezone* (Atari, 1980) à *Star Wars* (Atari, 1983), les véhicules et les quelques éléments de décor sont représentés en «fil de fer». Même si cette technique a vu naître les premiers univers vidéoludiques tridimensionnels, le caractère squelettique et fantomatique de ces derniers a vite été supplanté par la technique concurrente.

De système en système, d'un afflux incessant de consoles, de bornes d'arcade et d'ordinateurs personnels, l'affichage bitmap s'enrichit de nouvelles couleurs, la résolution des

écrans augmente, la mémoire s'étend de pair avec la puissance de calcul. L'évolution technologique permettra aux concepteurs de réaliser toujours un peu mieux de multiples trompe-l'œil. Très rapidement, elle attise aussi l'obsession cinématographique des artisans. Le jeu d'aventure graphique se révélera le lieu privilégié de cette obsession; l'attrait en partie contemplatif du genre reposera très tôt sur des lieux et personnages de plus en plus détaillés, par la gestion de bitmaps élaborés. L'utilisation progressive du gros plan au sein du genre témoigne de ces ambitions. Une telle intégration n'équivaut pas fatalement à l'adoption du modèle d'espace fragmentaire développé au cinéma. Elle dessert principalement les discussions entre l'avatar et les personnages. Il existe toutefois plusieurs tentatives explicites de recréer les différents aspects de la présentation cinématographique. *King of Chicago* (Cinemaware) adopte, dès 1987, une structure d'enchaînement entre plans rapprochés et gros plans plus fidèles au modèle filmique.

Les limites de ces tentatives plus directes d'imitation ne tardent pas à se faire sentir: la répétition des différents bitmaps à travers l'utilisation systématique de quelques types de plans dégage une homogénéité indésirable; l'animation des gros plans détaillés, souvent limitée aux lèvres des personnages, réduit l'ensemble à une certaine fixité. Delphine Software (dont le logo corporatif, incidemment, n'est autre que le cinématographe) aura développé, pour mener à terme *Croisière pour un Cadavre* (1991), un outil de création dénommé *Cinématique*. Plus que l'intégration de plans rapprochés, une innovation particulière vaudra à cet outil une telle consécration. Delphine se targue d'enfin libérer l'avatar du joueur de l'axe latéral (qui conditionnait largement ses déplacements depuis les tous débuts du phénomène vidéoludique) pour l'engager sur l'axe de la profondeur. Pour le dire autrement: *Cinématique* rompt avec une certaine homogénéité caractéristique des univers vidéoludiques en intégrant la variété des points de vue typiquement cinématographique au coeur même de sa jouabilité³ (Figure 3).



Figure 3

Variété des prises de vue dans *Croisière pour un Cadavre* (Delphine Software, 1991)

Le moteur de Delphine peaufine également une autre illusion qui se veut essentielle à la conquête de l'idéal cinématographique; il s'agit, bien entendu, du mouvement.

La représentation du mouvement pose un défi de taille au mode d'affichage bitmap. Complexes, les actions des personnages ne sont pas simples à reproduire. Au fil des premières générations, l'animation des *sprites* (bitmaps dédiés aux éléments dynamiques de l'univers ludique, notamment l'avatar du joueur) devait se contenter de quelques images pour chaque mouvement. En 1984, Jordan Mechner se distingue en créant *Karateka*, qui témoigne de ses talents d'observation, et surprend le milieu par la vraisemblance de ses figures animées. Mais

dans ce créneau, c'est *Prince of Persia* (Brøderbund Software, 1989) qui aura acquis une notoriété indélébile. Mechner élabore de véritables études préparatoires: il filme d'abord un modèle effectuant les mouvements qu'il prévoit reproduire, puis isole les étapes de ces mouvements pour les dessiner individuellement. Restituées dans un réalisme et une fluidité jusqu'alors inconnus, les actions du prince (avatar du joueur) constituent un registre impressionnant: marcher, courir, sauter, grimper, s'accroupir, et bien sûr combattre (Figure 4).

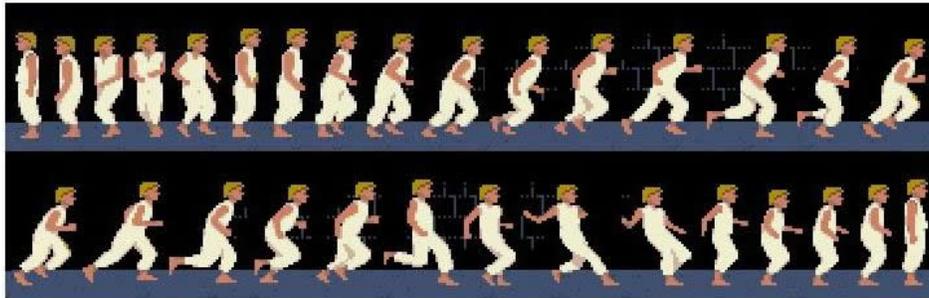


Figure 4
Quelques mouvements décomposés de *Prince of Persia*
(Brøderbund Software, 1989)

La pauvreté figurative des personnages animés de *Prince of Persia* et *Croisière pour un cadavre* révèle encore et toujours les limitations techniques des dispositifs sous-jacents. La remédiation ultime pointe cependant à l'horizon; les ressources matérielles, bientôt, permettront d'engager le jeu vidéo dans une phase de numérisation agressive. En 1992, un jeu fait sensation dans les arcades. Les combattants de *Mortal Kombat* (Midway) apparaissent et se meuvent dans un réalisme quasi cinématographique. Et pour cause: chaque combattant de ce tournoi est un fait un acteur de chair, d'os et de sang⁴; d'abord corps en action filmé, puis séquence numérisée, et enfin images arrachées à l'ensemble pour recomposer les différentes étapes des mouvements convoqués par le jeu. L'intégration de véritables séquences filmées au sein de genres ludiques établis se déploie en parallèle des efforts du *Motion Picture Coding Experts Group* (MPEG). Si, en 1989, ce dernier mène à terme un premier standard de compression audiovisuel (MPEG-1) qui permet de reproduire l'illusion cinématographique sur cédérom avec une qualité constante, le versant ludique des mêmes recherches résulte plutôt en une multitude de techniques de compression qui n'offrent pas toutes la même qualité de rendu. Toutes, pourtant, participent de cet engouement pour le *Full Motion Video*. Étiquette consacrée, le FMV correspond à l'intégration de séquences en mouvement continu, à partir de plusieurs types d'images (des images filmées, des images de synthèse calculées à partir d'un modèle 3-D ou même des dessins créés en 2-D). La série d'aventures graphiques *Tex Murphy* d'Access Software parvient à subsumer à elle seule ce développement de l'imagerie vidéoludique. Du matériel photographique numérisé de *Mean Street* (1989), aux séquences en plein écran de *Tex Murphy: Overseer* (1998), en passant par les fenêtres réduites de *Martian Memorandum* (1991) et les découpes d'*Under a Killing Moon* (1994) et *The Pandora Directive* (1996), les séquences en *live action* envahissent progressivement la représentation, et concrétisent ainsi les aspirations cinématographiques des créateurs.

Au terme d'une phase intensive de remédiation de l'image cinématographique, l'intérêt pour le film-jeu s'est dissipé rapidement. Comme nous l'avons noté au début de cet article: à un contrôle parcimonieux exercé entre deux séquences vidéo, le joueur préfère un contrôle plus direct. Cependant, avec la transition généralisée vers les moteurs 3-D en temps réel au milieu des années 1990, la volonté de reproduire une illusion aussi riche que celle proposée au cinéma n'est pas mise au rancart, bien au contraire. Comme le note Steven Poole:

Pourquoi donc les polygones sont-ils devenus la brique virtuelle universelle des jeux vidéo? Parce que les jeux vidéo [...], tout comme l'art occidental à partir de la Renaissance jusqu'au choc de la photographie, étaient déterminés à raffiner leur pouvoir de tromperie illusionniste (2000: 125, notre traduction).

Les moteurs graphiques contemporains, qui permettent d'afficher en temps réel un nombre de plus en plus incalculable de polygones, aspirent ultimement à simuler la captation argentique/numérique de la réalité – un projet qui n'a toujours pas été réalisé parfaitement par l'image de synthèse précalculée⁵. Il ne s'agit plus seulement d'abolir le fossé entre les cinématiques et les séquences interactives, mais bien de maximiser la malléabilité de la représentation visuelle. Depuis les jeux en 3-D fil de fer sur affichage vectoriel (*Battlezone*, Atari, 1980), les techniques d'imagerie tridimensionnelle ont effectué un progrès impressionnant. Le premier univers représenté à l'aide de polygones « solides » (*I, Robot*, Atari, 1983) permet déjà au joueur de modifier la position de la caméra virtuelle à l'aide d'un bouton spécifiquement dédié. Bien évidemment, ces premières ébauches relèvent de l'abstraction. Les moteurs 3-D ont évolué rapidement. Aux formes angulaires des premières ébauches se substitue progressivement la subtilité géométrique des objets imités; 200 000 polygones environ sont nécessaires pour modéliser les courbes naturelles des véhicules de *Gran Turismo 5* (Polyphony Digital, 2009). Aux surfaces monochromes des simulateurs de vol comme *F/A-18 Interceptor* (Intellisoft, 1988), les concepteurs ont ajouté des images bidimensionnelles – des textures – de plus en plus saturées de détails. Les ombrages, « peints » dans une large mesure depuis l'avènement des « shadow maps » (*Quake*, Id Software, 1995), sont simulés de manière dynamique par certains moteurs 3-D (*The Chronicles of Riddick. Escape from Butcher Bay*, Starbreeze, 2004), et de nombreuses techniques tentent d'imiter les phénomènes liés à la perception de la lumière. La saturation mimétique d'un univers virtuel est bien entendu fonction de son envergure; les mondes gigantesques et ouverts popularisés par le troisième épisode de la série *Grand Theft Auto* doivent encore aujourd'hui réduire la complexité géométrique, et la répétition des textures qui couvrent de si grandes surfaces (*The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda, 2006) rappelle une contrainte similaire dans les jeux en 2-D. Il aura fallu plusieurs générations de dispositifs pour représenter des entités aussi complexes que la figure humaine de manière convaincante. Quelques années à peine séparent les deux volets de la série *Half-Life* (1998 et 2004); la comparaison démontre l'évolution rapide de la 3-D en temps réel. La figure humaine constitue un dernier rempart pour l'imagerie synthétique, de surcroît pour les moteurs 3-D en temps réel; plusieurs commentateurs prédisent à ces techniques un long séjour dans la « vallée de l'étrangeté ».

Filmer l'univers vidéoludique

Les multiples visées qui ont affecté l'évolution de l'imagerie vidéoludique ne se limitent pas de toute évidence à la reproduction d'une image filmique en mouvement. La remédiation de l'esthétique cinématographique est particulièrement manifeste dans l'intégration d'une caméra dans le processus de médiation.

Pourtant, à l'exception des séquences en *live-action*, aucune caméra n'est nécessaire pour « capturer » des images créées de toutes pièces en 3-D. Pour reprendre les termes d'Edward Branigan qui, dans « What is a camera ? » (1984), distingue huit manières de définir la caméra dans le discours utilisé pour parler du cinéma, il n'y a aucun appareil – comme le cinématographe – à l'origine de l'exposition sensorielle⁶. D'ailleurs, comme les créateurs de jeux vidéo qui ne s'y sont pas référés d'emblée, les joueurs n'avaient pas à se figurer explicitement une caméra pour comprendre l'univers de jeu. D'abord confinés aux limites du téléviseur (*PONG*, 1972; *Space Invaders*, 1978), les univers vidéoludiques prirent rapidement en expansion; un grand nombre de jeux adopteront les différents types de défilement fluide –

latéral, vertical, et même en profondeur (cf. note 3). Moins qu'une caméra en mouvement, c'est plutôt l'action qui déroulait à l'écran/la fenêtre des jeux de défilement à la *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985).

C'est avec le découpage en diverses échelles de plan des jeux d'aventures graphiques et le déplacement des personnages dans l'axe de la profondeur (entrée/sortie vers la "caméra") que nous avons relevés plus tôt que la présence de la caméra dans les jeux vidéo commence à réellement se faire sentir. Mais cette caméra est bien virtuelle. Elle est une étiquette qui permet de produire du sens⁷. Dans cette optique, et la réflexion de Branigan demeure plus que pertinente ici, elle est ce qui permet de tirer des hypothèses de lecture, notamment au sujet de l'espace et de la localisation des personnages et des objets.

Une telle supposition ne devrait pas être comprise en relation à une caméra profilmique qui se déplace ou s'est déplacée dans un espace réel, mais comme étant elle-même fictionnelle, comme un rapport des hypothèses et prédictions effectuées par le spectateur au sujet des liens sous-jacents et de la structure. Ce que l'on pourrait appeler la "caméra classique" est simplement une invitation à tester un certain ensemble d'hypothèses. Le spectateur voit ce qu'il sait déjà, anticipe et désire sous l'étiquette générique de "caméra" (Branigan, 1984: 98, notre traduction).

Pour Branigan, «[l]e mot 'caméra' est venu à représenter une manière de voir dans laquelle nous justifions une procédure (préexistante) de notre façon de regarder» (Branigan, 1984: 98, notre traduction). De nouveau, les jeux vidéo que l'on associe à des films sont ceux qui vont en remédier l'esthétique et tabler sur les expériences spectatoriennes passées des joueurs. À l'instar du cinéma d'horreur, le genre du *survival horror* s'est par exemple largement appuyé sur la "caméra classique", sur le découpage analytique de l'espace et sur l'habile utilisation des angles de caméra – en plongée ou en contre-plongée – pour réduire le champ de vision du joueur et créer ainsi des effets de surprise. On a mis à l'épreuve une telle stratégie dès 1992 dans *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) où les monstres polygonaux pouvaient surgir dans le cadre à tout moment. Les premiers *Resident Evil* (Capcom, 1996 et 1998) peaufinèrent cette approche de l'horreur vidéoludique.

Avec les moteurs 3-D en temps réel, la mise en image des univers vidéoludiques s'enrichit d'une infinité de points de vue et d'une liberté totale de mouvement. La caméra virtuelle est « [l]ibérée de son emprisonnement historique temporaire au sein du corps physique d'une caméra cinématographique dirigée vers la réalité » (Manovich, 2001: 80, notre traduction). Mais en dépit de son émancipation face à une matérialité restrictive, la caméra virtuelle intègre bien souvent des effets visuels associés à la matérialité de la caméra: reflets de lumière dans la lentille comme dans *Grand Theft Auto III* (Rockstar, 2001) ou *Silent Hill* (Konami, 1996), ruissellement d'eau sur l'objectif à l'exemple d'un jeu de course tel que *Moto GP 2* (Climax, 2003) (Figure 5), flous provoqués par un mouvement rapide, etc.



Figure 5

Reflet de lumière dans la lentille dans *Grand Theft Auto III* (Rockstar North, 2001)
et pluie sur l'objectif dans *Moto GP 2* (Climax, 2003)

Au cinéma, plusieurs de ces occurrences demeurent officiellement indésirables. Dès lors, l'intégration de mimèmes – ou unités d'imitation – liés à la captation de la caméra cinématographique (et le perfectionnement de ces mimèmes, comme toute autre illusion) pourra surprendre. Qui plus est, les jeux à la troisième personne simulent de manière générale la matérialité de la caméra, qui ne peut dès lors se mouvoir à travers l'espace librement. Au lieu de mettre en image des mouvements d'appareil exempts de vibration (l'égal de la steadicam au cinéma), *Gears of War* reproduit à l'instar du *Full Metal Jacket* (1987) de Stanley Kubrick le travelling d'une caméra tenue à l'épaule afin de plonger de manière plus empathique le joueur au coeur de l'action. Paradoxalement, c'est le cinéma qui semble tirer le plus profit de l'évolution de l'imagerie de synthèse. Comme le souligne Shilo T. McClean dans *Digital Storytelling. The Narrative Power of Visual Effects in Film*: «Pour les théoriciens du cinéma et les réalisateurs, la caméra virtuelle est l'une des plus importantes caractéristiques des effets visuels numériques» (2007: 46, notre traduction). Par son omnipotence et sa liberté, la caméra virtuelle rend possible des prises de vue extravagantes jusque-là impensables ou infaisables. Dans *Panic Room* (Fincher, 2002), un travelling avant mène le spectateur à travers la serrure d'une poignée, ou se faufile à travers l'anse d'une bouilloire. Si, d'une certaine façon, de tels mouvements parachèvent l'idéal d'effacement de la caméra qui gouverne la fabrication hollywoodienne, c'est au moment même de cette négation que la matérialité (absente) du dispositif risque de se faire sentir plus tangiblement par le spectateur.

Par opposition à la «caméra subjective» des jeux à la première personne, qui cherche par définition à se travestir en point de vue naturel, les jeux à la troisième personne proposent une caméra virtuelle qui s'affirme en tant que dispositif. Aussi ne faut-il pas s'étonner d'une certaine tendance au sein du phénomène vidéoludique: «contrôler la caméra virtuelle devient aussi important que de contrôler les actions du héros» (Manovich, 2001: 84). Pour Manovich, l'intégration de contrôles dédiés à la caméra virtuelle est «véritablement un événement historique» (2001: 84, notre traduction). Dès 1983, nous l'avons mentionné plus haut, *I, Robot* permet au joueur d'alterner entre trois niveaux de proximité par rapport à l'action. Couronnant la phase de transition des consoles vers la technologie 3-D au milieu des années 1990, Nintendo intègre des boutons dédiés au contrôle de la caméra sur la manette de la Nintendo 64; c'est un Lakitu converti à la cause du célèbre plombier qui vient enseigner au joueur, dans *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), comment utiliser les quatre boutons «C» jaunes afin de se rapprocher de l'avatar ou d'effectuer de légers panoramiques (Figure 6).



Figure 6

**La rencontre de Mario avec Lakitu, caméraman,
dans *Super Mario 64* (Nintendo, 1996)**

De nos jours, la majorité des jeux à la troisième personne “ancrent” la caméra sur l'avatar, laissant au joueur le loisir d'orienter la prise de vue de manière dynamique à l'aide d'un joystick analogique. Les contrôles de la série *Grand Theft Auto*, depuis le troisième épisode, permettent également de changer à sa guise son point de vue sur l'action, rendant même possible notamment le montage en direct d'une poursuite de voitures. Dans *Prince of Persia*:

The Sands of Time (Ubisoft Montreal, 2003), le joueur peut accéder au point de vue subjectif de son avatar, de même qu'à un point de vue «paysage» qui surplombe la scène, et d'où il peut effectuer un zoom avant/arrière (Figure 7).

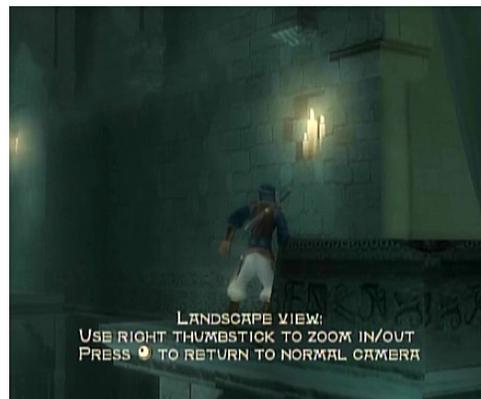


Figure 7
Le point de vue «paysage» de
***Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft Montreal, 2003)**

Bien plus, il peut régler la quantité d'inserts – qui ponctuent les séquences de combat de manière à isoler les moments les plus spectaculaires – qui seront générés en cours de jeu.

La caméra virtuelle de *Prince of Persia: The Sands of Time*, et celle notamment de *God of War* (SCE Studio Santa Monica, 2005), ne fait pas que se mouvoir librement et sans but dans l'univers fictionnel. Avant que le joueur pénètre dans un nouvel espace, elle trace en quelque sorte le chemin qu'il devra parcourir. L'enchaînement des mouvements, et des différents angles de prises de vue comme dans *ICO* (Team Ico, 2001), donne des indices au joueur afin qu'il puisse résoudre le casse-tête que constitue chacun des environnements. Plus qu'un effet visuel, la caméra virtuelle sert ainsi d'adjuvant à la jouabilité.

Du vidéoludique au cinématographique, et vice-versa

L'image vidéoludique – à différents degrés selon les genres – est sans le moindre doute devenue plus cinématographique. Mais aujourd'hui – les temps ont changé –, au lieu de voir ses différents emprunts comme de simples ambitions de faire du jeu vidéo une sorte de cinéma interactif, et de voir l'évolution du jeu vidéo comme une foncière progression vers la mise en image filmique, il est plutôt nécessaire de souligner les multiples relations qui unissent ces arts. Pour se référer à une sagace assertion des *Cahiers du cinéma* que nous avons déjà citée (Perron, 2004) pour marquer lesdits liens:

Dès ses origines, le cinéma a regardé ailleurs, du côté du cirque, du vaudeville et du burlesque. Les jeux vidéo sont là, et l'impureté continue en appelant à une redéfinition à la base du grand cinéma populaire. Certains voient dans les jeux vidéo un danger pour le cinéma, une menace régressive. Aux *Cahiers*, on préfère y voir une chance, une vraie opportunité (Tesson, 2002: 17).

Le jeu vidéo est un art tout aussi impur. Lui aussi regarde ailleurs et voit à se redéfinir. Autant il est maintenant possible de définir un cinéma transludique⁸, autant il nous faut aussi distinguer un jeu vidéo transcinématographique, c'est-à-dire parcouru par l'esthétique du film.

Bibliographie

- Branigan, Edward. «What is a camera?», *Cinema Histories, Cinema Practices* Patricia Mellencamp and Philip Rosen (dirs), Frederick, Md.: Univ. Publications of America, 1984, p. 87-107.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon; Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, New York: Routledge, 2008.
- Gans, Christophe. «Ce n'est pas du cinéma!», *Cahiers du cinéma*, Hors-Série (Spécial jeux vidéo), septembre, 2002, p. 29-37.
- Howelles, Sacha A. «Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide», *Screenplay. Cinema/videogames/ interfaces*, Geoff King et Tany Krzywinska (dirs.), London: Wallflower Press, 2002, p. 110-121.
- King, Geoff et Tany Krzywinska. «Introduction», *Screenplay. Cinema/videogames/ interfaces*, Geoff King et Tany Krzywinska (dirs.), London: Wallflower Press, 2002, p. 1-32.
- Klevjer, Rune. «In Defence of Cutscenes», *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Frans Mäyrä (dir), Tampere: Tampere University Press, 2002, p. 191-202.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- McClellan, Shilo T. *Digital Storytelling. The Narrative Power of Visual Effects in Film*, Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- Perron, Bernard. «Pleins jeux sur le cinéma contemporain», *Cinéma contemporain: état des lieux*, Jean-Pierre Esquenazi (dir.), Paris: L'Harmattan, Collection Champs Visuels, 2004, p. 293 -308
- Perron, Bernard et Carl Therrien. «>>Pointez-et-cliquez ici<< Les figures d'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps», *Film Style*, E. Biasin, G. Bursi et L. Quaresima (dirs.), Udine: Forum, 2007, p. 395-403.
- Poole, Steven. *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, New York: Arcade Publishing, 2000.
- Tesson, Charles. «Le plaisir de l'écran», *Cahiers du cinéma* (Cinéma et jeux vidéo: les nouvelles correspondances) No 565, février 2002, p. 17.
- Therrien, Carl. «Graphics in Video Games», *The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond*, Mark J.P. Wolf (dir.), Greenwood Press, Westport, Conn., 2007, p 239-250.
- Wolf, Mark J. P. «Inverting Space. Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games», in *Film Quarterly*, Vol. 51, no 3 (automne 1997), p. 11-23.

Notes

-
- ¹ Un support à la capacité de stockage qui dépasse largement les quelques mégaoctets des jeux d'arcade et des cartouches des consoles de l'époque.
- ² Le propos de cette partie est largement inspiré d'un chapitre de Carl Therrien paru dans *The Video Game Explosion* (2008).
- ³ À dessein de rigueur, précisons que l'évolution sur l'axe de la profondeur sera élaborée relativement tôt dans l'histoire vidéoludique, notamment avec *Night Driver* (Atari, 1976: arcade), *Gyruss* (Konami, 1983) et *Space Harrier* (Sega, 1985). Cependant, ces jeux en somme ne font que transposer l'axe latéral en profondeur, et avec lui, l'homogénéité correspondante. *Croisière pour un cadavre* intègre ces deux perspectives de façon à se réclamer d'une certaine qualité cinématographique.
- ⁴ Dimension exacerbée par le jeu, comme pour souligner la corporalité des acteurs réels. Paradoxalement, les effets sanglants et les viscères donnent à l'ensemble un aspect irréel, voire loufoque.

-
- ⁵ Nous pensons ici notamment à *Final Fantasy. The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi et Moto Sakakibara, 2001) et *Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007).
- ⁶ C'est la première définition de «caméra» donnée par Branigan.
- ⁷ La huitième définition de Branigan.
- ⁸ C'est le titre de la thèse de notre collègue Martin Picard: *Pour une esthétique du cinéma transludique: figures de l'animation et du jeu vidéo dans le cinéma d'effets visuels contemporain au tournant du XXIe siècle* (à déposer à l'Université de Montréal en 2009). Pour Picard, le cinéma transludique est une forme de cinéma hybride qui contient en lui les structures esthétiques du jeu vidéo et de l'animation.