HAL open science

Rockstar Games : une approche cinéphilique du jeu vidéo

Noémie Compagnon

To cite this version:

Noémie Compagnon. Rockstar Games : une approche cinéphilique du jeu vidéo. Sciences de l'Homme et Société. 2019. dumas-02184494

HAL Id: dumas-02184494

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02184494

Submitted on 16 Jul 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Université Rennes 2 - Haute Bretagne

UFR Arts, Lettres, Communication

Département Arts du Spectacle et Études Cinématographiques

Mémoire de Master Recherche – Histoire et esthétique du cinéma

Rockstar Games : une approche cinéphilique du jeu vidéo

Noémie Compagnon

Sous la direction de Jean-Baptiste Massuet

Année universitaire : 2018/2019

Remerciements

Tout d'abord, un immense merci à mon directeur de recherche, Jean-Baptiste Massuet, pour son enthousiasme, sa patience et ses nombreux conseils. Je tiens également à remercier Gilles Mouëllic et Roxane Hamery pour leur extrême bienveillance et leurs remarques à la fois justes et encourageantes.

Merci à mes proches, qui ont placé en moi une confiance qu'il me manque trop souvent. Tout particulièrement à mes parents, qui m'ont soutenu dès le début dans mon choix d'études et qui m'ont supporté (dans tous les sens du terme) au cours de ces cinq années. À mes deux grands frères, pour m'avoir plongée dans la marmite des jeux vidéo dès le plus jeune âge et ouverte à la pop culture. À mon compagnon : merci pour tout et surtout pour m'avoir interdit de laisser tomber toutes les fois où l'idée m'a traversé l'esprit. Sans oublier mes camarades de promotion, sans qui cette aventure aurait été bien moins passionnante ! Enfin, merci aux personnes qui ont pris le temps de me relire et de me donner leur avis, votre aide m'a été précieuse.

Pour terminer, merci à celles et ceux qui liront ces pages. J'espère réussir à susciter votre intérêt pour ce sujet. C'est avec une émotion certaine que s'achève pour moi cette écriture et que débute votre lecture.

Table des matières

Introduction 4

Partie 1 : La construction médiatique de *Rockstar Games* : une dimension subversive faisant écran au regard cinéphile du studio 18

Chapitre I : Les débuts du studio *Rockstar* : le masque de la subversion ? 19

1. Des débuts marqués par la polémique 20
2. *Manhunt*, l'amorce d'un croisement avec le cinéma 25
3. *Red Dead Revolver*, l'ébauche d'une conception plus cinématographique des jeux 29

Chapitre II : Intégration du cinéma dans le processus de création vidéoludique 35

1. L'importance des nouvelles technologies dans la création des univers *Rockstar* 36
2. The Warriors : une adaptation qui affirme le tournant cinéphile du studio 41

Partie 2 : Les jeux *Rockstar* au croisement d'imaginaires cinéphiles 47

Chapitre III : L'arrivée du cinéma au centre des préoccupations 48

1. Distinctions entre le genre au cinéma et le genre vidéoludique 48
2. La présence croissante d'éléments cinématographiques dans le domaine vidéoludique 51
3. *Rockstar Games* : quand le genre vidéoludique fait place au genre cinématographique 54

Chapitre IV : *Red Dead Redemption* : la réappropriation d'un imaginaire cinéphile 58

1. Un hommage au western crépusculaire ? 58
2. Une déclaration d'amour sonore au genre du western 66

Chapitre V : *L.A Noire* et *GTA V* : une frontière floue entre réalisme et fiction 70

1. L.A Noire : une cinéphilie en surface ? 70
2. *GTA V* : un jeu « *patchwork* » 82

Partie 3 : La cinéphilie de *Rockstar* au service d'un discours critique 92

Chapitre VI : Pour raconter une histoire, il faut des personnages 93

1. Des ressemblances notoires avec des personnages de cinéma 93
2. La marginalité comme source de destins tragiques 102

Chapitres VII : L'utilisation du septième art comme outil subversif : quand *Rockstar* fait son cinéma 110

1. Le travail des genres comme exploration des racines mythologiques de l'Amérique 110
2. Les thématiques principales de *Red Dead Redemption*, *L.A Noire* et *GTA V* 120
Chapitre VIII : Des salles de cinéma au sein des jeux : un espace critique 128
1. Une sacralisation de la salle de cinéma 128
2. La mise en scène de ces salles *in game* 131
3. Un lieu d'expression privilégié : des courts-métrages aussi cinéphiles que critiques 134
Conclusion 142
Bibliographie 144
Annexe 160

Introduction

« Tout comme le corps humain est composé à 70% d'eau, je suis composé à 70 % de films[1] ». Cette citation provient de l'un des plus célèbres concepteurs de jeu vidéo, Hideo Kojima. Créateur de la saga *Metal Gear Solid*[2], il a toujours crié haut et fort son amour du cinéma et c'est presque par hasard qu'il est arrivé dans l'industrie vidéoludique, car sa première ambition était de créer des histoires espérant ensuite en faire des films :

> Durant mes études, j'écrivais des histoires pendant mon temps libre. Même si cette idée était liée au cinéma. Je voulais gagner un prix pour mes histoires et je pensais que si cela arrivait, je pourrais probablement avoir la chance d'en faire un film. Mais je n'avais pas d'amis intéressés par le cinéma. Personne ne m'a encouragé à suivre cette carrière. C'était l'époque où j'ai joué à la Famicom[3] pour la première fois. Tout de suite, j'ai pensé qu'elle pouvait être un autre moyen pour réaliser quelque chose proche des films.[4]

C'est ainsi que Hideo Kojima a apposé un regard novateur dans le milieu vidéoludique, tant en adaptant en mécaniques de *gameplay*[5] des codes propres par exemple aux films d'espionnage, qu'en révélant le potentiel narratif du domaine vidéoludique et la possibilité de développer un véritable scénario complexe et recherché autour de sujets sérieux. Ce regard novateur vient donc avant tout du fait que sa vision du jeu vidéo soit façonnée par sa cinéphilie. Il utilise les

---

[1] Sheen, « Hideo Kojima à Jordan Vogt-Roberts : "Fais la même chose que moi, trompe l'attente du public !" », *KojiPro.be*, le 16 juin 2017, http://www.kojipro.be/hideo-kojima-a-jordan-vogt-roberts-trompe-l-attente-du-public/, consulté le 13/03/2018.

[2] L'univers de *Metal Gear Solid* prend place dans le contexte de l'après Guerre Froide, où la dissuasion nucléaire est encore très présente. Le héros Solid Snake, directement inspiré du personnage de Snake Plissken dans le film *New York 1997* de John Carpenter (1982), doit infiltrer un complexe de recyclage d'armes nucléaires en Alaska afin de sauver plusieurs otages et d'arrêter les terroristes ainsi que leur mystérieux leader. Kojima a puisé dans son histoire personnelle pour construire son univers, ses parents ayant été très marqués par les bombardements aériens durant la Seconde Guerre mondiale.

[3] La Famicom est une console créée par Nintendo en 1983, qui prendra ensuite le nom de NES (Nintendo Entertainment System) lors de sa sortie aux États-Unis en 1985.

[4] Sheen, « Kojima : Le cinéma, une affaire de famille ! », *KojiPro.be*, le 25 mai 2012, http://www.metalgearsolid.be/hideo-kojima-le-cinema-une-affaire-de-famille-kojipro-840.html, consulté le 13/03/2018.

[5] Le *gameplay* désigne les mécaniques qui définissent la façon dont on joue à un jeu. Il correspond donc aux différentes règles qui vont en déterminer la jouabilité, autrement dit c'est l'ensemble des mécaniques de jeu.

scènes cinématiques[6] comme outil narratif à part entière et n'hésite pas à expérimenter[7]. Bousculant les codes, il est le premier concepteur à affirmer une position d'auteur en signant de son nom ses œuvres vidéoludiques, à l'instar des réalisateurs de cinéma. Devenu une source d'inspiration et un modèle de réussite dans le monde du jeu vidéo, Hideo Kojima reste toutefois humble et se montre très intéressé par le travail de ses confrères :

> J'ai vu le nouveau trailer de GTA V ! C'était génial, bien trop génial. Ce degré de liberté est assurément le futur du jeu vidéo ! C'est d'un niveau différent des autres. Pour être honnête, ça me déprime. […] Je ne pense pas que notre V (ndlr : Metal Gear Solid V) peut atteindre ce niveau. Les développeurs de Rockstar sont les meilleurs. Ne vous méprenez pas, ceci va augmenter le potentiel des jeux vidéo.[8]

Cet intérêt pour le travail du studio *Rockstar* de la part d'Hideo Kojima est intéressant pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il souligne le principe de liberté particulièrement poussé de *GTA V* pour le joueur, ce qui signifie davantage d'implication pour celui-ci et un impact plus fort de ses actes au sein du jeu.[9] De plus, les concepteurs de chez *Rockstar* partagent avec le créateur de la saga *Metal Gear* une passion commune : le cinéma. Leurs influences cinématographiques sont très présentes dans les jeux de la firme, tout particulièrement dans *GTA V*. De ce fait, qu'un game designer aussi cinéphile que Hideo Kojima puisse percevoir cette réussite au sein d'un autre studio nous encourage à questionner l'impact de la cinéphilie dans la création de certains jeux vidéo. Comment le cinéma peut-il influencer le domaine vidéoludique ? De quelle manière cet héritage cinématographique se trouve-t-il insufflé au sein de certains jeux ? Quel est l'impact sur l'expérience du joueur ?

Nous tenterons de répondre à ces questions en étudiant le cas du studio *Rockstar Games*. C'est un studio dont l'histoire est particulièrement intéressante, tout d'abord dans sa création,

---

[6] Selon Alexis Blanchet, les scènes cinématiques se définissent comme « un segment visuel de l'œuvre vidéoludique qui privilégie momentanément la posture de spectateur à celle de joueur : elle est un instant purement spectatoriel au sein d'une œuvre interactive et multimédia. ». Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n Love, 2010, p. 291.
Notons toutefois qu'il est parfois possible pour le joueur de faire se déplacer son personnage durant une cinématique, ou d'orienter l'angle de caméra dans la direction souhaitée.

[7] *Metal Gear Solid 4* contient ainsi « la séquence cinématique la plus longue du monde (71 minutes) », Daniel Andreyev, « Kojima, ou *"Metal Gear Solid"* à la vie, à la mort », *Le Monde.fr*, le 02/09/2015, http://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2015/09/02/hideo-kojima-createur-de-metal-gear-solid-a-la-vie-ala-mort_4741106_1616924.html, consulté le 06/09/2018.

[8] Christophe Butelet, « GTA V : analyse d'un succès annoncé », *JV le mag* (en ligne), 4 septembre 2013, http://www.jvlemag.com/gta-v-the-world-is-yours/, consulté le 06/04/2018.

[9] Ce qui peut trancher avec les expériences vidéoludiques habituellement plus dirigistes, qui fonctionnent par étapes successives : présentation du ou des enjeux pour le héros, ses péripéties à travers un ou plusieurs niveaux, qui amènent ensuite à la résolution finale.

dans ses objectifs et surtout dans son évolution. En effet, plus souvent connu pour les polémiques suscitées par des jeux souvent jugés immoraux, se cachent également des ambitions artistiques et l'expression d'un véritable amour pour le cinéma, bien plus engagé qu'il n'y paraît.

Présentation du studio *Rockstar Games*

La société *Rockstar Games* est créée en 1998[10], suite au rachat du studio *BGM Interactive* (à l'origine du premier *Grand Theft Auto*) par l'entreprise de développement, d'édition et de distribution de jeux vidéo *Take Two Interactive Software, Inc*[11]. *Rockstar Games* a été cofondé par les frères Sam et Dan Houser, leur ami d'enfance Terry Donovan, ainsi que leurs collaborateurs Jamie King et Gary Foreman. Leurs licences les plus connues sont celles des *Grand Theft Auto*, *Manhunt*, *Max Payne* (*Rockstar* a réalisé le 2ème épisode et développé le 3ème), et *Red Dead Redemption* (le second opus est sorti le 26 octobre 2018). Les Houser sont à la fois producteurs et scénaristes de leurs jeux, prêtant même à plusieurs reprises leurs voix à certains personnages. En 2009, Sam et Dan Houser figurent dans le magazine *Time* au sein d'une liste répertoriant les cent personnes les plus influentes dans le monde, dans la catégorie artistes et personnalités de divertissement[12].

Malgré cette popularité, *Rockstar Games* s'est régulièrement trouvé au cœur de polémiques. En cause, une mise en scène provocatrice, bien que caricaturale, de la violence, de contenus explicites (sexe, drogue, langage grossier) et des critiques de la société américaine dont le studio a fait son fer de lance. Le mythe du rêve américain est rudement mis à mal au sein de ces jeux cinglants, portés par un humour grinçant. Et c'est justement ce qui plaît à leur public. Dan Houser s'exprime ainsi dans les colonnes de *Libération*, à propos de *GTA IV* :

> le jeu représente une vision de l'Amérique qui est clairement satirique, mais qui l'est obsessivement, et c'est peut-être cela qui définit notre relation avec elle. Nous sommes obsédés par l'Amérique et, en tant que Britanniques, nous entretenons avec la culture américaine une relation particulièrement complexe.[13]

---

[10] *RockstarMag*, http://www.rockstarmag.fr/studios/rockstar-games/, consulté le 15/09/2017.

[11] Site de l'*AFJV* (l'*Agence Française pour le Jeu Vidéo*), www.take2games.com., consultable sur http://www.afjv.com/societe/484-take-2-2k.htm, consulté le 15/09/2017.

[12] Site du *Time*, liste réalisée à l'occasion du n°100 du magazine, 2009, http://content.time.com/time/specials/packages/completelist/0,29569,1894410,00.html, consulté le 04/10/2018.

[13] Olivier Séguret, Dan Houser : « L'Amérique est devenue encore plus détraquée », *Libération*, 16 septembre 2013, http://www.liberation.fr/ecrans/2013/09/16/dan-houser-realisateur-de-gta-v-l-amerique-est-devenue-encore-plus-detraquee-depuis-cinq-ans_932247, consulté le 19/12/2016.

Cette direction artistique et commerciale à la fois risquée et ambitieuse s'est avérée payante puisque *Rockstar Games* est parvenu à se faire un nom dans l'industrie vidéoludique et à le maintenir ; c'est à l'heure actuelle l'un des plus gros acteurs du secteur. Selon le journaliste David Kushner, auteur d'un ouvrage consacré à l'histoire de la série *Grand Theft Auto*,

> les différents titres de la franchise se sont vendus à 114 millions d'exemplaires au total et ont généré 3 milliards de dollars de recette. Grâce à ce phénomène, le jeu vidéo est devenu le secteur le plus florissant de l'industrie du divertissement. En 2011, l'industrie du jeu pesait 60 milliards de dollars, soit plus que les marchés de la musique et du cinéma réunis.[14]

Les jeux *Rockstar* ont créé une telle ferveur chez les joueurs au fil des années, qu'un fait inédit dans l'histoire du jeu vidéo s'est produit lors de la sortie de *GTA IV* en 2008 :

> Véritable blockbuster du jeu vidéo, il a fait trembler les autres industries culturelles : à la suite des prévisions des analystes financiers, le film *Iron Man* a même été décalé pour ne pas entrer en concurrence directe avec la sortie du jeu.[15]

Nous pouvons relever ici le terme de *blockbuster* attribué au jeu, révélateur de l'équivalence faite entre les deux industries, dont les systèmes économiques sont proches. À l'instar des majors dont l'objectif est d'assurer une certaine rentabilité, l'industrie vidéoludique est composée de quelques studios occupant une place très importante sur le marché.[16] Le fait que le jeu vidéo puisse ainsi rivaliser avec le cinéma cristallise l'idée d'une concurrence entre les deux industries, mais favorise également des liens, notamment marketing (prenons l'exemple des *Tomb Raider* portés sur grand écran ou inversement des adaptations vidéoludiques telles que la saga *Harry Potter*) entre les deux.

Si les frères Houser s'expriment peu dans les médias, il y a pourtant bien une chose qui revient systématiquement dans leurs prises de parole : leur passion pour les films, citant

---

[14] David Kushner, *Jacked : L'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, Pix'n Love, 2013, p. 12. Il faut savoir que la forme de cet ouvrage est particulière : il s'agit d'une narration des événements entourant la création de *Rockstar Games* et plus particulièrement de la série des *GTA*, basée sur un recueil d'entretiens que l'auteur a mené sur plusieurs années avec de nombreux membres et employés de la société. Bien qu'il constitue pour notre recherche une véritable mine d'informations, il est utilisé avec comme précaution de recouper au maximum les informations qui s'y trouvent.

[15] Olivier Mauco, *GTA IV : l'envers du rêve américain, jeux vidéo et critique sociale*, Paris, Questions Rhétoriques, Coll. « Lecture > Play », 2013, p. 5.

[16] Cela est visible par exemple avec les productions dites « Triple A ». Il s'agit d'un label attribué à certains jeux, répondant à des standards de qualité élevés et se classant parmi les meilleures ventes. Ces jeux bénéficient des plus gros budgets de l'industrie et de campagnes marketing très importantes. Yann Pineault, « Le jeu vidéo à Montréal : une négociation entre création et production », *in Evolution des jeux : catalyseurs, mécanismes et agents*, *Sciences du jeu* [en ligne], n°4, mis en ligne le 4 octobre 2015, https://journals.openedition.org/sdj/494#ftn1, consulté le 18/04/2018.

volontiers des références telles que *Guet-apens* (1972) de Sam Peckinpah, *French Connection* (1971) de William Friedkin, *La Horde Sauvage* (1969) de Sam Peckinpah ou encore *Les Guerriers de la Nuit* (1979) de Walter Hill.[17] Leur objectif avant toute autre chose est de réussir à faire de leurs jeux des expériences vidéoludiques à la fois proches des films qu'ils aiment, mais où le pouvoir de décision du joueur primerait :

> Games involve you in a way other art forms don't -- from telling (books) to showing (movies) to doing (games).[18]

Cet attachement au cinéma est manifestement très présent dans la conception des jeux *Rockstar* :

> Avec *GTA* sur *PS2*, Sam s'était fixé un nouvel objectif, "réaliser le premier film de gangsters interactif".[19]

Il y a une volonté de la part des concepteurs de créer des personnages qui puissent être aussi « charismatiques[20] » que ceux que l'on peut rencontrer dans les films ou les livres et qui soient également capables de faire ressentir des émotions. Les membres du studio font ainsi régulièrement appel à leur créativité pour donner vie à leur projet et leur assurer de la visibilité. Par exemple, afin de promouvoir la sortie de *GTA II*, l'équipe a une idée peu commune dans l'industrie vidéoludique : réaliser un film promotionnel. Le court métrage est tourné dans les rues de Dundee et prend comme inspiration principale l'un des films les plus connus de Quentin Tarantino : « Les costumes et les armes en plastique s'inspiraient de *Reservoir Dogs*[21] ». Ils n'hésitent pas non plus à faire appel à des acteurs très connus pour doubler les voix de certains personnages :

> Sam et Dan souhaitaient aller plus loin qu'aucun autre jeu, y compris sur la présence de stars à son casting. […] Pour apporter un brin de personnalité à leur univers, il leur fallait l'acteur adéquat : Ray Liotta, qui les obsédait depuis *Les Affranchis*. Liotta n'était que le premier d'une longue liste de célébrités amenées à jouer dans *GTA* : Peter Fonda et Denis Hopper suivirent. Pour un acteur, un rôle dans *GTA* était comme une médaille, un signe évident de

---

[17] David Kushner, *Jacked : L'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, Pix'n Love, Toulouse, 2013, p. 18.
[18] « Les jeux vous impliquent d'une manière différente des autres arts : du fait de raconter (les livres), au fait de montrer (les films), à la possibilité d'agir (les jeux) ». Douglass C. Perry, « Rockstar's Sam Houser Mouths Off », *IGN*, 10 septembre 2001, http://www.ign.com/articles/2001/09/10/rockstars-sam-houser-mouths-off, consulté le 16/01/2018. Par souci de fidélité au sens original des mots ou expressions employées, toutes les citations provenant de sources anglaises seront retranscrites telles quelles dans le texte et seront traduites en note de bas de page.
[19] David Kushner, *Jacked : L'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, *op. cit.*, p. 102.
[20] *Ibid.*, p. 119.
[21] *Ibid.*, p. 53.

> coolitude. Les rock stars, de leur côté, étaient tout à leur émerveillement. Quand Lee Majors vint jouer son personnage, King hallucina : « Je suis assis à côté de "l'homme qui valait trois milliards" ! » [...] Pour incarner Candy Suxx, star du porno de Vice City, Khonsari suggéra l'actrice de films X Jenna Jameson et lui offrit 5000 $ pour le rôle.[22]

Les deux frères font même participer leur propre mère, autrefois actrice, à *GTA V* sous la voix et les traits de la mère de Trevor, l'un des trois personnages jouables[23]. En 2005, *Rockstar* va jusqu'à sortir une adaptation vidéoludique du film préféré de Sam Houser, *The Warriors* (1979) de Walter Hill :

> Les ténèbres recouvraient New-York, tandis que les néons roses illuminaient la grande roue de Coney Island. Une rame de métro s'arrêta lentement à la station où s'était regroupé un gang. La scène évoquait l'ouverture des *Guerriers de la nuit*, mais il s'agissait en réalité d'une réplique informatique créée par Rockstar pour l'adaptation en jeu vidéo du film favori de Sam. *The Warriors*, sorti en octobre 2005, plaçait le joueur au sommet de la hiérarchie en tabassant de nombreux ennemis dans des décors directement tirés du film.[24]

La création du jeu a ainsi été menée en reprenant le plus fidèlement possible les décors, les personnages et situations présentes dans le film de Walter Hill. Nous pouvons donc constater que la cinéphilie des frères Houser a un impact considérable sur la direction éditoriale de *Rockstar.* Dès lors, nous pouvons nous demander comment cette cinéphilie peut-elle se manifester dans un domaine autre que le cinéma, ici en l'occurrence le jeu vidéo ? Que signifie alors être cinéphile ? Est-il possible de trouver une forme de cinéphilie dans le domaine vidéoludique ?

Avant de poursuivre notre développement, il paraît nécessaire de nous pencher plus amplement sur cette notion de cinéphilie. D'où provient ce terme de cinéphilie, que signifie-t-il exactement ? Quelles sont ses évolutions ? Et surtout, comment la cinéphilie se définit-elle à l'heure actuelle ?

Origine et définitions de la cinéphilie

Les termes « cinéphilie » et « cinéphiles » apparaissent en France dès les années 1920, notamment dans les revues cinématographiques.[25] Leur signification a évolué au cours des

---

[22] David Kushner, *Jacked : L'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, *op. cit.,* p. 141-142.
[23] Harold Goldberg, « Grand Theft Auto's Reclusive Genius Sam Houser Can't Get Away », *Playboy.com*, 15 novembre 2013, http://www.playboy.com/articles/grand-theft-auto-sam-houser-interview, consulté le 18/01/2018.
[24] David Kushner, *Jacked : L'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, *op. cit.*, p. 254.
[25] Christophe Gauthier, *La passion du cinéma : cinéphiles, ciné-club et salles spécialisées à Paris de 1920 à 1929*, Paris, Association Française de Recherche sur l'Histoire du Cinéma : École des Chartes, 1999, p.7.

années : employés à l'origine dans les courriers des lecteurs qui se désignent comme tels[26], ils s'identifient par la suite à un mouvement culturel défendu par des auteurs (jusqu'à la fin du courant de la Nouvelle Vague dans la seconde moitié des années 1960). À présent, la notion de cinéphilie servirait à exprimer de manière plus générale l'amour et la passion portés au cinéma sous ses différentes formes. On peut alors se demander de quelle manière cet amour du cinéma se manifeste-t-il ? À partir de quel moment est-on cinéphile et selon quels critères ?

Dans leur ouvrage *Cinéphiles et cinéphilies*, Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto s'intéressent à l'évolution de la culture cinématographique ainsi qu'aux éléments constitutifs de la cinéphilie académique, puis de son individualisation à l'ère des nouvelles technologies. Dans l'introduction, ils donnent une première définition de la cinéphilie :

> La cinéphilie désigne la culture cinématographique, au double sens d'un savoir acquis par l'expérience des films et d'une action de cultiver (*cultivation* disent les Anglais) le plaisir cinématographique. Elle recouvre tout à la fois la mémoire et la capacité de juger acquise au contact d'une technique artistique (*techné*) fréquentée pendant notre loisir d'homme libre (*scholé*).[27]

La cinéphilie résulterait donc d'une pratique assidue consistant à acquérir une certaine connaissance dans ce domaine via le plaisir spectatoriel lié à cette pratique. Dans le premier chapitre intitulé « Qu'est-ce que la cinéphilie ? », les deux auteurs s'attardent sur le travail d'Antoine de Baecque[28], qui opte pour une approche plus anthropologique ; elle désigne selon lui,

> le résultat de la ritualisation de l'expérience cinématographique, soit les "pratiques spécifiques", "presque cultuelles", engendrées par l'investissement affectif dans "la vision et le commentaire des films".[29]

L'auteur met ici en avant la notion d'une expérience collective ; on prend plaisir à aller voir un film pour ensuite échanger avec les autres, connaître leur avis et défendre son opinion. Ce qui ressort de ces deux définitions c'est donc avant tout l'idée d'un plaisir spectatoriel, qui se bâtit suite à une expérience de visionnage (De Baecque associe d'ailleurs cette expérience de

---

[26] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, François Albera, Michèle Lagny et Laurent Le Forestier, « Cinéphiles et cinéphilies : le jugement esthétique ne s'apprend pas », *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n°70, été 2013, mis en ligne le 01 juin 2016, consulté le 20 juin 2018, http://1895.revues.org/4749, p.19.
[27] Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto, *Cinéphiles et cinéphilies*, Paris, Armand Colin, 2010, p. 3.
[28] Antoine de Baecque, *La cinéphilie. Invention d'un regard, histoire d'une culture*, *1944-1968*, Paris, Fayard, Pluriel, 2005 [2003].
[29] Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto, *Cinéphiles et cinéphilies*, *op. cit.*, p. 10.

visionnage à une forme de culte) et à un partage avec autrui, qui mènent à la volonté d'étendre ce savoir et de développer un esprit critique face aux films. Il y a cependant différentes façons de concevoir la cinéphilie ; on oppose ainsi la cinéphilie ordinaire et la cinéphilie savante. La première, comme l'indique le terme d'ordinaire, se rapporte plus à la dimension de divertissement populaire du cinéma et à un plaisir de visionnage plus « simple ». À l'inverse, la cinéphilie savante est constituée par des discours plus institutionnels et nourris de réflexions intellectuelles, comme les cinéastes de la Nouvelle Vague et critiques des Cahiers du Cinéma. Enfin, la cinéphilie moderne qui émerge après la Nouvelle Vague a selon Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto « bénéficié de cette institutionnalisation de la cinéphilie tout en adoptant une attitude de subversion vis-à-vis des institutions.[30] ». Elle est donc à la fois détachée des carcans institutionnels avec un regard moins élitiste, tout en portant cet héritage : « elle s'appuie sur la tradition pour dénoncer la tradition[31] ».

À l'heure actuelle, la notion de cinéphilie connaît une nouvelle évolution ; plus proche de la cinéphilie ordinaire, elle s'impose toutefois comme une cinéphilie plus « diluée ». Ce que nous pouvons entendre par le terme de « dilué », c'est l'idée d'une cinéphilie qui s'est étendue au-delà du Cinéma seul et de sa pratique traditionnelle. En France par exemple, la télévision a grandement participé à ce phénomène par la programmation de films sur les chaînes principales ainsi que sur les chaînes spécialisées[32], en proposant également des émissions consacrées aux différentes formes de cinéma[33], en organisant des débats[34], etc. La culture cinématographique, et par extension la culture cinéphilique qui en résulte, ont ainsi été englobées dans la culture télévisuelle. Il en est de même pour Internet. L'internaute ne dépend plus d'horaires de projection ou de grilles de programmes ; sa pratique est plus libre et n'a de limite que sa propre curiosité. Il peut à la fois visionner des films, échanger avec d'autres internautes, exposer son avis et parfois même proposer à son tour un nouveau contenu (il y a là une notion d'interaction). La notion d'expérience collective prend alors une nouvelle forme. Nous pouvons par exemple retrouver ces pratiques collectives dans le domaine vidéoludique. De cette manière, les joueurs se sont mis à réaliser et diffuser des montages de scènes cinématiques de leurs jeux préférés

---

[30] Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto, *Cinéphiles et cinéphilies*, *op. cit.*, p. 107.
[31] *Ibid.*, p. 123.
[32] Comme *Ciné dimanche* sur TF1, qui propose depuis 1989 deux films le dimanche soir, le premier relativement récent puis un classique en seconde partie de soirée.
[33] *Le cinéma de Minuit*, diffusée le dimanche soir sur France 3 et se consacrant au cinéma classique, ou *Monsieur Cinéma* sur Antenne 2, dans laquelle le présentateur Pierre Tchernia revenait d'abord sur l'actualité cinématographique, puis arbitrait un jeu dans lequel plusieurs candidats s'affrontaient sur des questions liées au cinéma.
[34] *Le Cercle*, diffusé en direct sur Antenne 2 de 1967 à 1991 proposait, suite à la diffusion d'un film, un débat thématique avec des invités en plateau.

pour en faire des mini-films, consacrés par exemple à l'histoire d'un personnage en particulier. Cette pratique est désignée sous l'appellation *fan-made*. Elle est intéressante pour nous, car elle met en avant le fait que les joueurs ont fantasmé des films au sein de ces jeux. Par ce processus de (re)montage, ils proposent, dans une certaine mesure, leur propre version de l'histoire, qu'ils livrent ensuite aux autres joueurs. Cela nous montre que ces jeux peuvent reposer sur une approche cinéphilique, tant dans leur conception, que leur utilisation.

En 2005, Janet Staiger s'intéresse de près au phénomène des « fans » au cinéma. Elle relève différents points, dont certains peuvent être mis en parallèle avec ce que l'on appelle communément les « fans » de jeux vidéo, largement étudiés au sein des *fan-studies* :

> Les films commencent à parodier la jeune fille adolescente amoureuse des stars de cinéma dès 1912. Dans les années 1920, on considérait comme acquis qu'un fan du cinéma était de cet âge et de ce sexe […] "une culture de fan très intense existait bien avant la télévision et l'augmentation, après la Seconde Guerre mondiale, de l'argent des jeunes (et des adultes) pour leurs loisirs".[35]

Ce propos peut renvoyer à la figure du *fan boy*[36], très présente dans la « culture *geek*[37] ». Souvent représenté comme adolescent ou jeune adulte, il consacre une grande partie de son temps libre et de son argent aux jeux vidéo, aux comics, aux films, à la littérature de science-fiction ou *d'heroic fantasy*. Jullier et Leveratto se sont intéressés à la manière dont se construit une passion dans un domaine particulier. Voici ce que l'on peut trouver dans leur ouvrage :

> Il est simple d'identifier les conditions d'apparition de la cinéphilie. Elles sont identiques pour toutes les formes d'amour d'une technique artistique. Elles combinent la stabilisation d'un objet technique digne d'une attention durable, la possibilité de le collectionner, la diffusion par la conversation d'un savoir, composé de noms et d'anecdotes particulièrement mémorables, renforçant l'attachement à cet objet.[38]

---

[35] Janet Staiger, *Media Reception Studies*, New-York, New-York University Press, 2005, p. 98.

[36] Si à l'origine les termes de *geek* ou de *nerd* sont plutôt péjoratifs et largement masculinisés, depuis quelques années ils sont bien moins connotés, popularisés par des sitcoms comme *The Big Bang Theory* (créée par Chuck Lorre et Bill Prady et diffusée depuis 2007) ou *Silicon Valley* (créée par Mike Judge et diffusée depuis 2014).

[37] Selon le journaliste Stéphane Ruscher, « On peut caractériser le geek par sa passion générant un savoir quasi encyclopédique dans un domaine souvent technologique, mais pas exclusivement. En anglais, on peut très bien associer le mot à des domaines culturels : « music geek », « film geek », etc. Quel que soit son sujet de prédilection, le geek le maîtrise sur le bout des doigts et s'intéresse aux moindres détails. La culture geek telle qu'on la conçoit aujourd'hui a ses origines dans l'Amérique des années 1960-1970, qui a vu émerger des figures comme Steve Jobs, Steve Wozniak ou Bill Gates. Les "geeks" américains ont forgé leur culture autour des premiers ordinateurs personnels et consoles de jeux, de films comme Star Wars, des comics ou des romans emblématiques comme le Seigneur des Anneaux.», Stéphane Ruscher, « Geek », *Futura Tech*, pas de date, https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/internet-geek-17302/, consulté le 04/06/2019.

[38] Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto, *Cinéphiles et cinéphilies*, *op. cit.*, p. 35.

Encore une fois, il est totalement possible de reporter la passion du joueur de jeu vidéo à cette définition de la passion cinématographique. La popularisation d'une passion entraîne une évolution du regard à son égard ; le jeu vidéo, comme le cinéma à ses débuts, voit par conséquent émerger différents types de discours le concernant. Cependant, nous ne nous attarderons pas sur ce point. En revanche, nous pouvons nous étonner de voir des corrélations entre ces deux types d'activités. En effet, nous pourrions penser que la pratique du jeu vidéo se rapproche le plus de la ludophilie, c'est-à-dire d'un attrait particulier pour les jeux et les jouets. Pourtant, nous avons tout autant remarqué un intérêt récurrent pour l'art cinématographique chez les concepteurs de jeux vidéo. Les questions que nous pouvons alors nous poser sont : comment se dessine cette cinéphilie chez les concepteurs de jeux vidéo et comment intervient-elle dans leur travail ? Est-ce un moyen pour les concepteurs de transmettre aux joueurs leur amour du cinéma ? Et dans ce cas, comment retrouve-t-on cette cinéphilie dans le jeu vidéo ? Comment est-ce reçu par ces joueurs ? Puisqu'il existe des passerelles entre les différents médias possibles, existe-t-il une forme de cinéphilie vidéoludique ? Si oui, cela passe-t-il uniquement par les clins d'œil, les hommages et les références cinématographiques des concepteurs ? Comment est-ce perçu par les joueurs ? L'expression de cette cinéphilie est-elle totalement ancrée dans les mécaniques de jeu ? Il arrive par exemple que des scènes de films célèbres soient reprises et proposées au joueur. C'est le cas de la trame générale de *GTA Vice City*, qui reprend le *Scarface* (1983) de Brian De Palma comme inspiration principale ; la dernière mission du jeu est une reproduction à l'identique de la scène finale du film : la fusillade dans le hall de la maison, les personnages cachés derrière les colonnes qui tirent presque sans interruption, le personnage principal seul face à ses adversaires, jusqu'à certaines répliques qui sont récupérées telles quelles. Il est intéressant de constater que cette cinéphilie se transmet alors aux joueurs : ces références deviennent également les leurs. En cela, nous pouvons parler d'une « cinéphilie ouverte », que nous pourrions définir comme la combinaison des différentes pratiques que nous venons d'évoquer, couplée à une pluralité de références, tant dans leur provenance que dans leur expression, qui sont regroupées dans cette cinéphilie moderne.

On assiste également de temps à autre à une mise en scène directe de la cinéphilie, lorsque le joueur peut emmener son avatar[39] au cinéma et assister à une séance, comme c'est le cas dans plusieurs jeux *Rockstar* qui proposent de regarder, au sein de ses jeux, différents types de courts métrages. Certains jeux d'autres studios vont même encore plus loin dans le processus, comme dans *The Darkness* (2007), au sein duquel le film *To Kill a Mockingbird* (1962) est

[39] Le personnage qu'il incarne dans le jeu.

diffusé sur une télévision, devant laquelle il est possible d'installer son personnage afin de visionner l'intégralité du long métrage. Cela entraîne des questionnements intéressants sur la manière de considérer ces objets filmiques : quels sont leur(s) rôle(s) au sein de ces jeux ? Est-ce une démarche artistique ? Sont-ils également porteurs d'idée(s) politique(s) ? C'est avec l'aide de notre corpus que nous allons tenter de répondre à ces différentes questions.

L'élaboration de ce corpus n'a pas été simple à déterminer, car si dès les premiers jeux du studio des clins d'œil et des hommages sont présents, il y a malgré tout un tournant important marqué par les jeux les plus récents du studio, où l'omniprésence du cinéma se fait ressentir tant dans les mécaniques de jeu, que les thèmes abordés. Ainsi, par souci de clarté et de compréhension pour le lecteur, il est important que celui-ci ait une vue d'ensemble sur la production *Rockstar*, lui permettant de noter d'autant plus les évolutions de celle-ci. C'est pour ces raisons que dans un premier temps, nous prendrons le temps de revenir sur plusieurs jeux particulièrement révélateurs de ces enjeux qui se dessinent au fur et à mesure des productions du studio, pour ensuite en venir à un corpus restreint de trois jeux, *Red Dead Redemption* (2010), *L.A Noire* (2011) et *GTA V* (2013), dont les inspirations sont particulièrement révélatrices et représentatives de la cinéphilie exprimée par les dirigeants de *Rockstar Games*.

Présentation du corpus restreint

En premier lieu, ce qui a justifié la mise en avant de ces trois jeux, c'est le fait qu'ils aient été pensés selon des processus de création *a priori* similaires, ce qui nous permettra de développer une certaine cohérence dans notre réflexion. Mais la raison principale de ce choix réside dans le fait qu'ils soient chacun ancrés dans des univers cinématographiques particuliers : le western, le film noir et le film de gangsters.

Commençons de manière chronologique avec *Red Dead Redemption*, sorti en 2010 sur *PlayStation 3* et *Xbox 360*. Le joueur y incarne John Marston, un hors-la-loi repenti qui, sous la menace des agents fédéraux, se voit obligé de reprendre du service afin de retrouver ses anciens frères d'armes pour les éliminer. Tout l'univers du jeu repose sur ses influences : du western spaghetti au western crépusculaire, sous-genres que nous définirons par la suite[40], et sur le sens moral du joueur.

[40] *Red Dead Redemption* 2 étant sortie durant la seconde moitié d'écriture de ce Mémoire, il était malheureusement trop compliqué de l'intégrer au développement, malgré sa grande pertinence vis-à-vis de notre sujet.

L.A Noire est un jeu d'enquêtes policières sorti en 2011 sur *PlayStation 3*, *Xbox 360*, puis sur *PC* quelques mois après. Il a été développé par *Team Bondi*[41] et *Rockstar Games*, qui s'est également chargé de sa distribution. L'action prend place à Los Angeles dans les années suivant la Seconde Guerre mondiale. Le joueur incarne Cole Phelps, un vétéran à présent engagé dans la police et qui souhaite gravir les échelons. Les références cinématographiques sont extrêmement présentes dans le jeu, que ce soit dans son esthétique, dans des lieux spécifiques de la ville (studios de cinéma, décors du film *Intolérance* (1916) de D.W Griffith, etc.) ou avec diverses vedettes impliquées dans de sordides affaires telles que la tristement célèbre « Affaire du Dahlia Noir », le meurtre non élucidé de la jeune Elizabeth Short qui s'était installée à Hollywood dans l'espoir de devenir actrice.

Enfin, *Grand Theft Auto V* est sorti en 2013 sur *PlayStation 3* et *Xbox 360*, en 2014 sur *Xbox One* et *PlayStation 4*, puis en 2015 sur *PC*. L'histoire se déroule dans la ville de Los Santos (référence assumée à Los Angeles), véritable transposition des villes américaines modernes, branchées et connectées, et où la corruption est monnaie courante. Pour la première fois trois, personnages sont jouables ; Michael, le père de famille passionné de cinéma, professionnel du crime et ancien détenu à la retraite moins calme que prévu, Franklin, ex-membre d'un gang de rue vivant dans un ghetto et Trevor, un drogué psychopathe vivant en marge de la société. Les trois hommes décident de s'allier afin de commettre une série de braquages. Tout au long de la série des *GTA*[42], de nombreuses références cinématographiques ont pu être notées, mais ce cinquième volet semble être celui qui pousse le plus loin sa corrélation entre cinéma et représentation (plus ou moins exagérée) de notre société contemporaine. Entre autres une série de missions permettent au joueur d'évoluer dans le milieu du cinéma aux côtés d'un producteur véreux, en passant par diverses séquences d'action (courses poursuites, explosions d'hélicoptère de la police, de voitures, etc.) qui ne sont pas sans rappeler des films à gros budget comme ceux de Michael Bay, jusqu'à reprendre à l'identique le braquage d'ouverture du film *Heat* de Michael Mann (1995). Les concepteurs ont développé un traitement cinématographique particulièrement présent tant dans le *gameplay* que d'un point de vue visuel et narratif, en intégrant des problématiques autour des inégalités sociales, de l'impact des nouvelles technologies, des réseaux sociaux ou encore des médias. Tous ces éléments font donc de *GTA V* un objet pertinent pour notre recherche.

---

[41] *Team Bondi* est un studio australien fondé en 2003 par Brendan McNamara et à l'origine de *L.A Noire*. Le projet est annoncé en 2005 mais celui-ci met sept ans à voir le jour. Il a été repris en cours de route par *Rockstar,* qui a assuré une grande partie du développement et la promotion du jeu. *Team Bondi* est en redressement judiciaire depuis 2011, année de rachat de l'entreprise par le studio Kennedy Miller Mitchel.
[42] La liste complète des jeux est disponible en Annexe p. 160.

C'est donc avec une production hétéroclite que *Rockstar Games* met en avant sa passion pour le cinéma, l'interroge à travers le spectre vidéoludique et propose des expériences de jeu originales et innovantes. À travers ce travail, nous allons donc tenter de comprendre comment les concepteurs de chez *Rockstar* font intervenir leur propre cinéphilie au sein de leur jeu et la manière dont cela influence et contribue à l'élaboration de discours critiques particulièrement chers aux yeux de ces concepteurs ?

Notre travail s'échelonnera en trois parties, qui répondront progressivement à nos interrogations. La première sera consacrée dans un premier temps à la genèse du studio : quelle ligne éditoriale les concepteurs ont-ils choisi de suivre et comment cela a-t-il été reçu ? Nous nous intéresserons ainsi à la construction médiatique de *Rockstar Games* : pourquoi le studio a-t-il été marqué par la polémique dès ses débuts ? Quel impact cela a-t-il eu dans la création et la promotion de ses jeux ? Cela nous permettra d'observer les conséquences de tout cela sur le regard cinéphile des concepteurs, qui, bien que présent dès le début, fut généralement peut mis en avant. Nous pourrons alors enchaîner sur l'intégration progressive d'une conception plus cinématographique des jeux. Nous étudierons ainsi l'impact des nouvelles technologies dans la conception de ces jeux et nous intéresserons à cette occasion à l'adaptation du film *The Warriors* de Walter Hill, qui affirme un véritable tournant cinéphile dans l'histoire du studio. Cela nous amènera à la seconde partie, dans laquelle nous nous concentrerons donc sur la dimension cinématographique des jeux *Rockstar*. Nous reviendrons alors sur la notion de genre et sur ses particularités entre le domaine cinématographique et le domaine vidéoludique. Puis, nous étudierons les imaginaires cinéphiles empruntés et adaptés aux créations du studio. Dès lors, nous nous pencherons sur les jeux de notre corpus restreint afin de déterminer la manière dont *Red Dead Redemption*, *L.A Noire* et *GTA V* ont réinvesti les codes des genres suivants : western, film noir et films de gangsters. Enfin, la troisième et dernière partie nous servira à comprendre la manière dont la cinéphilie des concepteurs vient soutenir leurs discours critiques. Pour cela, nous nous intéresserons tout d'abord aux personnages des jeux : nous interrogerons leur construction, tant dans les traits de personnalités qui leur sont prêtés que dans leur aspect physique, potentiels héritages de personnages de cinéma. Nous nous pencherons également sur les raisons d'un destin tragique presque systématique pour ceux-ci. Avec ces éléments de réponses, nous aborderons ainsi les thématiques principales des jeux *Rockstar* à travers différentes pistes. Tout d'abord, nous essaierons de comprendre en quoi les genres choisis par le studio pour ces trois jeux ont un impact considérable dans les discours qu'ils expriment et comment ils ont permis aux concepteurs de s'interroger sur les racines mythologiques de

l'Amérique. Nous verrons pour terminer de quelle manière ils ont eux-mêmes recours au médium cinématographique pour transmettre leur discours : en ayant recours à la salle de cinéma. Nous interrogerons la place et le rôle de ces salles au sein des jeux et terminerons par l'analyse des courts métrages qui y sont diffusés. Tout cela nous permettra, nous l'espérons, de comprendre comment *Rockstar* se sert du cinéma, tant comme moyen d'expression artistique que discursif au sein d'une industrie avant tout reconnue pour son aspect de divertissement.

Partie 1 :
La construction médiatique de *Rockstar Games* : une dimension subversive faisant écran au regard cinéphile du studio

Chapitre I : Les débuts du studio *Rockstar* : le masque de la subversion ?

Dès ses débuts, le studio *Rockstar* se fait remarquer pour sa dimension subversive. Dans une certaine mesure, nous pouvons considérer que cela est volontaire de la part de ses dirigeants, cela étant visible tout d'abord dans le nom proposé par Sam Houser :

> Quand j'entends le mot Rockstar, je vois un Keith Richards débraillé, tout au fond du trou. Quelqu'un qui mène une vie de Rockstar, une vie de rêve – et de cauchemar aussi. C'est fort, c'est agressif, plein de passion. Et les stars en question, ce n'est pas nous, ce sont nos produits. Nos jeux seront les rock stars du XXIe siècle.[43]

Véritable porte-étendard de leur esprit contestataire donc, le nom choisi se veut être le reflet du dynamisme et de l'ambition de ses créateurs. Cela est également visible avec le principe même de jeu mis au point avec le premier *GTA*[44] : en inversant la tendance du gendarme et du voleur faisant le bien contre le mal, le joueur devient l'auteur de divers méfaits et de crimes.[45] Ce qui est totalement à rebours des productions vidéoludiques les plus populaires de l'époque, tels que *Tomb Raider*[46] ou la série très appréciée des *Mario*[47].

Mais au-delà de la simple polémique, de réelles intentions artistiques semblent exister et se développer dans les jeux de la firme. En effet, les frères Houser, bien qu'ils se fassent discrets dans les médias, ne manquent jamais de rappeler leur goût pour le cinéma. Ainsi, leur objectif en tant que créateurs de jeux vidéo est de réussir à transposer tout ce qu'ils apprécient dans leurs films favoris au sein de leurs jeux : ambiances, caractérisation des personnages, séquences d'action, etc.

---

[43] Harold Goldberg, *Aybabtu : Comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*, Paris, Allia, 2013, p. 328.

[44] Le premier opus de la saga *GTA* doit sa conception à un petit studio écossais, *DMA Design*, dont les frères Houser et Terry Donovan faisaient partie.

[45] Au début de sa conception, *GTA*, alors nommé *Race n'Chase*, reprenait de manière classique cette dynamique du gendarme et du voleur : le joueur à bord de sa voiture devait arpenter les rues de la ville afin d'arrêter des malfaiteurs. Mais selon les concepteurs, en plaçant le joueur dans la peau d'un policier le jeu manquait de fantaisie et rendait le tout plutôt ennuyeux. L'équipe a alors eu l'idée originale d'écraser les piétons pour obtenir plus de points. Certains de ces piétons pouvant être « des écoliers » ou des « agents municipaux ». Christophe Butelet, « 20 ans de GTA », *JV* n°45 octobre 2017, p. 33.

[46] Dans ce jeu d'aventure et d'exploration, le joueur incarne Lara Croft, homologue féminin d'Indiana Jones.

[47] Dans cette série de jeux (le premier opus, *Mario Bros.*, est sorti en 1983 et le plus récent, *Super Mario Odyssey* est sorti en 2017), le joueur incarne Mario, petit plombier devant le plus souvent porter secours à une princesse kidnappée, dans un univers coloré et enfantin.

À travers ce premier chapitre, nous allons donc nous intéresser à cette dualité entre une volonté de bousculer les codes et de créer la polémique et un désir de transmettre dans le jeu vidéo une certaine vision cinématographique. Nous allons ainsi étudier la manière dont les médias ont dépeint l'histoire du studio jusqu'à créer un mythe, au détriment de ce qui semble pourtant constituer les aspirations profondes du studio : partager l'amour du cinéma.

1. Des débuts marqués par la polémique

« Rockstar préfère concevoir des jeux, pas en parler[48] ». Cette citation empruntée à l'ouvrage d'Harold Goldberg, est tout à fait représentative du fonctionnement du studio : concentrés sur la création des jeux, ses membres laissent le loisir aux autres d'en parler, que ce soit en bien ou en mal. Bien qu'il soit couramment représenté comme la figure emblématique du studio par la place de PDG qu'il occupe, Sam Houser n'est pourtant pas le seul personnage important dans l'histoire de *Rockstar*. Ce sont les médias, dans la façon même qu'ils ont de présenter les frères Houser, qui ont bâti des personnages. Cela est particulièrement visible dans le film de la *BBC The Gamechangers*[49]. Tout d'abord, le film est centré sur la réussite de Sam Houser (joué par Daniel Radcliffe, devenu célèbre pour son rôle de Harry Potter), le film faisant ainsi abstraction de bons nombres de détails dans le développement de l'entreprise et de ses jeux. L'élément le plus important étant le fait que le film aborde la série par son troisième opus, or le premier *GTA* est né en Écosse, au sein du studio *DMA Design* dont l'équipe était alors dirigée par David Jones, le créateur des *Lemmings* :

> Ce n'est qu'en 1999 que Rockstar, entité nouvellement formée sur les cendres de la société britannique BMG Interactive, rachète le studio écossais et que Sam Houser prend la main sur la série.[50]

Dans ce film, le côté glamour du succès ainsi que les polémiques sont mis en avant au détriment du travail mené par les différents membres de l'équipe de création.

Cette construction de personnages autour des frères Houser passe par une forme de narration de leur vie, en même temps que persiste un certain mystère autour d'eux. La moindre de leur apparition ou déclaration dans les médias est attendue comme un événement par la

---

[48] Harold Goldberg, *Aybabtu : Comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*, *op. cit.*, p. 350.
[49] Écrit par James Wood et réalisé par Owen Harris, 2015.
[50] William Audureau, « Le téléfilm de la BBC qui a déplu aux créateurs de « Grand Theft Auto » , *LeMonde.fr*, 16 septembre 2015, http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/16/un-telefilm-de-la-bbc-s-attire-les-foudres-des-createurs-du-jeu-video-grand-theft-auto_4759355_4408996.html, consulté le 12/01/2018.

presse spécialisée et leur public. Mais cette construction médiatique est également due à une mise en avant systématique des jeux *Rockstar* dans les tabloïds, suite aux nombreuses polémiques autour de la violence, des questions éthiques et morales soulevées par les jeux, ainsi que les conséquences politiques qui ont pu en découler[51]. La citation d'Harold Goldberg témoigne en fait d'un double enjeu autour du studio. En effet, *Rockstar* pâtit de la mauvaise presse à son égard, relayant notamment au second plan ses intentions créatives et critiques, mais en bénéficie également d'un point de vue marketing.

En 1999, *Rockstar* reprend donc le flambeau de *DMA* en concevant et produisant *GTA II*. C'est à partir de ce moment que la saga *Grand Theft Auto* va lentement se construire sur les bases du premier opus :

> GTA ne se prend jamais pour un film de mafieux. Ce que DMA produit reste avant tout un jeu de petites voitures, d'accidents de la route, de courses frénétiques, avec un système de score proche du flipper.[52]

À présent que la mécanique de jeu est bien assimilée par les joueurs, l'objectif des frères Houser est avant tout d'élaborer l'univers de *Grand Theft Auto* en y ajoutant ce qui fera leur pâte : une critique satirique des États-Unis. Comme nous l'avons évoqué, un court métrage est réalisé pour promouvoir la sortie du jeu. Tourné au *World Trade Center*, il met en scène le meurtre de Claude Speed, le personnage principal du jeu, après qu'il ait tenté de voler une voiture. Ainsi, ce second opus est couramment appelé *GTA 2 : the movie*[53]. Nous pouvons relever ici une première intention de rapprocher le jeu d'un certain type de films : les films de gangsters. De plus, le choix du lieu de tournage n'est pas innocent : en choisissant le quartier des affaires, *Rockstar* immerge la criminalité au cœur de ce qui symbolise la puissance du pays. La version *PC* de *GTA II* reçoit un *Silver award* de la part de l'*ELSPA* (*Entertainment and Leisure Software Publishers Association*) récompensant la vente de plus de 100 000 jeux au Royaume-Uni et la version *PlayStation* reçoit un *Platinum award*, pour la vente de plus de 300 000 copies du jeu dans le pays.[54] Malgré cela, dans la presse spécialisée les avis sur le rendu visuel sont mitigés :

---

[51] Certains pays ont interdit la vente de plusieurs jeux *Rockstar*. En 2005, Hillary Clinton alors sénatrice, lance une enquête fédérale après la découverte de contenus sexuels cachés dans *GTA : San Andreas*, avec comme objectif de créer une législation qui jugerait comme un crime la vente de jeux vidéo classifiés M (*Mature*) à des mineurs de moins de 18 ans, Seth Schiesel, « Gangs of New York », *The New York Times*, 16 octobre 2005, archives, https://www.nytimes.com/2005/10/16/arts/gangs-of-new-york.html, consulté le 03/10/2018.

[52] William Audureau, « Le téléfilm de la BBC qui a déplu aux créateurs de « Grand Theft Auto », *art. cit.*

[53] [Anon.], « Grand Theft Auto 2 », *Wiki Grand Theft Auto*, https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_2#cite_note-IGN-4, mis à jour le 25 juillet 2018, consulté le 24/09/2018.

[54] Entertainment and Leisure Software Publishers Association , *ELSPA Sales Awards: Silver*, Archive de l'originale mise en ligne le 21 Février 2009, https://web.archive.org/web/20090221154943/http://www.elspa.com/?i=3942, consulté le 24/09/2018.

pour Tal Blevins d'*IGN* « les paysages sont difficilement appréciables »[55], tandis que Jeff Gerstmann de *GameSpot* considère les graphismes comme « trop simples »[56]. Cependant, les journalistes s'accordent tous deux sur la qualité de la bande-son : « une super bande-son […] proche du style du premier jeu »[57] pour Gerstmann, et « l'une des meilleures »[58] selon Blevins. Un effort important est donc apporté aux graphismes dans *GTA III* (2001), qui se met à la page et propose une nouveauté : la dimension du regard change grâce au passage à une 3D intégrale. L'univers est également plus riche et le scénario s'inspire de grands classiques du cinéma tels que *Les Affranchis* (1990) ou *Casino* (1995) de Martin Scorsese.[59] L'objectif est de reproduire une New York à la fois réaliste et fantasmée[60]. De ce jeu ressort donc une volonté de la part des concepteurs d'exprimer leur potentiel artistique et d'innover sur la notion de représentation urbaine dans le jeu vidéo. Sorti dans un contexte particulièrement délicat[61], le succès est malgré tout au rendez-vous pour *GTA III* :

> *GTA III* fit sensation à sa sortie. Les critiques couvraient le jeu d'éloges. *GameSpy* le qualifia de "jeu incroyablement bien fait et amusant à jouer" et de "preuve de la puissance de la PS2". Le magazine *Game Pro* parla d'une "offre qu'on ne peut refuser : une vie de criminel, avec les avantages, mais pas les inconvénients". Pour *Game Informer*, le jeu faisait "voler en éclats les standards définis par ses prédécesseurs". *Entertainment Weekly* le consacra "rêve de tous les sales gosses (et cauchemars de tous les parents)".[62]

Nous pouvons d'ailleurs relever dans la citation de *Game Pro* une référence directe au *Parrain* de Coppola, dans lequel l'idée d'une offre non refusable est plusieurs fois mentionnée par les personnages. Le cinéma apparaît donc ici comme un soutien marketing au jeu. En 2002 s'en suit *GTA Vice City*, projet le plus important jusqu'alors :

> Avec un budget de cinq millions de dollars, *Vice City* était leur plus grosse production à ce jour. Le script dépassait n'importe quel film ou jeu : quatre-vingt-deux cinématiques, deux

---

[55] Tal Blevins, « Grand Theft Auto 2 », *IGN*, 18 Novembre 1999, Archive de l'original mise en ligne le 13 Février 2008, http://www.ign.com/articles/1999/11/19/grand-theft-auto-2-3, consulté le 24/09/2018.
[56] Jeff Gerstmann, « Grand Theft Auto 2 Review », *GameSpot*, 22 Octobre 1999, Archive de l'original mise en ligne le 26 août 2013, https://archive.is/20130826091059/http://au.gamespot.com/grand-theft-auto-2/reviews/grand-theft-auto-2-review-2545965/, consulté le 24/09/2018.
[57] *Id.*
[58] Tal Blevins, « Grand Theft Auto 2 », *art. cit.*
[59] Christophe Butelet, « 20 ans de GTA », art. cit., p. 34.
[60] David Kushner, *Jacked : L'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, *op. cit.*, p. 104.
[61] Lors des attentats du 11 septembre 2001 qui ont profondément marqué le pays, la sortie de GTA III était imminente. Les frères Houser ont alors de gros doutes sur le bien-fondé de sortir leur jeu dans un tel contexte. Finalement, la décision fut prise en accord avec Sony de supprimer certains éléments trop violents ainsi que la reproduction des tours jumelles au sein de cette New York virtuelle. David Kushner, *Jacked : L'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, *op. cit.*, p. 120.
[62] *Ibid.*, p. 123.

> cents pages de dialogues, six cents pages supplémentaires rien que pour les répliques des piétons et trois cents pages de programmes radio.[63]

Prenant place dans une copie de Miami, le jeu est une véritable ode aux années 1980, avec son esthétique *flashy* et sa bande-son reprenant les titres populaires de l'époque. Ponctuée d'innombrables références au *Scarface* (1983) de Brian De Palma, la dernière mission reprend très fidèlement le dénouement du film. Plus que jamais, on ressent ici une envie de mettre en scène certains imaginaires du cinéma.

Pourtant, malgré ces intentions artistiques, le débat reste systématiquement axé sur la violence présente dans ces jeux. Lorsqu'en 2002, un journaliste de *Rolling Stones* vient dans les locaux du studio pour un reportage et qu'il oriente la conversation dans ce sens, Dan Houser lui répond ceci :

> Pourquoi est-on en train de parler de ça ? C'est quand même dingue. On doit toujours se justifier, on nous accuse de lobotomiser les enfants. En tant qu'adultes, on sait tous que c'est des conneries. Si on parlait d'un film ou d'une série très réussie, vous seriez parmi les premiers à lui donner des tas de récompenses, et la cérémonie serait retransmise en direct. Je ne dis pas que je rêve de recevoir des prix, mais j'aimerais juste qu'on arrête de me traiter de trou du cul juste parce que je fais la même chose dans les jeux vidéo. En réalité, vous n'attaquez pas le contenu, mais le jeu en général. C'est toujours pareil. Qu'est-ce qui vous déplaît tant dans les jeux ? On devrait peut-être discuter de ça. Beaucoup de gens ne voient pas les jeux comme vous. Pour nous, il s'agit d'histoires interactives et non linéaires, et de toutes les expériences qui tournent autour.[64]

Nous pouvons dénoter un certain agacement de la part du concepteur, las de devoir justifier de cette ligne éditoriale. De plus, nous pouvons observer un net fossé entre le traitement critique de la presse générale et celui de la presse spécialisée. En effet, lorsque le studio *Rockstar* fait parler de lui dans les médias, que ce soit dans les journaux ou dans des émissions télévisées, le propos est très généralement négatif, dans une optique alarmiste concernant la jeunesse américaine, notamment en établissant des liens entre les jeux et certains faits divers[65]. En revanche, les magazines et sites de jeux vidéo se concentrent sur le contenu même du jeu et saluent régulièrement les performances techniques et scénaristiques des opus, les uns après les autres. Dans tous les cas, que ces critiques soient positives ou négatives, contrôlées ou non, cela

---

[63] David Kushner, *Jacked : L'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, *op. cit.*, p. 141.
[64] *Ibid.*, p. 129-130.
[65] Plusieurs de ces faits divers sont exposés dans l'ouvrage de David Kushner, *Jacked, l'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, avec les conséquences sur l'image du studio et surtout la vente de ses jeux, menacés plusieurs fois d'interdiction dans divers pays.

permet au studio de donner de la visibilité à ses jeux. Nous pouvons dès lors avancer l'idée que la firme, consciente du potentiel polémique des *Grand Theft Auto*, use de cette réputation en tant que stratégie commerciale.

Malgré tout, il arrive également que certaines initiatives soient source d'incompréhension et de malentendus. C'est le cas avec *GTA San Andreas* (2004), qui prend place dans une Californie fictive des années 1990, en pleine guerre des gangs. Le personnage principal est un jeune noir américain du nom de CJ, qui revient dans sa ville natale pour les funérailles de sa mère, assassinée. À cette époque, les communautés noires américaines sont très peu représentées dans le jeu vidéo, tout particulièrement en tant que personnage principal. Pour Sam Houser c'est une bonne occasion pour innover et encourager un changement dans les mentalités :

> C'était un risque, dans un sens, et l'industrie n'était manifestement pas prête, mais je suis fier de faire ce genre de choses. Et si quelqu'un a un problème avec ça, alors franchement, qu'il joue à d'autres jeux.[66]

Rockstar souhaite donc explorer à travers son habituel spectre satirique, la manière dont les jeunes noirs vivent à l'intérieur des ghettos et le peu de chance de s'en sortir qui leur est laissé. Mais certaines personnes accusent le jeu de véhiculer des clichés raciaux et de ne pas donner une bonne image en mettant en scène des personnages appartenant à des minorités ethniques au sein d'un univers violent, où ils commettent des crimes et s'entretuent.[67] Nous pouvons dès lors dresser le constat suivant : le jeu vidéo, alors considéré essentiellement comme un divertissement pour enfant, peut difficilement traiter de sujet aussi sérieux que la ghettoïsation et le racisme. De ce fait, aborder de manière frontale ce genre de thèmes au sein d'un jeu vidéo est particulièrement laborieux et délicat.[68] Peut-être est-ce à cette époque que le studio *Rockstar* entrevoit une solution avec l'application d'un traitement plus cinématographique de ses jeux ?

---

[66] David Kushner, *Jacked : L'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, *op. cit.*, p. 189.

[67] Michel Marriott, « The Color of Mayhem », *The New York Times*, 12 août 2004, https://www.nytimes.com/2004/08/12/technology/the-color-of-mayhem.html?pagewanted=4&src=pm, consulté le 24/09/2018.

[68] Pour illustrer ceci, nous pouvons également citer « l'Affaire Hot Coffee », polémique la plus importante ayant éclatée autour du studio. Un joueur a découvert caché dans le code de *San Andreas* un mini-jeu dans lequel le joueur pouvait guider CJ lors d'une relation sexuelle avec une jeune femme. Bien que Sam Houser l'ait défendu selon le postulat « si le cinéma peut montrer des scènes de sexe, pourquoi le jeu vidéo ne le pourrait-il pas ? », nous pouvons nous interroger sur la forme que prend ce mini-jeu. En effet, la séquence aurait pu se présenter sous forme de cinématique et montrer ainsi de manière classique la relation sexuelle entre les deux personnages. Cependant, le principe d'interactivité appliqué à ce qui est désigné comme un « mini-jeu » pose indéniablement des questions d'ordre moral : connaissant les positions discursives du studio peut-on simplement considérer cela comme une mise en scène caricaturale de la sexualité des individus ? Où cela devait-il à l'origine rajouter une image sulfureuse au jeu ?

Nous pouvons observer que *Rockstar*, derrière sa série phare, propose au fil du temps de nouveaux types de projets. C'est le cas avec *Manhunt* (2003), développé par *Rockstar North*[69], dont le titre évocateur (traduisible en français par l'expression « chasse à l'homme ») promet au joueur une aventure bien plus sombre que les jeux précédents. *Rockstar* semble ici avoir changé de stratégie en se servant ouvertement d'un genre controversé du cinéma, lui faisant par la même occasion un pied de nez audacieux.

2. *Manhunt*, l'amorce d'un croisement avec le cinéma

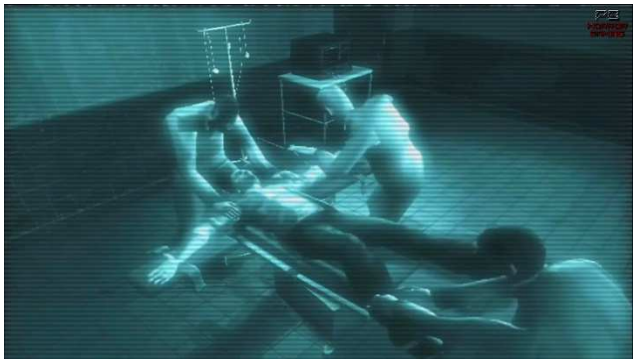
En dépit des vives réactions qu'il a suscitées[70] et de sa place dans divers « tops des jeux les plus violents »[71], *Manhunt* est un objet qui mérite d'être étudié de plus près. Si une majorité estime qu'il exhibe une violence purement gratuite, il y a pourtant de nombreux points sur lesquels nous pouvons nous attarder. C'est un jeu ambitieux, tant dans les thèmes abordés : condamnation à mort, torture, dérive des médias, que dans la forme qu'il prend. En effet, l'esthétique du jeu alterne entre une vue classique à la troisième personne et des séquences du point de vue des caméras surveillant l'évolution du personnage (*Ill. 1 et 2*).

Le jeu s'ouvre sur une cinématique, dans laquelle le joueur assiste à la mise en scène de l'exécution de son futur avatar (*Ill. 1*), James Earl Cash, un homme condamné à mort par la justice. Le terme de mise en scène prend ici tout son sens, car en réalité Cash a simplement été endormi et n'est mort qu'aux yeux des médias. Il devient en fait le personnage principal d'un film malsain, dont l'objectif est de sortir vivant des studios de télévision où il est détenu, et ce, par tous les moyens. Dans son ouvrage, Olivier Mauco[72] consacre une partie au thème de la déviance dans les jeux *Rockstar*. Selon lui, *Manhunt* est particulièrement intéressant pour les raisons suivantes :

---

[69] C'est à partir de 2002 que *DMA Design* prend le nom de *Rockstar North*, mais il s'agit toujours du même studio écossais basé à Édimbourg et à l'origine du premier *GTA*.
[70] Le jeu est banni et interdit de vente dans plusieurs pays tels que l'Allemagne ou la Nouvelle-Zélande.
[71] Il fait partie de plusieurs classements que l'on peut retrouver sur des sites tels que *Hitek :*http://hitek.fr/actualite/top-15-jeux-violents_6893, *Eclypsia :* http://www.eclypsia.com/fr/top-10/actualites/top-10-les-jeux-video-les-plus-violents-6862, *Jeuxvideo.com* : http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00016426/les-jeux-les-plus-polemiques-de-l-histoire-l-ultra-violence-n-a-plus-de-limites-005.htm, sites consultés le 09/03/2018.
[72] Créateur de *Serious Games* (des jeux éducatifs), il est également docteur en sciences politiques.

> La série Manhunt est peut-être le cas de figure le plus intéressant puisqu'elle combine plusieurs des éléments précédents : développeur capitalisant sur son image de provocateur (Rockstar), héros déviant (un condamné à mort), récit d'une chasse à l'homme (mise en scène télévisée de l'exécution), univers de fiction dérangeant (décors sombres et ambiance oppressante), codes esthétiques (*snuff movies*) et réception sociale condamnant le jeu.[73]



Ill. 1 : Capture d'écran de la cinématique d'ouverture du jeu.

Ill. 2 : Capture d'écran *in game.*

Rockstar explore donc ici les codes d'un genre controversé : le *snuff movie*. Ce qu'il faut relever dans la démarche des développeurs ce n'est pas tant le fait que *Manhunt* soit un jeu violent, mais le fait que le joueur progresse dans un contexte de violence réaliste, qui utilise l'environnement et l'univers d'un genre cinématographique spécifique pour en faire une œuvre vidéoludique bien particulière :

> Le joueur découvre que le héros est le sujet d'un *snuff movie* réalisé par Lionel Starkweather, un policier corrompu lui ayant vendu le condamné à mort. Après être parvenu à s'échapper, Cash rejoint le manoir du réalisateur pour l'éliminer. Le sujet du jeu est ainsi doublement épineux : premièrement, il prend pour objet un sujet socialement et politiquement condamné – *les snuff movies* sont des films mettant en scène la mort de personnes selon des codes esthétiques réalistes, prétendant même qu'il s'agit de vraies morts. Deuxièmement, le jeu met en scène cette chasse à l'homme selon les codes esthétiques de la vidéo amateur (super-8, caméra à l'épaule), pour simuler l'expérience d'une victime qui tenterait d'échapper à ses oppresseurs.[74]

Nous pouvons relever ici plusieurs choix de création intéressants. Tout d'abord, le scénario du jeu est élaboré à la manière d'un *snuff movie*, les différentes étapes du jeu correspondant à un schéma narratif construit : premièrement, Cash est censé être exécuté par injection létale (situation initiale). Mais, il se réveille quelque temps après l'intervention médicale, toujours enfermé dans la même pièce et découvre alors qu'il est sous l'emprise d'un réalisateur fou (élément perturbateur), contre lequel il va devoir lutter tout au long du jeu (péripéties), jusqu'à

[73] Olivier Mauco, *GTA IV : l'envers du rêve américain, jeux vidéo et critique sociale*, *op.cit.*, p. 64.
[74] *Id.*

pouvoir l'atteindre et le tuer, se libérant ainsi de la fiction inventée par Starkweather (dénouement et résolution). De plus, comme l'explique Mauco, le *snuff movie* est mis en scène selon des codes esthétiques bien particuliers, de ce fait, la chasse à l'homme dont Cash est la victime suit ces codes spécifiques. L'emploi de la caméra amateur peut susciter une peur chez le spectateur : celle d'être à la place de la victime. Filmé avec un caméscope ou un téléphone, soit un objet du quotidien, le danger semble tout prêt et il est facile de se dire qu'il peut nous arriver la même chose. L'horreur ne se limite donc pas à ce à quoi on assiste en tant que spectateur, mais également à l'idée que nous pourrions à notre tour être mis en scène de cette manière. Lorsqu'en 2016 *Manhunt* est réédité pour la *PlayStation 4*, la journaliste Julie Muncy lui consacre un article et le présente comme un jeu d'horreur et d'infiltration (« *a stealth horror game* »)[75], offrant un point de vue réfléchi sur la question :

> Upon release, a lot of popular voices — mainstream news sites, Californian U.S. Representative Joe Baca — decried the game as encouraging violence. And it does, in its way. Violence is the point of the game. But killing in Manhunt is far from glamorous. That's what remains so effective about it. It's not a fun killing game. It's a horror game.[76]

De ce fait, nous pouvons considérer *Manhunt* comme étant plus proche d'un certain cinéma d'horreur que comme un jeu de combat classique. Derrière la violence excessive du jeu, sur laquelle l'attention s'est focalisée, il y a également un contexte à ne pas négliger. En effet, *Manhunt* sort en 2003, soit lors de l'émergence massive des télé-réalités sur le petit écran. Les télé-réalités offrent aux téléspectateurs un œil omniscient sur le quotidien des candidats, enfermés pendant plusieurs semaines dans des villas coupées du monde extérieur. Si de nombreuses recherches ont été menées sur ce thème[77], le cinéma s'est également emparé de la question avec des films tels que *The Truman Show*[78] de Peter Weir dès 1998 ou encore le plus récent *Ultimate Game*[79] (2009) de Mark Neveldine et Brian Taylor. Ce qui est mis en avant

---

[75] Julie Muncy, « 13 years later, Manhunt remains a jarring reflection on violence », *Wired*, 25 mars 2016, https://www.wired.com/2016/03/manhunt-ps4/, consulté le 28/09/2018.

[76] « À sa sortie, beaucoup de voix populaires – sites de news, le représentant californien Joe Baca – se sont élevées contre le jeu, considérant qu'il encourage la violence. Et c'est le cas, dans un sens. La violence est le point d'orgue du jeu. Mais le meurtre dans Manhunt est loin d'être glamour. C'est ce qui le rend si efficace. Ce n'est pas un jeu amusant. C'est un jeu d'horreur. », *Id.*

[77] Voici quelques exemples d'ouvrages sortis en France à la même période que *Manhunt* : Dominique Mehl, *La télévision de l'intimité*, Paris, Éditions du Seuil, 1996. François Jost, *L'empire du Loft*, Paris, la Dispute, 2002. François Jost, *La télévision du quotidien : entre réalité et fiction*, Paris, INA, 2003. Guy Lochard et Guillaume Soulez, *La télé-réalité, un débat mondial : les métamorphoses de "Big Brother"*, Paris : INA : PUF ; 2003.

[78] Le personnage principale incarné par Jim Carrey est en fait filmé depuis sa naissance, ce qu'il ignore totalement, et exposé en permanence aux yeux du monde à travers une émission de télévision. Le moindre événement de sa vie est calculé à l'avance par la production, comme par exemple la mort de son « père » lorsqu'il était enfant.

[79] Situé dans un futur proche, le film opère un croisement entre le jeu vidéo de simulation de vie et la télé-réalité : des êtres humains sont enfermés dans un monde virtuel où ils sont contrôlés par des joueurs, qui les manipulent à

dans ces œuvres, c'est la notion de voyeurisme et le plaisir coupable d'observer à distance d'autres êtres humains, comme on pourrait observer une fourmilière. Ainsi, *Rockstar* opère une critique froide de ce nouveau type de *freakshow* par le biais de l'ultra-violence, mise en scène à travers un genre cinématographique volontairement choquant. Le journaliste de *Jeuxvideo.com* Silent Jay, souligne ainsi le fait que la violence y est presque secondaire et que le thème principal est le voyeurisme.[80] Les thèmes de la télé-réalité et d'une société toujours plus narcissique deviennent récurrents dans les créations du studio, particulièrement dans *GTA V*, nous le verrons par la suite. Une nouvelle fois, derrière la polémique se cache un discours critique sur la société moderne :

> "[We want to create a game that delivers] a scathing social commentary on media voyeurism, the peddling of violence as entertainment and the inbred inaccuracy of the American penal system", explained Christian Cantamessa, lead level designer on *Manhunt*.[81]

Rockstar décrie le voyeurisme des médias, mais aussi la responsabilité en tant que spectateur, qui encourage cette notion de violence comme divertissement. C'est également une critique du système pénal américain parfois incohérent[82]. *Manhunt* met en scène une mise à mort médiatique, puis une chasse à l'homme à laquelle Cash est obligé de participer pour sa propre survie. Répondant à une logique de « tuer ou être tué », le jeu repose sur le principe d'infiltration, inspiré par les films d'espions. De ce fait, certains plans correspondent à des codes du genre : angle de vue des caméras de surveillance, sons hors-champ participants à une atmosphère lourde de suspens, etc. L'infiltration est couplée aux codes du *snuff movie* ; les caméras de surveillance font des gros plans sur les divers assassinats des ennemis de Cash

---

leur gré. En plus de cela, un milliardaire du nom de Ken Castle a créé une sorte de jeux du cirque télévisuels, *Slayers*, dans lequel les participants sont forcés de s'affronter dans des épreuves pour espérer, s'ils survivent, regagner le monde réel.

[80] Silent Jay, « Ce jeu qui... abordait un SUJET SENSIBLE ! », *Jeuxvideo.com*, 2 octobre 2018, https://www.youtube.com/watch?v=e2sEtqFVFbo, consulté le 28/09/2018, 1′56.

[81] « "[Nous voulons créer un jeu qui offre] un commentaire social cinglant sur le voyeurisme des médias, le fait de véhiculer la violence comme divertissement et l'inexactitude inhérente au système pénal américain", a expliqué Christian Cantamessa, directeur du *level design* sur Manhunt. », Douglass C. Perry, « Manhunt : The story », *IGN*, 29 septembre 2003, https://www.ign.com/articles/2003/09/30/manhunt-the-story, consulté le 26/09/2018.

[82] Aux États-Unis le cumule des peines est effectif, ce qui signifie qu'une personne peut tout à fait encourir des dizaines d'années de prison, jusqu'à dépasser la centaine. À côté de cela, certains états recourent toujours à la peine de mort. De plus, le système judiciaire est fait de manière à ce que l'accusé doit réussir à prouver son innocence, sans quoi il est considéré comme coupable, contrairement à la France où par exemple il existe la présomption d'innocence (qui fait que l'accusé est d'abord considéré comme innocent, les preuves devant prouver de sa culpabilité). De ce fait, les procès ne sont pas toujours équitables, car rentrent en jeu les moyens financiers de l'accusé, pouvant ou non l'aider à bâtir une bonne défense.

(*Ill. 3*). La mort, sous toutes ses formes, est mise en scène dans le jeu. Ainsi, le jeu lui-même peut être considéré comme une vaste mise en scène.

Ill. 3 : Scène d'exécution dans *Manhunt*.

Cependant, cette amorce d'un croisement avec le cinéma n'engage pas vraiment, jusqu'ici, un rapport évident à la cinéphilie ; le genre investi offrant au joueur une vision malsaine de la mise en scène héritée du dispositif télévisuel, plus que du cinéma. Le virage vers le partage d'un amour du cinéma s'opère concrètement par la suite. Après la sortie de *Manhunt*, *Rockstar* reprend un projet de *Capcom* déjà en cours[83] : *Red Dead Revolver*. Le studio y voit un moyen de réinvestir la tradition du western et décide donc de mener à terme le projet. Il s'agit d'un jeu de tir à la troisième personne, dans lequel le joueur incarne Red Harlow, un cow-boy chasseur de prime en quête de vengeance.

3. *Red Dead Revolver*, l'ébauche d'une conception plus cinématographique des jeux

Nous pouvons considérer Red Dead Revolver comme le jeu venant confirmer le nouveau tournant éditorial du studio ; là ou *Manhunt* use plus d'une esthétique et du caractère controversé du *snuff movie*, *Red Dead Revolver* travaille bien plus l'essence du western et vient puiser dans ses codes les plus connus pour faire écho aux représentations que les joueurs peuvent s'en faire. C'est le studio *Rockstar San Diego* qui est en charge de poursuivre le développement du jeu, et leurs intentions sont claires, comme l'exprime le Président du studio, Diego Angel :

[83] Si *Rockstar* n'avait pas repris ce projet, le jeu n'aurai jamais été commercialisé.

> With this game, we have pushed ourselves technically, stylistically and gameplay wise further than ever before. We are aiming to make a western experience that sparks memories of the past as well as looks forward with an inventive new approach.[84]

L'objectif est donc de jouer sur la nostalgie de ces « souvenirs du passé » en y combinant une approche moderne. La plupart des mécaniques de jeu étant déjà en place[85], plus proche des codes d'arcades nippons que du savoir-faire occidental[86], les concepteurs n'étaient donc pas entièrement libres dans leur travail et durent composer avec ce qui était déjà prêt. Ayant été abandonné au cours du processus de création, la plus grande difficulté était de parvenir à donner une âme à ce jeu :

> For the time it looked visually spectacular, but also speaking to the management guys there it was a complete mess. It didn't really exist as a game.[87]

Comme l'explique Jamie King dans *IGN*[88], beaucoup d'éléments avaient déjà été pensés et crées, mais *Rockstar* avait son propre style et ses standards à apporter. Ainsi, visuellement beaucoup de choses sont restées les mêmes, mais le jeu a grandement évolué notamment du point de vue du script, du *gameplay*[89] et de nombreuses cinématiques, lignes de dialogues et musiques ont été ajoutées. Pour King, l'objectif était avant tout de recréer une atmosphère correspondant à la fin du 19e siècle et au Mythe de la frontière[90] en intégrant certains codes majeurs du genre westernien :

> We wanted to make sure and remain true to the idealized western traditions, so our initial concerns were implementing a dueling system for outlaws to square off, changing the

---

[84] « Avec ce jeu, nous nous sommes surpassés sur les plans techniques, stylistiques et sur le *gameplay*, comme jamais auparavant. Notre objectif est de créer une expérience de western qui ravive ces souvenirs du passé tout en proposant une approche nouvelle. », Andrew Burnes, « Rockstar announces Red Dead Revolver », *IGN*, 18 décembre 2003, http://www.ign.com/articles/2003/12/18/rockstar-announces-red-dead-revolver, consulté le 26/09/2018.

[85] *Capcom* a abandonné le projet du jeu après l'avoir présenté dans plusieurs salons, par peur d'un échec commercial au Japon, étant donné que le western correspond plutôt à la culture occidentale.

[86] Andrew Burnes, « Rockstar announces Red Dead Revolver », *art. cit.*

[87] « Pour l'époque, il était visuellement spectaculaire, mais pour les managers c'était un bordel sans nom. Il n'existait pas encore en tant que jeu. », Dan Houser *in* Martin Robinson, « The Revolution of Red Dead », *IGN*, 22 février 2002, https://www.ign.com/articles/2010/02/22/the-revolution-of-red-dead, consulté le 26/09/2018.

[88] Douglass C. Perry, « Red Dead Interview », *IGN*, 30 mars 2004, http://www.ign.com/articles/2004/03/31/red-dead-interview, consulté le 26/09/2018.

[89] Par exemple le *Dead Eye Targeting* ou *Dead eye*, qui permet au joueur de déclencher une phase de *slow motion*, lui donnant le temps nécessaire de viser avec précision son ou ses ennemis. Une fois le ou les tirs effectués, le temps revient à la normale. C'est une mécanique qui a été reprise et perfectionnée par la suite dans *Red Dead Redemption*.

[90] La Frontière correspond à la délimitation séparant les terres où se sont implantés les peuples européens des territoires aborigènes.

> character art to reflect the time period, and provide an overall package and interface that brings players back to the days in the untamed frontier.[91]

De cette manière, le joueur doit pouvoir se sentir totalement immergé dans cet univers et avoir l'impression de prendre part à une période emblématique de l'histoire du pays, mais aussi de l'histoire du cinéma. Selon le journaliste Martin Robinson, il y avait donc un réel potentiel à attendre du jeu :

> What was there was rough, but Red Dead Revolver's promise was immense – especially given the potentially explosive pairing of the Old West's traditional ties to the silver screen with a company that had specialised in channelling its love for cinema into compelling games.[92]

Mark Robinson met ici en avant le parti pris du studio *Rockstar* de concevoir des jeux dont l'essence est faite de la cinéphilie de ses membres. Malgré le caractère imparfait de *Red Dead Revolver* parfois relevé par la critique, cette capacité et cette volonté de travailler le cinéma dans le medium vidéoludique sont déjà bien présentes :

> Les amateurs d'action et de western risquent donc de trouver un certain charme à ce Red Dead Revolver qui reprend à la perfection les ficelles des bons films d'époque tout en proposant des combats pleins d'adrénaline, mais aussi assez répétitifs sur la longueur. Le point culminant de l'exercice de style de Rockstar est sans conteste la présence de duels plus vrais que nature lors desquels il faudra dégainer, puis viser en quelques secondes un maximum des points vitaux de son adversaire pour l'étaler d'un coup. Malheureusement, ces séquences, bien que réussies au niveau de l'esthétique, sont aussi très hasardeuses sur le plan du *gameplay* puisque les points à viser varient d'un adversaire à l'autre.[93]

Avec cette critique de *Gamekult*, nous pouvons constater que le *gameplay* n'est pas spécialement bon, mais que ce n'est pas là que réside la réussite du jeu ; c'est la dimension cinéphile qui prend le pas sur le jeu vidéo. Par conséquent, avec *Red Dead Revolver* les concepteurs de chez *Rockstar* travaillent sur un projet qui allie leur passion pour le cinéma avec un thème peu exploré dans l'industrie vidéoludique. S'y développe une imagerie particulière

---

[91] « Nous voulions nous assurer de rester fidèles aux traditions du western, aussi, notre souci principal était de mettre en place un système de duel permettant aux hors-la-loi de s'affronter, d'adapter le style des personnages à la période représentée et de fournir un ensemble complet avec une interface qui ramènent le joueurs à cette époque. », Douglass C. Perry, « Red Dead Interview », *art. cit.*

[92] « Ce qu'on avait là était grossier, mais Read Dead Revolver était particulièrement prometteur, étant donné le potentiel explosif des liens entre le Vieil Ouest traditionnel et le grand écran, avec une société qui a fait de son amour du cinéma sa spécialité au sein de jeux convaincants. », Martin Robinson, « The revolution of Red Dead », *art. cit.*

[93] TRUNKS (pseudonyme), « Red Dead Revolver dans la lumière », *Gamekult*, 11 juin 2004, https://www.gamekult.com/jeux/red-dead-revolver-3010001212/test.html, consulté le 01/10/2018.

(le grain d'image imite d'ailleurs celui des anciennes pellicules) où foisonnent des détails de l'époque : environnements, bâtiments, costumes, etc. (*Ill. 4*) Le design du héros lui-même étant fortement inspiré par les personnages de l'homme sans nom de Clint Eastwood. Le joueur peut donc facilement reconnaître ces détails, qu'il a pu observer dans des films tels que ceux de la trilogie du Dollar[94]. On remarque ainsi une utilisation arrangeante de certaines références : les films de Sergio Leone ne correspondent pas à la même époque ni au même contexte que les films dits de « cow-boys et Indiens » de la fin du 19e siècle. En effet, le western spaghetti correspond à une période plus tardive (années 1960) dans la tradition du western et à un traitement très différent de ces mêmes codes[95]. Il y a donc une reprise des codes majeurs et des esthétiques les plus connues au sein du jeu, qui repose sur une période bien spécifique de l'Histoire des États-Unis.

Ill. 4 : Image promotionnelle du jeu *Red Dead Revolver*.

Nous pouvons donc avancer que le jeu assume plutôt un rôle de divertissement avec une ambition spectaculaire plus que critique. Et si Dan Houser souligne les contraintes imposées par la première partie du développement de *Capcom*, il est malgré tout satisfait du résultat :

[94] *Pour une poignée de dollars* (1964), *Et pour quelques dollars de plus* (1965*), Le Bon, la Brute et le Truand* (1966), de Sergio Leone.
[95] Au fur et à mesure, les westerns offrent une réflexion sur l'histoire du pays, notamment sur les massacres indiens. Ainsi, si les premiers westerns offrent plutôt un divertissement spectaculaire, les westerns spaghettis, qui inspirent par la suite les westerns crépusculaires (sur laquelle nous reviendrons plus loin dans notre développement), font office de critique de ce monde, ils sont plus sombres et plus violents, notamment à travers leurs personnages.

> Is it what we'd do from day one? No, but were we pleased with were we got it? Absolutely, and I think it was a cool game.[96]

Le jeu est notamment remarqué pour sa bande-son reprenant des musiques tirées de westerns spaghettis tels que *Lo Chiamavano King* de Luis Bacalov, *Nevada* de Stelvio Cipriani ou encore le morceau d'ouverture de *Il Pistolero dell'Ave Maria* de Roberto Pregadio :

> Voilà une bande-son qui mérite amplement son 18/20. Riche en thèmes parfaitement orchestrés à la manière des meilleurs films de cow-boys, elle nous propose une sélection de musique où guitare, trompette et harmonica s'entremêlent cordialement. Les dialogues parlés nous laissent découvrir un bel accent de l'Ouest américain rendant dès lors la moindre cinématique on ne peut plus crédible.[97]

Le journaliste de *Jeuxvideo.com* insiste ici sur la pertinence des thèmes présents dans le jeu, qui laissent penser qu'il s'agit d'un authentique western. Il met également en avant le doublage des personnages qui offrent un gage de crédibilité supplémentaire au jeu. Tout ceci participe à la légitimité et à l'efficacité des cinématiques, ultime détail, mais non des moindres, de la mise en scène du western par les concepteurs. Enfin, un autre aspect important peut également être soulevé : la taille de la carte (ou *map*) et l'exploration qui en découle :

> on se rend vite compte à quel point le jeu est scripté et les zones à explorer sont très limitées dans leur superficie.[98]

La notion de territoire, pourtant capitale lorsque l'on parle de western, est donc mal exploitée dans la création de *Rockstar*, ce qui porte finalement atteinte aux intentions premières des créateurs. *Red Dead Revolver* est donc un jeu doté de certaines faiblesses techniques, mais dont l'intérêt réside avant tout dans l'univers qu'il développe ; le soin apporté à son ambiance et à son esthétique western est souligné par la critique, qui félicite cette proposition originale. Ainsi, malgré la sortie du jeu, les membres de *Rockstar* gardent le concept en tête, persuadés qu'il reste des choses à exploiter par le biais du western :

> Vers la fin du développement de Red Dead Revolver, nous avons pris conscience qu'avec ce matériau, on pouvait réaliser quelque chose d'inédit. Dans un film de western, il est difficile de trouver quelque chose de neuf à dire mais personne n'a vraiment créé de grand jeu sur le

---

[96] « Est-ce que nous aurions fait les choses de cette manière au départ ? Non, mais est-ce que nous étions satisfait de là où nous l'avons emmené ? Absolument, et je pense que c'était un jeu cool », Dan Houser *in* Martin Robinson, « The Revolution of Red Dead », *art. cit.*

[97] Jihem (pseudonyme), « Test : Red Dead Revolver », *jeuxvideo.com*, 11 juin 2004, http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00004307_test.htm, consulté le 01/10/2018.

[98] TRUNKS (pseudonyme), « Red Dead Revolver dans la lumière », *art. cit.*

> Far West. Nous en sommes donc venus à penser à celui qui méritait d'être fait et à nous dire qu'avec notre expertise acquise sur les GTA, c'était le sujet idéal pour un jeu à monde ouvert. Il y avait tant d'aspects intéressants dans les mythes sur l'Ouest et d'opportunités de gameplay. Vous pouviez faire du cheval, vous avez des diligences, des lassos… Tous ces éléments appellent l'interactivité.[99]

Il y aura effectivement une suite, *Red Dead Redemption*, qui aujourd'hui résume finalement le premier opus à une sorte d'esquisse, quelque peu tombée dans l'oubli.

Nous avons vu à travers cette seconde sous-partie une certaine évolution concernant les créations du studio *Rockstar* ; de plus en plus, les jeux semblent s'axer autour d'un point névralgique : l'imagerie cinématographique. Cela va même plus loin, puisqu'avec *Manhunt* nous avons pu constater que le cinéma devient un outil servant à véhiculer un propos critique sur la société américaine actuelle. Si *Red Dead Revolver* lui, est plus proche d'une dimension de divertissement, l'objectif étant avant tout de rendre hommage aux westerns d'antan, il constitue toutefois une base importante pour l'opus qui lui fera suite, *Red Dead Redemption*, dans lequel ces différents éléments sont réunis. Voyons à présent comment les dirigeants de *Rockstar* expriment cet intérêt pour le cinéma et la manière dont ils l'utilisent et l'intègrent dans leurs jeux.

---

[99] Erwan Higuinen, « Red Dead Redemption – Interview de Dan Houser », *LesInrocks.com*, 22 mai 2010, https://www.lesinrocks.com/2010/05/22/web/red-dead-redemption-interview-de-dan-houser-1130442/, consulté le 28/09/2018.

Chapitre II : Intégration du cinéma dans le processus de création vidéoludique

Nous avons pu remarquer jusque-là qu'une certaine culture cinématographique est présente et se manifeste chez les fondateurs de *Rockstar*. Ils l'expriment régulièrement au cours d'interview où lors des campagnes promotionnelles de leurs jeux, elles-mêmes souvent axées sur un point de vue cinématographique. Nous pouvons ainsi nous demander pourquoi et comment cette cinéphilie apparaît-elle au sein de ces jeux ? Quelle place occupe-t-elle réellement dans les créations du studio ? Avec ce second chapitre, notre étude va donc se concentrer sur la présence croissante du cinéma dans les jeux Rockstar. Nous allons tout d'abord porter notre attention sur l'impact des nouvelles technologies dans la création d'une imagerie cinématographique. Puis, nous étudierons de plus près le cas de The Warriors, l'adaptation du film réalisé par Walter Hill en 1979. Nous nous interrogerons sur le choix de cette adaptation et sur les critères ayant structuré sa conception. Tout ceci nous permettra de réfléchir à l'évolution du studio dans sa ligne éditoriale et la conception de ses jeux.

Tout d'abord, nous pouvons préciser que cet attrait pour les domaines artistiques n'est pas un hasard ; Terry Donovan est le fils d'un célèbre photographe[100], tandis que les parents des frères Houser font partie des milieux du cinéma et de la musique.[101] Ils bénéficient donc dès le plus jeune âge d'une certaine ouverture aux cultures artistiques. C'est avec une enfance relativement libre, mais toutefois encadrée[102] que Dan et Sam Houser grandissent et cultivent leur intérêt pour la musique, le cinéma, la télévision ou encore la bande dessinée :

> I was – and am – a maniac consumer of all entertainment: games, films, music, TV, comics, magazines, toys and so on from a very young age. […] We grew up in the early days of VHS video and Sinclair Spectrums, and those experiences definitely shaped what we have wanted

[100] Val Williams, « Obituary : Terence Donovan », *Independent*, https://www.Independent.co.uk/news/obituaries/obituary-terence-donovan-1354218.html, 25 novembre 1996, consulté le 22/01/18.
[101] Leur mère, Géraldine Moffat, est une actrice britannique de films noirs. Elle est notamment connue pour son personnage de Glenda dans La Loi du milieu (Get Carter), film de gangsters réalisé en 1971 par Mike Hodges, dont le premier rôle est incarné par Michael Caine. Leur père, Walter Houser, avocat de profession est également musicien et joue très régulièrement au club de jazz Ronnie Scott's dans le quartier londonien de Soho. Harold Goldberg, « Grand Theft Auto's Reclusive Genius Sam Houser Can't Get Away », *art. cit.*
[102] *Id.*

> to achieve as a company – to make games that captivate people in the same way as entertainment captivated us then.[103]

C'est donc tout naturellement que les différents fondateurs de la firme se retrouvent et développent ensemble cette culture personnelle qui viendra par la suite influencer leur travail. Malgré cette passion évidente pour le septième art, très tôt, Sam Houser perçoit le potentiel créatif et économique du jeu vidéo, qui constitue à ses yeux l'avenir du divertissement :

> I always felt it represented the future of entertainment, and the future it suggests is one of limitless opportunities. […] I worked briefly in the music industry and transferred into the games division of the same company because it had a creative vibrancy that was unlike anything I had ever encountered. Each year, the future gets more exciting as technology evolves.[104]

Cette notion d'évolution technologique est d'ailleurs particulièrement importante chez *Rockstar* et ne peut être détachée de ses productions.

1. L'importance des nouvelles technologies dans la création des univers *Rockstar*

Le sujet des nouvelles technologies peut sembler éloigné de notre problématique, mais en vérité l'arrivée de nouveaux supports plus puissants en termes de performance et de mémoire impacte fortement la création vidéoludique. Pour un studio tel que *Rockstar*, qui mise énormément sur les différentes atmosphères de ses jeux, cela a une influence capitale. Ses jeux s'inspirent très généralement des films appartenant à la culture cinéphile des concepteurs, ainsi, ils puisent dans ces films référents pour donner une essence à leurs jeux. Que ce soit le climat urbain de la série des *GTA*[105], l'esthétique de film noir de *L.A Noire*[106] ou encore les vastes

---

[103] « J'étais – et je reste – un grand consommateur de tous les types de divertissements possibles : films, musique, TV, comics, magazines, jouets etc., depuis le plus jeune âge. […] Nous avons grandi aux débuts de la vidéo VHS et du *Sinclair Spectrum*, et ces expériences ont clairement façonné ce que nous voulions accomplir en tant que société – faire des jeux qui captivent les gens de la même manière que le divertissement en général a pu nous captiver. », [Anon.], « MCV Legends : Sam Houser », entretien avec Sam Houser, *MCVUK.com*, 11 juillet 2008, http://www.mcvuk.com/articles/publishing/mcv-legends-sam-houser, consulté le 16/01/18.

[104] « J'ai toujours eu le sentiment que le jeu vidéo représentait l'avenir du divertissement, et l'avenir qu'il suggère est celui d'opportunités illimitées. […] J'ai travaillé brièvement dans l'industrie musicale, puis j'ai été transféré dans la branche consacrée au jeu vidéo de la même société, car son potentiel créatif était incomparable. Chaque année, l'avenir devient plus excitant à mesure que la technologie évolue. », [Anon.], « MCV Legends : Sam Houser », *art. cit.*

[105] Inspiré selon Dan Houser par de nombreux films de gangsters des années 1970 et 1980, Maxime Chao, « Interview Dan Houser : Il nous dit tout sur l'univers de GTA 5 ! », *Jeuxactu.com*, 25 octobre 2012, https://www.jeuxactu.com/gta-5-la-massive-interview-de-dan-houser-a-new-york-84290.htm, consulté le 04/06/2019.

[106] Dan Houser cite quelques-uns des films ayant inspiré l'univers de *L.A Noire* : *The Big Sleep* (1947) de Howard Hawks, *Double Indemnity* (1944) de Billy Wilder, *The Maltese Falcon* (1941) de John Huston, *Naked City* (1948)

étendues désertiques de *Red Dead Redemption*[107], tous correspondent à des imageries particulières. Or, la mise en œuvre de ces représentations repose directement sur les performances techniques et graphiques de leurs supports. Ainsi, le studio a toujours fait coïncider ses projets avec les sorties des nouvelles générations de consoles afin d'assurer, notamment, les meilleurs graphismes possible. Selon Dan Houser, c'était l'un des enjeux principaux lors de la création de *Red Dead Redemption* :

> We were just starting to get wind of dev kits and the ideas about what would become the 360, what would become the PS3, we were beginning to get wind of some of the specs on that and thinking about things we'd want to do on the new hardware. Obviously one of the things that we decided we would love to do is a game where countryside was rendered beautifully, because that was very difficult on a PS2 to make these big, open environments that look fantastic. We'd done it in a couple of different games, but we'd never made a game that was to the countryside as GTA was to the city.[108]

De ce fait, nous percevons chez *Rockstar* une volonté particulièrement forte de créer et d'innover, tant au niveau visuel que technologique. Pour autant, l'objectif n'est pas de recréer de manière hyperréaliste notre monde, puisque les jeux *Rockstar* offrent toujours un certain décalage avec notre réalité. Le fait de jouer dans un univers proche de notre vie réelle permet de mettre en avant certains de ses aspects pour mieux les interroger. Le journaliste Seth Schiesel relève cela dans un article où il se questionne :

> Perhaps one reason that Rockstar's games have been both so popular and so controversial is that they are set in an approximation of modern reality. Most video games are set in a vastly

---

de Jules Dassin, *Out of the Past* (1947) de Jacques Tourneur, *Chinatown* (1974) de Roman Polanski, *LA Confidential* (1997) de Curtis Hanson. John Gaudiosi, « Rockstar Games' Dan Houser on 'L.A. Noire's' Selection by the Tribeca Film Festival », *The Hollywood Reporter*, 5 avril 2011, https://www.hollywoodreporter.com/news/rockstar-games-dan-houser-la-174859, consulté le 02/10/2018.

[107] Dan Houser cite les trois films suivants comme les inspirations principales retenues parmi les nombreux westerns qu'ils ont pu regarder : *La Horde sauvage* (1969) de Sam Peckinpah, *Impitoyable* (1992) de Clint Eastwood, *Butch Cassidy et le Kid* (1969) de George Roy Hill. Erwan Higuinen, « Red Dead Redemption : interview de Dan Houser », *art. cit.*

[108] « Nous commencions tout juste à avoir vent des kits de développement et une vague idée de ce qu'allait devenir la 360, de ce qu'allait devenir la PS3, on commençait à avoir vent de certains aspects là-dessus et à réfléchir à ce que nous voulions faire sur le nouvel *hardware*. Bien évidemment, l'une des choses que nous voulions vraiment faire c'était un jeu où la campagne serait magnifique, parce que c'était très compliqué sur la PS2 de faire ces grands environnements, qui ont l'air fantastiques. On l'avait fait pour quelques jeux avant, mais on n'avait jamais créé un jeu dont la campagne est ce que GTA est à la ville. », Charles Onyett, « Red Dead Redemption : A man and his horse », *IGN*, 8 mai 2009, http://www.ign.com/articles/2009/05/09/red-dead-redemption-a-man-and-his-horse, consulté le 03/10/2018.

> different time and place, often in a space-faring future where the enemies are slavering aliens, or in a Tolkien-inspired fantasy world of goblins and orcs.[109]

Dan Houser offre une réponse directe à ces questionnements :

> "When we started Rockstar, we wanted to make games that we wanted to play and we weren't embarrassed to be playing," Mr. Houser said. "As a grown man, I find playing with an elf a little bit demeaning. You know what I mean ? […] We're into gangster movies, car chases, 'The Warriors,' westerns and lots of other things".[110]

Le but pour *Rockstar* est donc de créer des décors qui soient suffisamment proches du quotidien ou des imageries auxquelles les jeux se réfèrent, pour que le joueur puisse s'immerger parfaitement dans les univers développés par ces jeux. Cependant, malgré le fait que les univers de *Rockstar* soient « modernes et réalistes », et donc loin des codes de la *fantasy*, ils ne renvoient pas pour autant à la réalité, bien au contraire ; ces univers prennent leurs sources dans des œuvres ou des genres cinématographiques, qui sont eux-mêmes des représentations données de la réalité. Ainsi, les jeux *Rockstar* ne s'ancrent pas dans un univers de *fantasy*, mais ils correspondent tout de même à un univers totalement fantasmatique. C'est ce qu'explique par ailleurs Dan Houser à propos de *GTA IV* et de ses environnements urbains :

> We try to get the essence of the place, not a photo-realistic, digital tourist guide. We wanted a kind of spiritual tourist guide that feels like New York, but a blown-out, larger-than-life version. We want it to feel you're the star of your own movie or TV show. We wanted an element of the classic New York of the seventies and eighties too.[111]

Bien que les lieux du jeu soient inspirés par les rues de New-York, les concepteurs réinventent et réinvestissent cet espace pour en proposer une autre version, qui correspond à l'univers mis en place par *Rockstar*. La notion de référence est centrale dans le travail du studio. Les influences cinématographiques qui sont exploitées dans la création artistique et diégétique des

---

[109] « Peut-être que l'une des raisons pour lesquelles les jeux Rockstar ont été à la fois si populaires et si controversés est qu'ils prennent place dans une approximation de la réalité moderne. La plupart des jeux vidéo se déroulent à des époques et des endroits très différents, souvent dans le futur et dans l'espace où les ennemis sont des extra-terrestres cherchant à réduire l'humanité en esclavage, ou dans des univers de *fantasy* inspirés par Tolkien composés de gobelins et d'orcs. », Seth Schiesel, « Gangs of New York », *The New York Times*, *art. cit.*

[110] « "Lorsque nous avons créé Rockstar, nous voulions faire des jeux auxquels on aurait vraiment envie de jouer, sans en avoir honte" a déclaré M. Houser. "En tant qu'adulte, je trouve un peu humiliant de jouer avec un elfe. Vous voyez ce que je veux dire ? Nous adorons les films de gangsters, les poursuites en voiture, "The Warriors", les westerns et bien d'autres choses encore". ». , *Id.*

[111] « Nous essayons d'obtenir l'essence du lieu, pas un guide touristique virtuel photo-réaliste. On voulait une sorte de guide touristique spirituel ressemblant à New-York, mais dans une version époustouflante et plus grande que nature. », Logan Hill, « Rockstar Games' Dan Houser on Grand Theft Auto IV and Digitally Degentrifying New York », *Vulture*, 2 may 2008, http://www.vulture.com/2008/05/rockstar_games_dan_houser.html, consulté le 03/10/2018.

jeux servent à en poser les bases et à les rendre ensuite crédibles à l'aide d'une multitude de détails. Ensuite, l'écriture d'un scénario complet et riche (missions secondaires, activités parallèles, lignes de dialogues des personnages jouables et non jouables, etc.) vient achever l'élaboration du processus de création du jeu.

Dans son ouvrage, Olivier Mauco revient avec pertinence sur la portée des critiques et la manière dont *Rockstar* a adapté sa façon de concevoir ses jeux :

> Rockstar est un studio qui jouit d'une rare liberté de ton, acquise grâce aux sommes engrangées au fil du temps et des controverses. Pour autant, il n'a pas une complète liberté éditoriale : chaque jeu correspond à un ensemble de critères ludiques stratégiques qui identifient le studio auprès du public, tels que la mise en scène de la liberté d'action dans un monde "ouvert" sur un fond de déviance et d'immoralisme. Toutes leurs productions répondent à ce même principe : mise en scène d'un antihéros confronté à un territoire régi par des clans, avec une intrigue prenant place dans un monde fictionnel empruntant aux réalités sociales et aux univers fictionnels familiers du public : l'école dans Bully, l'univers carcéral de Manhunt, le Far West dans Red Dead Redemption.[112]

Les termes employés ici par Olivier Mauco ne sont pas anodins ; tout d'abord, lorsqu'il parle des « réalités sociales » sur lesquels se bâtissent les mondes fictionnels de ces jeux, cela peut nous renvoyer à la dimension polémique du studio et à sa manière de traiter certains sujets sensibles, comme nous l'avons vu avec *San Andreas*. Puis, l'idée des « univers fictionnels familiers du public » fait écho à des cinématographies particulières : nous pouvons retrouver dans le thème de l'école le *teen movie*, l'univers carcéral est également représenté dans le cinéma (*Midnight Express* d'Alan Parker (1978), *American History X* de Tony Kaye (1998), *La Ligne verte* de Frank Darabont (1999), ou encore *Un Prophète* de Jacques Audiard (2009)) et le Far West est représenté par le biais du western. Les univers fictionnels qu'Olivier Mauco évoque sont en fait également des univers cinéphiles ; lorsque l'on évoque ces représentations, c'est le cinéma qui vient en premier à l'esprit, au moins pour le western. Ainsi, si les Houser cultivent une certaine dimension politique, une envie de combiner à cela des univers cinématographiques qu'ils apprécient particulièrement se manifeste progressivement. De ce fait, les jeux sont de plus en plus cinématographiques et de plus en plus référencés. Lorsqu'on leur demande pourquoi aucun de leurs jeux n'a jamais été adapté au cinéma, ils mettent en avant la création vidéoludique :

---

[112] Olivier Mauco, *GTA IV : l'envers du rêve américain, jeux vidéo et critique sociale*, *op. cit.*, p. 64.

> We have explored a lot of movie deals, but we have just chosen not to make a movie. We love movies, but we also love games and that is what we remain focused on. If we were to attempt to make a movie, we would like to make it ourselves, or at least work in collaboration with the best talent, so at least if it is bad, we can know we failed on our own terms. But doing that takes time, and making games properly takes a lot of time. So, we may make movies one day, with the right property and the right partnership, but we have not found the time to do that yet.[113]

Nous pouvons ressentir dans cette réponse que ce qui prédomine dans l'expression de la cinéphilie des membres de *Rockstar*, c'est la création vidéoludique. L'idée de faire un film ne leur apparaît pas comme totalement impensable, mais c'est visiblement en créant des jeux qu'ils expriment le mieux cette cinéphilie, car il leur permet une prise de recul et que c'est ce qu'ils maîtrisent et connaissent le mieux. Nous pouvons ainsi nous interroger sur le support idéal concernant l'expression de la cinéphilie : s'il est possible de le faire au cinéma dans une perspective postmoderne (les films de Tarantino par exemple), d'autres médiums le permettent-ils également ? L'écriture critique par exemple, favorise un travail de réflexion et de recul sur une œuvre, un genre ou encore le travail d'un(e) cinéaste ; l'auteur se pose des questions, il théorise et trouve dans cette écriture la possibilité de proposer un regard, une opinion et de manifester son intérêt envers cet objet. Le domaine vidéoludique peut-il donc être lui aussi un lieu privilégié de cette expression cinéphile ? Le jeu vidéo, parce qu'il est fondamentalement différent du cinéma, semble être tout à fait propice à une telle expression; le principe de *gameplay* qui lui est inhérent et les multiples variations qu'il permet offre aux joueurs une expérience et une appréhension nouvelle et différente sur un objet tel qu'un film et l'implique d'une autre manière que le spectateur de cinéma. *Rockstar*, au-delà du simple clin d'œil, use de cette cinéphilie pour bâtir un discours et cette discursivité permet une distance face au médium de base, le cinéma. Ainsi, les concepteurs de chez *Rockstar* semblent avoir trouvé le moyen adéquat pour traduire et transmettre leur amour du cinéma.

C'est d'ailleurs cette démarche en 2005 qui va encourager Sam Houser à concevoir avec *Rockstar Leeds* et *Rockstar Toronto* l'adaptation de son film favori, *The Warriors*.

---

[113] « Nous avons étudié beaucoup de contrats de cinéma, mais nous avons simplement choisi de ne pas faire de film. Nous adorons les films, mais nous adorons également les jeux et c'est là-dessus que nous voulons rester focalisés. Si nous devions faire un film, nous voudrions le faire par nous-même, ou du moins en collaborations avec les meilleurs talents possibles, comme ça, si c'était mauvais, nous saurions que c'est nous qui avons raté selon nos propres termes. Mais faire ceci prend du temps, et faire des jeux prend également beaucoup de temps. Donc, nous ferons peut-être un film un jour, avec les moyens qu'il faut et les bonnes collaborations, mais nous n'avons pas trouvé le temps pour faire ça jusque-là. », John Gaudiosi, « Rockstar Games' Dan Houser on 'L.A. Noire's' Selection by the Tribeca Film Festival », *art. cit.*

2. The Warriors : une adaptation qui affirme le tournant cinéphile du studio

Le film de Walter Hill sorti en 1979, traite des conflits entre les gangs new-yorkais des années 1970, en s'inspirant des tensions existantes à cette époque dans le Bronx. Cyrus, leader d'un des gangs les plus puissants de la ville, exprime son souhait de voir s'unifier les différents gangs et d'investir les rues, leurs rues, contre les forces de l'ordre et la mafia. Mais lors de cette même réunion, il est abattu, déclenchant une véritable guerre en ville. Ainsi, plusieurs thématiques sont abordées : celle de la violence urbaine, l'espoir du peuple d'obtenir la parole, la corruption ou encore la désillusion d'une génération. Son esthétique particulière et son récit en faisant selon Dan Houser, un objet parfait pour le jeu vidéo :

> "There were other things that we would watch once or so, but we kept sort of going back to 'The Warriors' and watching it sort of obsessively," Mr. Houser recalled. It turns out that the episodic pacing and cartoony visual style of "The Warriors" were just about perfect for adapting the film into a video game. [114]

Le parti-pris du *gameplay* semble évident : *The Warriors* est fondamentalement un jeu de combat :

> the structure and the style translate perfectly into a video game world. The structure of the journey -- encountering people and defeating them on the route -- was a fighting game in a movie format before it was ever a video game.[115]

Dan Houser insiste ici sur la structure du film, qu'il juge comme étant tout à fait en adéquation avec le principe d'un jeu vidéo : une progression étape par étape (le « voyage »), se faisant au fil des rencontres (positives ou non ; elles peuvent par exemple mener à un combat, similaire à l'affrontement d'ennemis dans un jeu). Ce qui est particulièrement intéressant à retenir, c'est que selon lui *The Warriors* était déjà un jeu de combat au « format film » avant même d'être un jeu. Cette expression de « format film » pour parler d'un jeu est particulièrement révélatrice de leur manière de concevoir le jeu vidéo ; comme c'était le cas pour *Red Dead Revolver*, ce n'est pas tant le *gameplay* qui compte, que l'univers cinématographique servant de référent au jeu. Le *gameplay* vient s'ajouter après, de manière à ce qu'il corresponde à l'univers mis en

---

[114] « "Il y a d'autres choses qu'on pouvait regarder de temps en temps, mais nous sommes revenus systématiquement à "The Warriors" et on a continué à le regarder de manière presque obsessive" a expliqué M. Houser. Il s'avère que le style visuel épuré et le côté cartoon de "The Warriors" étaient justement parfaits pour adapter un film en jeu vidéo. », Seth Schiesel, « Gangs of New York », *art. cit.*

[115] « la structure et le style collaient parfaitement bien à l'univers d'un jeu vidéo. La structure du voyage – rencontrer des gens et les vaincre sur la route – c'était un jeu de combat au format film avant même qu'il ne devienne un jeu vidéo. », *Id.*

place dans le jeu. *Rockstar* a ainsi vu en *The Warriors* un potentiel jeu de combat, axé autour de problématiques sociales. Correspondant à la catégorie des *beat'em all*[116], le jeu repose sur un système de combat somme toute classique de combos (coups forts, coups faibles, attaques spéciales), mais permet toutefois une certaine diversité dans leurs combinaisons.[117] *Rockstar* a donc essayé d'apporter une certaine substance au jeu, le *gameplay* venant soutenir l'histoire mise en scène par le studio.

Selon Rob Nelson, directeur artistique et co-président de *Rockstar North*, l'envie de faire cette adaptation était présente depuis un long moment et tout le monde au sein du studio s'accordait à dire qu'il y avait un potentiel certain avec ce projet :

> They picked up the license for "Warriors" a long time ago and were sort of sitting on it. (Rockstar Games founders) Sam and Dan (Houser) and everybody at Rockstar at that time loved the movie. It was sort of a big influence for them. They always knew they wanted to do something with it. I remember when we were working on it, people were like, "Yeah, it's a perfect movie to make into a game". It flows like a game. [118]

Rob Nelson met à son tour en avant l'idée que ce film fonctionne comme un jeu. Pour les concepteurs, ce potentiel vidéoludique relevait donc de l'évidence. C'est une vision que l'on retrouve peu, à cette époque du moins, dans l'industrie du jeu vidéo. L'objectif avec *The Warriors*, était de rester le plus fidèle possible au récit et à l'action présente dans le film, tout en apportant suffisamment de contenu pour en faire un jeu intéressant :

> when you actually break it down, they only really have a handful of encounters as they're trying to get home. And it's actually not enough to sustain the length that a game would require if you're going to do a linear narrative. We really didn't want to do like an arena brawler. We like telling stories, and we love the story in that film. So we made the decision to expand on it and try to be as faithful to the characters and the story that already existed as we could. And we were really, really obsessed with the material and the characters, and spent so much time with it.[119]

---

[116] C'est un genre de jeu vidéo, dans lequel le joueur doit faire face à des vagues d'ennemis qu'il doit combattre.

[117] Puyo (pseudonyme), « The Warriors PS2 : Come out to play », *gamekult* 27 octobre 2005, https://www.gamekult.com/jeux/the-warriors-3010001831/test.html, consulté le 09/10/2018.

[118] « Ils avaient récupéré la licence pour "The Warriors" il y a déjà longtemps et s'étaient un peu assis dessus. (Les fondateurs de Rockstar Games) Sam et Dan (Houser) et tout le monde chez Rockstar à cette époque adorait le film. C'était une sorte de grosse influence pour eux. Ils ont toujours su qu'ils voudraient faire quelque chose avec. Je me souviens que quand nous travaillions dessus, les gens disaient "ouais, c'est un film parfait à faire en jeu." Il fonctionne comme un jeu. », Evan Narcisse, « Interview with Rockstar Games' Rob Nelson, Part 1 », *IFC*, 27 mai 2011, https://www.ifc.com/2011/05/interview-with-rockstar-games, consulté le 03/10/2018.

[119] « Quand vous prenez le temps de le décomposer, il n'y a finalement que peu de rencontres pendant qu'ils essaient de rentrer chez eux. Et ce n'est pas suffisant pour maintenir une durée raisonnable pour un jeu si vous

Ce qui ressort dans les propos de Rob Nelson, c'est l'envie du studio de raconter une histoire, et particulièrement, de raconter une histoire autour de ce film, par le biais du jeu vidéo. Cependant, l'histoire du film existant déjà, il fallait réussir à apporter quelque chose en plus, sans quoi cette adaptation ne serait qu'une redite superflue de l'œuvre de Walter Hill. Ainsi, le jeu s'axe autour de ce qui précède l'élément déclencheur du film en en faisant le climax final, tout en essayant de reprendre les personnages existants de manière la plus pertinente possible :

> It seemed like a natural progression to have the climax of the game be the events of the film. The thinking was to take the three or four months leading up to the big summit that they have in the park, where the Riffs hold their big meeting and Cyrus gets shot. So, we just wrote a story around that about this gang that was sort of coming up in the city.[120]

Il y a un donc un remaniement effectué quant à la structure du film, avec des éléments qui viennent enrichir celui-ci. Le joueur a ainsi la possibilité d'en apprendre plus sur les autres gangs de la ville, tels que les Hi-Hats ou les Destroyers qui sont peu traités dans le film.[121] Il y a également de nombreuses missions « flash-back » qui permettent de revivre la création du gang des Warriors et de l'intégration de ses différents membres.[122] Avec *The Warriors*, *Rockstar* propose donc un jeu profondément cinématographique, avec un important travail d'adaptation effectué sur les éléments narratifs, visuels ou encore techniques[123] (*Ill. 6 et 7*). Mais cela va encore plus loin, puisque *Rockstar* pousse au-delà du simple concept d'adaptation : lors de l'ouverture, le logo Paramount apparaît à l'écran et nous montre bien l'écho direct fait au film. Ce logo n'a d'autre utilité que de manifester un amour profond pour le film d'origine et à susciter une attente directement liée au régime de fonctionnement du film (logo des

---

voulez faire un récit linéaire. Nous voulions à tout prix éviter le schéma de combats d'arène. Nous aimons raconter des histoires et nous aimons l'histoire de ce film. Nous avons donc pris la décision de la développer et d'essayer d'être aussi fidèles que possible aux personnages à l'histoire qui existaient déjà. Et nous étions vraiment, vraiment obsédés par le matériau de base et les personnages et nous avons passé énormément de temps dessus. », *Id.*

[120] « Cela semblait logique de placer les évènements du film comme climax du jeu. L'idée était de prendre les trois ou quatre mois précédant le grand rassemblement du parc, où les Riffs tiennent leur grande réunion et où Cyrus se fait tirer dessus. Donc, nous avons simplement écris une histoire autour de ce gang venu en ville. », Evan Narcisse, « Interview with Rockstar Games' Rob Nelson, Part 1 », *art. cit.*

[121] Puyo (pseudonyme), « The Warriors PS2 : Come out to play », *art. cit.*

[122] *Id.*

[123] « C'est un effet assez attendu, mais *The Warriors*, le jeu, débute comme *The Warriors*, le film. Pas le moindre extrait filmé, Rockstar a reconstitué la scène en 3D au moindre mouvement de caméra près. », *Id.*

Ill. 6 : Extrait du film *The Warriors*.

Ill. 7 : Capture d'écran d'une scène cinématique du jeu *The Warriors*.

producteurs, générique, début du film, etc.). Ce n'est donc pas tant le médium qui importe ici, que la structure même de l'objet-film ; c'est une autre manière pour les concepteurs d'invoquer la cinéphilie.

Par la suite, l'aspect cinématographique intervient de différentes manières au sein de leurs productions. Selon le journaliste Alex Roth, *Rockstar* ne se contente pas d'imiter certains films, mais opère un réel travail sur la question des genres :

> Games like Grand Theft Auto, Red Dead Redemption and L.A. Noire take their cues from gangster films, westerns and the stylish crime dramas of the 1940's, respectively, but Rockstar titles do more than simply imitate movies. They use genre conventions and styles to create an immersive and visually cohesive work that gets us rooting for the hero.[124]

[124] « Les jeux comme GTA, Red Dead Redemption et L.A Noire prennent respectivement leurs sources dans les films de gangsters, les westerns et les drames policiers des années 1940, mais les titres de Rockstar ne se contentent pas d'imiter simplement les films. Ils utilisent les conventions de ces genres et leurs styles pour créer une œuvre

Les univers qui sont développés au sein de ces jeux reposent entièrement sur les genres empruntés au cinéma : de l'esthétique (couleurs dominantes, costumes, décors, bande-son, musiques, etc.) aux mécaniques de jeux (le monde ouvert comme miroir de la conquête du territoire, l'appel aux sens dans la recherche d'indices ou le côté spectaculaire des courses poursuites en voiture) en passant par la narration (la manière dont les éléments précédents vont être mis en scène et se déclencher durant la partie), *Rockstar* fait en sorte que tout cela s'équilibre autour du genre choisi, mais comme l'explique Alex Roth, il ne se contente pas simplement d'imiter ces films. Le studio génère un véritable discours sur le cinéma et fait de ses jeux un lieu d'expression d'un amour du cinéma. Il se sert également des enjeux portés par ces films, pour créer du sens au sein des jeux, qui à leur tour, offrent un discours critique à ses joueurs.

Nous avons pu voir au cours de cette partie que le studio *Rockstar* a construit son image sur le registre de la provocation, justifié par une volonté de faire évoluer la liberté d'expression et de création dans le domaine vidéoludique. Mais l'apparition systématique de polémiques autour de leurs sorties a également relégué au second plan les visées artistiques et discursives des jeux *Rockstar*. Ainsi, au fur et à mesure, nous pouvons constater un certain changement dans la manière que le studio a de concevoir ses jeux ; les concepteurs combinent à leur volonté d'expression la mise en avant d'un point de vue plus cinématographique. Ainsi, divers projets en relation avec des univers ou des genres cinématographiques particuliers, tels que *Manhunt* ou *Red Dead Revolver* voient le jour, initiant un tournant dans l'histoire du studio. Le journaliste Jihem de chez *Jeuxvideo.com* résume d'ailleurs parfaitement cela dans son article consacré à la sortie de *Red Dead Revolver* en 2004 :

> Quand on regarde la liste des jeux Rockstar sortis récemment, on s'aperçoit que le studio semble vouloir toucher à toutes sortes d'univers possibles, un peu comme un cinéaste qui voudrait élargir sa palette de films et s'attaquer à plusieurs genres différents. La comparaison avec le cinéma n'est pas si anodine que cela en fait. Prenez les jeux Rockstar Max Payne, Manhunt et bien sûr GTA. Qu'obtient-on en fait ? Un film noir, un snuff movie et une fresque de gangsters. Trois genres cinématographiques différents. Aujourd'hui, Rockstar étend encore sa pellicule vers un autre genre : le western spaghetti. En prenant sous son aile le jeu Red Dead Revolver, lâché un peu plus tôt par Capcom pour d'obscures raisons, le studio de

immersive et visuellement cohérente qui nous permette de nous attacher au héros. », Alex Roth, « Max Payne 3 - 8 action movie influences of Rockstars noir shooter », *gamesradar*, 25 mai 2012, https://www.gamesradar.com/max-payne-3-8-action-movie-influences-rockstars-noir-shooter/, consulté le 03/10/2018.

> San Diego allait pouvoir explorer les terres arides du grand ouest américain, sans renier une seconde son héritage de jeu mature.[125]

Le cinéma semble donc prendre progressivement une place considérable dans la ligne éditoriale de *Rockstar*. Avec l'adaptation de *The Warriors*, les membres du studio confirment leur intérêt pour le cinéma et leur volonté de faire du domaine vidéoludique l'expression de leur cinéphilie. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard que ce soit ce film qui ait été choisi ; en effet, ce dernier traite d'un contexte socio-politique délicat mettant en scène les guerres de gangs des quartiers new-yorkais, dont les membres issus de minorités ethniques et sociales connaissent une violence quotidienne, qu'ils se retrouvent eux-mêmes à pratiquer ; des thèmes que nous pouvions trouver dans d'autres jeux du studio tel que *GTA : San Andreas*. Dès lors, *Rockstar* semble être sur la bonne voie avec ce nouveau compromis : créer des jeux vidéo dans lesquels le discours critique est transmis par le biais d'influences cinématographiques particulières. Au-delà de la cinéphilie envisagée de manière générale, nous pouvons en effet constater que *Rockstar* exprime une certaine cinéphilie, qui est avant tout celle de ses dirigeants. En laissant s'exprimer cette cinéphilie, les concepteurs de chez *Rockstar* parviennent à créer des jeux mêlant divertissement et réflexion critique sur la société américaine. C'est sous cet angle que nous allons à présent pouvoir commencer : une étude plus approfondie des trois jeux suivants : *Red Dead Redemption*, *L.A Noire* et *GTA V*.

---

[125] Jihem, « Test : Red Dead Revolver », *art. cit.*

Partie 2 : Les jeux *Rockstar* au croisement d'imaginaires cinéphiles

Chapitre III : L'arrivée du cinéma au centre des préoccupations

Si des références cinématographiques sont présentes très tôt dans les jeux du studio *Rockstar*, nous pouvons malgré tout nous interroger sur l'évolution de cette présence. En effet, notre corpus restreint met en avant trois des créations les plus récentes du studio[126], dans lesquelles nous cherchons à mettre en lumière la dimension cinéphile exprimée par les concepteurs. Nous pouvons donc supposer que cette volonté de mettre en avant une esthétique et des mécaniques plus cinématographiques au sein des jeux correspond à une évolution récente dans l'approche du studio. Bien que dans le premier chapitre nous ayons vu que des éléments de cinéphilie sont présents dès le départ, nous avons également constaté que ces intentions sont grandement masquées derrière les enjeux subversifs que nous avons pu évoquer. Cependant, depuis 2010 le studio semble mieux affirmer et assumer cette position éditoriale, car elle n'a jamais été autant mise en avant que dans les trois jeux que nous nous proposons ici d'étudier, sorti entre 2010 et 2013. Cela passant avant tout par la question de l'appropriation de certains genres cinématographiques, au-delà des simples clins d'œil ou hommages comme cela pouvait être le cas dans les autres jeux.

Ainsi, cette seconde partie est l'occasion pour nous de nous pencher sur la question du genre. Nous allons tout d'abord nous interroger sur ce que représente le genre au cinéma. Puis, nous nous intéresserons à la manière dont cette même notion se caractérise dans le domaine vidéoludique. Cela nous permettra de mieux comprendre la démarche du studio *Rockstar* : de quelle manière parvient-il à se réapproprier ces genres et à les exploiter au sein de ces jeux ? Nous allons tout d'abord nous intéresser à *Red Dead Redemption*, dont le développement repose sur un imaginaire westernien bien particulier. Puis nous étudierons l'application des codes du film noir dans le jeu d'enquête *L.A Noire*. Enfin, nous nous pencherons sur le cas de *GTA V*, dont les intentions semblent quelque peu différentes.

1. Distinctions entre le genre au cinéma et le genre vidéoludique

À première vue, il peut sembler que la classification des genres vidéoludiques s'inspire de celle du cinéma. Il n'est en effet pas rare de voir des productions récentes être qualifiées de jeux

[126] Le plus récent étant *Red Dead Redemption 2*, sorti durant la rédaction de ce mémoire, le 26 octobre 2018.

d'horreur (*Outlas*t, *Red Barrels*, 2013), de guerre (*Battlefield 1*, *Electronic Arts*, 2016) ou encore d'aventure (la nouvelle trilogie des *Tomb Raider*, *Eidos Montréal* et *Crystal Dynamics*, 2013-2018). Cependant, l'emploi de ces termes est quelque peu faussé, ou du moins orienté ; en fait, les termes exacts correspondant aux catégories de ces jeux sont *survival horror*, *FPS*[127] et *action-aventure*. Cela peut sembler anecdotique, mais c'est ce qui marque, au contraire, une différence de taille entre les deux industries. Tandis qu'au cinéma le spectateur est concentré sur l'observation des personnages qui agissent au sein du scénario, dans le jeu vidéo, le joueur agit sur le scénario par l'intermédiaire du *gameplay*[128] et de l'avatar qu'il incarne. Ainsi, les genres ne se définissent pas sur les mêmes critères au cinéma et dans le jeu vidéo ; le genre cinématographique va se référer à des codes et à un certain horizon d'attente pour le spectateur, alors que le genre vidéoludique propose une classification plutôt d'ordre pratique, qui va cibler les préférences de jeu de son public. Autrement dit, il se rattache moins à un contenu, qu'à un type de *gameplay*. De ce fait, si dans le langage courant les deux domaines sont rapprochés, en réalité ils se distinguent bel et bien l'un de l'autre.

Dans son ouvrage *Les genres du cinéma*, Raphaëlle Moine propose une définition relativement complète[129] :

> Le genre cinématographique est à la fois une notion familière à tout spectateur désireux de choisir un film dans un programme, de présenter en quelques mots un film à un ami, d'identifier, caractériser et distinguer des groupes de films qui présentent des caractères communs, et une notion centrale dans la production cinématographique et dans l'histoire du cinéma. Rien de plus courant en effet chez les spectateurs, ordinaires, ou savants, que l'usage classificatoire des catégories génériques, du western à la science-fiction en passant par le mélodrame ou la comédie musicale, pour repérer et hiérarchiser des formes et des constantes, thématiques, narratives, idéologiques et esthétiques dans l'ensemble de la production cinématographique.

Cette première partie de la définition se concentre sur la notion de genre en tant que catégorie facilement identifiable ; elle permet de renseigner le spectateur sur l'ambiance et le traitement de l'œuvre : le récit sera-t-il orienté sur un ton plutôt comique, dramatique, horrifique ? S'agit-

[127] *First Person Shooter*, autrement dit « jeu de tir à la première personne ». Cela signifie que le point de vue du joueur est à la première personne, qu'il voit à travers les yeux de son personnage, ce qui est comparable au cinéma avec le point de vue subjectif. Il existe également le *TPS*, *Third Person Shooter*, qui place cette fois-ci le point de vue du joueur à la troisième personne, où le joueur voit son personnage.
[128] Rappelons que le *gameplay* correspond aux mécaniques de jeu mises en place par les concepteurs.
[129] Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2015 [2002, 2008], p. 1.

il d'un film d'action ou d'aventure ? Comme nous l'expliquions précédemment, dans le jeu vidéo ce sens du terme « genre » se traduira par les mécaniques de jeu sur lesquelles il repose.

> De même, les histoires du cinéma utilisent toutes des dénominations génériques pour qualifier des pans entiers de la production d'une époque : l'histoire du langage cinématographique, des formes, des mouvements et des techniques est ainsi jalonnée de nombreux "arrêts sur genres", emblématiques d'un cinéma ou d'une période, comme le burlesque du cinéma muet ou le western italien des années 1960 et 1970.[130]

Ici, le mot « genre » désigne un groupe d'œuvres relatives à une cinématographie nationale, témoignant à la fois d'un contexte et d'une époque particulière. Il correspond plutôt à un terme institutionnel. Il n'y a pas réellement d'équivalence dans le domaine vidéoludique, cependant on peut tout de même trouver une similitude dans l'exemple du JRPG (*Japanese Role-Playing Game*)[131] qui est un type de *RPG*[132] répondant à une esthétique et des codes bien particuliers et provenant, à l'origine, du Japon.

> Sur un plan économique enfin, on s'accorde généralement à voir dans les genres, qui exploitent dans un jeu de répétitions et de variations un ensemble de conventions narratives, iconographiques, et stylistiques, un système rationnel de production et d'exploitation d'images, dont Hollywood, tout particulièrement dans la période classique, fournit un exemple canonique.[133]

Enfin, nous comprenons ici que le genre cinématographique est inéluctablement relié à un modèle économique spécifique ; d'une production à l'autre, on observe une variation selon le genre auquel le film se rattache. Il est emblématique d'un type de récit, d'une esthétique et d'une production particulière. On retrouve dans le jeu vidéo les grosses productions triple A[134], au même titre que des jeux dits indépendants (que l'on peut comparer en quelque sorte au cinéma d'auteur), mais s'ils sont représentant d'un type de production, ils ne sont pas spécifiquement emblématiques d'un type de récit ou d'une esthétique particulière.

Par conséquent, le genre cinématographique est une notion complexe à définir, car c'est un terme polysémique et nous voyons bien ici qu'il se distingue fortement de la notion de genre

---

[130] Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma*, *op.cit.*, p. 1.
[131] Le *JRPG* est reconnaissable notamment d'un point de vue visuel, car son esthétique tend vers les canons du manga. De plus, il se différencie par certains codes du *RPG* occidental : par exemple, la notion d'honneur particulièrement importante dans la culture nippone induit souvent un aspect manichéen pour le joueur.
[132] *Role Playing Game*, autrement dit jeu de rôle, est un type de jeu dans lequel le joueur incarne un personnage dont il définit les caractéristiques physiques, la classe (par exemple guerrier, magicien ou voleur) etc., et avec lequel il va remplir des quêtes et faire évoluer son aventure au fur et à mesure de ses rencontres et de ses actions.
[133] Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma*, *op.cit.*, p. 1.
[134] Cf. Introduction, p. 4.

vidéoludique. De plus, l'élaboration d'une typologie est d'autant plus compliquée qu'il y a parfois un mélange de genres : des éléments par exemple propres à la narration ou à la caractérisation d'un personnage peuvent ainsi trouver leurs places dans des films appartenant à des catégories différentes. Raphaëlle Moine pousse d'ailleurs sa réflexion encore au-delà :

> beaucoup de genres du cinéma semblent prolonger ou recréer des genres qui préexistent dans un autre médium.[135]

Elle fait alors la distinction entre genres littéraires et genres cinématographiques. Ce qui n'est pas sans rappeler les passerelles présentes entre cinéma et jeu vidéo que nous évoquions précédemment. Selon Moine, il faut « décentrer la question générique », c'est-à-dire qu'il ne faut pas seulement considérer le genre comme une catégorie relative à des canons particuliers et à un ensemble de textes filmiques, mais qu'il est nécessaire d'élargir cette perspective :

> les genres du cinéma ne sont pas uniquement les genres des films, ils sont aussi des catégories de production et d'interprétation.[136]

Le genre est donc à considérer dans sa globalité comme un ensemble regroupant type de récit (narration, atmosphère, ton de l'œuvre, etc.), type de production (budget et moyens mis à disposition pour la création de l'œuvre) qui vont en déterminer la place au sein de l'industrie (d'un point de vue économique : grosse ou petite production, ou encore le courant ou mouvement auquel une œuvre peut être rattachée). À cet instant, nous pouvons d'ores et déjà souligner le fait que les jeux *Rockstar* proposent un certain imaginaire des genres : ils en proposent une vision, une interprétation de la façon dont les concepteurs, selon leur propre cinéphilie, se représentent un genre. En revanche, ce n'est pas représentatif du reste de l'industrie vidéoludique.

2. La présence croissante d'éléments cinématographiques dans le domaine vidéoludique

Tout d'abord, notons que la classification dans le domaine vidéoludique a grandement évolué ces trente dernières années. Il est en fait relativement récent de rapprocher les genres vidéoludiques des genres cinématographiques. L'un des premiers ouvrages en France à proposer

[135] Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma*, *op. cit.*, p. 4.

[136] *Ibid.*, p. 5.

un classement des jeux selon des catégories précises est celui des frères Le Diberder[137] en 1998, *L'univers des jeux vidéo*. Il s'agit d'une encyclopédie classant plus de 5000 jeux selon leur genre : réflexion, action ou simulation. Plusieurs constats s'offrent à nous. Tout d'abord, nous pouvons voir qu'à cette époque il n'y a pas encore de rapport établi avec le cinéma. Ces trois catégories reposent sur la façon dont le joueur va agir sur le jeu. De plus, il paraît évident que classer une quantité aussi importante de jeux en seulement trois catégories est à la fois très subjectif et peu représentatif. Une seconde limite se pose face à une telle proposition : sa rapide obsolescence face à des jeux qui vont mélanger plusieurs genres. Par exemple, la saga des *Tomb Raider* mêle dès le 1er opus en 1996 à la fois l'action, la réflexion et l'aventure. Un jeu comme *Rocket League* (*Psyonix*, 2015) va mélanger le sport, l'action voire la stratégie en mode multi-joueurs. Nous constatons qu'il est donc difficile dans le domaine vidéoludique de créer des catégories qui soient à la fois représentatives des mécaniques de jeu et à la fois de l'univers, de l'atmosphère dans lequel il se déroule.[138]

Nous pouvons donc nous interroger sur les liens qui sont établis entre cinéma et jeu vidéo dans les termes de classification employés, tant par la presse spécialisée que par les joueurs. À quel moment constate-t-on l'intégration d'un modèle cinématographique dans la question des genres vidéoludiques ? Dans le premier numéro de la revue *Tilt* sortie en 1982, il est fait mention de « jeux policiers[139] ». Selon l'auteur de l'article Phillipe Adjutor, ce type de jeux trouve ses sources dans divers domaines :

---

[137] Il est intéressant de noter que « Frédéric Le Diberder [a été] chef de projet à Canal Plus Multimédia tandis que Alain Le Diberder [était] directeur des nouveaux programmes de Canal Plus. Reconnus comme étant les spécialistes français du jeu vidéo, ils sont également acteurs du domaine puisqu'ils ont participé à la conception de deux jeux, Matignon et Le Deuxième Monde. », Sébastien Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, 2003, note de bas de page n° 15, p. 11.

[138] Nous pouvons toutefois noter un cas intéressant de mélange des genres entre les médiums cinématographique et vidéoludique : celui du *battle royale*. Le terme est directement inspiré du film de Kinji Fukasaku sorti en 2000 (Le film est une adaptation du roman éponyme de Kōshun Takami paru en 1999. Dans cette œuvre, le gouvernement japonais, afin de lutter contre la délinquance, met en place un dispositif cruel : le *Battle Royale*. Chaque année, une classe de terminale du pays est ainsi envoyée en voyage scolaire dans un endroit isolé. Sur place, les élèves découvrent alors qu'ils doivent s'entretuer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un unique survivant.). Mais c'est l'adaptation au cinéma de la saga littéraire *Hunger Games* entre 2012 et 2015 qui entraîne l'émergence massive du genre vidéoludique (Dans un futur dystopique, les derniers habitants des Etats-Unis sont réunis en districts. Le régime dictatorial qui s'est imposé a mis en place un système de jeu du cirque au sein de la population. Tous les ans, dans chacun des 12 districts restant, un garçon et une fille sont tirés au sort pour affronter durant un mois les autres concurrents au sein d'une arène dangereuse et meurtrière. Les jeux sont diffusés en direct et en permanence au reste de la population. Parmi tous ces enfants, un seul pourra en sortir vivant.). Reprenant l'idée développée dans ces œuvres cinématographiques d'un affrontement mortel en huis clos ne permettant la survie que d'une seule personne, le principe du *battle royal* est simple : les joueurs en lignes doivent se mesurer aux autres, seuls ou en équipe, jusqu'à ce qu'il y n'ait plus qu'un survivant ou groupe de survivant, dès lors la partie est terminée. Tout ceci nous montre à quel point la notion de genre est complexe et source d'intermédialité.

[139] Philippe Adjutor, « Jeux policiers : poursuite dans un fauteuil », *Tilt*, n°1, septembre octobre 1982, p. 18-20. Les 3 pages de l'articles sont disponibles en Annexe p. 161-163.

> Notre prime enfance est marquée par une foule de jeux de capture comme le chat perché (et toutes ses variantes), la délivrance (ou délo), ou de recherche : cache-cache, jeux de piste et même colin-maillard. Ces jeux possèdent tous des règles bien définies. Mais il en est un qui n'a que faire d'un règlement : quand on joue au gendarme et aux voleurs, l'unique souci des enfants est de reconstituer l'image mythique de la lutte du bien contre le mal, en l'illustrant des faits divers de l'actualité.[140]

Selon lui, cette image mythique que les enfants cherchent à copier puise dans la littérature, le cinéma, mais aussi dans des faits réels. Pour autant, les jeux qui sont présentés dans l'article ne sont pas définis en tant que policiers, mais plutôt comme des jeux d'enquêtes, des jeux qui s'inspirent d'œuvres policières. Mais ce ne sont pas des polars.

Dans un autre registre, le n°4 de la revue *PlayStation Magazine* de juillet-août 1996, présente le jeu *Spot goes to Hollywood* (*Virgin*), dans lequel ledit Spot est propulsé dans différents genres de films.[141] Le jeu propose ainsi d'explorer plusieurs univers cinématographiques :

> Six thèmes hollywoodiens sont abordés dans cette version : aventure, western, pirate, horreur, jurassique et science-fiction. À travers ces différents mondes, votre mission sera de récupérer des étoiles de star (ou des stars d'étoiles !) et des « cools », bonus spéciaux pour gagner de la vie.[142]

Ces « thèmes hollywoodiens » sont désignés par les noms des genres auxquels ils appartiennent : aventure, western, horreur, etc., mais encore une fois, bien qu'ils en proposent une interprétation, le jeu ne se définit pas selon ces genres. En revanche, l'article souligne les performances de la console, qui permettent cette immersion dans des univers cinématographiques :

> Les ennemis en 2D ou 3D pour certains, les Boss de fin de niveau, les puzzles (dalles, leviers, pièges, passages secrets) ainsi que les niveaux shoot'em up donnent à cette nouvelle mouture un renouveau qui n'est pas pour nous déplaire.[143]

---

[140] Philippe Adjutor, « Jeux policiers : poursuite dans un fauteuil », *op. cit.*, p. 19.
[141] Morgan, « Spot goes to Hollywood. Le retour de la vengeance », *PlayStation Magazine*, n°4, juillet 1996, p. 10., la page de l'article est disponible en Annexe, p. 164.
[142] *Id.*
[143] *Id.*

Nous remarquons ainsi que l'usage de nouvelles technologies permet d'apporter une plus grande richesse dans le *level design*[144], l'atmosphère du jeu et donc l'expérience du joueur. Nous pouvons donc supposer que la puissance des machines (ordinateurs ou consoles) favorise le développement d'univers référencés, visuellement plus riches et plus travaillés qu'auparavant. Ce qui peut expliquer l'emploi de termes cinématographiques qui se systématise pour parler de ces jeux. Tout ceci nous amène à penser qu'une certaine forme de cinéphilie s'exprime, de différentes manières, dans le jeu vidéo. Nous l'avons vu précédemment, l'évolution technologique est un facteur clé dans la conception des jeux *Rockstar*. Et leur volonté de créer des jeux de gangsters, des westerns ou des polars est particulièrement révélatrice de cette synergie entre évolution des supports et modèle cinématocentré.

3. *Rockstar Games* : quand le genre vidéoludique fait place au genre cinématographique

Nous avons remarqué que la présence du cinéma s'est faite très tôt dans les productions du studio *Rockstar*. Mais nous avons également constaté que cette présence cinématographique s'était considérablement renforcée, voire généralisée. Ainsi, *Red Dead Redemption*, *L.A Noire* et *GTA V* sont des jeux particulièrement intéressants dans cette étude des genres et de la manière dont *Rockstar* intègre sa culture cinéphile à ses productions. Bien que ces trois jeux soient différents, tant dans leur récit, que leur esthétique, nous pouvons les rapprocher dans leurs démarches de création : tous trois s'imprègnent fortement d'imageries purement cinématographiques, à savoir le western, le film noir et le film de gangsters. Nous pouvons dès lors nous interroger sur la question des représentations : comment *Rockstar* représente-t-il les genres intégrés au sein de ses jeux, quelle image en donne-t-il ? À l'occasion d'une collaboration entre le vidéaste Nota Bene[145] et ARTE Creative, une série de vidéos[146] propose de s'interroger sur la question des clichés historiques dans le jeu vidéo. L'historien du médiévalisme William Blanc intervient notamment pour parler des représentations :

> Ils [les studios] ont une idée préconçue de ce qu'attend le public. Et quelque part, vu que le médium est tellement puissant, ils imposent des clichés au public. Et après, le public rentre

[144] Le *level design* correspond à la création des niveaux. Ce sont les concepteurs qui élaborent le *level design* et créent les règles qui le régissent : esthétique des lieux, liberté de mouvement dans ces environnements, interactions possibles avec des éléments de décors, etc.
[145] La chaîne de Nota Bene propose des contenus en rapport avec l'Histoire à travers des anecdotes, des faits peu connus, ou des questions posées par les abonnés.
[146] Nota Bene, « History's Creed, ma série ARTE Creative sur l'histoire et le jeu vidéo », playlist *YouTube* : https://www.youtube.com/playlist?list=PLgLm3t2YjNL2LvpXMliEdJy60hkC2c-4u.

> dans les clichés. Et puis, après on dit que le public ne prend que ces clichés-là. Donc on rentre dans une sorte de cercle constant par rapport à l'image, que l'on a de l'image qu'a le public par rapport à une période historique.[147]

Nous pouvons tout à fait rapporter cela au travail d'adaptation des codes que les concepteurs de chez *Rockstar* effectuent envers les genres cinématographiques qu'ils empruntent. L'objectif est de faire raisonner en leur public des images qu'ils possèdent du western ou du film noir. Quitte à, comme nous avons pu le constater avec *Red Dead Revolver*, faire des emprunts arrangeants. Cependant, dans *Red Dead Redemption*, davantage de précautions ont été prises quant à la cohérence chronologique (tant au niveau historique[148], que des sous-genres représentés[149]) :

> Beaucoup auraient adoré affronter des Indiens dans le premier Red Dead [s'agissant d'une interview réalisée pour la sortie prochaine de *Red Dead Redemption II*, le journaliste fait ici mention au premier volet de *Redemption*]. Mais ce n'était malheureusement pas le cas. Avez-vous pensé à les intégrer dans cette suite préquelle ?[150]

Ce à quoi Rob Nelson répond :

> On a toujours voulu coller à la période pendant laquelle se déroulent nos jeux et donc on suivra scrupuleusement ce que nous impose cette période…[151]

On ressent ici une volonté de coller au maximum aux représentations développées par le cinéma, auquel le jeu se réfère. Car n'oublions pas que le cinéma lui-même propose une vision particulière, une interprétation de l'histoire des États-Unis au XVIIIe et XIXe siècle. La question de la représentation est donc particulièrement délicate à traiter. Jean-Michel Frodon revient d'ailleurs sur ce point dans son ouvrage, *Il était une fois le cinéma* :

> La manière dont les westerns racontent cette grande histoire n'est pas du tout la vérité, au sens où les historiens la décrivent. C'est une légende, une montagne de légendes, mais qui disent une autre sorte de vérité : ils transforment en aventures la volonté de bâtir un nouveau

---

[147] William Blanc, « Ep.2 : Jeux vidéo historiques : so cliché ? », *in* History's Creed x Nota Bene | ARTE Creative, Épisode 2, 15 février 2018, https://www.youtube.com/watch?v=hremLN5qIUQ, 3"20.
[148] Le jeu se déroule à la fin du XIXe siècle, soit la période de la révolution industrielle qui marque la fin du temps des *cowboys*.
[149] Le western spaghetti correspondant plutôt aux années 1960 et le western crépusculaire aux années 1970, ces films montrent des personnages de *cowboys* en décalage avec la société nouvelle qui s'installe, ils sont en marge et témoignent de la fin d'une ère.
[150] Maxime Chao, « Rob Nelson : "Avec Red Dead 2, on veut que le joueur soit connecté le plus possible au monde qui l'entoure " », *jeuxactu.com*, 26 mars 2018, http://www.jeuxactu.com/red-dead-redemption-2-notre-interview-de-rob-nelson-de-rockstar-113721.htm, consulté le 04/10/2018.
[151] *Id.*

> monde, le rapport à l'espace, les affrontements entre groupes. Les westerns sont faits par des blancs pour des blancs : les Indiens n'y seront longtemps que des sauvages et des méchants (et on n'y verra pas du tout les noirs). Ainsi, véritablement inscrit dans l'histoire d'un pays particulier, ce genre très spécial lui offre un miroir qui est une image de son passé, image inexacte mais qui donne un cadre, un imaginaire et le sentiments à tous ces fils d'immigrants de venir de la même histoire, celle de la construction – légendaire – du pays où ils habitent.[152]

Nous pouvons donc observer que le cinéma opère un pas de côté vis-à-vis de l'Histoire ; il crée du spectaculaire et de l'aventure autour d'un contexte historique passé, dont il ne met en avant que certains aspects, au service de la narration : les braves *cowboys* contre les méchants Indiens, le *cowboy* vertueux au secours de la jeune femme en détresse, etc. Tout ceci développe un imaginaire, une image fantasmée de cette réalité historique. Et, en un sens, c'est ce que *Rockstar* fait à son tour dans des jeux comme ceux de la série des *Red Dead*. Le cinéma donne ainsi à voir une version plus belle, plus héroïque de cette période, afin de fédérer les différents horizons qui composent la population des États-Unis et de donner une histoire commune plus positive à ces gens. Si certains des jeux *Rockstar* tentent à leur tour de plonger le joueur dans des périodes spécifiques de l'Histoire, ils ne sont toutefois pas uniquement des miroirs de cette dernière ; c'est sous l'angle du cinéma qu'ils offrent de participer à cette Histoire. Ils se servent de cet imaginaire pour ensuite construire du sens et proposer leur propre discours sur ces périodes historiques. C'est dans cette même démarche que Jean-Michel Frodon aborde la question du film noir :

> Si le western a permis à Hollywood de fabriquer des histoires spectaculaires sur le passé, le film noir lui permet de fabriquer des histoires sur le présent, avec des bandits, des détectives, des femmes fatales, des policiers, un monde où règne la violence, où les plus forts écrasent les plus faibles, où l'on triche et où l'on tue. Bien sûr, les méchants finissent souvent par être vaincus, ce n'est pas comme dans la vie ! Ces films-là ne décrivent pas non plus la vérité, au sens où les journalistes, cette fois, la décrivent : ils donnent une vision légendaire, artificielle et attrayante de ce qui se passe dans le monde moderne, surtout les grandes villes. Ces légendes racontent beaucoup de choses vraies sur ce qui se passe dans le pays. Mais elles sont codées : si on connaît bien les règles du genre, on peut comprendre ainsi beaucoup de ce qui se passe dans les rues, dans les immeubles, là ou des hommes puissants décident pour la vie de tous les autres.[153]

Une nouvelle fois, nous pouvons observer un décalage entre la réalité, ou vérité comme l'appelle l'auteur, et ce que le cinéma donne à voir. Avec le film noir, Hollywood use à nouveau

[152] Jean-Michel Frodon, *Il était une fois le cinéma*, Gallimard Jeunesse Giboulées, 2014, p. 96-97.
[153] *Ibid.*, p. 97.

d'une période et d'un contexte pour y crée des récits qui transcendent la réalité historique : sont mis en scène des femmes fatales vénales, des hommes sans scrupules prêts à tout pour y arriver, même (surtout, pouvons-nous nous demander ?) à tuer, tout cela dans une atmosphère de tension extrême. Jean-Michel Frodon emploi encore le terme de « légendaire » pour décrire cette vision spectaculaire et fantasmée donnée par le cinéma, cette fois-ci, de la vie urbaine. Avec *L.A Noire*, *Rockstar* ne se contente pas de rendre un simple hommage au genre ; certes les femmes fatales et les hommes sans scrupules sont présents, mais la représentation du septième art ne s'arrête pas là. Hollywood lui-même est largement mis en scène à travers le jeu et rarement de manière positive : des vedettes sont assassinées, des producteurs condamnés, et les coulisses ne sont plus seulement dans l'ombre des projecteurs. Du reste, le décor en ruine d'*Intolérance* se veut le témoin de la destruction d'artistes indépendants comme Griffith par les tout puissants studios.

À travers ce chapitre, nous avons pu nous rendre compte des différences entre genre au cinéma et genre dans le jeu vidéo. Ceci nous a permis de mieux comprendre la démarche de création de *Rockstar*, qui joue avec des codes et des images symboliques, bien connues du public et un *gameplay* qui s'adapte à ces inspirations. Nous avons pu remarquer que les jeux balancent ainsi entre réalité historique et mythe, ou plutôt, image mythique. C'est à travers le prisme cinématographique que le studio donne à voir au joueur des périodes bien particulières de l'histoire des États-Unis et lui propose, d'une certaine manière, d'y prendre part. Ainsi, ces jeux participent à leur tour à l'élaboration d'une certaine iconographie et d'une dimension légendaire autour des genres selon lesquels ils sont construits. Nous allons donc à présent pouvoir étudier la manière dont ces jeux puisent et réinventent ces imaginaires cinématographiques.

Chapitre IV : *Red Dead Redemption* : la réappropriation d'un imaginaire cinéphile

Nous l'avons dit, *Red Dead Redemption* est pensé comme un western, il a été créé pour être un western. Dans ce chapitre, nous allons donc nous intéresser à la manière dont *Rockstar* a puisé dans l'iconographie et l'histoire de ce genre iconique : y a-t-il une période qui soit plus mise en avant que d'autres ? Quels sont les discours appartenant à ce genre cinématographique majeur qui sont privilégiés au sein du jeu ? Comment les concepteurs ont-ils exprimé leur propre rapport au western dans ce jeu ? Nous nous intéresserons également à un aspect particulièrement important lorsque l'on parle de western : la bande-son. Comment la bande-son du jeu a-t-elle été créée ? Quelle est sa place dans le jeu ? Est-elle en adéquation avec la tradition westernienne ? Et d'une manière plus générale, que révèle-t-elle quant à la conception du jeu en tant que western ? Ces questions nous permettront de mieux comprendre la manière dont *Red Dead Redemption* a été construit et comment il s'est réapproprié, par le biais de la cinéphilie singulière de ses concepteurs, un genre mythique du cinéma américain.

1. Un hommage au western crépusculaire ?

Red Dead Redemption forge son univers sur un certain imaginaire du western. Il reprend donc des codes esthétiques et mécaniques connus. En premier lieu, nous pouvons relever que le jeu débute par une cinématique faisant écho à l'ouverture du film *Dead Man* (1995) de Jim Jarmusch, dans laquelle le joueur peut voir son avatar John Marston monter à bord d'un train et commencer son voyage. En choisissant de placer le jeu dans le contexte et l'époque du Grand Ouest, les concepteurs marquent *Red Dead Redemption* d'un fort symbole. C'est une période très importante dans la culture américaine, qui signe la naissance de cette société nouvelle. De nombreuses représentations ont vu le jour, tant dans la peinture, que la littérature ou le cinéma. Cinéma, qui à cette même période en est alors à ses débuts. Une imagerie particulière s'est ainsi construite autour du western. Clélia Cohen revient sur cet imaginaire dans l'introduction de son ouvrage :

> Qu'on prononce seulement le mot "western" et alors se bousculent déjà à l'esprit des multitudes d'images qu'on croit connues par cœur : un cavalier dans le paysage, parfois deux, ou plus, une diligence, un régiment de cavalerie, un Indien, des Indiens Cheyennes, Sioux, Navajos... Certains poursuivent, d'autres sont poursuivis, des détonations claquent, des balles

> sifflent. De belles pionnières, restées seules sur le perron de bois d'une maison isolée, menacée, font signe au loin à celui qui part ou revient pour longtemps. Leurs jupes flottent au vent. Les portes battantes s'ouvrent sur le saloon, on croise dans les rues de la ville juges, hors-la-loi, institutrices, journalistes, médecins, prostituées. Deux hommes, ou groupes d'hommes, se font face, les mains à distance calculée de l'étui du colt. Autour d'eux, les paysages défilent, une ferme, une colline, un corral, il fait nuit ou soleil brûlant.[154]

Pour Cohen, tous ces motifs, devenus à force des clichés, seraient en fait de faux clichés. En effet, si chaque genre à ses constantes, les films appartenant à des genres particuliers recomposent ceux-ci de manière inédite.[155] Puis, à leur tour, ils créent de nouveaux clichés du genre. *Red Dead Redemption* en est l'illustration. On y trouve ainsi une multitude d'échos aux films de western : vêtements d'époques, établissements (saloon, banques, bureau du shérif, prison), personnages (*cowboys*, bandits, et femmes en détresses…). Par conséquent, le studio participe à son tour à l'élaboration de cette mythologie westernienne.

Le jeu s'amuse à reproduire ces images vues et revues, il joue sur cet imaginaire connu et l'exacerbe pour évoquer facilement le genre au joueur et faire appel à son imaginaire cinéphile. Sont donc présentes les mythiques phases de « duel », où le joueur doit jouer de la gâchette (littéralement) avant son adversaire, des courses-poursuites à cheval, où le joueur se retrouvera parfois même à sauter sur le toit d'un train. Diverses activités sont également proposées au joueur dans les villes : il peut y boire, jouer, et éventuellement se battre. Les paysages ont également une place fondamentale dans *Red Dead Redemption*. En cohérence avec la notion de conquête de territoires, ils confèrent au jeu une véritable dimension contemplative ; le joueur peut sans problème s'accorder une pause dans ses quêtes, simplement pour parcourir ces vastes étendues et admirer les graphismes et les événements ponctuels qui s'y déroulent (vol de rapace, renard traversant le chemin, une diligence qui passe au loin, etc.). Le principe de monde ouvert prend tout son sens et encourage cette forme de cinéphilie ouverte que nous avions commencé à évoquer : chacun est libre de trouver au sein du jeu ses propres références et de créer grâce à cela du sens autour de son aventure. Tous ces éléments que nous venons de citer renvoient tout d'abord à une dimension spectaculaire qu'il est possible de retrouver au cinéma. Mais ce sont surtout des motifs, vus et connus des concepteurs de chez *Rockstar*. En reproduisant ces motifs, ils donnent à voir au joueur leurs propres impressions et

---

[154] Clélia Cohen, *Le Western*, Cahiers du cinéma, collection Les petits Cahiers, Paris, 2005, p. 4.
[155] *Ibid.*, p. 5.

souvenirs de ce qu'est le western, ce à quoi il ressemble selon eux. Et le joueur peut ensuite en faire de même.

Si de nombreuses quêtes secondaires mettent en scène certaines séquences typiques des films de western, comme le fait de venir en aide à des citoyens et d'arrêter des bandits morts ou vifs comme il est coutume de le voir dans ces films, le jeu propose également des aspects de la vie du *cowboy* peu représentés sur grand écran. De cette manière, il est possible pour le joueur de se consacrer à des éléments plus proches du quotidien du *cowboy*, comme la chasse et la cueillette. En fait, la représentation de la vie quotidienne du *cowboy* s'est métamorphosée avec les représentations, notamment picturales, qui en ont été faites.[156] Tout au long du XIXe siècle, l'Ouest représente une source d'inspiration nouvelle pour les illustrateurs et les photographes de l'époque, qui multiplient leurs productions autour de ce thème. L'imagerie du western prendrait en partie sa source dans les toiles de Frédérique Remington, un peintre et illustrateur américain spécialisé dans la description de l'Ouest américain.[157] Les sujets des westerns eux, puisent souvent dans les feuilletons publiés dans des magazines ou les romans d'auteurs tels que Max Brand ou Zane Grey.[158] Selon Jean-Louis Leutrat, plus de la moitié des films consacrés à l'Ouest trouvent ainsi leurs sujets dans les magazines populaires de l'époque, et ce, dès l'époque du cinéma muet.[159] De ce fait, l'approche du jeu semble partagée entre dimension historique et mythologie westernienne. Nous pouvons ainsi nous interroger sur différents points : Pourquoi *Rockstar* a souhaité créer à son tour un western ? Qu'est-ce qui est puisé dans le genre ? Comment cela se manifeste-t-il ?

Afin de répondre à ces questions, nous allons tout d'abord faire un point sur les grandes étapes qui jalonnent l'histoire du western. Au départ utilisé comme adjectif précisant les classifications traditionnelles (*western melodramas*, *western comedies*, *western romances*, etc.), les premières occurrences du terme apparaissent dans les années 1910, mais d'après Jean-Louis Leutrat il ne s'impose véritablement que dans les années 1920[160]. Selon Clélia Cohen, il est possible de trouver dès ces années 1920 des motifs récurrents dans les différents films produits :

---

[156] Jean-Louis Leutrat, *Le western. Quand la légende devient réalité*, Paris, Gallimard, 1995, p. 17.
[157] Clélia Cohen, *Le Western*, *op. cit.*, p. 12.
[158] Jean-Louis Leutrat, *Le western. Quand la légende devient réalité*, *op. cit.*, p. 17.
[159] *Ibid.*, p. 38.
[160] *Ibid.*, p. 28-29.

> ces films ont leurs passages obligés : traversée du fleuve spectaculaire par des convois ou des troupeaux, méchants vite identifiables (moustache, costume sombre, tics) aveuglés par l'appât du gain, jeunes pionnières convoitées, intermèdes burlesques.[161]

Dans *Red Dead Redemption*, ces éléments trouvent également leur place, que ce soit dans le *design* des personnages, dans certaines cinématiques ou à travers certaines missions secondaires et événements aléatoires : surveillance de troupeau (*Ill. 9*), bandits attaquant une diligence, femme kidnappée, ou encore détenu en fuite. Le jeu semble donc se construire autour d'éléments classiques du western, que les concepteurs adaptent à leur vision personnelle du genre.

Ill. 9 : Capture d'écran *in game*. Mission « Des femmes et du bétail », dans lequel le joueur doit aider Bonnie MacFarlane à conduire le troupeau de vaches or de son enclos, jusqu'à une prairie où elles seront en sécurité pour paitre.

Si le genre connaît son âge d'or dans les années 1940, il faut toutefois attendre les années 1950 pour que les cinéastes s'approprient ses codes pour « inventer, approfondir, détourner[162] ». Nous pouvons alors rapporter cela à la notion de clichés formulée par Clélia Cohen : en assemblant de différentes manières des clichés préexistants, de nouvelles formes sont proposées. Ainsi, avec *Red Dead Redemption*, *Rockstar* participe à l'iconographie du western, en alimentant un nouvel imaginaire collectif autour du genre. À la fin des années 1950, le western est en déclin, sa production diminuant de plus en plus. Pour pallier cela, Hollywood essaie de redynamiser le genre en ayant recours à des scènes d'actions toujours plus spectaculaires. Pour Bazin, cette période correspond justement au moment où le western devient

[161] Clélia Cohen, *Le Western*, *op. cit.*, p. 30.
[162] *Ibid.*, p. 38.

trop conscient de lui-même, entraînant un phénomène qu'il qualifie de sur-western, où « la distillation laborieuse est une opération contre nature qui détruit ce qu'elle révèle »[163]. Avec cette citation de Bazin, nous pouvons nous interroger sur la démarche de *Rockstar* : ce jeu exploite-t-il simplement des motifs, réalisant ainsi une adaptation superficielle (au sens d'apparence) de l'imagerie westernienne ? Ou bien creuse-t-il davantage en profondeur, afin d'interroger le genre dans ses fondements ? Autrement dit, *Red Dead Redemption* est-il un simple *GTA like*[164] maquillé en western ou effectue-t-il une véritable proposition sur ce genre cinématographique en tant qu'objet vidéoludique ?

C'est justement durant cette période trouble que le western spaghetti émerge, proposant des films violents, cyniques, comme ceux de la trilogie du dollar de Sergio Leone.[165] Un tournant s'opère ainsi au sein du genre, qui se calque sur la réalité socio-politique des États-Unis :

> À l'heure du révisionnisme et à l'aube des mouvements d'émancipation politique et sociale, on n'accepte plus si facilement l'idée d'une épopée héroïque du genre de celles qu'on trouve dans les westerns, depuis longtemps ancrée dans l'inconscient collectif occidental.[166]

Ainsi, des réalisateurs tels que Delmer Daves rompent avec la tradition des Indiens à plumes, et présentent des personnages dont la haine des Indiens réside dans le fait qu'ils aient été là avant.[167] Les concepteurs de *Red Dead Redemption* se nourrissent de cette évolution du western et de ces discours qui remettent en cause la mythification du Far West. En effet, le jeu débute en 1910, période relativement tardive pour traiter de la conquête de l'Ouest et de son personnage principal, le *cowboy*. Derrière ses vastes étendues et ses motifs connus par cœur du grand public, ce que nous montre le jeu c'est en fait l'imminente extinction des *cowboys*, la mise en marche d'une société nouvelle et donc la fin d'une ère, la fin du mythe. C'est d'ailleurs l'idée de disparition qui a motivé la création du jeu :

---

[163] André Bazin, « Sept hommes à abattre : un western exemplaire », *Cahiers du Cinéma*, n° 74, août-septembre 1957, p. 45-48.
[164] Cette une expression dans laquelle le terme « like » juxtapose le nom d'un sous-genre vidéoludique ; cela se dit d'un jeu qui est constitutif d'une mécanique de jeu ou d'une dynamique particulière : « *Metroid like* » se dit d'un jeu qui, à l'instar de *Metroid* (1986, *Nintendo*), repose sur un système d'exploration progressif du jeu, c'est-à-dire que des zones bloquées lors de leur découverte peuvent être débloquées au fur et à mesure des trouvailles (armes, clés, etc.) du joueur, qui doit donc revenir à cet endroit pour continuer son exploration dans une nouvelle zone.
[165] Étienne Ballerini, « La grande contestation des années 60... et après », in Gérard Camy, *Western : Que reste-t-il de nos amours ?*, *CinémAction*, n°86, 1er trimestre 1986, p. 117.
[166] Jean-Philippe Desrochers, « Le western crépusculaire : Réfléchir le genre », *Séquences*, n°269, novembre-décembre 2010, p. 12.
[167] Clélia Cohen, *Le Western*, *op. cit.*, p. 41.

> Everyone assured us the Wild West was dead and of no interest to people anymore, so that gave us particular faith that something new and interesting could be forged out of this apparently dead subject matter.[168]

Les concepteurs ont vu dans *Red Dead Redemption* une occasion d'exprimer leur passion pour le western, la possibilité de s'interroger dessus, pour donner à leur tour leur propre interprétation du genre. Selon Jean-Louis Leutrat, le western crépusculaire est particulièrement difficile à définir, car les films s'y rattachant mêlent des éléments classiques (décors, personnages, péripéties) à des discours nouveaux (comment sont représentés ces personnages ? Quelles places tiennent-ils dans l'histoire ? Quel est le point de vue adopté ?) :

> Tenter de définir le "western crépusculaire" est une entreprise complexe, chargée d'ambiguïtés : c'est une dénomination qui n'a pas son équivalent en anglais, où l'on parle le plus souvent d'Adult Western, d'Anti-Western ou encore de Revisionist Western. On serait tenté de voir dans le « western crépusculaire » une exploration moderne, voire postmoderne du genre "western", en situant ses débuts à l'orée des années cinquante.[169]

Ces termes anglais sont particulièrement révélateurs du tournant qui est opéré dans l'histoire du genre : celui *d'Adult* revendique la maturité du crépusculaire face au reste du western, celui de *Revisionist* met en avant une remise en cause profonde de ce dernier et celui *d'Anti-western* est extrêmement fort, signifiant un déni d'appartenance au western et aux images faussement manichéennes qu'il a pu contribuer à véhiculer. En 1962, John Ford réalise *The Man Who Shot Liberty Valance* (*L'Homme qui tua Liberty Valance*), qui est à la fois l'un de ses derniers westerns classiques et l'un des premiers à proposer une réflexion sur le genre :

> Ford y fait preuve d'un travail remarquable de conscience critique et de démythification d'un genre cinématographique qu'il a pratiquement édifié lui-même.[170]

Le fait que Ford, figure emblématique du western par excellence, revienne de cette manière sur le genre qu'il a lui-même participé à ériger marque un réel tournant dans l'histoire du genre, instaurant de nouveaux codes. Le western crépusculaire est sombre, violent et tend à nuancer les légendes et la gloire depuis longtemps associée à la Conquête de l'Ouest : la responsabilité de l'homme blanc dans les massacres des populations natives y est clairement exposée. Le film

---

[168] « Tout le monde nous a assuré que le Far West était mort et que ça ne présentait plus aucun intérêt pour les gens, ce qui nous a conforté dans l'idée que quelque chose de nouveau et d'intéressant pouvait être crée à partir de ce sujet supposément mort. », Mike Snider, « Red Dead Redemtpion Q&A with Rockstar's Dan Houser », *USA Today*, 26 mai 2010, http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2010/05/red-dead-redemption-qa-with-rockstars-dan-houser-1/1#.VCpW16vtn68, consulté le 17/04/2019.
[169] Jean-Louis Leutrat, *Le western. Quand la légende devient réalité*, *op. cit.*, p. 64.
[170] Jean-Philippe Desrochers, « Le western crépusculaire : Réfléchir le genre », *art. cit.*, p. 12-13.

Jeremiah Johnson (1972) de Sydney Pollack propose par exemple un point de vue différent sur les événements, se centrant sur l'impact de l'arrivée des Européens sur ces territoires et leur responsabilité dans les conflits internes provoqués entre les populations natives. Selon Jean-Philippe Desrochers, l'un des motifs fondamentaux du western crépusculaire est la mise en scène de personnages qui agissent comme des revenants, devant renouer avec un passé (souvent hors la loi) qu'ils tentaient de laisser derrière eux.[171] Et c'est exactement ce que vit John Marston, le joueur devant le guider sur son chemin vers la rédemption. *Red Dead Redemption* mêle ainsi une dimension spectaculaire, cohérente avec ses aspirations de divertissement, mais propose également au second plan un « traitement crépusculaire », en accord avec l'aspect critique du studio que nous avons étudié précédemment. Par la suite, la tradition du western crépusculaire a continué de se développer au cinéma, jusqu'à notre époque. L'un des westerns crépusculaires les plus récents étant *Impitoyable (1992)* de Clint Eastwood, qu'il considère lui-même comme étant « le dernier des westerns », dans lequel il reprend, selon Jacques Lefebvre, les thématiques du crépusculaire :

> La vengeance reste un moteur essentiel de la conduite du récit, mais elle est intégrée à la dynamique de la rédemption qui se trouve au centre du propos.[172]

Sorti à la toute fin du XXe siècle, *Impitoyable* se réapproprie ainsi ce qui fait la sève du western crépusculaire pour l'appliquer à l'époque contemporaine. Cette thématique de la rédemption apparaît alors comme intemporelle. Dan Houser a ainsi confié en interview qu'*Impitoyable* constituait une référence majeure au sein de l'équipe lors de la création du jeu.[173] En effet, cette dynamique de la dualité entre vengeance et rédemption est omniprésente dans l'univers de *Red Dead Redemption* et constitue son fil rouge : elle se manifeste autour de Marston par ses anciens frères d'armes, mais aussi par les hommes du gouvernement qui le poursuive, et John est lui-même tiraillé entre l'envie de rester sur le nouveau chemin qu'il s'est imposé pour veiller au bien de sa famille et celle de revenir mettre un terme à son histoire passée. Le film *Dead Man* est un autre exemple de western crépusculaire moderne : sortir un western en noir et blanc à la fin des années 1990 signe à la fois un hommage à l'esthétique des premiers westerns, mais aussi un retour sur cette période de l'histoire en y révélant tout ce qu'elle a de plus sombre. Ainsi, la cinématique d'ouverture de *Red Dead Redemption* que nous évoquions précédemment est loin d'être anodine : ce n'est pas un simple clin d'œil rendu au film de Jarmusch, mais une véritable

[171] Jean-Philippe Desrochers, « Le western crépusculaire : Réfléchir le genre », *art. cit.*, p. 13.
[172] Jacques Lefebvre, « Le western crépusculaire : mise en perspective de trois films emblématiques », *Cycnos*, 21 mai 2015, http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=6823, consulté le 11/04/2018.
[173] Mike Snider, « Red Dead Redemtpion Q&A with Rockstar's Dan Houser », *art. cit.*

indication de ce que le joueur peut attendre du jeu. Il est d'ailleurs intéressant de constater la démarche dans cette référence : pour comprendre la pleine signification de la cinématique d'ouverture, il faut avoir vu *Dead Man*. *Rockstar* joue ainsi sur la culture cinématographique de ses joueurs et la récompense par un indice presque prophétique sur l'avenir de Marston.

La création de *Red Dead Redemption* s'est donc faite autour de cette histoire mouvante du western et de la manière dont le jeu pourrait renvoyer à notre propre époque :

> J'aimais beaucoup les westerns, mais, avant de m'y plonger pour le travail, je ne réalisais pas à quel point ils étaient profonds et comment l'Ouest a changé avec le temps. Les westerns des années 30, 40, 50, 60 ou 70 reflètent tous l'époque à laquelle ils ont été tournés. Ils représentent tous un débat, une confrontation entre cette époque et le passé de l'Amérique. Nous avons regardé énormément de westerns, nous sommes entrés de plus en plus dedans et nous en avons privilégié deux : La Horde sauvage [Sam Peckinpah, 1969] et Impitoyable [Clint Eastwood, 1992]. Le troisième serait peut-être Butch Cassidy et le Kid [George Roy Hill, 1969]. Mon frère et moi avons grandi au Royaume-Uni en regardant les films de John Wayne le samedi après-midi, mais je pense que pour le genre de jeux que nous aimons faire, il valait mieux se concentrer sur ces histoires d'anti-héros.[174]

Nous ressentons ici toute la dimension cinéphile que les frères Houser ont souhaité intégrer dans *Red Dead Redemption*. Par ailleurs, nous pouvons observer un décalage entre la cinéphilie de leur enfance et celle qu'ils finissent par rattacher à la politique éditoriale de leur studio et qui passe par la figure de l'anti-héros. Le jeu tend ainsi entre le western classique, avec sa dimension spectaculaire et son image fantasmée de la conquête de l'Ouest, et le western crépusculaire, plus dur et plus critique, en accord total avec leur façon habituelle de concevoir des jeux.

Pour autant, tout ceci ne passe pas uniquement par l'iconographie westernienne et l'évolution du genre à travers les époques, mais aussi par un aspect indissociable de ce genre mythique : la bande son. Nous allons donc voir à présent la manière dont *Rockstar* à appréhender cet aspect dans la création du jeu et la manière dont la musique et les ambiances sonores accompagnent le joueur tout au long de son expérience de jeu.

---

[174] Erwan Higuinen, « Red Dead Redemption – Entretien avec Dan Houser », *Erwan Higuinen (blog)*, 23 janvier 2015, http://erwanhiguinen.com/2017/05/red-dead-redemption-entretien-avec-dan-houser/, consulté le 11/01/2018.

2. Une déclaration d'amour sonore au genre du western

Que serait un western sans les notes intenses accompagnant la tension d'un duel ? Sans le souffle du vent balayant les rues désertes des petites villes où les volets claquent à l'arrivée de bandits, prêts à tout moment à faire cliqueter les gâchettes de leurs pistolets face au shérif ou au *cowboy* impassible ? De cette manière, *Rockstar* n'a donc pas misé uniquement sur les éléments visuels, mais sur l'ensemble des détails pouvant retranscrire une ambiance de western. Le studio s'est donc entouré d'une équipe complète, consacrée à la création de la bande-son du jeu. Nous pouvons ainsi nous interroger sur la manière dont le jeu retranscrit des ambiances sonores propres au western ? Comment les musiques du jeu ont-elles été composées ? Comment tout cela fonctionne-t-il au sein du jeu ?

Les compositeurs Bill Elm et Woody Jackson ont travaillé sur les bandes originales de *Ocean's 12* (2004) et *Ocean's 13* (2007) de Steven Soderbergh, *Fast Food Nation* (2006) de Richard Linklater, et *Youth in Revolt* (2009) de Miguel Arteta. Ils ont donc fait leurs armes au cinéma avant de se lancer dans la composition musicale de jeu vidéo. Pour *Red Dead Redemption*, ils se sont entourés de musiciens professionnels et ont composé plus de 14 heures de musiques[175]. L'un des défis relevé par l'équipe a été d'adapter la musique en fonction des décisions prises par le joueur. Ainsi, l'accompagnement musical n'est pas composé de chansons, mais de pistes qui s'adaptent à l'action :

> Si vous montez à cheval, une ligne de basse démarre. Lorsque vous commencez à être pourchassé, un timpani […] fait son apparition et un gros fuzz de guitare démarre. Et ensuite il y a une fusillade. La musique change vraiment avec l'action.[176]

Cela est rendu possible pour le moteur du jeu grâce à une mesure de 130 btm (battements par minute) en LA mineur, lui permettant de placer les pistes les unes au-dessus des autres et ainsi de créer une musique sur le moment.[177] Pour avoir l'atmosphère la plus crédible possible, *Rockstar* a fait appel à des musiciens ayant participé à l'élaboration de musiques de westerns : des musiciens jouant des instruments traditionnels de l'époque, avec des techniques d'enregistrement à la fois numériques et analogiques, avec pour modèles Ennio Morricone,

---

[175] [Anon.], « Musique et Bande originale », *RockstarGames.com*, pas de date, https://www.rockstargames.com/reddeadredemption/fr/features/soundtrack, consulté le 24/05/2018.
[176] Ivan Pavlovitch, responsable musical, « Les coulisses de la bande originale de Red Dead Redemption », *RockstarGames.com*, 28 juillet 2010, https://www.rockstargames.com/fr/videos/video/5151, consulté le 24/05/218, 3'43.
[177] [Anon.] « Les coulisses de la bande originale de Red Dead Redemption », *vid. cit.*, 3'32.

Francis Lai et Bruno Nicolai.[178] La « légende de l'harmonica » Tommy Morgan, qui a travaillé sur les bandes-son des classiques du western et séries télé durant soixante ans, donne ainsi la recette pour une sonorité western : ajouter à l'harmonica un « vibrato très rapide. Avec la combinaison de ces deux-là, tu obtiens un son western spaghetti authentique.[179] ». L'utilisation du terme authentique est particulièrement intéressante à relever : cela signifie-t-il que le western ne peut être considéré comme authentique que s'il est un film de cinéma ? Dans ce cas, comment considérer *Red Dead Redemption* ? Une œuvre qui se veut être un western doit-elle nécessairement être rattachée à la tradition cinématographique du genre pour être considérée comme telle ?

Les musiciens ont donc essayé de respecter et de rendre hommage aux sonorités traditionnelles tout en y ajoutant leur patte moderne :

> Vous savez beaucoup de sessions sont comme ça, au service d'une musique, alors qu'avec ça il s'agit de faire ressortir une émotion, tout en étant un peu vague. Il s'agit de se fondre dans le décor, mais en même temps provoquer une émotion chez celui qui écoute afin d'accroître l'immersion.[180]

Divers types d'instruments ont donc été utilisés : des cordes pincées (Guitare, contrebasse) des percussions (batterie), des instruments à vent (trompette, parfois combinée à une timbale afin d'obtenir un son relativement sourd), hautbois et guimbardes.

> Toutes ces compositions musicales vont du pastoral vers le plein de suspense, en passant par la poursuite et les fusillades ; pendant que l'aventure défile, la musique s'étale et s'enroule par-dessus afin d'apporter une réponse directe aux actions effectuées et aux choix pris par John Marston. Dépendant du style et du rythme de la partie, des régions visitées et des sentiers empruntés, la musique serpente tout le long afin de suivre l'état d'esprit et la tension du jeu.[181]

Si cette technique développée pour faire correspondre musique et action est innovante, on retrouve tout de même un principe similaire dans la composition musicale vidéoludique en général : celui de boucle. Le musicien et leader du groupe Syd Matters, Jonathan Morali, a composé la bande-son du jeu *Life is Strange* (2016) du studio français *Dontnod*. Lors d'une interview, il déclare s'être inspiré de l'atmosphère de son film préféré, *Donnie Darko* (2001) de

---

[178] Woody Jackson, « Les coulisses de la bande originale de Red Dead Redemption », *vid. cit.*
[179] Tommy Morgan, harmonica, « Les coulisses de la bande originale de Red Dead Redemption, *vid. cit*., 2'18.
[180] Davey Chegwidden, batterie et percussion, Vidéo : « Les coulisses de la bande originale de Red Dead Redemption », *RockstarGames.com*, http://www.rockstargames.com/reddeadredemption/fr/features/soundtrack, consulté le 24/05/2018, 1'25.
[181] *Id.*

Richard Kelly et de certains jeux vidéo tels que *Red Dead Redemption*. Nous pouvons ainsi relever l'influence des goûts cinématographique de Jonathan Morali sur la composition de sa bande-son. Pour lui, la musique de Red Dead Redemption est « incroyable » et « il y a des morceaux marquants comme ce moment où on arrive au Mexique et que démarre *Far Away* de José Gonzales. » Dans cette interview, un point particulièrement intéressant est abordé : la différence de composition entre une musique de jeu et une musique de film :

> "On n'a pas de durée pour un morceau", explique Jonathan Morali. "À la différence du cinéma, il ne s'agit pas d'écrire pour des scènes, mais pour des séquences de jeu où le joueur peut potentiellement rester des heures, s'il s'interrompt pour faire autre chose devant l'écran. Je ne vais pas composer trois heures de musique. Il y a donc un truc à trouver pour que la musique ne soit pas répétitive, mais en même temps, il faut qu'elle puisse tourner en boucler et qu'on puisse l'écouter en fond. C'est un challenge intéressant dans l'écriture".[182]

Tout ceci nous montre un processus d'adaptation important dans la création du jeu ; il y a une réappropriation des codes, tant visuels que sonores, qui sont réinjectés dans l'univers du jeu, mais pas seulement en surface ; ces motifs connus sont repris puis transcrits, adaptés en mécaniques de *gameplay* ou à travers le *level design*. Cela contribue à créer une atmosphère, un monde virtuel vivant et crédible pour le joueur, qui peut aisément se projeter dans cette époque révolue.

Red Dead Redemption croise ainsi l'imaginaire classique du western, par le biais de motifs immédiatement reconnaissables, et celui du western crépusculaire, proposant en filigrane une réflexion sur la société américaine et la manière dont elle s'est construite. *Rockstar* se sert du genre cinématographique, en jouant avec ses codes, pour produire le discours anticonformiste et contestataire qui a fait sa signature. À de nombreuses reprises, les frères Houser ont témoigné leur intérêt pour les États-Unis et s'expriment dessus à travers leurs créations. L'Amérique s'étant construite autour de mythes, notamment cinématographiques, avoir recours au cinéma est un moyen idéal pour eux d'explorer les racines mythologiques de leur pays d'adoption. Nous pouvons dès lors nous demander s'il en est de même pour les autres jeux de notre corpus ? Ancrés dans des périodes plus récentes, ils sont plutôt révélateurs des conséquences et du résultat de cette Amérique fantasmée. Ainsi, nous pouvons nous demander comment *Rockstar* fait intervenir le film noir dans *L.A Noire* ? Cela sert-il un propos ? Est-ce

[182] Joel Metreau, «Life is Strange»: Comment le Français Jonathan Morali a créé une bande originale folk à lier », *20minutes.fr*, 23 janvier 2016, https://www.20minutes.fr/culture/1771631-20160123-life-is-strange-comment-francais-jonathan-morali-cree-bande-originale-folk-lier, consulté le 24/05/2018.

plus par esthétisme ? Enfin, en ce qui concerne *GTA V* nous nous interrogerons sur les références qui composent son univers et nous tenterons de déterminer la place qu'occupe réellement le cinéma dans ce cinquième opus.

Chapitre V : *L.A Noire* et *GTA V* : une frontière floue entre réalisme et fiction

Tout d'abord, le cas de *L.A Noire* est un peu particulier ; il ne s'agit pas d'une création originale du studio *Rockstar*, qui arrive en cours de chemin durant le développement. C'est le studio *Team Bondi* qui est à l'origine du projet et qui parvient à le faire aboutir grâce au soutien financier de *Rockstar*. Dès lors, nous pouvons nous demander s'il s'inscrit dans la même logique que *Red Dead Redemption* : bien qu'il s'inspire de films des années 1940 et 1950, le cinéma tient-il un rôle déterminant dans le jeu ? Le récit est-il construit selon cet imaginaire cinématographique ? Y retrouve-t-on le contexte socio-politique délicat de cette époque ? En ce qui concerne *GTA V*, d'autres interrogations apparaissent : si la série des *Grand Theft Auto* est parcourue dès le début de références cinématographiques, le plus souvent appartenant à des films de gangsters, ils se nourrissent également d'une multitude d'autres champs : pop culture, jeux vidéo, télévision, internet, etc., dont *GTA V* semble être l'aboutissement ultime. Le cinéma a-t-il donc une place réellement majeure dans *GTA V* ? De quelle manière le jeu est-il construit ? Pouvons-nous rapprocher sa démarche de création des deux autres jeux de notre corpus ?

1. L.A Noire : une cinéphilie en surface ?

Nous l'avons dit, *L.A Noire* est un projet collaboratif entre le studio australien *Team Bondi*, qui a développé le jeu et *Rockstar Games*, qui a secondé le développement et s'est chargé de la distribution. L'idée du jeu n'a donc pas germé dans l'esprit des frères Houser, mais dans celui de Brendan McNamara, fondateur de *Team Bondi*. De ce fait, les intentions ne sont pas les mêmes que pour les autres jeux *Rockstar* que nous avons pu étudier jusque-là. En effet, *Team Bondi* souhaite avant tout réaliser un jeu d'enquête, prenant comme modèles les mécaniques présentes dans les films et séries policières :

> When we initially set out to do this way back in 2004, we thought about why crime fiction is so popular, throughout cinema, and on TV. There's something attractive about the whole whodunit thing and sitting there and trying to work it out for yourself, whether that's in a novel or whether that's in TV. People obviously like the whole idea of trying to get to the

> bottom of a whodunit and trying to be able to make up their minds up for themselves. We were wondering how we could do that in a game.[183]

Nous pouvons relever dans les propos de McNamara l'idée d'un principe ludique dans la fiction policière : le lecteur ou le spectateur s'amuse à deviner l'identité du coupable en établissant une liste de suspects, en questionnant les indices fournis et en recomposant les pièces du puzzle, en somme il n'est pas inactif. Ainsi, la fiction policière paraît tout à fait propice à la création d'un jeu vidéo. L'idée de l'univers dans lequel pourrait se dérouler *L.A Noire* est donc venue après l'idée de créer un jeu d'enquête :

> I look at film noir and even things before that, like "Metropolis" and Fritz Lang. The thing that I really liked was how, with the use of two or three lights in a scene, you can get so much drama. I think that's pretty amazing in the older cinema. When we first went over to a new generation of console, I knew we could do fancy simulated lighting on the Xbox 360 and PS3. The question then became how do we want to express ourselves with lighting? Then it dawned on us : well, why don't we do film noir ? But, as familiar a concept as a cop show is to most people, we wanted to do a fresh kind of game. The core game mechanic isn't shooting people ; the core game mechanic is asking people questions.[184]

---

[183] « Lorsque nous avons commencé à travailler sur le projet en 2004, nous nous sommes demandé pourquoi la fiction policière est si populaire, au cinéma comme à la télévision. Il y a quelque chose de captivant autour du "whodunit" [expression intraduisible en français, il s'agit de l'abréviation de "who done it", soit : qui a fait ça ? Qui est le responsable ?] et dans le fait de réfléchir, d'essayer de deviner par soi-même la solution, que ce soit dans un roman ou à la télévision. Les gens aiment l'idée de pouvoir démasquer le responsable. La question était de savoir comment faire ça dans un jeu. », Evan Narcisse, « Interview : Team Bondi's Brendan McNamara on "L.A. Noire," Part 1 », *IFC*, 2 février 2011, https://www.ifc.com/2011/02/interview-team-bondis-brendan, consulté le 02/11/2018.

[184] « Je regarde des films noirs et même des choses plus vieilles, comme "Metropolis" et les autres films de Fritz Lang. Ce que j'aime vraiment, c'est qu'en utilisant seulement deux ou trois lumières dans une scène, on puisse avoir autant de drame. Je trouve ça vraiment incroyable dans le vieux cinéma. Lorsque nous sommes passés pour la première fois à une nouvelle génération de consoles, je savais que nous pourrions créer un éclairage simulé assez sophistiqué sur la Xbox 360 et la PS3. La question est alors devenue : comment voulons-nous nous exprimer avec l'éclairage ? C'est ensuite venu comme une évidence : pourquoi ne ferions-nous pas du film noir ? Mais, bien que le concept de série policière soit familier pour la plupart des gens, nous voulions créer un nouveau type de jeu. Le mécanisme principal du jeu n'est pas de tirer sur les gens ; le mécanisme de base du jeu c'est de poser des questions aux gens. », Evan Narcisse, « Interview : Team Bondi's Brendan McNamara on "L.A. Noire," Part 1 », *art. cit.*

Dès lors, nous pouvons nous interroger sur l'aspect cinématographique du jeu : pensé au départ comme un jeu d'enquête, la référence faite au film noir est-elle simplement esthétique ? À travers les propos de McNamara, nous pouvons constater que l'esthétique du film noir l'intéressait beaucoup pour l'atmosphère de son jeu, mais nous comprenons également que c'est avant tout l'évolution technologique qui a déterminé le choix de cette esthétique « noire ». Ainsi, nous pouvons nous demander s'il a décidé d'y recourir simplement parce que cela lui était rendu possible et pour conférer une apparence originale au jeu, ou si le choix du film noir est plus profond, servant de toile de fond à un propos ou un discours ? Visiblement, McNamara souhaitait baser son jeu sur la lumière et ainsi créer une atmosphère bien particulière, l'atmosphère qu'il a pu observer dans les films noirs. Bien que le jeu se lance par défaut en couleurs, il est donc possible pour le joueur de faire un réglage dans les paramètres afin de passer le jeu en noir et blanc. Nous pouvons dès lors nous rendre compte que l'expérience n'en est que décuplée, puisqu'un réel travail sur les jeux d'ombres et de lumière a été effectué (*Ill. 10 et 11*).

Ill. 10 : capture d'écran *in game* lors d'un interrogatoire.

Ill. 11 : capture d'écran *in game* de la ville.

Durant les années 1940 et 1950, Les réalisateurs de films noirs ont expérimenté certaines techniques pour obtenir les différents contrastes et nuances présents dans leurs œuvres, emblématiques du genre. Nous pouvons ainsi citer l'utilisation du *low-key lighting* (ou clair-obscur) grâce auquel les personnages et les objets se fondent dans la pénombre[185], ou encore le *night for night*, qui permet d'obtenir un ciel totalement noir, contrairement à la technique du *day for night* (la nuit américaine) où le recours à un filtre ou à la sous-exposition pour créer l'effet nocturne donne une tonalité plutôt grise.[186] Sur ces images du jeu, nous pouvons constater que les concepteurs ont fait en sorte d'avoir un résultat proche de ceux obtenus par

[185] Gabriele Lucci, *Le Film noir*, Éditions Hazan, Paris, 2007, p. 74.
[186] *Ibid.*, p. 75.

les techniques utilisées au cinéma. *L.A Noire* ne se contente donc pas de proposer des enquêtes policières dans une époque passée, mais tend réellement à créer une atmosphère digne du noir.

Comme le rappelle Gabriele Lucci dans son ouvrage consacré au genre, l'existence du film noir est fixée entre 1941 (avec la sortie du film *Le Faucon Maltais* de John Huston) et 1958 (avec *La Soif du Mal* d'Orson Welles).[187] Selon lui, il retranscrit un état d'esprit général aux sortir de la guerre :

> Il s'inscrit […] dans la désillusion qui suivit la Seconde Guerre mondiale et donne à voir un monde à la dérive, miroir du déclin de l'*american way of life*.[188]

Ces films mettent en scène des anti-héros, qui ont en commun de voir leur espoir évanoui depuis longtemps:

> *dark ladies*, détectives, policiers, gangsters et *serial killers* […] portent un regard désabusé sur la vie en société, jusqu'au moment où ils doivent affronter leur destin, presque toujours tragique. [189]

L.A Noire s'imprègne du début à la fin de ces différentes notions pour présenter au joueur des personnages tourmentés et prêts à tout pour toucher, ne serait-ce que du bout des doigts, un peu de lumière. En effet, le joueur découvrira au fur et à mesure la noirceur que cache Cole Phelps, marqué par son poste de lieutenant durant la Seconde Guerre mondiale, ou encore la triste désillusion de la chanteuse Elsa Lichtman, avec qui il aura une liaison, et qui a fui l'Allemagne nazie en espérant trouver aux États-Unis un refuge lui permettant de construire une nouvelle vie. *Rockstar* puise donc dans un genre particulièrement propice à l'expression d'un discours politisé : sont mis en lumière les inégalités sociales, les luttes de pouvoir, les conséquences de la Seconde Guerre mondiale sur la population, ou encore le fait que les plus pauvres subissent l'influence de personnes puissantes. Tout cela contribuant à créer une atmosphère de tension et de gravité au sein de ces films. Associée à ces éléments idéologiques et narratifs, l'esthétique du film noir, comme son nom l'indique, est fondée sur le contraste entre le noir et le blanc ce qui, selon Patrick Brion, vise à créer une atmosphère oppressive et permet d'accroître la tension dramatique.[190] Cette esthétique particulière découle directement de l'expressionnisme allemand, ce qui s'explique par l'immigration de réalisateurs d'Europe de l'Est tels que Fritz

---

[187] Gabriele Lucci, *Le Film noir*, *op.cit.*, p. 6.
[188] *Id.*
[189] *Id.*
[190] Patrick Brion, *Le film noir. L'âge d'or du film criminel américain d'Alfred Hitchcock à Nicholas Ray*, Éditions de La Martinière, Paris, 1992, p. 41.

Lang, Robert Siodmack ou Karl Freund, contraints à l'exil par la montée du nazisme et du fascisme.[191] Souvent porteurs de valeurs socialistes, ils poussent Hollywood à adopter un regard neuf sur les classes populaires.[192] Dans le film noir, la ville, au cœur et de l'intrigue et de l'esthétique, est souvent montrée de nuit, par un temps froid ou pluvieux. L'environnement urbain est mis en scène dans un jeu de clair-obscur, symbolique des tourments éprouvés par les personnages qu'il voit évoluer dans ses ruelles sombres et malfamées et dans ses appartements luxueux non moins exempts de corruption :

> Baignés d'ombre ou de brume, trempés par la pluie, les personnages du film noir classique se déplacent dans des lieux reflétant leurs états d'âme.[193]

Tout cela, nous le retrouvons dans *L.A Noire*. Le joueur a la liberté de se déplacer à pied ou en voiture, autant de jour que de nuit, certains événements étant déterminés selon cette temporalité. Cette atmosphère si particulière est d'ailleurs présente tout autant dans la version noir et blanc que lorsque l'on joue en couleur. En effet, la version colorisée du jeu est tout aussi intéressante, car son esthétique ne correspond pas aux tendances actuelles de l'industrie[194], mais se rapproche plutôt du Technicolor des années 1950. Gardons en mémoire que le jeu se déroule en 1947. De fait, par la reproduction d'un tel grain d'image et de couleurs, les concepteurs renforcent le sentiment d'immersion pour le joueur, qui semble projeté dans un film de l'époque. Nous

---

[191] Philip Kemp, *Tout sur le cinéma : panorama des chefs-d'œuvre et des techniques,* Flammarion, Paris, 2011, p. 168.
[192] Laurent Delmas, Claude Lamy, *Cinéma : la grande histoire du 7e art*, Larousse, Paris 2011, p. 47.
[193] Gabriele Lucci, *Le film noir*, *op.cit.*, p. 66.
[194] Une partie de l'industrie vidéoludique actuelle cherche à approcher au maximum une image ultra-réaliste, grâce aux avancées technologiques et à un graphisme extrêmement détaillé. Ces deux articles creusent les enjeux de cet objectif de photoréalisme : Laurent Muller, « Pourquoi le réalisme dans les jeux vidéo ? », *implications-philosophiques.org*, 29 juillet 2016, http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/pourquoi-le-realisme-dans-les-jeux-video/, consulté le 07/04/2018, Henrik Wann Jensen, Tomas Akenine-Möller, « Des jeux vidéo plus réalistes », *pourlascience.fr*, 27 novembre 2010, https://www.pourlascience.fr/sd/informatique/des-jeux-video-plus-realistes-6237.php, consulté le 07/04/2018.

pouvons en effet y trouver des ressemblances, notamment avec les héroïnes hitchcockiennes *(Ill. 12 et 13*).

Ill. 12 : L'actrice Tippi Hedren dans *Les Oiseaux* (1963) d'Alfred Hitchcock

Ill. 13 : Capture d'écran *in game* de l'interrogatoire de Candy Edwards dans *L.A Noire* (2011)

Alfred Hitchcock ayant adapté de nombreux romans policiers[195], le rapprochement ne paraît donc pas si hasardeux.[196] Nous pouvons également évoquer *Pêcher mortel*, de John M. Stahl sorti en 1945, qui s'affranchit des conventions de l'époque :

> Le directeur de la photographie Léon Shamroy (auquel le film valut son premier oscar) se sert des dominantes chaudes de l'ambre et de l'orangé pour susciter l'inquiétude.[197]

L'existence de cette double esthétique possible (couleur ou noir et blanc) offre donc deux visions différentes, mais cohérentes au joueur. En se référant aux films d'Hitchcock, les créateurs de *L.A Noir*e témoignent de leur intérêt et de leur respect pour le 7e art et le jeu se permet ainsi d'embrasser un large pan de l'histoire du cinéma. Patrick Brion définit d'ailleurs le film noir en insistant sur son caractère hétéroclite :

> Empruntant tout à la fois au film criminel traditionnel, au film psychologique, au film de gangsters, au film de détective et au film d'atmosphère, le "film noir" est en raison même de sa richesse un genre souvent difficile à délimiter.[198]

---

[195] *L'Inconnu du Nord-Express* (1951) s'inspire du roman (1950) de Patricia Highsmith, *Fenêtre sur Cours* (1954) est adapté de la nouvelle éponyme (1942) de William Irish, *La Main au Collet* (1955) est adapté du roman (1952) de David Dodge, *Sueurs Froides* ou *Vertigo* (1958) est une adaptation du roman *D'entre les morts* (1954) de Pierre Boileau et Thomas Noircejac, *Psychose* (1960) est adapté du roman (1959) de Robert Bloch, *Les Oiseaux* (1963) est une adaptation de la nouvelle écrite par Daphné du Maurier en 1952, ou encore *Pas de Printemps pour Marnie* (1964) s'inspire du roman (1961) de Winston Graham.

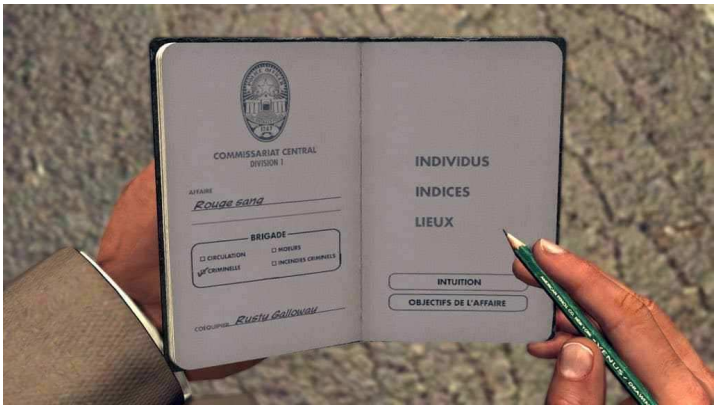
[196] Il est important de rappeler ici que beaucoup de films noirs sont des adaptations de nouvelles ou de romans appartenant à la littérature dite hard-boiled (en français les « durs-à-cuir). Les auteurs principaux de l'école hard-boiled sont Dashiell Hammett avec son personnage de Sam Spade (*Le Faucon Maltais* (1930), *Sam Spade et autres histoires de détectives* (1944)) Raymond Chandler, ou encore James M. Cain, cités en interview par McNamara, qui cite également l'écrivain et scénariste James Ellroy.

[197] Gabriele Lucci, *Le Film noir*, op. cit., p. 209.

[198] *Ibid.*, p. 6.

Nous pouvons voir dans *L.A Noire* un écho à cela ; le jeu est construit à la fois sur un imaginaire de films noirs classiques, mais prend aussi comme modèles des séries policières plus récentes. C'est cette pluralité qui a permis aux créateurs de *L.A Noire* de développer une intrigue complexe mêlant suspens, action et réflexion dans une atmosphère bien particulière de tension, parfois même d'angoisse. Comme pour *Red Dead Redemption,* nous remarquons à nouveau l'expression d'une cinéphilie ouverte, qui fait se rencontrer cinéma et télévision, dont les spécificités offrent finalement une certaine complémentarité, participant ensemble à la construction de ce jeu vidéo.

Nous pouvons d'ailleurs relever dans les propos de McNamara l'intérêt qui est porté aux mécaniques de jeu lorsqu'il explique qu'il ne s'agit pas de tirer sur des gens, mais de leur poser des questions. Bien que des similitudes soient présentes (comme la *map* dans le coin inférieur gauche de l'écran), le *gameplay* est pensé totalement différemment des autres jeux *Rockstar* et n'a rien d'un *GTA-like*. Tout est pensé selon les codes de la fiction policière. Ainsi, le joueur passera bien plus de temps à collecter des indices qu'à poursuivre des malfaiteurs en fuite. Les deux éléments que nous pouvons mettre en avant concernent le système d'interrogatoire et la bande sonore du jeu. Muni de son calepin, le joueur peut à tout moment consulter ses notes comme le ferait Sherlock Holmes ou l'inspecteur Colombo. Elles sont réparties en trois types de listes : individus, indices, lieux (*Ill. 14 et 15*).



Ill. 14 : Première page du calepin d'enquête.

Ill. 15 : Page concernant les suspects, réunissant les informations sur la personne, son portrait et la liste de thèmes sur lesquelles l'interroger.

Sur place, le joueur a le choix entre mener l'interrogatoire ou commencer par effectuer un état des lieux. C'est là, notamment, qu'intervient la bande sonore ; cette dernière accompagne le joueur durant ses recherches, renforçant cette atmosphère de tension, mais le guide aussi via des notes de piano qui s'élèvent lorsqu'il est proche d'une découverte. La musique est également présente en dehors de ces phases : que ce soit à travers la radio de la

voiture[199], dans le club de jazz où Cole Phelps se rend régulièrement[200], ou en fond sonore durant les autres phases de jeu[201]. Tout est fait pour évoquer les années 1940 et 1950 au joueur, et plus encore, les films noirs correspondant à ces décennies. Les concepteurs transmettent leur cinéphilie au joueur, qui la reçoive dans les moindres éléments du jeu.

Pour composer la musique de *L.A Noire*, les créateurs ont fait appel à Andrew et Simon Hale, qui ont majoritairement composé pour le cinéma, et à Woody Jackson, qui avait déjà participé à la création de la bande-son de *Red Dead Redemption*. Jackson s'est retrouvé responsable des segments musicaux des phases d'interactions, tandis que les frères Hale se sont occupés des partitions musicales du jeu. Pour cela, ils se sont fortement inspirés des bandes-son des films noirs des années 1940 et 1950, mais également de néo-noirs plus récents tels que *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) ou *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976) :

> "It was a case of trying to do something that still felt accessible to the modern game player," he said. "We didn't want to make it too obscure or too strongly focused just on hard swing or jazz. I think the orchestral score helped to do that".[202]

Ainsi, la bande-son du jeu propose des morceaux qui semblent coller parfaitement à l'idée que l'on peut se faire de la musique de film noir, le jazz étant majoritairement représenté dans le genre :

> The soundtrack nods heavily to film noir. There's jazzy instrumentation like the lone trumpet, a musical motif that syncs with Cole's unfolding story, and more melodaramatic "big" moments in the score's dueling swells of brass and strings.[203]

Cependant, Jackson a expliqué en interview que les importantes variations rythmiques d'une partition ne correspondent pas toujours aux actions *in game* du joueur. Il s'est donc chargé de composer une heure de musique originale à intégrer en plusieurs sections au sein du jeu :

---

[199] La radio diffuse des chansons d'artistes connus tels que Billie Holiday, Louis Armstrong, Ella Fitzgerald, Duke Ellington, T-Bone Walker, Big Joe Turner ou encore The Andrews Sisters.

[200] Le personnage d'Elsa Lichtman, chanteuse au club The Blue Room, est doublé par la chanteuse allemande Claudia Brucken,

[201] Un album de la bande-sonore sobrement intitulé *L.A Noire Official Soundtrack* est sortie en mai 2011, ainsi qu'un album intitulé *L.A Noire Remixed EP*, dans lequel six standards du jazz sont remixés par des DJ actuels.

[202] « "L'objectif était de faire quelque chose qui puisse rester accessible aux joueurs d'aujourd'hui", explique-t-il. "Nous ne voulions pas que ça soit trop obscur ou trop focalisé sur le jazz et le swing purs et durs. Je pense que la partition orchestrale a aidé à éviter cela". », Adam Rosenberg, « "L.A. Noire" Five-Movement Soundtrack Draws Heavily from Film Noir », *Rolling Stone*, 31 mai 2011, https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/l-a-noire-five-movement-soundtrack-draws-heavily-from-film-noir-237777/, consulté le 04/12/2018.

[203] « La bande-son flirte fortement avec le film noir. Il y a des instrumentations jazzy comme la trompette solo, motif musical qui se synchronise avec l'histoire de Cole et de "grands" moments plus mélodramatiques dans la partition avec des duels de cuivres et de cordes. », *Id.*

> A brilliant thing that Andrew Hale got to do was to use a live orchestra. But some orchestral music has many ups and downs and is always changing. For in-game music, that doesn't always flow well. You'll hear it loop. I talked with Ivan (Pavlovich) at Rockstar about which portions might work as in-game music if it were expanded upon. A few sections worked, but being so inspired by film noir I departed from Hale's music altogether and wrote over an hour of new original music for the game in about a month.[204]

Ainsi, la musique intervient de manière équilibrée dans le jeu, selon les actions observables à l'écran : cinématiques, recherche d'indices ou encore fusillade.

En plus de cette atmosphère cinématographique recherchée, il ressort également (paradoxalement ?), une certaine volonté de réalisme, ou du moins, de retranscrire une part de la réalité inhérente à cette époque. Tout d'abord, nous pouvons noter que contrairement aux autres jeux du studio qui prennent place dans des territoires fictifs, *L.A Noire* se déroule dans la véritable ville de Los Angeles. Ce travail de reconstitution est également passé par la déconstruction d'idées préconçues, comme l'expriment Brendan McNamara et Jeronimo Barrera, vice-président de *Rockstar* :

> **JB**: if you read anything from that time period – news articles or crime scene photography – it's incredibly gruesome. I think that a lot of people have a very rosy view of the past during that period but it wasn't like that at all. It was very dirty…
>
> **BM**: Definitely. When we were doing the research for the game it was an eye-opener. Back in those days you could literally have a picture on the front page of the newspaper of a woman who had been cut in half. There was a level of brutality that was accepted in that age; people had got used to it during the Second World War and that allowed for that sort of editorial judgement in a paper, which over time changed. You would never see something like that now. Plus newspapers were coming out three or four times a day at that time and they weren't just news, they were a sort of entertainment back then too. [205]

---

[204] « Andrew Hale a eu la brillante idée de faire appel à un orchestre live. Mais certaines musiques d'orchestre ont beaucoup de haut et de bas et changent constamment. Pour de la musique *in-game*, cela ne fonctionne pas toujours. Vous allez l'entendre en boucle. J'ai discuté avec Ivan (Pavlovich) chez Rockstar à propos des portions qui pourraient être utilisées comme musique de jeu si elles étaient développées. Quelques sections ont fonctionné, mais elles étaient beaucoup trop imprégnées par le film noir, je me suis complètement écarté de la musique de Hale et j'ai écrit plus d'une heure de nouvelle musique originale pour le jeu en un mois environ. », Jeriaska (pseudonyme), « Interview: Yamaoka, Shigihara, And Jackson Play For Japan », 5 juillet 2011, *Gamasutra*, http://www.gamasutra.com/view/news/125770/Interview_Yamaoka_Shigihara_And_Jackson_Play_For_Japan.php, consulté le 05/12/2018.

[205] Jeronimo Barrera : « Si vous lisez quoi que ce soit de cette époque – articles de presse ou photographie de scène de crime – c'est vraiment épouvantable. Je pense que beaucoup de gens ont une vision très optimiste du passé concernant cette période, mais ce n'était pas du tout le cas. C'était très sale… », Brendan McNamara : « Absolument, Lorsque nous faisions des recherches pour le jeu, cela nous a ouvert les yeux. À l'époque, vous pouviez littéralement avoir une photo du journal d'une femme qui avait été coupée en deux. Il y avait un niveau

Ce travail de recherche mis en avant par les concepteurs nous montre que le jeu ne s'ancre pas uniquement dans un imaginaire cinématographique, mais révèle aussi un certain degré de réalisme quant à l'époque traitée. Dans une certaine mesure, nous pouvons rapprocher cela de la démarche documentaire effectuée par les réalisateurs de films noirs à cette même époque. Ainsi, *L.A Noire* est un jeu singulier qui mêle une très forte empreinte cinématographique avec des éléments contextuels réalistes sur cette période et la manière dont elle est perçue aujourd'hui. Avec ce projet, *Team Bondi* a pris des risques et son association avec *Rockstar* peut paraître étonnante :

> When people first sit down with it, they generally seem to be kind of shocked, that A) Rockstar would do this kind of game, and B) how the audience would react to it. But we've found that most people who have seen it think that Rockstar are the only people who would do this kind of thing. They're the only people who are brave enough to try and go out and try and create a new genre. They kind of did that back in the day with "GTA," and created that kind of sandbox mayhem. Now they're saying, there's an older audience out there. It's a potentially much broader clutch of people, who'll be wanting different kinds of game experiences.[206]

C'est effectivement surprenant de retrouver *Rockstar* aux commandes d'un projet comme celui-ci, lorsque l'on connaît le type de productions auxquelles le studio s'attèle habituellement. Si l'on considère la série des *GTA*, elle est à l'exact opposé de *L.A Noire* avec son humour cynique, son côté décalé et la grande liberté d'action offerte au joueur. Le fait d'incarner non plus un gangster, mais un représentant de la loi est également nouveau. Cependant, aucun propos n'est réellement livré sur ce point-là ; contrairement aux deux autres jeux, la forme ne semble pas servir de propos subversif. *L.A Noire*, bien qu'il soit un *open-world*, est plus dirigiste envers le joueur dans le sens ou peu d'activités parallèles sont disponibles en dehors de la trame

---

de brutalité qui était accepté à cette époque-là ; les gens s'y étaient habitués pendant la Seconde Guerre mondiale, ce qui permettait de tels choix éditoriaux, ce qui a changé avec le temps. Vous ne verriez jamais quelque chose comme ça maintenant. De plus, les journaux paraissaient trois ou quatre fois par jour à ce moment-là et ils n'étaient pas que des nouvelles, ils constituaient aussi une sortie de divertissement. », Nick Cowen, « LA Noire developer interview », *The Telegraph*, 5 janvier 20011, https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/8240920/LA-Noire-developer-interview.html, consulté le 06/11/2018.

[206] « Quand les gens se sont assis pour la première avec le jeu, ils ont généralement eu l'air choqués : A) que Rockstar puisse faire ce genre de jeu, et B) comment le public allait y réagir. Mais nous avons constaté que la plupart des gens qui ont pu voir le jeu pensaient que Rockstar était les seuls qui puissent faire un truc pareil. Ce sont les seuls qui soient suffisamment courageux pour essayer, tester et créer un nouveau genre. Ils l'ont fait en quelque sorte avec "GTA" en créant ce principe de sandbox. Maintenant ils disent qu'il y a une audience plus âgée qui les attend. C'est un groupe de personnes potentiellement beaucoup plus large, qui voudront vivre différents types d'expériences de jeu. », Evan Narcisse, « Interview : Team Bondi's Brendan McNamara on "L.A. Noire," Part 1 », *art. cit.*

principale[207] ; notons d'ailleurs que l'une d'entre elles consiste pour le joueur à partir à la recherche de « Bobines dorées », les cinquante bobines comportant chacune le titre d'un film connu représentatif des années 1940 et 1950. Il s'agit là d'un petit clin d'œil cinéphile de la part des concepteurs, qui par ces petits détails mettent en valeur le septième art au sein du jeu. Le ton est sombre et porte un récit grave, et le joueur est le plus souvent en position de réflexion plus que d'action. Malgré tout, comme le souligne McNamara, *Rockstar* est également connu pour son audace et l'aspect novateur de ses créations. Et un jeu où l'aspect cinématographique est aussi présent paraît finalement être un choix logique pour le studio, qui a déjà fait preuve de son savoir-faire sur le traitement de genre cinématographique dans ses productions. Le rythme de *L.A Noire* se calque sur celui des films noirs dont il s'inspire, prenant son temps pour mettre en place l'intrigue, fonctionnant par étapes jusqu'à un climax conduisant à la résolution de l'affaire. C'est une expérience très différente pour les joueurs habitués aux séquences plutôt dynamiques et rapides des jeux *Rockstar*. Les concepteurs ont d'ailleurs constaté ces différences dans la manière de consommer le jeu :

> What we've seen throughout development is a lot of people sitting on the sofa playing "L.A. Noire" with their girlfriends and friends and passing the controller around, and almost playing it like a TV show. It's kind of an interesting phenomenon. We like to imagine three or four people sitting there at home watching an episode of "CSI" or playing a case in "L.A. Noire," and all being equally entertained. It's different from the normal game experience, I think.[208]

Il est très intéressant de constater un tel rapport à un objet vidéoludique. Le jeu invite le joueur à se mettre dans une position de spectateur et peut même encourager une pratique collective. Il est d'ailleurs possible pour le joueur s'il est connecté au *Live* (la plateforme internet de la console) de demander de l'aide à d'autres joueurs lors des interrogatoires.[209] *L.A Noire* propose donc une expérience de jeu relativement inédite au moment de sa sortie,

[207] Les missions annexes se manifestent par le biais de la radio présente dans le véhicule de service et interviennent durant les séquences de conduites du joueur, l'appelant en renfort sur des scènes de braquages ou de bagarre dans des magasins et des lieux publics. Enfin, le joueur à la possibilité de photographier les monuments connus de la ville après en avoir fait la découverte pour compléter sa carte de Los Angeles.

[208] « Ce que nous avons pu observer durant le développement c'est que beaucoup de gens s'asseyaient dans un canapé pour jouer à L.A Noire avec leur petite amie et leurs amis et ils se passaient la manette, jouant au jeu presque comme ils regardent une série télé. C'est un phénomène plutôt intéressant. Ça nous plaît d'imaginer trois ou quatre personnes installées dans leur canapé à la maison en train de regarder un épisode de "CSI" ou de jouer une affaire dans "L.A Noire" et se divertirent de la même manière. Je pense que c'est tout à faire différent de l'expérience de jeu habituelle. », Evan Narcisse, « Interview : Team Bondi's Brendan McNamara on "L.A. Noire," Part 1 », *art. cit.*

[209] Le joueur, au fur et à mesure des points d'expérience qu'il cumule, obtient des points d'indices. Il peut se servir de ces points à tout moment en éliminant une fausse piste entre les trois possibles (mensonge, doute, vérité). S'il a recours au Live, le joueur peut également accéder à la fonctionnalité "Demander à la communauté" afin de consulter les autres joueurs et trouver la vérité.

faisant appel à un mode de consommation cinéphile. Le jeu se construit sur un univers purement cinématographique, avec des éléments de *gameplay* qui renouvellent l'interactivité et offrent un divertissement dont la consommation diffère des autres jeux, se rapprochant fortement de l'expérience de visionnage de films ou de séries à domicile, que ce soit seul ou en groupe. *L.A Noire* semble donc se différencier des autres productions du studio, ses enjeux étant essentiellement ludiques et cosmétiques. Là ou *Red Dead Redemption* se sert du western pour commenter l'histoire des États-Unis et y faire un parallèle avec l'Amérique actuelle, *L.A Noire* propose une expérience de jeu, dans laquelle le joueur va plonger profondément et tenir son rôle d'enquêteur.

Dans tous les cas, l'aspect cinématographique apparaît désormais comme étant indissociable des jeux *Rockstar*. C'est donc sans grande surprise que lors d'une interview le journaliste John Gaudiosi demande pourquoi nous n'avons pas encore vu de film adapté de l'une des franchises *Rockstar* et si un projet comme *L.A Noire* marcherait aujourd'hui sur grand écran. Dan Houser lui répond en mettant en avant l'idée d'un caractère presque intemporel des genres :

> Well, we spent a long time being told Westerns were dead, then we made Red Dead Redemption, which along with True Grit showed that well-made classic Westerns have life left in them in any medium. The same could be said of classic Noir - a great film could be successful now, just as Chinatown and LA Confidential were long after the 1940s.[210]

Dans cette même interview, nous apprenons que *L.A Noire* a été présenté lors du *Tribeca Film Festival* de 2011. C'est la première fois qu'un jeu vidéo était programmé en sélection officielle dans un festival de cinéma. Cela nous conforte dans l'idée que de réels enjeux cinématographiques se jouent dans *L.A Noire*.

S'il est avant toute autre chose un jeu d'enquête dans l'esprit de ses concepteurs, très rapidement l'univers du film noir s'impose dans la création du jeu. En utilisant l'esthétique et les schémas typiques du film noir classique Hollywoodien, tout en combinant des références modernes et familières pour les joueurs dans son *gameplay*, *L.A Noire* propose une expérience de jeu particulièrement immersive et novatrice. Malgré tout, il semble se contenter d'appliquer une forme héritée de la cinéphilie de ses auteurs sur des mécaniques

[210] « Eh bien, on nous disait depuis longtemps que les westerns étaient morts, puis nous avons créé Red Dead Redemption, ce qui avec True Grit a montré que les westerns classiques ont continué à vivre dans les différents médiums. On pourrait dire la même chose du classique noir : un grand film pourrait avoir du succès, tout comme LA Confidential et Chinatown étaient bien après les années 1940. », John Gaudiosi, « Rockstar Games' Dan Houser on 'L.A. Noire's' Selection by the Tribeca Film Festival », *art. cit.*

de *gameplay* sortant de l'ordinaire, tandis que les autres jeux du studio, comme *Red Dead Redemption* ou la série des *GTA* s'en servent pour une autre raison ; c'est un moyen et pas une fin. Nous allons donc à présent nous intéresser au cas de *GTA V* et observer la manière dont il a été pensé et conçu et voir ce qu'il révèle du renouvellement de la cinéphilie lorsque celle-ci est exprimée dans un média aussi ouvert que le jeu vidéo.

2. *GTA V* : un jeu « *patchwork* »

Nous pourrions définir *GTA V* comme une sorte de jeu patchwork, tant ses références sont multiples, ce qui est semble-t-il, toujours en adéquation avec le principe de cinéphilie ouverte que nous avons mis en avant. En effet, sa construction repose dans son ensemble (univers, récit, personnages), sur la reprise d'éléments cinématographiques, télévisuels, sur l'actualité et plus généralement sur des faits sociétaux (impact des réseaux sociaux, de la télé-réalité, etc.), afin d'en faire des éléments de satire nourrissant le jeu, parfois de manière parodique, parfois plus cynique. Il y a ainsi deux différences majeures à relever dans *GTA V*, face aux deux autres jeux composant notre corpus. Contrairement à *Red Dead Redemption* et *L.A Noire* qui situent leur(s) intrigue(s) dans le passé, le récit se place cette fois-ci dans notre monde contemporain, dans les années 2010. Il n'est plus question de la manière dont le pays s'est construit durant la conquête de l'Ouest, ni des conséquences de la Seconde Guerre mondiale sur la population américaine. Le jeu nous plonge dans la crise des *subprimes* et expose les effets pervers de la société de consommation poussée à son paroxysme. Pour ce faire, le joueur n'incarne plus un personnage, mais trois. Il n'y a donc plus un récit linéaire unique, mais trois axes narratifs qui alternent, chaque personnage représentant une facette bien spécifique de cette société : le luxe et l'opulence pour Michael qui vit sous la colline de Vinewood[211], la vie dans le ghetto pour Franklin et un parc de caravanes délabrées dans le désert pour Trevor, qui dresse un portrait peu flatteur des Rednecks[212]. Dans une interview pour *The Guardian*, Dan Houser décrit *GTA* comme « l'enfant bâtard de nombreux parents[213] ». Nous l'avons vu, depuis ses débuts la série

[211] L'équivalent d'Hollywood et de ses lettres géantes présente sur le mont Lee.
[212] « Dans son livre [*White Trash : The 400-Year old Untold History of Class in America*, Nancy Isenberg] […] montre que le lien entre les Blancs pauvres et le racisme remonte à la période de la Reconstruction dans le Sud. C'est à cette époque que le mot "Redneck", un terme péjoratif local qui désignait les fermiers et les travailleurs agricoles blancs pauvres, a commencé à être utilisé pour désigner les "partisans racistes et indisciplinés des démagogues démocrates les plus en vue du Nouveau Sud, à la fin du XIXe siècle et au début du XXe" (p. 187) », in Isaac William Martin, « Redneck blues », *La vie des idées*, 9 novembre 2016, http://www.laviedesidees.fr/IMG/pdf/20161109_rednecksmartin-2.pdf, consulté le 05/04/2018, p. 8.
[213] Keith Stuart, « Grand Theft Auto 5 : Rockstar's Dan Houser on Los Santos and the future, *The Guardian*, 17 septembre 2013, https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/17/grand-theft-auto-5-gta-dan-houser-interview, consulté le 21/12/2018.

fait de nombreux clins d'œil au cinéma, mais pas uniquement. De nombreuses autres références appartenant à la *pop culture* sont présentes et cela est particulièrement vrai pour *GTA V*. Nous pouvons donc nous demander si le cinéma occupe réellement une place majeure dans ce cinquième opus ?

Tout d'abord, tout au long du jeu nous pouvons remarquer ces fameuses références, leur trouvaille constituant même un jeu pour certains qui s'amusent à les répertorier sur divers forums ou articles web.[214] Ces références sont notamment visibles d'un point de vue géographique sur la carte du jeu. En effet, les quartiers, symboliques de chacun des trois personnages, y rassemblent la culture propre à leur type de vie. Ainsi, le cinéma vinewoodien et ses studios sont établis dans les quartiers proches de ceux où réside Michael, où se trouvent également les cours de tennis et terrains de golf, sports majoritairement pratiqués par les classes aisées. Le cinéma prend tout autant place au sein de la maison de Michael qui, cherchant à occuper son temps depuis qu'il est en retraite, regarde de nombreux films à la télévision. À différentes occasions, le joueur peut ainsi l'observer en train de visionner des « classiques » en noir et blanc, des films de gangsters pour la plupart. Le personnage de Michael se nourrit donc de cet imaginaire autant qu'il contribue à l'alimenter. Nous pouvons ainsi voir dans ce personnage une référence non dissimulée à la série *Les Soprano* (David Chase, 1999-2007, *HBO*). En effet, Michael partage de nombreux points communs avec Tony Soprano, patriarche de la famille. Étant créée pour la télévision et diffusée sur cette dernière à partir de 1999, la série opère une prise de recul sur ce qu'elle est en tant qu'objet télévisuel, souvent considérée comme moins prestigieuse que le cinéma, et propose ainsi une version ratée de parrain de la mafia : Tony Soprano, d'origine italienne, n'a que peu d'impact aux États-Unis, où il est submergé par les soucis qu'il doit gérer au quotidien, tant au sein de sa famille que dans le milieu criminel auquel il appartient. La série rend à la fois hommage à de grands personnages du cinéma comme Don Corleone, tout en proposant un pastiche des films de gangsters dans la création de ses propres personnages. Avec la famille De Santa, nous retrouvons une démarche similaire : la famille de Michael est totalement dysfonctionnelle : sa femme Amanda, ex

[214] Il est possible de trouver ce genre d'articles sur les pages suivantes : Sanarston, « Références et Easter-Eggs dans GTA V », *grand theft auto Network France*, 8 septembre 2014, https://www.gtanf.com/forums/topic/26522-r%C3%A9f%C3%A9rences-et-easter-eggs-dans-gta-v/, consulté le 27/12/2018, Miamsolo, « Les références cinématographiques dans GTA V », *Sens critique*, pas de date, https://www.senscritique.com/liste/Les_references_cinematographiques_dans_GTA_V/370049, consulté le 27/12/2018, [Anon.], « References to Movies, TV, Games and Pop Culture », *IGN*, https://www.ign.com/wikis/gta-5/References_to_Movies,_TV,_Games_and_Pop_Culture, consulté le 27/12/2018, [Anon.], « Secrets and Easter Eggs in Grand Theft Auto V, *GTA Wiki*, pas de date, https://gta.fandom.com/wiki/Secrets_and_Easter_Eggs_in_GTA_V, consulté le 27/12/2018.

stripteaseuse, dépense son argent sans compter et le trompe avec son professeur de yoga, son fils Jimmy reste enfermé dans sa chambre pour jouer aux jeux vidéo et n'a que peu de contact avec le monde extérieur, et sa fille Tracey a pour seul et unique objectif de devenir célèbre, que ce soit grâce à la télé-réalité ou au milieu du porno. Malgré la « réussite » de Michael, sa vie de famille est chaotique et la communication étant totalement rompue entre ses membres, il est finalement malheureux dans son statut de retraité. Nous pouvons même aller plus loin dans la comparaison entre le jeu et la série, puisque la maison de Michael reprend de manière fidèle celle de la famille Soprano, tant à l'extérieur qu'à l'intérieur. (*Ill. 16 et 17*).

Ill. 16 : Maison de la famille Soprano.

Ill. 17 : Maison de la famille De Santa

En ce qui concerne Franklin, il s'agit plutôt de la culture de la rue. Il n'est plus tant question de gangsters, mais plutôt de gang. Les quartiers correspondant, au sud de la carte, montrent des logements précaires où les rues ne sont pas entretenues. Les habitants y sont plus facilement agressifs et la délinquance y est plus forte. À l'instar des représentations médiatiques de la culture hip-hop contemporaine (clips de rap, films, etc.), on y retrouve des codes de références : style vestimentaire, langage injurieux, voitures modifiées, trafic de drogues, etc. Franklin est d'ailleurs le personnage qui a le plus d'interaction possible avec les voitures : c'est avec lui que le joueur débloque[215] les courses de rues[216], sa capacité spéciale permettant de ralentir le temps afin de se faufiler entre les autres véhicules et de prendre des virages à grande vitesse, et son premier « travail » dans le jeu consiste à voler des voitures de luxe pour qu'elles soient ensuite revendues. La culture hip-hop et le cinéma sont intrinsèquement liés dans cette représentation du ghetto noir américain et les Houser convoquent dans leur imagerie des films tels que *Boyz N the Hood* (1991) de John Singleton, *Menace II Society* (1993) d'Allen et Albert Hugues, *8*

[215] Le joueur doit réaliser certaines missions de la trame principale pour avoir accès à ces courses.

[216] Les cinq points de courses de voitures disponibles sont les suivants : South Los Santos, Circuit urbain, Aéroport, Freeway et Canaux de Vespucci. Celles-ci ne sont disponibles que la nuit, entre 20h et 5h, [Anon.], « Courses de rue », *grandtheftauto5.fr*, pas de date, https://www.grandtheftauto5.fr/courses-de-rue.html, consulté le 29/12/2018.

Mile (2003) de Curtis Hanson[217], ou encore *Get Rich or Die Tryin'* (2005) de Jim Sheridan[218], ces films montrant chacun à leur manière la vie d'afro-américain dans les quartiers pauvres, la tentative d'ascension sociale ou encore la difficulté à se faire une place dans le monde artistique.

Enfin, la zone où vit Trevor correspond au nord de la carte ; ce sont des zones désertiques et montagneuses, où le joueur croise peu de monde. Trevor vit dans une caravane totalement délabrée et semble coupé du reste du monde. C'est un personnage ambigu, qui peut être assimilé à des personnages comme Jack Torrance dans *Shining*, avec lequel il partage d'ailleurs une certaine ressemblance physique et dont la santé mentale fragile le rend tout à fait imprévisible. Nous pouvons également penser au personnage de Mickey O'Neil[219] dans le film *Snatch* (2000) de Guy Ritchie, où Brad Pitt incarne un boxer gitan quelque peu douteux, vivant également dans une caravane. L'acteur prêtant ses traits et sa voix au personnage, Steven Ogg, a également confié s'être inspiré de la prestation de Tom Hardy dans le film biopic *Bronson*[220] (2008) de Nicolas Winding Refn.[221] Le personnage de Trevor peut donc renvoyer à de nombreux autres personnages fictifs ou non, caractérisés par leur instabilité, leur violence et leur démesure, chacun pouvant y reconnaître ses propres références. Trevor représente aussi et surtout une caricature des Rednecks, qui répondent au cliché du campagnard peu éduqué, méfiant de l'étranger et passionné d'arme à feu. Ces références que nous pouvons qualifier de géographiques, correspondent donc à chacun des trois personnages jouables et à l'univers qui les entoure. À cela s'ajoute ensuite d'autres références en cohérence avec les différents milieux présents dans le jeu : par exemple, si le joueur décide de conduire aux abords des studios de cinéma de Vinewood, il pourra croiser un acteur revêtant un costume de Xénomorphe (la créature extra-terrestre emblématique des films *Aliens*) se promener d'un plateau à l'autre, tandis que s'il roule dans les zones désertiques, il pourra, à un endroit précis, apercevoir deux femmes dans une voiture proche d'un ravin (ce qui renvoie au road movie *Thelma et Louise* (1991) de Ridley Scott). Dans tous les cas, la composition de ces références géographiques est

---

[217] Le film retrace le parcours du rappeur Eminem et ses origines.
[218] Il s'agit d'un biopic du rappeur 50 Cent, de ses débuts dans un gang aux prémices de sa carrière musicale.
[219] Peut-être est-ce un hasard, mais une famille porte le nom de O'Neil dans le jeu. Durant l'une des missions de Trevor, le joueur doit aller détruite leur ferme et leur laboratoire de méthamphétamine.
[220] Charles Bronson, de son vrai nom Michael Gordon Peterson, est un criminel britannique, souvent décris par les médias comme étant le plus dangereux prisonnier de Grande-Bretagne. Il a passé 35 ans en isolement cellulaire et est incarcéré à la prison haute-sécurité de Wakefield depuis 2007. Étonnamment, il est également connu pour les ouvrages qu'il a pu rédiger, ses œuvres d'arts et ses poèmes de recueil pour lesquels il a gagné plusieurs *Koestler Trust Awards*, une association britannique valorisant la création artistiques chez les anciens délinquants, les patients protégés et les détenus.
[221] Andy Borkowski, « GTA V: unedited and uncensored Interview with Steven Ogg, the man behind Trevor Philips », *ocanada.com*, 22 octobre 2013, https://o.canada.com/technology/gaming/gta-v-unedited-and-uncensored-interview-with-steven-ogg-the-man-behind-trevor-philips, consulté le 07/01/2019.

représentative de ce que l'on y trouve. Nous pouvons ainsi déterminer différents types de références : certaines vont relever du clin d'œil pouvant faire sourire le joueur, tandis que d'autres références vont jouer un rôle de repère et être révélatrices d'un contexte ou d'un modèle particulier. Comme le souligne Christophe Butelet dans l'un de ses articles, la disposition des lieux et leurs caractéristiques ne sont pas anodines ; cela montre quelque chose de plus profond :

> Le trio infernal permet également à Rockstar de définir la géographie des lieux et du même coup, nous dire quelque chose de Los Santos et de sa répartition des couches de la société. Car chaque personnage symbolise à lui seul un quartier : bling-bling pour Michael, malfamé pour Trevor et ghettoïsé pour Franklin. Et il sera possible de passer librement d'un personnage à un autre (les surprenant alors dans leur quotidien) et de les faire se rencontrer en forçant le destin, on ressentira néanmoins tout le poids des barrières sociales.[222]

Les deux notions qu'il met en avant sont celles de « couches de la société » et de « barrières sociales ». Toutes deux employées au pluriel, elles supposent l'idée d'un positionnement idéologique de la part les concepteurs du jeu. Nous pouvons dès lors rapprocher cela de notre hypothèse selon laquelle *Rockstar* se servirait du cinéma pour véhiculer un discours critique. Même si cela est plus subtil ici, l'expression de ces références cinématographiques oriente tout de même le joueur dans sa compréhension et son appréhension de l'univers qui l'entoure au sein du jeu. Cela nous amène directement à la question suivante : de quelle manière le jeu est-il construit ?

Nous l'avons dit, la cartographie des lieux présents dans le jeu répond à une logique de représentation particulière : le centre de la carte regroupe les quartiers riches de la ville, le nord propose des paysages de montagnes et de campagne profonde, au-delà du périphérique sud se trouvent les quartiers sensibles et enfin Vespucci Beach correspond à l'endroit « branché », avec sa plage, ses boutiques et ses grands panneaux publicitaires, où se regroupent surfeurs, hipsters et amateurs de yoga. Tout cela génère un sentiment de réalisme, puisque les joueurs retrouvent des choses qui leur sont familières d'un point de vue quotidien, mais en combinant ces décors réalistes avec des personnages extravagants et archétypaux, un monde névrosé et sans limites est construit par les concepteurs. Ainsi, du fait que l'environnement soit familier pour les joueurs (les quartiers de Los Santos sont quasiment des copies conformes de certains endroits de Los Angeles et l'époque dépeinte correspond à la nôtre, avec nos modes de vie, nos habitudes, etc.), ils peuvent d'autant plus ressentir ce que pourrait être le monde s'il était réellement poussé à un tel degré d'excentricité. À ces éléments que l'on peut considérer comme

[222] Christophe Butelet, « GTA V : Analyse d'un succès annoncé », *art. cit.*

relevant du *design*, s'ajoute ensuite le principe de monde ouvert. Ce monde ouvert permet plusieurs choses. Tout d'abord, il rend unique l'enchaînement des missions pour le joueur, qui va personnaliser son scénario :

> Pour la première fois dans un monde ouvert, on y dirigera trois personnages : Michael, Franklin et Trevor. Dans un premier temps, cela aura pour conséquence de dynamiser les scènes d'action et l'on pourra switcher d'un protagoniste à un autre. Au joueur alors de créer sa propre séquence, et finalement sa propre mise en scène, en se concentrant sur un seul point de vue, ou au contraire en les multipliant.[223]

Nous pouvons ici remarquer l'utilisation de termes techniques cinématographiques de la part du journaliste de *JV*, qui parle ainsi de « séquence » personnalisée, de « mise en scène » venant du joueur et de « point de vue » qu'il est possible de multiplier en changeant de personnage autant de fois que souhaité. Notons d'ailleurs que ce dynamisme et cette personnalisation de l'expérience de jeu sont renforcés par les capacités spéciales de chacun des trois personnages : Michael possède une faculté de ralentissement du temps permettant de mieux viser ses ennemis (c'est en fait l'équivalent du *Dead Eye* présent dans *Red Dead Redemption*), Franklin, nous l'avons dit, peut ralentir le temps en voiture afin d'optimiser sa conduite et maximiser les chances de gagner une course ou de fuir les autorités, et Trevor entre dans une sorte de rage transcendante lui permettant d'infliger plus de dégâts à ses adversaires. De cette manière, jouer avec l'un ou l'autre des trois personnages offre à chaque joueur une expérience totalement différente lors des missions et des phases de découvertes de la *map*. Christophe Butelet insiste d'ailleurs sur le caractère inédit de ces différentes combinaisons possibles :

> De mémoire, on ne trouve pas d'autres exemples de jeux offrant autant de moyens permettant de réaliser et monter SA scène d'action. Un sentiment d'ailleurs accentué par la possibilité d'élaborer sa stratégie avant de passer à l'attaque. Comme le dévoile le trailer, une mission pourra être réalisée de différentes façons : la manière douce (en gazant tout le monde au préalable) ou la manière forte (à l'ancienne comme dans le film *Heat*, plus que jamais cité).

Le journaliste emploie une nouvelle fois des termes techniques : « réaliser » et « monter ». L'idée fondamentale est donc que le joueur endosse, dans une certaine mesure, les rôles de scénaristes, de réalisateur et de monteur. Et c'est bel et bien de cette manière que le studio a pensé son jeu puisqu'il a par la suite mis gratuitement à disposition des joueurs un logiciel du nom de *Rockstar Editor*. Grâce à celui-ci, les joueurs peuvent à tout moment enregistrer leur

[223] Christophe Butelet, « GTA V : Analyse d'un succès annoncé », *art. cit.*

partie, puis retoucher les séquences dans le logiciel et constituer leur propre montage. Certains joueurs ont ainsi créé des courts métrages indépendants de fiction.[224]

GTA V a également recours à divers éléments appartenant à la grammaire cinématographique : tout d'abord, lors des cinématiques deux bandes noires apparaissent en haut et en bas de l'écran, afin d'imiter le format scope et de signifier au joueur une séquence importante dans le scénario (dialogue, action, etc.). Le reste du temps, le joueur peut enclencher lui-même une « vue cinéma » en appuyant quelques secondes sur le bouton B (Xbox) ou ○ (PS3/PS4) de sa manette et une nouvelle fois les fameuses bandes noires font leur apparition, accompagnées par un changement d'angle de vue, le joueur pouvant choisir à sa guise l'angle qu'il préfère. Nous pouvons également mettre en avant l'idée de montage alterné ; en effet, lorsque le joueur change de personnage, un dézoome important affecte le personnage joué, puis un plan d'ensemble de la ville apparaît avec un léger panoramique de la caméra en direction de l'autre personnage, avec un effet de zoom avant descendant sur ce dernier. Le joueur peut alors le découvrir dans diverses situations, celui-ci ayant continué ses activités lorsqu'il n'était pas contrôlé par le joueur. De cette manière, le passage d'un personnage à un autre, fonctionne comme un montage alterné constant, tant d'un point de vue visuel que scénaristique. Enfin, nous pouvons noter une fonctionnalité originale sur la version PC du jeu ; le joueur a la possibilité de créer sa propre radio[225]. Il peut ainsi choisir quelles musiques placer dans le dossier prévu à cet effet et composer la bande-son qui défilera de manière aléatoire durant son temps de jeu. Ce principe de constituer sa propre bande-son lors de son expérience de jeu, entre une nouvelle fois en résonnance avec l'idée de cinéphilie ouverte : c'est en fonction de sa culture que le joueur va mener sa partie. Avec ces divers éléments, nous remarquons ainsi l'empreinte cinématographique très forte posée par les concepteurs. C'est d'ailleurs ce que souligne le journaliste Quentin Billet-Garin dans son article « Comment Rockstar Games s'est approprié la culture cinématographique dans ses jeux vidéo ? » :

> Depuis sa création, *Rockstar Games* n'a cessé de s'inspirer du cinéma, à la fois dans la conception de ses personnages et des histoires, jusqu'à altérer le *gameplay* et la réalisation des cinématiques qui font l'objet de véritables mises en scène.[226]

---

[224] Nous pouvons par exemple citer *Martin Pleure*, court métrage de 16'23 minutes de Jonathan Vinel, dans lequel le personnage de Martin se retrouve totalement seul dans sa vie et dans sa ville et s'interroge sur le sens à donner à tout cela.

[225] Rappelons que la plupart des véhicules sont dotés d'une radio, qui regroupe plusieurs stations. Le joueur peut alors sélectionner celle qui lui plaît le plus, en changer ou même la couper.

[226] Quentin Billet-Garin, « Comment Rockstar Games s'est approprié la culture cinématographiques dans ses jeux vidéos ? », *Les Inrockuptibles*, 26 octobre 2018, https://www.lesinrocks.com/2018/10/26/cinema/comment-

Le jeu est constamment imprégné par le cinéma, que ce soit dans sa forme, dans sa structure, dans ses séquences d'action ou par les nombreuses références disséminées dans les différents recoins de la carte. Le journaliste emploi d'ailleurs à nouveau des termes tels que réalisation pour parler des cinématiques et de la mise en scène qu'elles constituent. Illustrant parfaitement tout cela, nous ne pouvons manquer d'évoquer la mission *Mise à Sac*, qui reprend de manière très fidèle le braquage d'ouverture du film *Heat* (198) de Michael Mann. Lors de cette mission, le joueur se voit répartir les rôles entre les trois personnages principaux, après être allé acheter des masques[227]. Franklin doit voler un camion puis le ramener au point stratégique, afin de bloquer l'accès à la rue, tandis que Michael et Trevor se positionnent, attendant de pouvoir accéder au fourgon blindé contenant l'argent ciblé. La manière dont ils sortent les hommes du camion et les menacent de leurs armes est une copie conforme de la scène du film. Ainsi, pendant une vingtaine de minutes, le joueur a l'impression de vivre et de participer avec les personnages au braquage débutant *Heat*. Cela entretient partiellement l'iconographie liée aux films de gangsters pour le joueur qui, paradoxalement, peut ressentir une impression de réalisme en reproduisant ce qu'il a pu voir dans ce film. Lors d'un question-réponse entre le journaliste Bruno Icher et les joueurs, l'un d'entre eux s'est interrogé sur la relation entre la série des *GTA* et le cinéma :

> **Peut-on parler de la saga *GTA* comme de l'objet vidéoludique ayant le lien le plus étroit avec le cinéma, par les thèmes abordés, sa narration, sa réalisation, et pensez-vous que ce soit l'une des clés de son succès ?**
>
> Il me semble que les développeurs de GTA possèdent effectivement toute la grammaire du cinéma et essayent de modifier systématiquement la structure narrative de leurs jeux. Ils ne copient pas leurs films préférés, mais réunissent les conditions pour que chaque joueur au fil de sa progression fasse son propre film.[228]

La réponse donnée par Bruno Icher illustre très bien notre propos, mettant en avant l'idée que le joueur, à travers différents mécanismes, réalise son propre film de gangsters. Les concepteurs ne copient pas les films mais créent une structure narrative adéquate à leur jeu, sur le modèle du cinéma. Ainsi, nous pouvons nous interroger sur la nature de *GTA V* face à *Red Dead*

---

rockstar-games-sest-approprie-la-culture-cinematographique-dans-ses-jeux-video-111138019/, consulté le 21/12/2018.

[227] Le joueur peut acheter les mêmes masques de hockey que ceux portés dans le film, ou en choisir d'autres.

[228] Bruno Icher, « GTA V : Trois perso et trois manières de jouer dans un Los Angeles de cinéma, *Libération*, 12 novembre 2012, https://next.liberation.fr/culture/2012/11/12/jeux-video-la-saga-grand-theft-auto-5_859834, consulté le 19/12/2018.

Redemption et *L.A Noire* : pouvons-nous rapprocher sa démarche de création des deux autres jeux de notre corpus ?

Bien que le cinéma soit omniprésent dans ces trois jeux, ils semblent toutefois ne pas être construits de la même manière. Si *Red Dead Redemption* et *L.A Noire* répondent à des codes de genres bien spécifiques, qui déterminent le développement et le déroulement du jeu, *GTA V* est bien plus libre dans sa forme, puisqu'il se compose d'une multitude de références diverses et variées, mais sa grammaire en revanche est fondamentalement cinématographique :

> A game such as Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013), for example, is extremely cinematic not only due to its dramatic storyline, genre tropes and iconography, but also because it requires the player to develop a nuanced understanding of framing and editing techniques. In fact, players are required not only to switch to different perspectives according to the situation and to individual preferences, but also to alternate between multiple view-point in order to frame the action in functional and/or interesting ways, occasionally in order to record the session and upload spectacular fragments of gameplay.[229]

Les auteurs de l'article mettent en avant le scénario du jeu, son iconographie, mais aussi, comme nous l'avons dit, des éléments techniques tels que le cadrage et le montage, l'alternance des points de vue, ainsi que la possibilité d'enregistrer des fragments de jeu. C'est donc un ensemble de critères appartenant au domaine cinématographique qui sont réinvestis au sein du jeu.

Ainsi, nous pouvons dire que le cinéma occupe bel et bien une place importante dans *GTA V*. Simplement, son rôle et sa présence diffèrent de ce que nous avons pu trouver dans *Red Dead Redemption* et *L.A Noire*. Nous n'assistons pas là à une reprise de codes spécifiques à un genre déterminé, mais à la construction d'un patchwork pluriculturel où le rôle du joueur ne consiste plus seulement à suivre un scénario, mais à investir ce scénario afin de se l'approprier et d'en faire une expérience de jeu personnelle.

À travers cette seconde partie, nous avons pu interroger la notion de genre. Nous avons ainsi observé les différences entre genre cinématographique et genre vidéoludique et la manière dont ceux-ci sont parfois rapprochés, tant par l'industrie, que la presse spécialisée et les joueurs.

---

[229] « Un jeu tel que GTA V par exemple, est extrêmement cinématographique, non seulement en raison de son scénario, des genres qu'il emprunte et de son iconographie, mais aussi parce qu'il nécessite une compréhension nuancée du cadrage et du montage. En fait, les joueurs doivent non seulement basculer d'une perspective à une autre selon la situation et leurs préférences personnelles, mais aussi alterner entre plusieurs points de vue afin de structurer l'action de manière fonctionnelle ou intéressante, parfois pour enregistrer la session de jeu et télécharger des fragments spectaculaires de *gameplay*. », Federico Giordano, Ivan Girina Riccardo Fassone, « Re-framing video games in the light of cinema », *Game*, mai 2015, https://www.gamejournal.it/intro_5/, consulté le 21/05/2018.

Nous nous sommes également interrogés sur la manière dont *Rockstar* se réapproprie ces différentes notions pour les intégrer dans ses jeux. Ainsi, *Red Dead Redemption* et *L.A Noire* sont relativement similaires dans leur construction : ils sont respectivement façonnés à la manière d'un western et d'un film noir, structurant leur récit, leurs objectifs de jeu, leur atmosphère et leur apparence selon ces deux genres cinématographiques, et reprenant tous deux les contextes socio-politiques de chacune des deux périodes. Cela diffère quelque peu avec *GTA V*, dont l'enjeu n'est plus tant de reproduire une esthétique et une période représentative de l'Histoire et/ou de l'histoire du cinéma, mais plutôt de proposer au joueur la création d'une expérience de jeu unique en le laissant faire son propre « film vidéoludique ». Dans tous les cas, le cinéma constitue un fil conducteur dans le développement et la pratique des trois jeux de notre corpus restreint.

Ces deux premières parties nous ont permis de nous pencher sur la création du studio *Rockstar Games* et de sa manière de faire des jeux. Nous avons pu constater que ses fondateurs se sont souvent servi des polémiques autour de leurs créations comme d'un outil marketing afin d'assurer le maximum de visibilité à ses jeux. Cependant, nous avons également pu observer qu'en raison de cela, les velléités artistiques et critiques portées par ces mêmes jeux, pâtissaient de la réputation sulfureuse et provocatrice engendrée par les diverses polémiques exprimées dans les médias. De cette façon, nous nous sommes rendu compte que *Rockstar* a progressivement orienté sa ligne éditoriale vers une expression cinématographique plus importante, lui permettant ainsi de jouir d'une plus grande liberté de création et d'expression. Divers projets ont ainsi vu le jour : *Manhunt* où l'univers carcéral est représenté à travers le *snuff movie*, *Red Dead Revolver* dans l'univers du western ou encore *The Warriors*, remake vidéoludique du film éponyme. Ce nouveau tournant est rendu visible par un travail sur la notion de genre. Nous avons alors étudié la manière dont *Rockstar* s'est emparé des codes et esthétiques de certains genres cinématographiques pour les transcrire au sein de ses jeux. Ainsi, nous avons remarqué des similitudes dans la construction de *Red Dead Redemption*, *L.A Noire et GTA V*, tout autant que leurs subtilités propres, faisant de chacun de ces trois jeux une expérience particulière pour les joueurs. À présent, nous allons pouvoir nous intéresser plus en détail aux éléments constitutifs du récit de ces jeux, notamment à travers les différents personnages mis en scène, et creuser un peu plus les thématiques présentes dans ces trois jeux, afin de mieux cerner le discours critique porté par les membres du studio *Rockstar*.

Partie 3 : La cinéphilie de *Rockstar* au service d'un discours critique

Chapitre VI : Pour raconter une histoire, il faut des personnages

Dans ce chapitre, nous allons nous attarder sur la construction des personnages principaux de *Red Dead Redemption*, *L.A Noire* et *GTA V*. Nous allons tâcher de comprendre la manière dont ils sont construits ; ces personnages sont-ils fondamentalement inspirés par les genres cinématographiques qui constituent les univers de nos trois jeux ? Prennent-ils leur source dans des références précises ? Et sont-ils finalement représentatifs de ces genres ? Ensuite, nous nous concentrerons sur les raisons de leur marginalité ; comment et pourquoi sont-ils mis à l'écart ? Est-ce cette marginalité qui leur promet à tous une fin tragique ? Quelle place cela occupe-t-il dans le discours critique porté par le studio *Rockstar* ?

1. Des ressemblances notoires avec des personnages de cinéma

Si l'on observe nos différents personnages, nous pouvons nous rendre compte rapidement qu'ils sont chacun, à leur manière, en décalage par rapport au monde qui les entoure. Qu'il s'agisse de John Marston, de Cole Phelps, de Michael De Santa, de Trevor Philips ou de Franklin Clinton, chacun se trouve dans une position d'isolement, au sein d'une société qui ne semble pas vouloir les accueillir. Bien qu'ils aient des traits de caractère et des personnalités qui diffèrent, ils répondent tous à un rôle particulier : *cowboy*, détective et gangsters. Ces rôles ont largement été représentés au cinéma, jusqu'à faire figure d'icônes. De cette manière, John Marston n'est pas n'importe quel *cowboy* ; nous pouvons retrouver en lui autant de personnages mythiques que ceux incarnés par John Wayne, James Stewart, Charles Bronson ou encore Clint Eastwood.

John Marston présente à la fois des éléments correspondants aux canons esthétiques du *cowboy* tel qu'un certain imaginaire cinématographique a pu le construire : chapeau enfoncé sur la tête, gilet en cuir, santiags aux pieds, colt sur la cuisse et carabine dans le dos, mais il présente également des éléments moins communs : mal rasé, vêtements sombres et plusieurs cicatrices lui barrant le visage. De ces éléments, certains seulement se retrouvent dans les tenues portées, par exemple, par Gary Cooper :

> Veste en daim frangée de l'âge primitif de l'Ouest, celui des trappeurs, en tout cas toujours des teintes claires, lointain héritage du code vestimentaire des héros de westerns muets[230]

On y retrouve aussi un peu de l'allure et du jeu de John Wayne :

> Citer le nom de John Wayne réveille immanquablement la même image de ce héros robuste, droit dans ses bottes, cette démarche si particulière, ce chapeau blanc, ces verres de whisky enfilés, cette voix familière et une morale à tout casser.[231]

Par conséquent, il emprunte aux différentes représentations cinématographiques du *cowboy*, avec des caractéristiques physiques appartenant aux bons, comme aux mauvais : selon William Bourton, le *good guy* aura tendance à porter un chapeau clair, tandis que le méchant en arbore un sombre[232], le méchant est souvent barbu ou mal rasé, porté sur la boisson et fumant le cigare « d'un modèle inférieur au banquier »[233]. Si la tenue de John Marston ne semble *a priori* n'être qu'un détail dans cette reconstruction de l'imaginaire westernien, nous pouvons toutefois supposer que son rôle ne se cantonne pas au simple rappel esthétique ; en effet, au cours du jeu, le joueur aura l'occasion de débloquer diverses tenues après avoir rempli certains défis ou certaines missions, et l'on peut noter une nette évolution dans celles-ci : les premiers vêtements de Marston sont sombres, mais il passe progressivement à des tenues plus claires et même colorées[234]. Nous pouvons ainsi avancer l'idée que ces tenues sont symboliques de l'évolution de John Marston tout au long du jeu : les couleurs sombres représentant sa vie de hors-la-loi et celles plus claires, le rapprochant de sa rédemption.[235] Mais sa tenue vestimentaire n'est pas le seul témoin de son appartenance à la mythologie westernienne. En effet, John Marston est un personnage mystérieux, peu bavard, passant le plus clair de son temps sur sa monture, à l'instar de James Stewart, qui « manie le colt et la carabine [et] monte à cheval avec une aisance qui ne trompe pas[236] » et dont on connaît, finalement, peu de choses. À l'instar des héros de western,

---

[230] William Bourton, *Le Western. Une histoire parallèle des États-Unis*, Paris, Presse Universitaire de France, 2008, p. 18.
[231] Alexandre Raveleau, *Petit dictionnaire du western*, Hors Collection, 2015, p. 296.
[232] William Bourton, *Le Western. Une histoire parallèle des États-Unis*, Paris, Presse Universitaire de France, 2008, p. 71-72.
[233] *Ibid.*, p. 45.
[234] Certains vêtements constituent des références évidentes, comme le poncho mexicain qui n'est pas sans rappeler ceux que portent Clint Eastwood dans la Trilogie du dollar, aussi appelée la Trilogie de L'homme sans non, de Sergio Leone : *Pour une poignée de dollars* (1964), *Et pour quelques dollars de plus* (1965), *Le Bon, La Brute et le Truand* (1966).
[235] À noter que la tenue de *Gentleman* est entièrement blanche, elle se débloque lorsque le joueur se connecte au *Rockstar Social Club*. À retrouver en Annexe p. 166.
[236] Clélia Cohen, *Le western*, *op. cit.*, p. 18.

il a l'usage de la parole, mais il l'utilise avec parcimonie. Selon William Bourton, ce sont les grands acteurs du western parlant qui ont composé ce caractère peu loquace et nonchalant :

> Le héros de western saura se montrer digne de son nouveau droit à la parole, sans en abuser. Les Gary Cooper, Henry Fonda et autre Randolph Scott auront ce verbe rare qui confère un surcroît de sagesse à ceux qui ont compris ces propos d'Épictète : "Garde le silence le plus souvent ou ne dis que des choses nécessaires, et dis-les en peu de mots".[237]

Le silence renforce ainsi l'usage de la parole, contrastant d'autant plus avec les autres personnages rencontrés. Le *westerner* est un personnage qui lutte plus pour donner une bonne image de lui-même à ceux qui l'entourent que pour la bonne cause. Il est alors intéressant de noter que Marston, bandit en quête de rédemption nous l'avons dit, est plus proche de la figure de l'antihéros que du héros classique[238]. Le terme d'antihéros entrant d'ailleurs en résonance directe avec ces propos tenus par le réalisateur Sam Peckinpah : à la question « pourquoi vos personnages sont-ils toujours des losers » il répond : « Parce qu'ils sont battus d'avance, ce qui est l'un des éléments primordiaux de la vraie tragédie.[239] Marston décide de tirer un trait sur cette vie passée lorsque suite à un braquage au cours duquel il est grièvement blessé par balle, il est abandonné par ses frères d'armes. C'est en s'installant avec sa femme et son fils dans une ferme qu'il espère changer de vie. L'homme marqué par son passé violent est un thème que l'on retrouve fréquemment dans les licences *Rockstar.* De ce fait, il est également présent dans *L.A Noire*, aussi bien que dans *GTA V.* Cependant, il n'est pas traité de la même manière : parfois synonyme de remords, parfois de nostalgie.

Dans le film noir, une grande importance est accordée à la psychologie des personnages, leur ambivalence morale étant l'un des éléments de caractérisation fondamentale du genre.[240] Qu'il s'agisse du protagoniste, des femmes qui l'entourent ou des malfrats lui faisant obstacle, tous voient leurs aspirations portées à l'écran. Il en est de même dans *L.A Noire*. Cole Phelps est ainsi étonnamment complexe, derrière son apparence de jeune premier. Selon Sachka Duval, professionnelle du domaine vidéoludique et auteure pour les *Cahiers du Jeu Vidéo*, Phelps reste plutôt lisse :

---

[237] William Bourton, *Le Western. Une histoire parallèle des États-Unis*, *op.cit.*, p. 71-72.
[238] L'anti-héros ne possède pas les caractéristiques habituelles du héros : bon, courageux, généreux, vertueux, ou autres. Au contraire, il peut à première vue apparaître comme antipathique, mais il parvient généralement à susciter la sympathie du lecteur/spectateur/joueur par son caractère faillible, auquel il est finalement possible s'identifier.
[239] Extrait d'un entretien de Sam Peckinpah *in* Clélia Cohen, *Le western*, *op. cit.*, p. 73.
[240] François Guérif, *Le film noir américain*, Paris, Denoël, 1999., p. 41.

> Cole est une sorte d'idéaliste naïf, "premier de la classe" agaçant, qui sourit fièrement quand son chef le félicite et qui se met à dos tous ses collègues. Un homme plein de principes, cultivé et intelligent comme ses supérieurs le font remarquer – c'est lui qui réussit à décoder les messages alambiqués d'un tueur en série. [...] Il a ce côté méthodique, psychorigide, pendant les interrogatoires, où chaque déclaration d'un suspect doit se ranger dans l'une des trois catégories : vérité, doute ou mensonge, et pas question de prêcher le faux pour savoir le vrai. Il peut aussi utiliser des "points d'intuition" pour l'aider dans ce tri : le gameplay d'interrogatoire met en scène sa capacité à "lire" davantage que la réalité manifeste. Mais sans que cela n'ait rien de surnaturel, c'est juste un flic particulièrement doué. Et un type qui ne se fait pas d'amis.[241]

Mais derrière cette façade, se cachent des événements particulièrement tragiques ; en trouvant des journaux dissimulés dans différents lieux, le joueur enclenche, à travers la une, des séries de *flashbacks* qui lui en apprennent davantage sur la Seconde Guerre mondiale, à laquelle Cole Phelps a participé. Le jeu se nourrit donc de thèmes et de code provenant du film noir, mais McNamara lui insuffle également des problématiques plus récentes, comme son ressenti sur la guerre du Viêt Nam, durant laquelle il a grandi :

> I grew up in the '70s and stuff, I'm a child of Vietnam. Australia is fairly closely linked to America in lots of ways. I read a lot about WWII and this moral authority that America had during the second World War and how they get to Vietnam and where we are now. For me, it's the chance to explore that underbelly of the American dream. It's about what Hollywood meant–as much of the Golden Age of Hollywood, everything from Gone with the Wind and all that kind of stuff–and what still might carry over from that era. Hollywood kept churning out these bright cheerful movies, but the film noir guys were trying to show what was behind the lights. So, that was a really interesting thing for me to pursue.[242]

Cole Phelps est donc le fruit du croisement entre l'imaginaire cinématographique du film noir et l'imaginaire télévisuel du genre policier, auxquels se couplent des thématiques plus actuelles. Jacques Porte met d'ailleurs en avant la diversité présente entre des œuvres telles que *Little*

---

[241] Sachka Duval, *Le Héros et son double - schizophrénie et narrative design*, 30 septembre 2011, http://merlanfrit.net/Le-Heros-et-son-double, consulté le 05/04/2018.

[242] « J'ai grandi dans les années 1970, je suis un enfant du Viêtnam. À bien des égards, l'Australie est assez étroitement liée à l'Amérique. J'ai beaucoup lu sur la Seconde Guerre mondiale et sur cette autorité morale qu'avait l'Amérique à cette époque, sur la manière dont ils se sont rendus au Viêtnam et ou est-ce que nous en sommes maintenant. Pour moi, c'est l'occasion d'explorer ce fantasme du rêve américain. De ce que représentait Hollywood – de son âge d'or, avec *Autant en Emporte le Vent* et tous ces types de films – et de ce qui pourrait encore perdurer de cette ère-là. Hollywood a continué à produire ces films divertissants à gros budget, mais ceux qui faisaient du film noir ont essayé de montrer l'envers du décors. C'était donc quelque chose de très intéressant pour moi à étudier. », Evan Narcisse, « Interview : Team Bondi's Brendan McNamara on "L.A. Noire," Part 2 », *IFC*, 8 février 2011, https://www.ifc.com/shows/portlandia/blog/2018/03/the-best-of-the-last, consulté le 05/11/2018.

Caesar de Mervin LeRoy (Warner, 1931), *The Public Enemy* de William Wellman (Warner, 1931) et *Scarface* d'Howard Hawks (United Artists, 1932) :

> Ce genre de films policiers est très vaste, car il recouvre toutes les situations et tous les stéréotypes : flic brutal, flic corrompu, détective privé proche du banditisme, justice souvent achetée, mais aussi amitiés entre un vieux flic et un jeune, entre un Noir et un Blanc. Le genre a connu de multiples transformations jusqu'à la période présente, relayé par la télévision et ses nombreuses séries de *NYPD Blues* à *Law and Order*, pour ne citer que celles-là.[243]

Plusieurs de ces situations sont notamment mises en scène dans le jeu ; la corruption de l'inspecteur Roy Earle, la tension entre Cole Phelps et son ancien frère d'armes Jack Kelso, et les relations de notre protagoniste avec ses collègues : Rusty Galloway, Stefan Bekowsky et le solitaire Herschel Biggs. Enfin, nous ne pourrions passer à côté d'un rôle iconique : celui de la femme. Dans le film noir, la femme à une place toute particulière : centrale dans les intrigues, elle est avant tout définie par sa sexualité et, comme l'expliquent Véronique Doduik et Farris Stella, elle est à la fois désirable et dangereuse pour l'homme.[244] Mais la cantonner à cela serait en vérité réducteur. En effet, selon Géraldine Michelon, elle est aussi victime de ses obsessions :

> Sa quête aboutit inévitablement à sa déchéance. Le film noir exprime, en effet, les peurs d'une société américaine en pleine mutation, dans laquelle les femmes gagnent peu à peu leur indépendance, bousculant les schémas traditionnels.[245]

La femme fatale ne fait donc pas simplement office de faire-valoir pour le personnage principal, mais traduit également la difficulté des femmes à trouver leur place dans cette société en pleine évolution :

> La nouvelle séductrice est le symbole des conséquences néfastes de cette évolution. En tant que telle, elle doit être punie. […] Parfois la femme fatale est sauvée. […] Mais le plus souvent, la pécheresse connaît un destin tragique. […] Symbole de l'interdit de la société américaine d'après-guerre, leur destruction est inéluctable.[246]

Nous pouvons alors nous interroger sur le caractère peu enviable de la place occupée par la femme fatale : cherchant à s'émanciper, notamment des hommes, elle sort des carcans dans

---

[243] Jacques Portes, « L'attrait du Crime. L'âge classique du film de gangster aux États-Unis (1931-1949) », *Criminocorpus*, mis en ligne le 01 janvier 2007, http://journals.openedition.org/criminocorpus/233, consulté le 28/01/2019, p. 7.
[244] Véronique Doduik, Farris Stella, *Le film noir américain. Repères et ressources documentaires*, Paris, Bibliothèque du film, 2005, p. 17.
[245] Géraldine Michelon, « Femmes Fatales : les héroïnes du film noir », *in Cinéma : la grande Histoire du 7e art.*, Paris, Larousse, 2011, p. 102.
[246] *Ibid.*, p. 102-103.

lesquelles elle était enfermée jusque-là ; elle assume sa féminité comme une forme d'indépendance : la femme fatale est belle et elle le sait. Mais tout ceci apparaît visiblement comme un danger aux yeux des hommes, qui se sentent menacés ou dépassés. Ainsi, malgré sa tentative d'affranchissement, la femme fatale ne semble pouvoir échapper à sa condition première. Dans *L.A Noire*, cette femme fatale est avant tout représentée par Elsa Lichtman la chanteuse du club de jazz, dont le meilleur ami est mort assassiné. Elle dira d'ailleurs de cet ami qu'il est le seul à l'avoir aimé sans jamais la toucher, ce qui laisse supposer que la jeune femme, ayant fui l'Allemagne nazie, aurait subi diverses violences de la part d'autres hommes. L'honneur de Cole Phelps est sévèrement entaché lorsque sa liaison avec la chanteuse éclate au grand jour. Celui-ci se trouve d'ailleurs expulsé de chez lui par sa femme, qui ne supporte pas la trahison. Le joueur qui l'avait vu embrasser son mari pour lui souhaiter une bonne journée dans la séquence d'ouverture du jeu, ne la reverra plus jamais après cela. Elle restera dans l'ombre, abandonnée à son rôle de femme au foyer trompée. Elsa, quant à elle, répond à tous les critères de la femme fatale :

> une élégance sexy et ostentatoire, un maquillage intense, des bijoux voyants. Sans oublier sa cigarette et ses traînées de fumées.[247]

Cette « aura de mystère[248] » et la « sensualité troublante[249] » entourant Elsa sont typiques de la femme fatale et Cole Phelps, malgré la droiture qu'il s'impose, ne peut s'empêcher d'y succomber. *L.A Noire* met ainsi en scène des personnages que l'on découvre malmenés par la vie, ayant parfois fait de mauvais choix et qui gardent en eux bien peu d'espoir.

À la différence des personnages de *L.A Noire*, ceux de *GTA V* montrent vite au joueur ce à quoi il peut s'attendre. Qu'il s'agisse de Michael, de Franklin ou de Trevor, ils sont ce que l'on peut qualifier de peu recommandables : Michael est devenu millionnaire après avoir commis un braquage et organisé sa propre mort, Trevor, ayant participé à ce même braquage est, de surcroît, totalement fou et Franklin est sorti depuis peu de prison. Ce sont des truands, des gangsters. Il est ainsi, dans la construction de ces personnages, une série dont l'influence est considérable : *Les Soprano*. En effet, la série HBO est connue pour avoir développé un personnage principal particulièrement complexe et charismatique :

> Tony Soprano échappe aux stéréotypes monolithiques. Humain, trop humain, à chaque scène il dévoile au moins un aspect de sa complexe personnalité : il est à la fois père et fils,

[247] Géraldine Michelon, « Femmes Fatales : les héroïnes du film noir », *op. cit.*, p.102.
[248] *Id.*
[249] *Id.*

> paternaliste et materné (par sa psychanalyste, avec laquelle il entretient une relation ambiguë et qui voit "l'enfant qui est en lui"), manipulateur et manipulé, raciste et victime du racisme. Toujours en bande, mais définitivement seul. Tour à tour effrayant dans ses accès de violence rageuse, pathétique dans les pires heures de sa dépression ou tout simplement émouvant en homme étreint par une angoisse existentielle, Tony est un gangster dont on ne sait s'il faut avoir à son égard de la compassion ou du dégout.[250]

Nous retrouvons aisément dans cette description des traits de caractère communs à nos protagonistes.

Michael De Santa, ancien braqueur de banque vivant à présent sous le programme de protection des témoins du *FIB* (équivalent du *FBI*, la police judiciaire américaine), s'est installé à Los Santos et vit dans une luxueuse villa de Rockford Hills[251] avec sa femme Amanda et ses deux enfants, Jimmy et Stacey. Mais malgré cette vie confortable, il est totalement dépassé par sa vie de famille dysfonctionnelle, qu'il délaisse la plupart du temps. Il est malheureux et en proie à l'ennui, l'un de ses seuls hobbys étant, à l'instar de Tony Soprano, de regarder à la télévision les vieux films de gangsters qui ont inspiré sa vie de malfaiteur. Nous pouvons ainsi souligner une certaine mise en abîme, le schéma de vie de Michael s'étant construit sur un imaginaire fantasmé. Tout comme Tony Soprano, il suit également une thérapie. Régulièrement dans le jeu, il est ainsi possible de contacter le psychologue par téléphone ou d'aller en consultation.[252] Il emprunte également beaucoup aux personnages incarnés par Robert De Niro[253] : il arbore la même coiffure, le même faciès à la mâchoire carrée et possède un costume gris similaire en tout point avec celui porté par Neil McCauley dans le film *Heat* (1995) de Michael Mann. Auparavant allégorie du gangster d'antan, Michael n'est finalement plus qu'une caricature de celui qu'il a été, vivant par procuration à travers ses films préférés. N'attendant qu'un prétexte pour reprendre ses activités, c'est en faisant la connaissance de Franklin qu'il va sortir de cette torpeur.

Franklin Clinton, lui, est un jeune afro-américain ayant grandi dans les banlieues de Los Santos. Depuis qu'il est sorti de prison, il vit chez sa tante, malgré leur relation conflictuelle. Il

---

[250] Florent Loulendo, « Les Soprano », in Nils C. Ahl, Benjamin Fau*, Les 101 meilleures séries télévisées*, Paris, Editions Philippe Rey, 2012. p. 34.
[251] Version fictive de Beverly Hills.
[252] Les séances de psy avec Michael et particulièrement la cinématique de la première séance font aussi grandement penser à *Mafia Blues* (1999) d'Harold Ramis. Il s'agit d'une comédie parodique avec Robert De Niro racontant la thérapie de Paul Vitti, un gangster victime d'angoisses et de crises de larmes incontrôlées, qui n'arrive plus à exercer ses fonctions de parrain de New York.
[253] Robert De Niro a joué dans de nombreux films de gangsters tels *Le Parrain 2* (1974) de Francis Ford Coppola, *Il était une fois en Amérique* (1984) de Sergio Leone, *Les Affranchis* (1990) de Martin Scorsese, *Casino* (1995) de Martin Scorsese, ou encore *Heat* (1995) de Michael Mann.

essaie d'avoir une vie aussi normale qu'il est possible d'avoir lorsque l'on vit dans un ghetto. Ce personnage est en fait une relecture plus actuelle du gangster : celle du voyou, du petit dealer, du délinquant de rue, que nous avions d'ailleurs évoqués dans le chapitre précédent à travers quelques références cinématographiques et musicales. Il représente une jeunesse défavorisée, qui recherche une certaine émancipation sociale. Travaillant officiellement comme vendeur de voitures de luxe pour un arménien du nom de Simeon Yetarian, ce dernier lui demande en vérité de saisir des véhicules dont les crédits seraient soi-disant impayés. C'est en allant récupérer la voiture de Jimmy qu'il fait la connaissance de Michael. Progressivement, une relation spirituelle de père et fils se développe entre les deux protagonistes.[254]

Pour terminer, Trevor Phillips, l'ancien partenaire de braquage de Michael, arrive plus tardivement dans le jeu.[255] Persuadé que ce dernier est mort lors de leur dernier braquage[256], il vit depuis dans une caravane délabrée à Blaine County[257] . Cette proposition caricaturale du Texas moque ses habitants, notamment les Rednecks[258], dont Trevor se fait le dérangeant représentant. Trafiquant de drogue de nature très violente, il est totalement déséquilibré. Sorte de *cowboy* déjanté, il se croit libre de régler son compte à quiconque le dérange. Son côté imprévisible et instable n'est d'ailleurs pas sans rappeler le personnage de Mr Blond dans *Reservoir Dogs*.[259] Lorsque Trevor se rend compte que Michael lui a menti et qu'il est toujours vivant, il décide d'aller lui rendre visite à Los Santos, c'est à ce moment-là que le scénario du jeu est véritablement lancé, le joueur devant composer avec ces trois personnalités. Ils ont chacun des personnalités très marquées, avec des histoires de vie et des expériences personnelles différentes, mais ils sont finalement complémentaires.

Nous pouvons dès lors nous interroger sur la question de l'empathie ; comment ces trois hommes, si différents et à première vue si peu recommandables, parviennent-ils à générer de

---

[254] Bruno Icher, « GTA V : les joueurs pourront se noyer dans Los Angeles », *Libération*, 13 novembre 2012, https://www.liberation.fr/ecrans/2012/11/13/gta-v-les-joueurs-pourront-se-noyer-dans-los-angeles_956674, consulté le 05/04/2018.

[255] Trevor n'apparaît qu'après le premier braquage que Michael et Franklin font ensemble.

[256] Alors qu'ils sont sur le point de se faire prendre par la police, Michael convainc Trevor de s'enfuir. Il est en fait en lien avec des policiers corrompus et maquille sa mort, récupérant le butin pour lui seul.

[257] Voir la carte du jeu en Annexe p. 165.

[258] « Dans son livre [*White Trash : The 400-Year old Untold History of Class in America*, Nancy Isenberg] […] montre que le lien entre les Blancs pauvres et le racisme remonte à la période de la Reconstruction dans le Sud. C'est à cette époque que le mot "Redneck", un terme péjoratif local qui désignait les fermiers et les travailleurs agricoles blancs pauvres, a commencé à être utilisé pour désigner les "partisans racistes et indisciplinés des démagogues démocrates les plus en vue du Nouveau Sud, à la fin du XIXe siècle et au début du XXe" (p. 187) », in Isaac William Martin, « Redneck blues », *La vie des idées*, 9 novembre 2016, http://www.laviedesidees.fr/IMG/pdf/20161109_rednecksmartin-2.pdf, consulté le 05/04/2018, p. 8.

[259] Lic007 (pseudonyme), « Dossier : Trevor Philips, analyse de la "star" de GTA V », *gamingway*, 23/06/2014, http://gamingway.fr/dossier-trevor-philips-analyse-de-la-star-de-gta-v/, consulté le 05/04/2018.

l'affection chez le joueur ? Le journaliste Kevin Bitterlin souligne ainsi l'écriture des personnages :

> parvenir à rendre agréables des personnages aussi violents que ceux de *GTA* n'est pas chose aisée. Tout le génie de Rockstar repose d'ailleurs sur la manière avec laquelle il négocie ce paradoxe, sans pour autant tomber dans le cliché de la brute épaisse au grand cœur. C'est beaucoup plus subtil que ça.[260]

En effet, tout au long du scénario, le joueur a l'occasion d'en apprendre plus sur chacun des trois protagonistes, souvent de manière surprenante.[261] Si leurs caractères respectifs déterminent souvent leur comportement, il arrive également au joueur d'être étonné par leurs paroles et leurs intentions.

En faisant à appel à des références aussi diverses que le rap, que les personnages de mafieux et à une vision d'ensemble plutôt caricaturale, *Rockstar* donne vie à des personnages à la fois authentiques et familiers, puisque le joueur reconnaît en eux des schémas qu'il a déjà pu voir auparavant dans des films, des séries ou des clips musicaux. *GTA V* mise donc sur la complémentarité de ces trois personnages venant d'horizons différents. Dan Houser justifie d'ailleurs le nombre de protagonistes par un équilibre bien réfléchi :

> Nous n'avions pas envie de reproduire un jeu avec un seul personnage. Trois nous semblait un bon début de réflexion parce que cela n'a jamais été réalisé. On s'est posé la question d'en faire davantage, mais il ne fallait pas perdre non plus la proximité du joueur avec le ou les héros. Et puis trois est un bon chiffre parce que, comme chez les enfants, ils sont toujours deux contre un, avec des sources de conflit et des tas de combinaisons possibles pour faire rebondir l'action et faire évoluer la nature de leurs relations.[262]

Nous comprenons ici que le souhait de *Rockstar* est avant tout de construire des personnages cohérents avec l'univers dans lequel ils évoluent, tout en faisant en sorte qu'ils soient suffisamment en décalage avec celui-ci pour les rendre spéciaux et susciter l'intérêt du joueur. Si l'on considère les trois jeux que nous étudions, *Rockstar* donne à voir au joueur des

---

[260] Kevin Bitterlin, « Tommy, Trevor et les autres : mais pourquoi sont-ils aussi sympas ? », *JV*, n°45, novembre 2017, p. 40.

[261] Par exemple, lors d'un trajet en voiture avec Michael et Trevor, le premier révèle durant le dialogue qu'il rêvait, étant enfant, de devenir policier. Ce qui est surprenant pour le joueur, habitué à voir les trois personnages agirent comme s'ils étaient au-dessus des lois. Lors d'un autre trajet relativement similaire, le joueur découvre que Trevor, dont l'aspiration était de devenir pilote de chasse dans l'armée, fut recalé aux test psychologiques, ce qui lui a brisé le cœur.

[262] Bruno Icher, « GTA V : Les joueurs pourront se noyer dans Los Angeles », *art. cit.*

personnages à la fois singuliers et familiers, qui sont finalement tous réunis par une même marginalité et dont le futur offre peu d'espoir.

2. La marginalité comme source de destins tragiques

Nous pouvons observer que ces différents personnages sont mis, d'une manière ou d'une autre, en marge du reste de la société, que ce soit à travers leur lieu de vie, leur statut ou encore leur mode de vie. En effet, Franklin vit dans les quartiers isolés de Los Santos, et appartient aux minorités ethniques qui y sont placées. Il fait donc partie de la société tout en étant rejeté par celle-ci. Trevor, lui, vit comme un reclus, dans le désert ; il est totalement en dehors de cette même société. Concernant Michael, c'est plutôt son statut non ordinaire qui le place dans cette position ; bien qu'il vive avec sa famille dans le quartier riche de la ville, il est sous protection judiciaire. La police lui assure cette protection en échange de renseignements, ce qui constitue donc des circonstances exceptionnelles. Pour Cole Phelps, la situation est relativement similaire ; de par sa profession, il n'est pas un citoyen *lambda* et il n'est pas perçu comme tel. Par ailleurs, son passé de lieutenant durant la Seconde Guerre mondiale l'ayant profondément marqué, cela paraît renforcer sa solitude et, peut-être même, la sensation d'être incompris ou mal connu de son entourage. De plus, il s'est vu attribuer la *Silver Star* pour son action à Okinawa et est ainsi considéré comme un héros de guerre, ce avec quoi il ne semble pas être en accord. Enfin, John Marston, *cowboy* déchu, tente de survivre dans un monde et une époque qui ne veut plus ni de lui, ni de ses semblables. Il est dépassé par l'ère Industrielle et les valeurs qui ont rythmé sa vie sont désormais obsolètes. Il n'a pas sa place dans ce nouveau monde. Nous avons ici les éléments expliquant en surface la marginalité de nos personnages. Mais en creusant un peu plus encore, il est possible de déceler assez tôt le destin funeste de ces personnages.

Si le joueur se montre attentif, il peut, dès les premiers instants de ces trois jeux, remarquer la marginalité de leurs protagonistes. Dans *Red Dead Redemption*, il y a plusieurs types d'indices qui peuvent être relevés dès la cinématique d'ouverture. Se déroulant à la gare de Blackwater, le joueur y voit John Marston, accompagné d'Edgar Ross, membre le plus haut placé du Bureau Fédéral de Blackwater et de son associé Archer Fordham. Les deux hommes lui demandent de se rendre jusqu'à New Austin, afin de tuer les derniers membres vivants de sa bande d'antan. Il prend donc place dans le train et s'en suit une séquence de plusieurs minutes, dans laquelle le *cowboy* et le joueur observent et écoutent les autres personnages. Il est possible dans un premier temps de noter une différence entre la tenue vestimentaire du

cowboy et celles des autres hommes ; ces derniers portent des costumes, plutôt élégants, et tiennent plus du *gentleman* que du pionnier. De plus, nous y reviendrons plus en détail par la suite, les dialogues entre les différentes personnes présentes dans le train semblent surréalistes et certains éléments évoqués tels que l'avion sont bien trop modernes pour John Marston. Le joueur/spectateur qui assiste à cette scène ressent ainsi pleinement le décalage entre Marston est les autres. Enfin, un autre détail, mais non des moindres, peut avertir le joueur quant au devenir du *cowboy*. Cela nécessite de connaître une référence spécifique : le film *Dead Man* (1995), de Jim Jarmusch. En effet, nous avions déjà évoqué le fait que la cinématique d'ouverture de *Red Dead Redemption* reprend de manière fidèle l'ouverture du film de Jarmusch. Dans cette ouverture, William Blake, le personnage joué par Johnny Depp, prend place dans un train censé le mener à Machine, ville de la côte Ouest, où l'attend supposément du travail. C'est une longue séquence, dans laquelle le personnage reste silencieux, observant les autres passagers qui le scrutent, pour la plupart de manière hostile. En vérité, Blake est condamné à partir du moment où il s'est assis à bord de la machine à vapeur, celle-ci le conduisant vers une fin inéluctable. Il en est de même pour Marston qui, fuyant depuis des années les autorités, ne parviendra pas à y échapper lors de l'affrontement final. Après une première cinématique dans laquelle le joueur assiste à une conversation entre John et son fils sur l'avenir, l'arrivée de Ross et de ses hommes entraîne une phase de jeu intense (principalement de tir) sur le terrain du ranch familial. Plusieurs phases de combats et cinématiques s'enchaînent jusqu'à ce qu'Abigail et Jack soient contraints de fuir à cheval, tandis que John, après avoir fait ses adieux, décide de faire face à son « vieil ami ». Après une dernière inspiration, il ouvre les deux battants de la grange, révélant une quinzaine de soldats et d'U.S Marshals le tenant en joug. Pendant un court instant, le joueur est invité à utiliser la capacité de *Dead Eye* pour tenter de viser le maximum d'ennemi. Mais, bien évidemment, cela se montre inutile et le corps de Marston est aussitôt criblé de dizaines de balles. Alertée par les coups de feu, Abigail demande à Jack de faire demi-tour, et ils découvrent quelques instants après le corps de John gisant dans la poussière et le sang. La séquence suivante est volontairement dramatique et émouvante ; accompagnée par un chant *a capella* elle montre Abigail et Jack se recueillir sur la modeste tombe, dont seule une croix de bois indique l'identité du défunt. Après un fondu au noir, le joueur découvre une seconde tombe près de la première, celle d'Abigail. Jack est devenu adulte et une dernière mission l'attendent, lui et le joueur. Il est question de retrouver Edgar Ross et de l'assassiner afin de venger la mort de John Marston et de mettre un terme définitif à l'époque passée. Nous comprenons qu'après cela, Jack continuera et terminera sa vie, mettant fin pour de bon à l'ère des *cowboys*. Si William Blake

et John Marston ne meurent pas de la même manière, ils partagent malgré tout un triste sort : renié par la communauté à laquelle ils sont sensé appartenir, c'est avec une étonnante lucidité qu'ils accueillent, dans la nature et donc loin de ce monde moderne, leurs derniers instants.

Dans *L.A Noire*, la construction des personnages se fait autour de deux éléments très présents dans le film noir : le thème de la confession et l'utilisation du *flashback*. Souvent, le héros de film noir (ou un narrateur) explique en voix-off les raisons de ses agissements, comme c'est le cas, par exemple, dans *Assurance sur la Mort* (1944) de Billy Wilder, alternant avec des scènes montrant les conséquences de ses actes.[263] Nous avons vu dans le chapitre deux qu'afin de brouiller les pistes, le scénario de film noir est souvent non-linéaire ; les scènes ne se déroulent pas de manière chronologique, mais créent le sens de façon disparate, à la manière d'un puzzle à reconstituer. Ainsi, le *flashback* permet des retours dans le temps, pour livrer au spectateur de nouvelles données, ou pour créer du suspens. Dans *L.A Noire*, la confession se fait également par le biais du *flashback*, mais plus par la parole. En effet, le joueur a la possibilité d'interagir avec des journaux disséminés à divers endroits dans le jeu. Les treize journaux sont composés d'une première page, dont la photographie et les gros titres se mettent en mouvement sous les yeux du joueur. Ils révèlent, au fur et à mesure des cinématiques un arc narratif complet mettant en scène plusieurs personnages, tels que Courtney Sheldon, ancien *marines* dans l'unité de Phelps ou le Docteur Harlan Fontaine. C'est en réunissant de plus en plus de journaux que le joueur comprend ce qui relie ces personnages et qu'il découvre au fil des affaires que tous tiennent un rôle dans ce qui constitue l'affaire finale. C'est également grâce à ces *flashback*s que le joueur découvre la vérité sur Cole Phelps : il ne méritait pas sa médaille ; ses hommes et Jack Kelso, alors sergent dans la même unité, le détestaient au plus haut point, tout d'abord pour sa lâcheté, mais aussi à cause d'une action particulièrement cruelle : Phelps obligea le lance-flammes de sa compagnie à brûler un hôpital abritant des civiles puis à en achever les derniers survivants. L'image jusque-là plutôt lisse que nous pouvions effectivement nous faire du protagoniste du jeu est dès lors totalement modifiée. Ce visage inexpressif peut à présent faire figure de masque, dissimulant la part d'ombre de cet homme qui s'applique, par sa profession, à rendre la société meilleure, ou du moins, moins mauvaise. Cette part d'ombre dissimulée est selon Gabriele Lucci tout à fait fréquente dans le film noir :

[263] Dans *L.A Noire*, une voix-off intervient lors de la scène d'introduction du jeu, puis à chaque nouveau début d'enquête, partageant ses impressions sur la ville, sur Cole Phelps et s'adresse parfois même directement à lui en lui posant des questions.

> Le héros du film noir s'efforce presque toujours de se libérer d'une menace, identifiée dans une faute qu'il a commise, et qui le tourmente.[264]

L.A Noire fait donc de son protagoniste un pur héros de film noir, tiraillé entre un passé trouble et une volonté de surpasser ses traumatismes et ses démons intérieurs. Dans les journaux, le joueur découvre également que plusieurs *marines* de l'unité de Phelps, dont Courtney Sheldon, patient du Docteur Fontaine, ont développé avec l'aide d'un gangster un réseau de trafic de morphine, volée dans les surplus de l'armée. C'est leur peur du retour au pays et du manque d'avenir qui les pousse à se lancer dans cette activité illicite.[265] Le sens se crée entre ces différents éléments pour être réuni en un noyau central ; l'enquête arrive à son dénouement pour le joueur.

Rétrogradé à la brigade des incendies criminels après que sa liaison avec Elsa ait été révélée au grand jour, Cole Phelps et le joueur se retrouvent à enquêter sur une affaire étrange ; le Fonds de Rénovation Suburbaine devant construire des maisons pour les vétérans de la guerre se trouve la cible de plusieurs incendies. Malgré leur inimitié, il sollicite l'aide de Jack Kelso, ce dernier étant devenu inspecteur d'assurance depuis son retour de la guerre. Ensemble, ils découvrent la mise en scène effectuée par le Fonds de Rénovation : construites avec des planches de décors de cinéma fournis par le studio *Keystone Films*, les maisons ont volontairement été incendiées afin de faire marcher les assurances. Derrière ces incendies se cache le Docteur Harlan Fontaine, qui s'est servi d'un patient pyromane pour accomplir la besogne. Et ce pyromane n'est autre qu'Ira Hogeboom, l'ancien lance-flammes de l'unité de Phelps, lourdement traumatisé par les événements survenus à l'époque. Entre-temps, le joueur apprend qu'Elsa est une patiente du Dr Fontaine et qu'elle tente de soigner sa dépendance à la morphine. Alors qu'elle se trouve chez le docteur, Ira Hogeboom arrive à l'improviste et assassine Fontaine, puis il kidnappe Elsa. Le joueur alterne alors entre le contrôle de Cole Phelps et de Jack Kelso, chacun cherchant de son côté à trouver des informations sur le lieu de retranchement d'Hogeboom. Cela mène le joueur dans les égouts de la ville, déclenchant une longue phase de jeu, dans laquelle les échanges de tirs provoquent l'explosion de plusieurs canalisations et engendrent une montée des eaux. Malgré tout, Cole Phelps parvient à sauver Elsa et à la mettre en sécurité auprès de Kelso. Mais alors que ceux-ci tentent de le faire

---

[264] Gabriele Lucci, *Le film noir*, *op. cit.*, p. 44.

[265] Les thématiques de la culpabilité, du traumatisme et de la difficulté de se réintégrer à la société pour les hommes partis au combat durant la Seconde Guerre mondiale sont d'ailleurs abordées dès 1946 dans le film *L'impasse tragique* de Henry Hathaway.

remonter, il est emporté par la montée des eaux. Nous sommes ainsi témoin du sacrifice de Phelps, qui rachète sa faute en sauvant la vie d'Elsa et de Jack.

Dans *GTA V*, les notions de gangsters, de héros, de morale ou encore de devoir sont totalement remises en cause. S'il est interdit d'ôter la vie d'autrui, un tel crime devient-il plus défendable quand il s'agit de sauver quelqu'un considéré comme un membre de sa propre famille ? Là ou dans les films, les gangsters sont généralement les antagonistes, ici ils deviennent les personnages principaux que le joueur se doit de protéger. Malgré leurs actes, Michael, Trevor et Franklin ont toujours une raison d'agir, qui pousse le joueur à les suivre. Dan Houser souligne ainsi la complexité de ces personnages :

> These characters aren't superheroes, they have this griminess to them, these nuances. That's something we wanted to build with Michael, Trevor and Franklin.What are they doing when they're not being action anti-heroes ? That's a real strength of the game, a strength of the world and potentialy of games in general when they move away from trying to just portrait larger-than-life übermensches.[266]

Ce sont donc des hommes (presque) ordinaires, qui se trouvent propulsés dans un monde sans foi ni loi, où il faut être le plus malin et le plus fort pour s'en sortir. Malgré leurs illusions de réussites, il n'y a aucun espoir d'évolution pour les trois acolytes, cette vie n'est pas pour eux. Et nous en avons la preuve à la fin du jeu.

Après la mission *Le Coup du siècle*, dans laquelle le trio commet son ultime braquage, Steve Haines, membre haut placé du *FIB* (qui avait notamment participé à la mise en scène de la mort de Michael en 2004) demande à Franklin de tuer Trevor. Mais lorsque le joueur retourne dans la maison de Franklin, Devin Weston, un milliardaire ayant offert du travail au trio à plusieurs reprises, vient lui rendre visite pour lui demander de tuer Michael. Lorsque ce dernier s'en va, Franklin prend son téléphone, et le joueur doit alors choisir celui qu'il va appeler[267] : A) Tuer Trevor, B) Tuer Michael, C) Sauvetage. Chaque choix offre une mission finale différente. Dans la première, qui s'intitule *La Voix de la raison*, Franklin donne un point de rendez-vous à Trevor, mais lorsqu'il arrive et qu'il comprend qu'il va se faire tuer, il prend la

[266] « Ces personnages ne sont pas des super-héros, ils portent en eux cette déception, ces nuances. C'est quelque chose que nous voulions construire avec Michael, Trevor et Franklin. Que font-ils lorsqu'ils ne sont pas en train d'agir comme des anti-héros ? C'est une véritable force du jeu, une force du monde et potentiellement, des jeux en général quand ils ne se contentent pas de simplement dresser un portrait de surhomme. », Keith Stuart, « Grand Theft Auto 5 : Rockstar's Dan Houser on Los Santos and the future (part.2) », *The Guardian*, 17 septembre 2013, https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/17/grand-theft-auto-5-gta-dan-houser-interview, consulté le 14/03/2019.

[267] Voir l'illustration en Annexe, p. 166.

fuite. Durant la course poursuite, Franklin téléphone à Michael pour lui expliquer la situation, et celui-ci accepte de l'aider. Ils parviennent ainsi à coincer Trevor près des gisements de pétrole. Allongé dans une flaque de pétrole après avoir chuté et voyant ses deux amis le trahirent, celui-ci se résigne. Lorsque le joueur lui tire dessus, il prend feu et la citerne derrière lui explose. Après cela, Michael fait ses adieux à Franklin, marquant définitivement la fin du trio. Nous pouvons voir que, malgré les liens créés durant cette « aventure », la mort de Trevor brise cette fragile relation père/fils entre Michael et Franklin et que chacun repart de son côté, poursuivre sa vie.

Dans la seconde mission intitulée *Règlements de comptes*, Franklin doit rejoindre Michael sur une route éloignée de la ville. Durant le trajet, il téléphone cette fois-ci à Trevor pour lui expliquer sa situation, mais ce dernier refuse de trahir Michael et raccroche, malgré le fait que Franklin lui apprenne que c'est ce sacrifice qui lui permet de vivre. Arrivé au point de rencontre, Michael comprend la trahison et, non sans lui avoir partagé sa façon de penser, prend la fuite. Il se réfugie dans le terrain d'une usine et grimpe en haut d'une tour. Après avoir dit à Franklin qu'il le considérait comme son propre fils, les deux hommes commencent à se battre et Franklin finit par pousser Michael par-dessus la rambarde, mais le rattrape aussitôt par la main. Le joueur a alors le choix entre lâcher Michael, ou le sauver. Malgré tout, s'il choisit la seconde option, Michael assène un coup de tête à Franklin pour le faire tomber avec lui, mais le choc fait reculer Franklin et lâcher la main de Michael, qui tombe et s'écrase au sol. Franklin se retrouve alors seul et son premier réflexe est de contacter Lamar avec qui il a grandi dans le ghetto. Nous constatons qu'avec la mort de son mentor, la première chose à faire pour Franklin et de revenir à son seul repère : son quartier. Nous pouvons donc supposer que sa tentative d'ascension sociale s'arrête ici, et qu'il va probablement retourner à son ancienne vie et se débrouiller comme il peut pour survivre.

Enfin, la troisième mission possible s'intitule *La Troisième Option* et est bien plus longue que les deux autres. Cette fois, c'est Lester, complice du trio lors des braquages, qui est contacté. Franklin se rend chez lui pour organiser le sauvetage de ses deux mentors. Lester a une idée pour tendre un piège à Steve Haines, qui veut la mort de Trevor, et à Devin Weston, qui veut la mort de Michael. Le plan est de les amener à la fonderie, leur faisant croire que l'or volé par le trio lors du dernier braquage est en train d'y être fondu, et de les éliminer l'un après l'autre. Le *FIB* lance un assaut sur la fonderie, s'en suit une longue phase qui se termine par la victoire du trio, aidé par Lamar, l'ami d'enfance de Franklin. Il est ensuite décidé qu'il est temps de se venger de tous ceux qui ont pu les trahir. Après avoir éliminé les trois premiers concernés,

il reste Devin Weston. C'est avec Trevor que le joueur part chercher le milliardaire, qu'il finit par enfermer dans le coffre de sa propre voiture. Les trois protagonistes se rendent ensuite jusqu'à une falaise, ouvrent le coffre de la voiture de Weston pour lui annoncer sa défaite[268], puis le referme et poussent la voiture, qui s'écrase sur les rochers en contrebas et explose à l'impact. Les trois hommes achèvent ainsi leur objectif et ont enfin la possibilité de revenir à une vie plus classique. Ils décident de rester en bon terme, même si, selon Michael, ils ont peu de choses en commun. C'est d'ailleurs lui qui prononce la dernière phrase du jeu à Trevor, après le départ de Franklin : « Je suis trop vieux pour ces conneries », réplique de l'*Arme Fatale*, bien connue du grand public. Avec cette « troisième option », *GTA V* se fait l'exception en termes de *happy end*. Les trois compères ont réussi à s'en sortir et ils n'ont plus d'ennemis pour leur barrer la route. Ils peuvent ainsi espérer vivre dans de meilleures conditions, notamment pour Franklin qui va pouvoir quitter la maison de sa tante et prendre réellement son indépendance.

Nous remarquons ainsi que c'est à Franklin, le plus jeune des trois et donc symboliquement, celui qui offre le plus d'espoir, de décider du dénouement. Bien que le joueur l'ignore au début de la mission, Franklin est le seul, parmi les trois choix, dont la vie est assurée. Trevor en revanche, est trop différent, il est trop instable, trop dangereux. Même pour l'univers de *GTA*. Malgré tout, il est celui qui reste le plus fidèle envers ses alliés. Peut-être est-ce par naïveté, par folie ou par amour ? Enfin, Michael, avec qui Franklin a créé une véritable relation de confiance et de respect, est probablement le plus malin des trois. Il semble ne répondre qu'à son instinct de survie. C'est en tout cas ce que nous suggère son conseil auprès de son acolyte lors du choix A) : « Y a que la survie qui compte, Franklin ! Le reste, c'est du flan ! »

Ces différents personnages réinventent les schémas de constructions classiques des genres cinématographiques desquels ils s'inspirent. Ils sont ainsi en totale cohérence avec les univers développés autour d'eux. Et, comme pour marquer leur différence, ils sont systématiquement victimes de morts violentes, auxquelles le joueur ne s'attend pas nécessairement, mais qui sont pourtant des évidences. En effet, nos protagonistes ont grandi et évolué dans des contextes particulièrement violents et c'est d'ailleurs en partie cela qui les met au ban de la société. Et c'est donc avec une violence similaire que cette société se débarrasse d'eux. Ainsi, *Rockstar* donne sa vision, pessimiste, sur les chances de réussites (ou plutôt son absence) de ceux qui sont différents, de ceux qui font partie d'une minorité. Ils démontrent également une affection particulière pour des personnages sortant de l'ordinaire et qui se battent

[268] La scène s'inspire alors des *trunk shot* de Tarantino et offrent un clin d'œil particulièrement notable à *Reservoir Dogs*. Voir la photo en Annexe p. 167.

pour leur survie. C'est en puisant leur inspiration dans des genres cinématographiques que les concepteurs ont donné jour à ces personnages en marge, qui ne semblent pas pouvoir attendre grand-chose de la vie. Ainsi, nous avons pu comprendre au fur et à mesure de notre réflexion les raisons pour lesquelles les développeurs ont choisi le western, le film noir et le film de gangsters comme socle pour les trois jeux que nous étudions ici. Ce sur quoi nous pouvons à présent nous interroger, ce sont les raisons pour lesquelles ces genres cinématographiques qui déterminent la diégèse des jeux *Rockstar* sont particulièrement propices à accueillir certaines problématiques ?

Chapitres VII : L'utilisation du septième art comme outil subversif : quand *Rockstar* fait son cinéma

Dans cet avant-dernier chapitre, nous allons tout d'abord nous intéresser aux raisons qui ont poussé *Rockstar* à s'intéresser aux trois genres suivants : western, film noir, film de gangster. Nous commencerons par nous interroger sur les possibilités d'expression offertes par ces trois genres, et la façon dont ils sont réinvestis au sein de nos trois jeux. Cela nous permettra par la suite de déterminer quelles sont les thématiques principales de ces jeux, la manière dont elles sont abordées et ce qu'elles expriment. Nous nous concentrerons ainsi sur les propos de fonds de nos différents jeux figurant dans les différents jeux : sont-ils tous les trois porteurs de discours particuliers ? Ou bien répondent-ils avant tout à une logique de divertissements, destinés à contenter le public de *Rockstar* ?

1. Le travail des genres comme exploration des racines mythologiques de l'Amérique

Depuis le début de notre réflexion, nous avons pu constater que le studio *Rockstar* met en avant l'expression de la cinéphilie de ses concepteurs. Nous avons vu que cette cinéphilie servait particulièrement de support dans des jeux tels que *Red Dead Redemption*, *L.A Noire* et *GTA V*. Si ce dernier mêle diverses influences, nous avons observé que les deux premiers étaient fondamentalement construits sur l'exploitation de deux genres particuliers, à savoir le western et le film noir. Nous avons vu qu'ils permettaient de dresser un décor, des personnages et des situations au sein de périodes déterminées. Mais, jusque-là, nous n'avons que peu interrogé les raisons idéologiques de ces réappropriations. Pourquoi *Rockstar* a-t-il choisi d'avoir recours à ces deux genres cinématographiques ? Que permettent-ils d'exprimer ? Peut-on considérer qu'ils privilégient l'expression d'un discours critique ?

Dès les années 1940. certains réalisateurs tels que Delmer Daves (*La Dernière Caravane*, 1956, *3h10 pour Yuma*, 1957), Anthony Mann (*La Porte du Diable*, 1950, *L'Homme de l'Ouest*, 1958), John Ford (*La Chevauchée fantastique*, 1939, *Le Massacre de Fort Apache*, 1948,) Sam Peckinpah (*La Horde Sauvage* 1969), Sergio Leone (*La Trilogie du dollar*, 1964-1966) ou encore Raoul Walsh (*La Vallée de la peur*, 1947, *La Fille du désert*, 1949) abordent le western sous un nouvel angle, en mettant en avant les problèmes que posent certaines idéologies véhiculées par le western classique. Par exemple, l'une des thématiques centrales

devient la place des Indiens, jusque-là dépeints comme des sauvages, comme les ennemis du peuple américain :

> En 1950, le réalisateur Delmer Daves secoue les mentalités hollywoodiennes et même américaines. Dans *La Flèche Brisée*, il raconte comment un homme (joué par James Stewart) est parvenu à enterrer la hache de guerre avec l'Apache Cochise. Pour la première fois au cinéma, l'Indien à la parole et la caméra s'attarde sur les rites et le quotidien de ceux que l'on surnomme les « Peaux-Rouges ». La même année, Anthony Mann enfonce le clou avec *La Porte du Diable,* un film choc dépeignant un Indien ayant combattu aux côtés d'autres Américains durant la guerre de Sécession, impuissant devant la loi qui autorise la spoliation des terres ancestrales de sa tribu au lendemain du conflit. À partir de 1950, avec la naissance du mouvement « pro-indien », la frontière entre le bien et le mal se fait de plus en plus ténue entre les figures de l'Ouest.[269]

Le western gagne donc en nuance, sortant du schéma manichéen qui s'était imposé jusque-là. Les Indiens sont traités autrement à l'image : on les montre opprimés, subissant la colonisation de ce nouveau peuple américain, bien décidé à s'établir sur les terres appartenant jusque-là à des dizaines de tribus différentes. Ainsi, il y a une évolution dans la manière de représenter les Indiens, mais l'évolution se fait également aux yeux des spectateurs ; habitués depuis toujours à ce qu'on leur montre des tribus d'individus hostiles, aux pratiques effrayantes telles que le scalp et dont le seul rôle est de tuer « les bons », ils ont à présent l'occasion de voir des personnes à qui l'on confère une réelle humanité. Selon Alexandre Raveleau, c'est ce que fait John Ford dans *Les Cheyennes*, son dernier western en forme d'hommage aux Indiens :

> Outre les symboles, John Ford emprunte le langage du documentaire pour dresser le portrait de la tribu. Il y a d'abord cette voix off qui introduit les étapes de la traversée, présentée comme des épisodes. Et puis, ces scènes de la vie traditionnelle qui touchent plus à la reconstitution qu'à la fiction. D'autres séquences entières ne sont que des parenthèses, comme celle qui voit James Stewart affublé du costume blanc du shérif Wyatt Earp. La légende nous dit que cet épisode a été monté au milieu du film par le cinéaste pour éviter que le public ne quitte la salle trop vite ![270]

Nous pouvons ici constater que malgré la possibilité du cinéma à faire passer des messages, à interroger, à dénoncer, il reste malgré tout un produit commercial soumis au goût de son public. Afin de garantir la distribution et la rentabilité d'un film, les réalisateurs et les producteurs cherchent donc à assurer le contentement des spectateurs, venu voir avant tout un divertissement

---

[269] Alexandre Raveleau, *Petit dictionnaire du western*, *op. cit.*, p. 13.
[270] *Ibid.*, p. 69.

d'action et d'aventure. Mais cela n'empêche pas certains réalisateurs de présenter les choses sous un autre angle et d'assumer cette position ; John Ford s'est exprimé ainsi à propos de son film :

> J'ai voulu montrer le point de vue des Indiens, pour une fois. Soyons justes. Nous les avons maltraités. C'est une véritable tâche dans notre histoire.[271]

Il opère donc une démarche consciente, dans laquelle il y a une volonté de faire prendre conscience. C'est ce que nous pouvons retrouver, dans une moindre mesure, dans *Red Dead Redemption*. Nous l'avons dit précédemment, les Indiens ne sont pas présents à l'écran, le jeu se concentrant sur la fin de l'ère des *cowboys*. Cependant, il en est fait mention à plusieurs reprises. Dans la cinématique d'ouverture de *Red Dead Redemption*, le joueur observe et écoute les passagers, au même titre que John Marston. La première conversation est menée par deux vieilles femmes richement vêtues placées derrière John. L'une disant à l'autre qu'elle est « heureuse de voir qu'ils se sont enfin décidés à amener la civilisation dans ce pays de sauvage. », ce que la seconde femme approuve. Cette dernière ajoute que son père a « contribué à la construction du pays » et qu'elle est certaine qu'il la regarde de là-haut, « ravi de voir qu'ils viennent en aide aux natifs ». La première femme ajoute : « oui ils ont perdu leur terre, mais ils ont gagné leur place au Paradis. », ce à quoi la seconde femme acquiesce. Nous pouvons sentir là tout le sarcasme de *Rockstar*. Étant britanniques, les frères Houser, admettent avoir un regard plus critique et moins tabou sur la fondation des États-Unis. Et nous savons avec quelle violence la colonisation a eu lieu et l'oppression que les peuples natifs ont subie. Avec cette première séquence, *Rockstar* ironise à la fois sur le patriotisme américain et l'hypocrisie religieuse. La seconde conversation entre deux autres passagers du train appuie encore cette seconde idée. Placée cette fois-ci devant Marston, une jeune femme questionne un prêtre, qui est probablement son précepteur. Naïvement, la jeune fille demande « mais mon père, à moins qu'un innocent ne reçoive sa communion, ils sont destinés à aller en Enfer ? Cela semble injuste ». Le prêtre lui répond ceci : « ce que j'essaie de dire, Jenny, c'est qu'il y a une grande différence entre un innocent et un sauvage. », ce à quoi la jeune femme répond « je n'y avais jamais pensé de cette manière ». Puis, le point d'écoute repart sur les femmes derrière Marston : « Oui. Ils vivaient comme des animaux. Ils sont plus heureux à présent ». On assiste ici à une justification grotesque des actes de violence commis sur les indigènes, leur différence étant utilisée comme prétexte à ces actions. *Rockstar* moque ici les justifications fallacieuses de ses

[271] Alexandre Raveleau, *Petit dictionnaire du western*, *op. cit.*, p. 70.

personnages pour mieux montrer l'absurdité et la gravité que certaines idéologies peuvent engendrer.

Dans la seconde partie du jeu, l'aventure se déroule au Mexique. Nous pouvons difficilement ne pas y voir un clin d'œil à la *Horde Sauvage*, Peckinpah étant régulièrement cité comme source d'inspiration par les frères Houser.[272] Mais nous pouvons également y voir une démarche similaire à d'autres réalisateurs de l'époque, qui intégraient le territoire mexicain dans leur film afin de mettre en lumière les conflits contemporains :

> Dans un même temps, plusieurs cinéastes politisent le discours du western, comme Damiano Damiani dans El Chuncho. La révolution mexicaine sert de parallèle à la lutte contemporaine des pauvres contre les puissants et l'argent, à la contestation de l'impérialisme américain vu depuis l'Europe.[273]

Selon Olivier Mauco, *Red Dead Redemption* est « une relecture de la révolution industrielle, de la guerre entre les États-Unis et le Mexique[274] ». En faisant appel au western et en observant son évolution au sein de l'industrie cinématographique, les concepteurs du jeu donnent de la profondeur à leur projet et au propos inhérent à celui-ci. À l'instar du cinéma, le jeu vidéo peut donc permettre, sous couvert de divertissement et d'activité ludique, de mettre en avant certains types de discours, d'émettre un avis critique, et c'est ce que font les concepteurs de chez *Rockstar*. En créant des personnages aussi caricaturaux, il est ensuite facile pour le joueur de mettre en perspective leurs propos et de comprendre le sens derrière la façade superficielle qu'ils constituent.

Avec *L.A Noire*, nous l'avons vu, les enjeux sont quelque peu différents. Néanmoins, cela n'empêche pas le jeu de s'inscrire dans une certaine continuité ; *Team Bondi* et *Rockstar* se servent d'un contexte et d'une époque particulièrement propice à la remise en question : comment les États-Unis se sont-ils servi du cinéma pour construire leur image ? Quelles répercussions les systèmes politique et économique du pays ont-ils eu sur la population ? Comment certains réalisateurs ont-ils décidé de se servir à leur tour du cinéma pour dénoncer et montrer la réalité derrière tout cela ?

---

[272] Erwan Higuinen, « Red Dead Redemption – Entretien avec Dan Houser », *art. cit.*
[273] Alexandre Raveleau, *Petit dictionnaire du western*, *op. cit.*, p. 15.
[274] Olivier Mauco, « GTA est digne de John Steinbeck ou d'Orson Welles », *Le Temps*, 16 septembre 2013, https://www.letemps.ch/no-section/olivier-mauco-gta-digne-john-steinbeck-dorson-welles, consulté le 04/04/2018.

Avec le krach boursier de 1929, des milliers de familles se retrouvent dans la misère. On assiste alors à la naissance du cinéma social. Des cinéastes tels que King Vidor (*Notre pain quotidien*, 1934), John Ford avec son adaptation des *Raisins de la Colère* (1940), Mervin Le Roy avec *Je suis un évadé* (1932) ou Charlie Chaplin et *Les Temps modernes* (1936) montrent donc la misère sociale et opèrent une critique des systèmes politiques et économiques du pays.[275] Cependant, à cette époque la censure est très présente, notamment depuis la création du Code Hays[276] en 1934. Les réalisateurs ne peuvent donc pas montrer ce qu'ils veulent à l'écran : le meurtre ou la sexualité sont des thèmes très tabous. Ils font alors preuve d'astuce pour permettre à leurs films de voir le jour. La *Warner*, par exemple, contourne la censure en adoptant le point de vue de la loi dans *Les Hors-la-loi* de William Keighley (1935) ; les acteurs qui incarnaient auparavant les truands prêtent à présent leurs traits aux agents du gouvernement.[277] Dans *Little Caesar*, de Mervin LeRoy (Warner, 1931), *The Public Enemy*, de William Wellman (Warner, 1931) et *Scarface,* d'Howard Hawks (United Artists, 1932), les réalisateurs jouent, selon Jacques Portes, avec cette censure pour mieux susciter l'intérêt des spectateurs :

> Les studios sont malins et donnent ce qu'ils veulent au public en ne respectant que la forme des interdictions ; ces trois films sont centrés sur la personnalité des gangsters déviante dès leur enfance, incapable d'être corrigée par l'éducation ou la famille, ce qui dément toutes les précautions initiales sur la criminalité ; l'attrait du crime brille de tous ses feux.[278]

On montre au public des personnages qui agissent mal, mais qui peuvent finalement être perçus comme les victimes d'un système ayant échoué à les élever. Le film noir, qui découle du cinéma social, se fait lui aussi le reflet d'une période au contexte socio-politique très délicat : au sortir de la Seconde Guerre mondiale, il y a un très fort traumatisme et une peur très importante de la Guerre Froide. Les enjeux ne sont plus les mêmes, et le genre évolue à son tour :

> Peu à peu, le genre élargit ses thèmes de prédilection en traitant des crimes commis par l'américain moyen.[279]

---

[275] Johanne Rigoulot, « Naissance du cinéma social », in *Cinéma : la grande Histoire du 7e art.*, Paris, Larousse, 2005, p. 74-75, p. 74.
[276] Crée en 1930 par le sénateur William Hays, ce code régit la production des films selon des critères stricts qui poussent les studios à l'auto-censure. Ces critères concernent par exemple la sexualité, la nudité, le meurtre ou la manière de montrer la religion.
[277] Géraldine Michelon, « Du film criminel au film noir », in *Cinéma : la grande Histoire du 7e art.*, Paris, Larousse, 2011, p. 100-101, p. 100.
[278] Jacques Portes, « L'attrait du Crime. L'âge classique du film de gangster aux États-Unis (1931-1949) », *art. cit.*, p. 6.
[279] Géraldine Michelon, « Du film criminel au film noir » *art. cit.*, p. 101.

Le crime n'est donc plus réservé à des personnages mauvais, à des marginaux, à des hommes ou des femmes malintentionnés, mais on donne à ces personnages des histoires ; à présent, les films montrent des personnages du quotidien devant agir pour leur propre survie ou celle de leurs proches. À travers le cinéma sont donc exprimées des représentations à la fois éloquentes sur la situation de l'époque : pauvreté, criminalité, mais qui s'accompagnent aussi d'une image fantasmée autour de ce que sont ces criminels : des personnages communs qui bravent la loi et les autorités, car ils ne rêvent que de fuir vers un avenir meilleur. Ce sont des personnages qui, malgré leurs actes, sont construits de manière à susciter une certaine bienveillance chez les spectateurs et une possible réflexion : peut-être ne sont-ils pas si différents de nous ?

Dans *L.A Noire*, rappelons-le, l'intrigue se déroule au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, en 1947. Nous retrouvons donc ce contexte compliqué et les questions qu'il soulève : comment les soldats vivent-ils leur retour au pays ? Quel avenir les attend ? Et de manière plus générale, comment la population se remet-elle de ces événements ? Mais, comme le souligne McNamara, le jeu effectue aussi en filigrane un retour sur la construction du « rêve américain » et de l'empire Hollywoodien, tant dans l'élaboration de son image, que de ce qu'il cache :

> I grew up in the '70s and stuff, I'm a child of Vietnam. Australia is fairly closely linked to America in lots of ways. I read a lot about WWII and this moral authority that America had during the second World War and how they get to Vietnam and where we are now. For me, it's the chance to explore that underbelly of the American dream. It's about what Hollywood meant–as much of the Golden Age of Hollywood, everything from Gone with the Wind and all that kind of stuff–and what still might carry over from that era. Hollywood kept churning out these bright cheerful movies, but the film noir guys were trying to show what was behind the lights. So, that was a really interesting thing for me to pursue.[280]

McNamara met ici en avant la remise en cause du star système hollywoodien par les réalisateurs de films noirs ; beaucoup développant leurs intrigues sur la Côte Ouest, à Los Angeles [281], cœur d'Hollywood. Le mythe américain s'est grandement construit par l'intermédiaire du cinéma, qui véhicule une image glamour et fantasmée des États-Unis. De cette manière, en exposant la

[280] « J'ai grandi dans les années 1970, je suis un enfant du Viêtnam. À bien des égards, l'Australie est assez étroitement liée à l'Amérique. J'ai beaucoup lu sur la Seconde Guerre mondiale et sur cette autorité morale qu'avait l'Amérique à cette époque, sur la manière dont ils se sont rendus au Vietnam et où est-ce que nous en sommes maintenant. Pour moi, c'est l'occasion d'explorer ce fantasme du rêve américain. De ce que représentait Hollywood – de son âge d'or, avec *Autant en Emporte le Vent* et tous ces types de films – et de ce qui pourrait encore perdurer de cette ère-là. Hollywood a continué à produire ces films divertissants à gros budget, mais ceux qui faisaient du film noir ont essayé de montrer l'envers du décors. C'était donc quelque chose de très intéressant pour moi à étudier. », Evan Narcisse, « Interview : Team Bondi's Brendan McNamara on "L.A. Noire," Part 2 », *art. cit.*

[281] Véronique Doduik, Faris Stella, *Le film noir américain. Repères et ressources documentaires*, *op. cit.*, p. 104.

face cachée et sombre de l'industrie et de ce qui l'entoure, on assiste par la même occasion à une déconstruction de ce mythe américain. Ce sont ces enjeux que McNamara a souhaité inclure dans son jeu, expliquant et justifiant l'omniprésence du cinéma : choix esthétiques, intrigues, personnages… Tout cela est réuni de manière à créer du sens, à mettre en lumière le rôle d'Hollywood, ce que cela implique et surtout ce que cela montre du pays s'étant créé cette image. McNamara a d'ailleurs déclaré que 90% des enquêtes sont basées sur des faits réels :

> That was part of our research phase: we got the newspapers from every day during 1947, we had the Examiner, the Herald, the Daily News ... there were just so many amazing stories, we thought we may as well use them – it's more interesting than what we could have come up with. And for any that are unsolved, we tried to come up with our own way to solve them.[282]

Les concepteurs de *L.A Noire* ont donc associé à leurs références cinéphiles des éléments réels de l'époque, apportant ainsi du crédit au propos du jeu. Plusieurs enquêtes sont d'ailleurs centrées sur l'industrie du cinéma. L'une d'entre elles par exemple, s'intitule *Tombée dans le panneau* et met en scène Jessica Hamilton, une jeune actrice pleine d'espoir victime d'un faux accident de voiture, provoqué par la vedette June Ballard, évincée de son nouveau film par le producteur Mark Bishop. Le joueur découvre au fur et à mesure que ce dernier a violé la jeune Jessica et que June se sert de la bobine de film contenant les images du viol pour faire chanter Bishop et lui extorquer de l'argent. L'enquête se termine par une course poursuite avec Mark Bishop dans les décors d'un film fictif intitulé *Les Tambours de la jungle*[283]. Le joueur doit alors parvenir à le rattraper, malgré les échanges de balles et l'écroulement, symbolique, du décor. Le jeu ne constitue donc pas seulement un hommage au film noir, mais met également en scène un aspect sombre de l'industrie, qui n'a plus grand-chose d'une machine à rêver.

Ainsi, *L.A Noire* ne porte pas particulièrement de discours sur l'Amérique actuelle, mais il effectue un retour aux sources pour interroger cet *american way of life*, cet *american dream* et surtout le rôle d'Hollywood, qui a grandement participé à bâtir cette image idéalisée des

---

[282] « Cela faisait partie de notre travail de recherche : nous possédions des journaux pour chaque jour datant de 1947, nous avions l'Examiner, le Herald, le Daily News… il y avait tellement d'histoires incroyables, nous avons pensé que ce serait bien de les utiliser - c'est plus intéressant que ce que nous aurions pu imaginer. Et pour toutes celles qui ne sont pas résolues, nous avons essayé de trouver notre propre moyen de les résoudre. », Keith Stuart, « LA Noire : The interview », *The Guardian*, 11 mai 2011, https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/may/11/la-noire-exclusive-interview, consulté le 11/04/2019.

[283] Présenté sous ce nom fictif dans la diégèse, le décor fait également partie de la liste de 30 monuments à retrouver pour le joueur, il y est alors nommé sous son nom réel : plateau d'*Intolérance*, faisant référence au film de D.W Griffith sorti en 1916.

États-Unis. Le jeu questionne ces notions devenues mythiques et synonymes d'El Dorado aux yeux du reste du monde, mais qu'en est-il réellement ? Qu'en reste-t-il aujourd'hui ?

Nous pourrions trouver des réponses à ces questions dans *GTA V*, qui se veut être la manifestation d'une société américaine névrosée poussée à son paroxysme. Avec ce cinquième opus, *Rockstar* a voulu revenir aux sources de la saga[284] tout en accentuant un peu plus encore son discours critique avec pour toile de fond la crise des *subprimes*. *GTA V* renverse les codes du film de gangster et joue avec. Il met donc en scène un univers burlesque, cynique et totalement absurde, qui pourtant vise juste ; le jeu livre une analyse de la société tout à fait pertinente et crédible, mais pas visionnaire, espérons-le :

> Son sujet profond est peut-être l'Americana davantage que l'Amérique elle-même. C'est le monde tel qu'il serait s'il ressemblait au monde dépeint dans les films américains, ou à la télé, ou aux informations : hystérique, hyperactif et méprisant l'intelligence des gens. Tous ceux qui jouent une partie de GTA voient cela, je pense.[285]

Dan Houser met ici en avant un décalage dans la vision offerte par les films, par la télévision et par les informations quant au monde dans lequel nous vivons. Ces médias présentent les choses sous un certain angle en excluant bon nombre d'éléments pour ne garder que du sensationnel, du dramatique ou encore créer un climat anxiogène. Si le monde était véritablement conforme à ce que présentent ces médias, le résultat correspondrait donc à que l'on trouve dans le jeu : une société faite de gens tous plus extravagants les uns que les autres, fous et corrompus.

Afin de construire certains personnages, certaines missions ou certaines situations, les concepteurs ont donc une nouvelle fois recours à leur cinéphilie : nombre des événements se déroulant dans le jeu sont inspirés par des personnages ou des éléments précis de films[286]. Si certaines références sont parfois facilement identifiables et constituent de simples clins d'œil [287], d'autres sont bien cachées et plus évocatrices. Dans tous les cas, *Rockstar* compte sur la culture cinématographique de ses joueurs et leur curiosité pour découvrir et reconnaître ces références et donner du sens au jeu. Par exemple, lors d'une mission secondaire, une réplique

---

[284] *GTA IV* était bien plus sombre et portait un propos plus sérieux et plus engagé sur la question de l'immigration, à travers son personnage principal Niko Bellic. Ayant fui la pauvreté en Serbie, il pensait trouver aux États-Unis sa terre promise, avant de devoir faire face à sa profonde désillusion et faire ce qu'il est nécessaire pour survivre et trouver sa place. Le scénario n'est pas sans rappeler celui de *Scarface*, d'Oliver Stone (1983).

[285] Olivier Séguret, Dan Houser : « L'Amérique est devenue encore plus détraquée », *art. cit.*

[286] Nous pouvons relever par exemple la possibilité d'acheter une copie du blouson porté par le personnage de Ryan Gosling dans *Drive* (2011) de Nicolas Winding Refn, ou la présence de la voiture de James Bond avec ses différents gadgets.

[287] Lors de la première course poursuite en voiture avec Franklin, le joueur doit passer par un studio de cinéma, il peut alors voir un acteur en costume de Xénomorphe, la créature des films *Alien*, se promener sur le plateau.

de Michael fait écho au film *Le Parrain* (1972) de Francis Ford Coppola. Il s'agit de la mission « Enterrement », dans laquelle le joueur doit venir en aide à Antonia Bottino, fille du mafieux Sammy Bottino, kidnappée par des malfaiteurs. Une fois hors de danger, la jeune-femme demande son nom à son sauveur. Si le joueur incarne Michael, ce dernier hésitant à donner son identité, lui répond ceci : « Pourquoi ? Pour me réveiller à côté d'une tête de cheval ? ». Cela fait référence à la scène dans laquelle le personnage de Jack Woltz, après avoir contrarié Don Corleone, se réveille avec la tête de son cheval glissée sous ses couvertures. La référence peut paraître amusante, mais elle est probablement loin d'être anodine ; c'est seulement en utilisant le personnage de Michael que le joueur aura le loisir de l'entendre. Or, Michael se rêve d'être un gangster de renom, passant le plus clair de son temps à regarder des films de gangsters à la télévision. À défaut d'être véritablement le Parrain, il joue donc à l'être. *Rockstar* rappelle ici au joueur que les personnages qu'il dirige et qu'il rencontre dans le jeu font partie d'un monde imaginaire et que leurs propres modèles sont faits de fiction eux aussi. Ils n'ont pas de repères réels, tout passe par l'image fantasmée du cinéma.

Nous pouvons également citer la présence d'un événement caché reprenant une scène du film *No Country For Old Men* (2007) de Ethan et Joel Coen[288], qui est particulièrement révélateur sur le discours tenu par le jeu. Sur l'autoroute, en direction de *Paleto Bay*, une scène de règlement de compte a eu lieu dans l'enceinte du parc national *Chiliad Mountain*. Le plan du jeu est similaire au plan du film, dans lequel plusieurs pick-ups forment un cercle, avec des hommes blessés à l'intérieur des véhicules et des corps inertes jonchant le sol. Pour déclencher cet événement, le joueur doit s'approcher de la scène et éliminer les survivants. Cela lui permet de récupérer le butin : une mallette contenant de l'argent, cachée derrière un promontoire. Lorsque le joueur quitte la zone, deux pick-ups, semblables à ceux du film, se mettent à sa poursuite afin de récupérer la précieuse mallette et il doit alors réussir à se débarrasser de ses poursuivants. Le film des frères Coen est un western moderne, qui s'interroge sur ce que pourrait être la société d'aujourd'hui. Le titre est particulièrement évocateur, ce pays n'est pas fait pour les anciens. Ainsi, le personnage du shérif (joué par Tommy Lee Jones) n'est plus en phase avec cette époque, il appartient au passé. Ses pensées sont même traduites à travers une voix-off qui confesse : « on ne peut s'empêcher de se comparer aux anciens ». Cela nous renvoie à la place difficile de John Marston face à cette société en pleine évolution, cette société qui va trop vite

[288] Le film se déroule au Texas en 1980. Un chasseur trouve par hasard les cadavres de trafiquants de drogues et une mallette contenant une importante somme d'argent. Il commet l'erreur de la récupérer et se trouve ainsi poursuivi par un tueur à gages et par le shérif du territoire.

pour lui et qui ne joue pas selon les mêmes règles. Dans la revue *Éclipses*, Céline Saturnino aborde ce sujet au cours de sa critique :

> Dans les westerns classiques, une ligne distinguait nettement deux formes de violence : celle, barbare, des indiens, et celle légitime des cowboys héroïques qui se justifiait par la nécessité de préserver un territoire ou d'en conquérir un nouveau au nom de la sacro-sainte civilisation. Dans No Country For Old Men, cette justification ne tient plus : l'époque de la conquête de l'Ouest est révolue, comment alors expliquer cette violence ? Le film s'inscrit dans la lignée des westerns crépusculaires du Nouvel Hollywood qui, dans les années 70, ont largement entrepris de ruiner la vision manichéenne des westerns classiques.[289]

En s'interrogeant sur la violence et sur sa non-légitimité, Céline Saturnino pose la question du contexte dans lequel cette violence est utilisée : est-il jamais possible de la justifier ? Nous pouvons alors nous poser une autre question : mettre en scène de la violence peut-il avoir une utilité ? Nous avons vu que le western crépusculaire développait une certaine forme de violence, afin de souligner une remise en cause du western classique. Dans le cas de *Rockstar*, nous avons vu que la violence des jeux du studio a souvent été décriée, au grand dam des concepteurs qui justifient sa présence par la satire, grandement inspirée par les films mêmes dont le jeu se fait le miroir.[290] *No Country for Old Men* dépeint une certaine dégénérescence de notre société, une violence qui ne cesse d'accroître pour arriver à un point de non-retour. C'est cette même violence qui est mise en scène dans *GTA V* et qui autorise au joueur des comportements absurdes. C'est un monde névrosé, une version psychotique de notre société qui est mise en scène et offerte au joueur. Et c'est parce qu'il a conscience d'être en train de jouer qu'il se permet d'user de cette violence pour faire s'enrichir ses personnages et les faire parvenir à leurs fins. Nous pourrions continuer à citer des exemples de références utilisées au sein du jeu, mais le constat resterait le même : *GTA V* est fondamentalement construit sur la cinéphilie de ses concepteurs. Qu'elles apparaissent comme un simple hommage ou de manière plus engagée, elles contribuent à la construction de l'univers du jeu et à sa cohérence.

À présent que nous avons compris pourquoi le western et le film noir étaient particulièrement propices à l'expression d'un discours engagé et ce qu'ils apportent à nos trois jeux, nous allons pouvoir nous intéresser aux thèmes principaux présents dans ceux-ci et tenter de comprendre comment ils sont abordés dans chacun d'eux.

---

[289] Céline Saturnino, « Notes sur No Country for Old Men », *revues-eclipses.com*, 6 janvier 2011, http://www.revue-eclipses.com/no-country-for-old-men/critique/notes-sur-no-country-for-old-men-29.html, consulté le 22/05/2018.
[290] Cf. Chapitre 1, p. 21.

2. Les thématiques principales de *Red Dead Redemption*, *L.A Noire* et *GTA V*

S'il est possible de voir des thématiques propres à chaque jeu – le massacre des Indiens dans le premier, les conséquences de la Seconde Guerre mondiale dans le second et la crise des *subprimes* dans le troisième, il est également possible de les regrouper dans des catégories plus générales. En effet, nous pouvons aisément y retrouver l'expression d'un certain type de discours : critique de l'Amérique puritaine, de la société de consommation, ainsi que de la superficialité de cette même société. Nos trois jeux semblent tous aller dans la même direction : celle de la déconstruction du rêve américain.

Dans *Red Dead Redemption*, nous pouvons observer cette critique du puritanisme dès l'introduction. Dans la cinématique d'ouverture, une troisième conversation fait suite à celle concernant les Indiens. La jeune femme nommée Jenny consulte le prêtre qui l'accompagne sur un sujet qui semble l'enthousiasmer : « Non seulement les gens ont maintenant des automobiles, mon Père, mais j'ai entendu dire que bientôt nous serons capables de voler ». À priori, la jeune femme fait ici référence aux avions. Mais le prêtre lui répond ceci : « Non, seuls les anges peuvent voler Jenny. ». Le jeu moque alors une certaine fermeture d'esprit de la religion chrétienne, majoritaire aux États-Unis, face aux progrès techniques et à l'évolution de la société. Mais la jeune femme insiste : « non, non, apparemment des gens peuvent voler. Vous n'en avez pas entendu parler ? Au Kansas un homme a même une voiture volante. », ce à quoi le prêtre rétorque : « J'en doute fort, Jenny. ». En plaçant l'anachronisme d'une voiture volante, *Rockstar* part ici dans l'exagération et tourne les deux chrétiens en ridicule, rendant leurs propos absurdes. Que cette séquence intervienne dès les premières minutes du jeu nous renseigne sur le ton général de celui-ci : le joueur est bel et bien là pour vivre une aventure du passé, avec des personnages appartenant au passé, dans un monde plus proche de la fiction et de l'imaginaire que du réel.

Nous pouvons ensuite remarquer que la critique de la société de consommation et la superficialité de cette dernière se font à travers la figure d'anti-héros prêtée à John Marston : avec un personnage aussi ambivalent, l'expérience du joueur est rendue particulièrement intéressante, car il aura le choix entre faire appel à son sens de la morale ou au contraire la possibilité de l'ignorer. *Red Dead Redemption* fait ainsi la promesse d'un univers sans foi ni loi, où celle du plus fort peut aisément s'imposer, à l'image du western spaghetti dans lequel les personnages ne sont plus guidés par une quelconque vertu… mais peut-être aussi à l'image de notre propre société ? C'est un point sur lequel le journaliste Erwan Higuinen a interrogé Dan Houser :

Est-ce que, comme vous le disiez des westerns de cinéma, Red Dead Redemption reflète pour vous notre société ?

Si nous avons fait notre travail correctement, si nous avons trouvé une manière différente d'aborder ce matériau plutôt classique, ce devrait être le cas. Nous avons choisi de situer le jeu en 1910, ce qui est très tardif pour un western, parce que vous y rencontrez ce contraste entre la société classique du XIXe siècle et celle du XXe, le début de l'Amérique moderne avec ses usines et ses produits de consommation. Cela nous donnait l'occasion de parler à la fois de la société de cette époque et de celle d'aujourd'hui parce que vous y voyez des choses arriver pour la première fois. Par exemple, à la télévision américaine, une publicité sur deux concerne des médicaments. En tant qu'Anglais, je trouve cela surréaliste. Dans le jeu, nous avons un personnage de vendeur de médicaments qui entre en relation avec ça. Je pense que c'est par les changements qui se sont produits entre 1910 et 1920 que l'Amérique moderne s'est formée. Quand vous regardez certaines choses des années 20, cela ne vous paraît pas si ancien, mais si vous posez votre regard vingt ans plus tôt, cela semble dater de 200 ans avant. C'est aussi l'époque où l'Amérique est devenue l'incontestable première puissance mondiale. Qu'elle soit en train de s'affaiblir ou non est une autre question.[291]

Ce qui ressort dans la réponse de Dan Houser est l'idée d'une société qui a très vite évolué en très peu de temps : avec l'ère industrielle, le monde a changé brutalement et enclenché un renouveau dans l'âge des Hommes et c'est sur ce renouveau que la société actuelle s'est érigée. Ce sont des choses que l'on peut ressentir dans le jeu, tant dans les dialogues où il va être question de voiture et d'avion, tandis que notre personnage ne se déplace qu'à cheval, mais aussi dans une ville comme Blackwater (dont le nom, « Eau noire », peut nous faire penser à l'essence, considérée dans la société moderne comme le nouvel or), dont les rues pavées et les bâtiments faits de briques sont plus proches des nôtres que ceux du XIXe siècle et de la vieille ferme de la famille Marston. C'est donc une nouvelle fois par le décalage entre le protagoniste du jeu et les autres personnages que *Rockstar* véhicule ses idées. La superficialité de cette société moderne peut être pleinement ressentie par le joueur à travers les yeux de John Marston ; le jeu se déroule selon le point de vue du *cowboy*, il est le référent pour le joueur, qui prend part à son histoire. Ainsi, c'est un sentiment d'incompréhension qui prime face à cette nouveauté. Alors que l'Ouest sauvage, malgré sa violence, est synonyme de liberté, pourquoi aller s'enfermer dans une ville pavée où les habitants sont soumis à diverses institutions (shérif, banque, etc.) ?

[291] Erwan Higuinen, « Red Dead Redemption – Entretien avec Dan Houser », *art. cit.*

Dans *L.A Noire*, ces thématiques ne sont pas abordées de la même manière. Le jeu reflète une période de trouble, de profondes remises en question et met en avant des personnages emplis d'inquiétudes. Ainsi, c'est plutôt un manque d'espoir et de croyances qui caractérisent l'ambiance générale du jeu. La notion de corruption est particulièrement mise en avant et c'est à travers ce prisme que *L.A Noire* nous livre sa vision de la société américaine des années 1950. Les personnages du jeu sont systématiquement construits selon des clichés bien spécifiques : flic corrompu ou zélé, femme fatale ou victime, travailleur honnête ou cupide. Ensemble, ils constituent la population de Los Angeles. Une Los Angeles tiraillée entre l'image glamour renvoyée par ses vedettes de cinéma et un quotidien bien moins reluisant. Dans la plupart des affaires, c'est la misère qui pousse les personnages à agir dans l'illégalité. Durant l'affaire *Le César Noir*, le joueur découvre qu'un réseau de drogue sévit dans un quartier pauvre de la ville, touchant majoritairement la population noire et que c'est le laxisme (ou racisme) de la police qui a permis la diffusion de cette drogue. Par la suite, le joueur découvre que les membres de ce réseau sont les vétérans, livrés à eux-mêmes depuis leur retour de la guerre, que nous avions évoqués dans le chapitre précédent. Si *L.A Noire* dresse peu de passerelles avec l'époque contemporaine et semble limiter son discours aux simples enjeux du jeu, nous pouvons malgré tout supposer que la présence de cette enquête n'est pas un pur hasard et relève bel et bien un problème de fond, qui met en lumière des problèmes profondément ancrés dans la société américaine. En effet, aux Etats-Unis, le nombre de morts par overdose est très élevée, causées en majorité par la prise d'opiacés[292] :

> en 2016, les États-Unis ont enregistré 63.600 morts par overdose, soit 174 morts par jour, selon les dernières statistiques. Soit un taux de mortalité par overdoses de 19,8 morts sur 100.000, en hausse de plus de 20% par rapport à 2015 (16,3 pour 100.000). Par rapport à 1999, c'est même un triplement (6,1 pour 100.000). Chez les adultes entre 25 et 54 ans, le taux de mortalité par overdose avoisine les 35 pour 100.000.[293]

Des chiffres alarmants qui en 2017 ont amené la Maison Blanche a déclaré le problème comme une « urgence de santé publique d'ampleur nationale[294] ». Le problème du racisme reste

---

[292] Selon l'*AFP Agence*, cette catégorie de stupéfiants regroupe notamment de nombreux médicaments analgésiques tels que l'oxycontin et le fentanyl (de puissants antidouleurs) et même de l'héroïne, cette dernière étant souvent mélangée à des substances de synthèse, AFP Agence, « États-Unis : l'espérance de vie en baisse en raison de la consommation de drogue », *Le Figaro.fr*, 21 décembre 2017, http://www.lefigaro.fr/international/2017/12/21/01003-20171221ARTFIG00315-etats-unis-l-esperance-de-vie-en-baisse-en-raison-de-la-consommation-de-drogue.php, consulté le 24/04/2018.

[293] *Id.*

[294] Le Figaro, « Trump déclare l'"urgence de santé publique" sur les opiacés », *Le Figaro.fr*, 26 octobre 2017, http://www.lefigaro.fr/flash-actu/2017/10/26/97001-20171026FILWWW00402-trump-declare-l-urgence-de-sante-publique-sur-les-opiaces.php, consulté le 24/04/2018.

également très préoccupant, avec notamment un important regain de violence constaté en 2017 par le FBI[295]. Ainsi, un grand nombre de personnages mis en scène dans le jeu sont des laissés pour compte, qui subissent leur mise à l'écart au sein d'une société individualiste et centrée sur la réussite personnelle.

Le jeu dépeint également des esprits malades, fruits de cette même société, qui commettent des actes de violence terribles et souvent fatals. C'est le cas de l'affaire principal du jeu, qui débute avec l'enquête *Rouge Sang*[296], dans laquelle le cadavre d'une femme est retrouvé mutilé, portant diverses inscriptions au rouge à lèvres, dont les lettres B.D. Plusieurs meurtres sont ensuite commis selon le même *modus operandi*. Le joueur découvre rapidement qu'il s'agit de l'affaire du *Dahlia Noir* (ou *Black Dahlia*), devenu tristement célèbre en 1947, année même où se déroule le jeu.[297] Brendan McNamara, qui s'est beaucoup inspiré des romans de James Ellroy et particulièrement du *Dahlia noir* (1987), a confié avoir volontairement placé l'intrigue du jeu en 1947 pour pouvoir traiter de cette affaire.[298] Ce choix nous révèle une nouvelle fois l'intérêt de *Rockstar* pour les projets mêlant des enjeux réels avec le travail d'un certain imaginaire. En effet, le Dahlia noir, par ses nombreuses adaptations littéraires et cinématographiques a pris place dans l'imaginaire collectif américain.[299] De plus, rappelons que la jeune femme rêvait de faire carrière dans le cinéma, raison pour laquelle elle avait emménagé à Hollywood. Or, dans *L.A Noire* nous assistons avant tout à la destruction du mythe hollywoodien : Los Angeles est présentée comme une ville dangereuse, ou l'illusion de la réussite cache des vérités effrayantes, bien loin des paillettes et de la lumière des projecteurs.

---

[295] Selon un rapport du FBI publié le 13 novembre 2018, l'année 2017 aurait connu une hausse de 17% des attaques basées sur la couleur de peau, l'origine, la religion, la sexualité, le genre ou le handicap, soit 7175 attaques rapportées au FBI contre 6121 en 2016, AFP Agence, « États-Unis : hausse des crimes racistes, antisémites et homophobes en 2017 », *Le Figaro.fr*, 14 novembre 2018, http://www.lefigaro.fr/international/2018/11/14/01003-20181114ARTFIG00064-etats-unis-hausse-des-crimes-racistes-antisemites-et-homophobes-en-2017.php, consulté le 01/05/2019.

[296] En anglais *Red Lipstick Murder*, renvoie aux crimes dits du *Lipstick Murder* ayant eu lieu à Chicago dans les mêmes années et qui, selon l'ancien détective du *LAPD* Steve Hodel, auraient été commis par le meurtrier d'Elizabeth Short.

[297] Le corps d'Elizabeth Ann Short, une jeune femme âgée de 22 ans qui rêvait de devenir actrice, est retrouvé coupé en deux et vidé de son sang dans un terrain vague le 15 janvier 1947. Son meurtre n'a jamais été élucidé et est ainsi devenu une source intarissable de théories et d'inspiration tant dans la littérature, que le cinéma, la télévision et le jeu vidéo.

[298] Bo Moore, « Interview : Team Bondi's Brendan McNamara talks *L.A Noire* », *Paste*, 3 février 2011, https://www.pastemagazine.com/articles/2011/02/interview-team-bondis-brendan-mcnamara-talks-la-no.html?a=1, consulté le 30/04/2019.

[299] Le Dahlia noir est ainsi présent dans des œuvres aussi diverses que l'adaptation du roman d'Ellroy par Brian De Palma en 2006, la saison 1 d'*American Horror Story : Murder House* (2011) de Bryan Murphy et Brad Falchuk, ou encore le jeu vidéo *Black Dahlia* (1998) développé par *Take-Two Interactive*, qui, rappelons-le, édite un grand nombre des jeux *Rockstar*, notamment la série des *GTA*.

Ainsi, dès l'introduction du jeu, le joueur peut entendre la voix-off prononcer cette phrase qui nous en dit long : « The city of dreams where Hollywood will shape the thoughts and desires of the entire planet.[300] ». L'objectif est de renvoyer une image de rêve au reste du monde, de laisser entendre à n'importe qui qu'à Hollywood il est possible de tout accomplir. Pourtant, le jeu n'aura de cesse de nous démontrer le contraire. Outre les histoires de meurtre (l'affaire *Tombée dans le panneau*) et de corruption (l'implication du studio *Keystone Films* dans la fraude à l'assurance) que nous avons pu citer au cours de notre réflexion, il en est une autre dont le symbole est bien plus fort et bien plus révélateur de cette déconstruction du mythe hollywoodien : celle du réalisateur David Wark Griffith. Selon François Guérif, il est sans doute le premier cinéaste américain à dénoncer cette « autre Amérique », celle de la misère et des inégalités sociales et à montrer les conséquences de ces conditions de vie : le vol et le meurtre.[301] Ce sont ces mêmes problématiques qui sont au cœur du jeu, qui rend hommage au réalisateur par la présence du décor d'*Intolérance* (1916). Le plateau apparait ainsi comme lieu important dans deux affaires.[302] Partiellement effondré lors du premier passage du joueur dans celui-ci, il s'écroule définitivement à la fin du second. Nous avons ainsi une mise en abyme de la carrière de Griffith, *Intolérance* l'ayant ruiné. Selon Jean-Michel Frodon, Griffith aurait tenté de s'imposer en produisant lui-même ses films :

> Il fut en effet l'un de ces artistes qui essayèrent de contrôler le système en train de se mettre en place à Hollywood, ce fameux système des studios qui détiendra ensuite, et jusqu'à aujourd'hui, tout le pouvoir dans le cinéma américain.[303]

Mais ce système hollywoodien aura finalement raison de lui ; ses films suivants ne rencontreront plus de succès et il mourra seul dans une maison de retraite.[304] *Rockstar* s'est donc autorisé cet anachronisme, souhaitant absolument intégrer le décors dans différentes phases de jeu afin de rendre hommage à « cette œuvre majeure de l'histoire hollywoodienne[305] ». *L.A Noire* est donc tout autant représentatif de la déclaration d'amour

---

[300] « La ville des rêves, où Hollywood façonnera les pensées et les désirs de la planète entière. »
[301] François Guérif, *Le film noir américain*, *op. cit* ., p. 33.
[302] Nous avons déjà évoqué la première, *Tombée dans le panneau* où il est présenté comme le plateau *Des Tambours de la Jungle* et la seconde s'intitule *Sous une lune meurtrière*, dans lequel il porte simplement le nom de *Décors de cinéma*.
[303] Jean-Michel Frodon, *Il était une fois le cinéma*, *op. cit.*, p. 57.
[304] *Ibid.*, p. 58.
[305] *Rockstar* explique sur son site que Griffith, n'étant pas parvenu à rassembler les fonds suffisants pour permettre la déconstruction du plateau, le site sera laissé tel quel pendant quelques années, se détériorant au fur et à mesure, pour être finalement détruit bien avant les années 1940, Rockstar Games, « L.A Noire's Los Angeles Landmarks », *rockstargames.com*, 16 mai 2011, https://www.rockstargames.com/newswire/article/16081/la-noires-los-angeles-landmarks.html, consulté le 02/05/2019.

faite au cinéma par ses concepteurs, que de la remise en cause qu'ils effectuent sur le rôle majeur qu'il tient dans la représentation des États-Unis. Dans tous les, cas, nous pouvons reconnaître que le discours porté par le jeu met avant tout en avant le regard cinéphile de ses concepteurs et que cet amour du cinéma est systématiquement valorisé dans les créations du studio.

Le cas de *GTA V* est peut-être le plus simple quand il s'agit d'aborder les thématiques inhérentes aux jeux *Rockstar*, en raison de son caractère satirique particulièrement visible et qui peut être perçu constamment dans le jeu. Malgré tout, il ne se limite pas à cette image et demande au joueur une certaine réflexion :

> Évidemment, GTA est une satire. Mais pas exclusivement. D'une certaine façon, le jeu demande au joueur de déterminer par lui-même de [ce] qui est sérieux et ce qui est satirique. Ces personnages louches, terribles, brisés, avec de rares éclats d'humanité, doivent-ils être pris pour argent comptant ou comme des caricatures? Eh bien, que le joueur en décide…[306]

Dan Houser encourage le joueur à se faire sa propre opinion face aux situations qu'il peut expérimenter dans le jeu et aux personnages qu'il peut y croiser. Nous pouvons dès lors supposer que cette opinion personnelle peut se faire en fonction de ce que le joueur comprendra ou non, autrement dit, quelles références sera-t-il capable de reconnaître ? Car, nous l'avons dit précédemment, le jeu se compose d'une multitude de références, provenant autant d'œuvres cinématographiques, que d'émission de télévision, d'internet ou de l'actualité. Ainsi, le jeu profite de toutes les occasions pour moquer la société actuelle, dans ses habitudes consuméristes et son narcissisme croissant : l'entreprise *Apple* et son « iFruit » se retrouve affublé d'un logo sans équivoque[307], tandis que *Facebook*, qui devient *Life Invader* (autrement dit L'envahisseur) est mis en scène de la pire des manières. L'une des premières missions du jeu avec Michael consiste en effet à s'introduire dans les locaux de l'entreprise afin de trafiquer le nouveau modèle de téléphone avant sa présentation publique. Au cours de cette présentation retransmise en direct à la télévision, l'acolyte de Michael déclenche le mécanisme placé dans le téléphone, provoquant l'explosion de la tête du personnage représentant Mark Zuckerberg[308]. C'est un symbole particulièrement fort, non seulement parce que *Facebook* est l'un des réseaux sociaux

---

[306] Fabien Pionneau, « GTA V, reflet d'une Amérique "détraquée" », *Les numériques.com*, 17 septembre 2013, https://www.lesnumeriques.com/jeux-video/gta-v-reflet-amerique-detraquee-n31079.html, consulté le 27/04/2018.

[307] Le logo représente une coupe de fruits : deux fruits ronds entourant une banane, qui symbolisent un sexe masculin.

[308] Co-fondateur et président- directeur général de Facebook.

les plus utilisés dans le monde et que Zuckerberg est devenue une personne influente, mais surtout parce qu'en visant la tête de ce personnage, le studio détruit à la racine ce produit et dénonce le « lavage de cerveau » des utilisateurs, qui exposent leur vie à la vue de tous. Le fait que le joueur assiste à la scène depuis le salon de Michael atteste d'une mise en scène bien particulière. En effet, les frères Houser ont expliqué avoir acquis leur culture cinéphile par les nombreux films qu'ils regardaient à la télévision, ce qui témoigne d'une évolution dans les pratiques cinéphiles. Ainsi, la mise en scène de la télévision en tant qu'objet du quotidien prend tout son sens dans le jeu. Elle constitue un nouveau moyen de se forger une culture cinéphile, à l'instar de Michael, mais pas uniquement.

En effet, si la mode des selfies[309] est encore peu présente dans *GTA V* (nous pouvons imaginer que le sixième opus ne manquera probablement pas d'en faire cas), il aborde tout de même l'une des causes de cette société narcissique : la télé-réalité. Là où, quelques décennies auparavant, Hollywood représentait un espoir de célébrité pour une partie de la jeunesse, c'est à présent par la télévision que s'exprime cette course à la renommée. Ainsi, la famille de Michael est mise en scène dans plusieurs missions relatives à ce thème. Dans l'une d'elles, ce dernier tient absolument à empêcher le casting de sa fille Tracey pour *Fame or Shame* (soit la Célébrité ou la Honte) [310], émission favorite de l'adolescente. Trevor, qui vient seulement d'arriver à Los Santos, décide de prendre à cœur son rôle de parrain et d'accompagner le père de famille. Le joueur se rend ainsi sur le plateau de tournage avec les deux personnages et assiste à la scène suivante : la performance de Tracey devant les caméras est pitoyable ; entreprenant une danse lascive, elle est vite rejointe par le présentateur de l'émission qui profite de la séquence pour se rapprocher un peu trop de la jeune fille. Cela tourne à la catastrophe lorsque Michael et Trevor interviennent et se lancent aux trousses du douteux présentateur, qui a pris la fuite. Cette première partie de la mission dresse déjà une partie du décor : la jeunesse qui rêve de gloire est prête à tout pour devenir célèbre, suscitant l'incompréhension et la colère de ses proches. Au terme d'une course poursuite en voiture, la cinématique reprend. Le présentateur tente de justifier son comportement par le fait qu'il soit un « raté » dépendant aux drogues et accusé de harcèlement sexuel sur mineures. Trevor filme la scène avec son téléphone, allant jusqu'à lui ordonner de baisser son pantalon. Ce geste n'est pas anodin et peut être considéré comme un clin d'œil à l'expression « baisser son pantalon », employée pour

[309] Le fait de se prendre soi-même en photo dans tous types de situations pour ensuite le montrer sur les réseaux sociaux. Des gammes de produits ont été créées et vendues tout spécialement pour la prise de selfies comme les perches télescopiques, les housses qui vont avec, etc.
[310] Il s'agit d'une parodie des concours de talents existants à la télévision comme *America's Got Talent*.

signifier qu'une personne n'a aucune limite quand il s'agit d'assurer sa réussite. Le présentateur en caleçon fond en larme, s'excuse et supplie les deux acolytes d'arrêter de l'humilier, car si cette vidéo est publiée cela aura des conséquences sur son audimat. À présent, c'est donc du côté du côté de la production que la soif de reconnaissance est mise en scène. Ce présentateur qui fait tout pour avoir l'air sympathique et tendance, est non seulement d'une hypocrisie profonde, mais aussi complètement dépendant de son image, pour laquelle il est prêt à se vendre totalement. De cette façon, *GTA V* moque cette tendance que peuvent avoir les gens à se mettre en scène, à s'exposer en espérant devenir un modèle de réussite à partir de sa seule image. Le jeu ne traite pas de cela uniquement par le biais du cinéma, mais aussi celui de la télévision. Ainsi, nous pouvons observer une certaine évolution chronologique avec ces trois jeux : l'élaboration d'un mythe autour de la Conquête de l'Ouest par le western au cinéma, la recherche de l'*american dream* durant la période du classicisme hollywoodien, et enfin un accès (faussement ?) généralisé à une vie faite d'or et de paillettes par les médias du quotidien.

Au cours de ce chapitre, nous avons pu comprendre en quoi la réappropriation du western et du film noir était fondamentale dans la construction de *Red Dead Redemption* et de *L.A Noire*, mais aussi la manière dont *GTA V* se nourrit de ces influences et les réinvestit au sein du jeu à travers une pluralité de références. Cela nous a permis par la suite d'étudier les thématiques principales des trois jeux et de remarquer la résurgence d'un discours critique sur la société de consommation, sur la superficialité de cette dernière et sur les valeurs qui font cette société américaine. Nous avons constaté que cela se faisait majoritairement par le prisme du cinéma. Nous allons donc, pour terminer, nous intéresser à la manière dont celui-ci est matériellement représenté dans ces trois jeux, ce que cela symbolise et ce que cela permet d'exprimer.

Chapitre VIII : Des salles de cinéma au sein des jeux : un espace critique

Dans ce chapitre final, nous allons porter notre attention sur la manière dont *Rockstar* envisage la salle de cinéma : quelle place lui est accordée en tant qu'espace ? Comment cet espace intervient-il dans les jeux du studio ? Que permet la présence de ce lieu privilégié de la cinéphilie ? Nous allons donc tout d'abord nous intéresser aux raisons qui ont pu pousser les concepteurs à matérialiser des salles de cinéma au sein de leurs jeux. Si certaines ne sont que des bâtiments parmi les autres, d'autres sont mises en avant de manière parfois étonnante. Ainsi, nous allons interroger ces choix de mises en scène : cet « élément de décors » omniprésent constitue-t-il simplement un rappel de la présence des salles de cinéma dans nos villes à une époque où les moyens de diffusion se multiplient dans nos ville, ou cela va-t-il plus loin ? Nous étudierons alors les particularités avec lesquels chacun des jeux met en scène ces différentes salles : que ce soit par le biais de l'observation, selon le lieu de diffusion ou encore par les horaires des séances. Tout cela nous mènera à analyser les différents courts métrages visibles dans certains de nos trois jeux et nous nous clôturerons ce travail en nous attardant particulièrement sur l'étude des courts métrages de *GTA V*, qui semblent constituer l'aboutissement de la démarche des concepteurs de chez *Rockstar* : s'exprimer sur l'Américaine moderne à travers le biais et l'héritage du cinéma.

1. Une sacralisation de la salle de cinéma

Ce que nous pouvons constater de prime abord, c'est que la salle de cinéma est un espace récurrent dans les jeux du studio.[311] Elle apparaît comme un véritable témoignage du respect et de la passion vouée au cinéma par les dirigeants de *Rockstar*, mais son rôle ne s'arrête pas à cette simple présence. Bien au contraire, elle nous renseigne également sur l'état d'esprit de chaque jeu ; en effet, elle n'apparaît pas de la même manière dans *Red Dead Redemption*, dans *L.A Noire* ou dans *GTA V*. Tout d'abord, nous pouvons noter la logique chronologique opérée par les trois jeux : le premier, *Red Dead Redemption*, s'inscrit dans les débuts du cinéma et met

[311] De nombreux cinémas sont visibles dans *GTA : San Andreas*, *GTA Vice-city*, ou encore *GTA IV*. Bien qu'ils fassent uniquement partie du décor, des titres et des affiches des faux films y sont visibles, tels que *Reservoir Dregs*, *Die Already 4*, *The Wizard of Ass* ou encore *The Discharger : Evacuator III*.

en scène la construction du Mythe de l'Ouest, auquel participe le joueur. Avec *L.A Noire*, vient ensuite l'apogée Hollywoodienne des années 1950, qui contribue à renforcer l'idéologie du rêve américain, mais dont le jeu marque également la déconstruction en mettant en lumière les coulisses de son artificialité et le mirage qu'il constitue. Puis, en conséquence, nous assistons avec *GTA V* au décloisonnement du cinéma, qui ne semble plus tenir la même place ; la télévision s'est installée dans les foyers américains et paraît prend le relais de celui-ci : les films de cinéma sont visionnés à travers cet objet du quotidien, pleins de promesses et devenu la nouvelle machine à rêver. Le jeu met en scène la fin des mythes cinématographiques et opère une critique des nouveaux médias. Ainsi, dans chacun de ces trois jeux la salle de cinéma, bel et bien présente et loin d'être négligeable, est révélatrice des enjeux traités par ces jeux.

Tout d'abord, nous pouvons noter que ces salles de cinéma sont systématiquement répertoriées sur les cartes des trois jeux, signifiant l'importance de ces lieux. Dans *Red Dead Redemption* la première salle, une structure de fortune placée dans une salle de classe, se trouve dans la petite ville désertique d'Armadillo, en revanche, la seconde est située dans la grande ville de Blackwater et il s'agit cette fois d'une structure permanente bâtie sur les modèles des cinémas Nickelodeon du début du XXe siècle.[312] Dans *L.A Noire*, le *Grauman's Chinese Theater*, avec son style grandiose et exotique, se situe près du *Hollywood Boulevard*, tandis que le *RKO Theater*, de style Art déco, se trouve au sud de Los Angeles. Enfin, dans *GTA V* une multitude d'établissements est répartie dans la ville, dont quatre avec lesquels le joueur peut interagir : l'*Oriental Theater* (qui est en fait une reproduction du *Grauman's Chinese Theater*), le *Ten Cent Theater*, le *Tivoli Cinema* et le *Doppler Cinema*.[313] Nous constatons ici que *Rockstar* accorde donc une grande place aux salles de cinéma, qui semblent être indispensables aux paysages aussi bien ruraux, qu'urbains, de ses jeux. Pour Laurent Creton, elles sont symboles d'une pratique plaisante, de curiosité, et d'une habitude, elles constituent un lieu familier de rendez-vous pour les gens :

> Dans de nombreux pays, les salles de cinéma sont comme une évidence. Elles font partie du paysage, sont des lieux où l'on sait pouvoir aller pour passer un bon moment lors d'une sortie, ou pour aller à la rencontre d'une œuvre cinématographique dans un espace qui lui est spécialement dédié.[314]

---

[312] [Anon.], « Cinema », *Red Dead Wiki*, pas de date, https://reddead.fandom.com/wiki/Cinema#Locations, consulté le 08/05/2019.
[313] Il y en a une dizaine d'autres, mais qui ne sont que de simples décors dans la ville.
[314] Laurent Creton, Kira Kitsopanidou, « Introduction », in Laurent Creton *et al.*, *Les salles de cinéma*, Armand Colin « Recherches », 2013, p .11 à 18, p .11.

Compte tenu de la passion des dirigeants de *Rockstar* pour le cinéma, il n'est donc pas si étonnant de retrouver dans leurs jeux une matérialisation de la salle de cinéma, lieu emblématique et caractéristique de la cinéphilie. Mais, comme le souligne Gérard Grugeau dans son article *Repenser la salle de cinéma*, les pratiques culturelles liées au cinéma ont grandement évolué notamment avec Internet, favorisant le visionnage de films à la maison :

> On le sait, la révolution Internet et le cinéma maison ont présidé à un déplacement et à une pluralité des échanges culturels en faisant aujourd'hui de la sphère privée le nouveau lieu privilégié de la fréquentation des œuvres. Qu'on le veuille ou non, cette tendance lourde, qui ouvre la voie à la cinéphilie du futur, change notre rapport à l'image et à sa fascination. […] Les faits sont là, incontournables : la salle est en passe de ne plus être aujourd'hui le lieu central d'où rayonne un septième art plus que jamais invité sous différentes formes dans l'intimité des foyers.[315]

Son terme de cinéma maison est particulièrement intéressant et représentatif de l'évolution amenée par l'accessibilité des films en ligne ; en effet, si la télévision proposait déjà aux spectateurs de voir ou revoir des films déjà sortis au cinéma, Internet généralise ce procédé autant aux anciens films qu'aux films actuels.[316] De cette manière, les frères Houser, qui ont eux-mêmes développé leur cinéphilie par le médium télévisuel, tiennent manifestement à rappeler dans leurs jeux que la salle de cinéma est originairement le lieu privilégié de la cinéphilie. Ainsi, prime l'impression que *Rockstar* cherche à préserver le caractère sacré entourant la salle de cinéma. Cela est d'ailleurs particulièrement marquant dans *L.A Noire* ; s'il est possible dans *Red Dead Redemption* et *GTA V* de rentrer dans les bâtiments pour visionner des courts métrages, ce n'est pas le cas dans le jeu d'enquête.

En effet, le *RKO Theater* et le *Grauman's Chinese Theater* répondent à cette logique de sacralisation de la salle de cinéma en ne permettant pas au joueur de pénétrer à l'intérieur[317]. Nous pouvons interpréter cela de plusieurs manières. Tout d'abord, nous pouvons imaginer que le joueur, à travers le personnage de Cole Phelps, n'est pas digne d'entrer dans ce qui est parfois désigné comme le « temple de la cinéphilie ». En effet, le personnage a des choses à se reprocher et le joueur est en quelque sorte complice, puisque dans la confidence. Mais nous pouvons également considérer les choses sous un autre angle, avec la notion de regard,

---

[315] Gérard Grugeau, « Repenser la salle de cinéma », in *Industrie en crise. Cinéma en mutation !*, 24 images, n°162, juin-juillet 2013, https://id.erudit.org/iderudit/69320ac, consulté le 10/05/2019.

[316] Que ce soit via les plateformes de Vidéo à la Demande (VOD), que les plateformes de streaming et le téléchargement.

[317] Les trente monuments repérables par le joueur ne sont visibles que de l'extérieur et leur trouvaille est mis en scène par la prise d'une photographie à laquelle s'ajoute le nom du lieu.

prééminente dans *L.A Noire*. Nous la retrouvons tout d'abord dans la forme d'enquête que prend le jeu, où l'observation est primordiale. C'est à force de patience et de déduction que le joueur pourra progresser au sein du jeu. Il a un objectif clair et rien ne pourra l'en détourner. En conséquence de cela, le jeu ne propose aucun court métrage, aucun spectacle où le joueur pourrait avoir le loisir de se rendre de lui-même. Mais nous pouvons supposer qu'il ne s'agit pas seulement de garder le joueur concentré sur les enquêtes. N'oublions pas le contexte dans lequel celui-ci évolue : le Los Angeles des années 1940. Le jeu se veut être à l'image des films noirs. Ainsi, si nous considérons le jeu comme étant un film en soi, il n'y a plus de raisons de proposer au joueur le visionnage de films ; il en fait déjà partie. *L.A Noire* est tellement ancré dans l'iconographie du film noir qu'il peut être considéré comme une mise en abîme de celui-ci. En ce sens, *Rockstar* propose sans doute avec *L.A Noire* le plus cinéphile de ses jeux.

Cependant, les deux autres jeux de notre corpus restreints ne sont pas en reste pour autant : ils proposent, chacun à leur manière, des représentations de la salle de cinéma en adéquation avec l'esprit des jeux auxquels elles correspondent. Nous allons donc à présent nous intéresser à la manière dont ces salles sont mises en scène dans *Red Dead Redemption* et *GTA V*.

2. La mise en scène de ces salles *in game*

S'il est impossible de pénétrer dans les deux cinémas de *L.A Noire*, il n'en va pas de même pour *Red Dead Redemption* et *GTA V*, qui proposent chacun des salles répondant à différentes contraintes et dont les apparences se distinguent soigneusement. Elles ont cependant un point commun : la diffusion de courts métrages.

En ce qui concerne *Red Dead Redemption*, nous évoquions précédemment la localisation de ses deux salles : l'une en campagne, l'autre en ville. Nous pouvons alors remarquer le soin du détail apporté par les concepteurs quant à ces deux types de diffusion des films : la première révèle un dispositif d'installation précaire que l'on peut rapprocher du cinéma itinérant des premiers temps et de ces installations mouvantes, tandis que la seconde s'inscrit dans le type de réseau qui deviendra ensuite la norme : la salle fixe. La différence entre ces deux salles marque à nouveau le décalage entre le révolu, la petite salle de classe de campagne que l'on transforme à l'occasion, en adéquation avec le mode de vie obsolète de notre *cowboy* et le moderne, avec en ville un bâtiment neuf spécialement dédié au cinéma. La mise en scène de ces deux salles est donc loin d'être anecdotique et s'ajoute à la liste des rappels constants quant au décalage du personnage principal et de l'époque de transition qu'il vit. Dans cette même optique, nous pouvons ajouter le fait que les deux courts métrages soient diffusés en fonction du lieu dans

lequel le joueur se trouve. En effet, le premier court métrage intitulé *The Dangers of Doctors and Patent Medicines*, met en scène un charlatan qui joue sur la peur de la maladie pour vendre ses remèdes miracles. Cette préoccupation pour la maladie peut être présente aussi bien dans le monde rural, qu'en ville. Ainsi, ce court métrage est visible à Armadillo, autant qu'à Blackwater. En revanche, le second film, *Beaumont the Burly : Damsels Causing Distress*, traite de l'évolution des droits des femmes en mettant en scène des suffragettes, qui décident d'affronter la société patriarcale et le machisme incarné par le personnage de Beaumont. Et c'est en ville que se joue ce combat. De cette façon, ce court métrage n'est pas diffusé à Armadillo ; le joueur ne peut le voir qu'en se rendant au cinéma de Blackwater. Ainsi, la ville de Blackwater, jusque dans son cinéma, constitue pleinement une allégorie de la société nouvelle dont John Marston ne possède pas les codes, contre laquelle il ne peut rien faire et dans laquelle il n'aura jamais sa place.

Dans *GTA V*, la mise en scène des salles est quelque peu différente ; tout d'abord, le joueur peut en voir un grand nombre dans les différentes rues de Los Santos. Elles font partie intégrante de la ville et sont là pour rappeler constamment au joueur l'intérêt des concepteurs pour le cinéma, qui n'hésitent pas à placer aux quatre coins de la ville d'authentiques bâtiments.[318] Mais au-delà de la salle en tant que décors appuyant l'omniprésence du septième art, ce qui fait la réelle spécificité du cinéma dans *GTA V* ce sont les salles dans lesquelles il est possible de rentrer afin de visionner des courts métrages. Il n'est alors plus tant question du lieu de diffusion, que des horaires ; en effet, la pratique du cinéma dans *GTA V* répond à des contraintes bien spécifiques. Le joueur a le loisir de visionner trois courts métrages, visibles à certaines heures de la journée ou de la nuit : *The Loneliest Robot in Great Britain* peut être vu entre dix heure et midi, *Capolavoro* entre treize heure et dix-sept heure et enfin *Meltdown*, entre dix-huit et vingt-deux heure. On retrouve ici une forme de diffusion et d'exploitation similaire aux sorties cinéma classiques. Ce détail est relativement étonnant dans le principe du monde ouvert, au vu de la notion de contrainte qui relève du visionnage d'un film en salle, point sur lequel reviennent Laurent Creton et Kira Kitsopanidou dans l'introduction de l'ouvrage *Les salles de cinéma* :

[318] Outre l'*Oriental Theater* qui, nous l'avons dit, est une reproduction du *Grauman's Chinese Theater*, parmi les salles non visitables beaucoup d'entre elles sont des reproductions : le *Beacon Theater* est une reproduction du Vision Theater de *Leimert Park* à Los Angeles, le *Cine Areola* est une reproduction du *Ritz Theater* présent sur le *Hollywood Boulevard* de Los Angeles ou encore le *Weazel Dorset* qui est une reproduction du *Saban Theater* de Beverly Hills dans le comté de Los Angeles.

> On évoque souvent le caractère contraignant du déplacement et de la programmation des séances qui irait à l'encontre du slogan consumériste « ce que je veux, ou je veux et quand je veux » dont l'accomplissement serait accessible grâce à la sphère numérique.[319]

S'il semble à première vue amusant que *GTA V* respecte une forme classique de projection et de diffusion des films en salle, cela est en fait particulièrement révélateur du discours tenu par le jeu. Critiquant la cette société de consommation dans laquelle nous vivons, une nouvelle fois, *Rockstar* passe par le cinéma pour véhiculer son propos, mais cette fois-ci, il a recours au cinéma en tant que lieu. En obligeant le joueur à respecter un horaire pour voir le film qu'il souhaite, les concepteurs contrent le principe du « tout, tout de suite » que le jeu offre tant à travers le vol (de voitures, d'armes, d'argent...), que par le monde ouvert (faire une mission secondaire, aller faire du sport, faire de l'avion, etc.). On enlève au joueur son pouvoir de décision en le soumettant à une contrainte, ce qui est suffisamment inhabituel pour que celui-ci le remarque. Malgré tout, le choix de se rendre ou non au cinéma lui appartient toujours. Ainsi, à tout moment le joueur, selon le personnage qu'il incarne, peut joindre un ami ou un membre de sa famille pour lui proposer une sortie au cinéma. Il y a là l'idée d'une activité du quotidien, qui perdure malgré la possibilité de regarder des films chez soi sur un écran de télévision, d'ordinateur ou même de téléphone. Il persiste dans le fait d'aller au cinéma une forme de rituel : on sort de chez soi pour faire une activité culturelle et se rendre dans un lieu de sociabilisation.[320] Outre l'aspect critique de la société de consommation, nous pouvons supposer que c'est également cet aspect de moyen de sociabilisation que *GTA V* propose dans la mise en scène de ses salles. Le joueur partage un moment sympathique de quotidien avec le personnage qu'il contrôle et les éventuelles personnes invitées pour la séance. Cela contribue à créer un sentiment de réalisme, cela rend l'expérience de jeu vivante. Pour Creton, la séance de cinéma est un rituel, faisant office de « parenthèse dans le temps et dans l'espace[321] », et durant laquelle le spectateur porte une « attention singulière[322] » au film. C'est donc un réel moment de cinéphilie que le jeu offre au joueur ; en se rendant au cinéma, le joueur sort momentanément de sa position d'acteur pour adopter un statut de spectateur. C'est un moment à part, qui peut

---

[319] Laurent Creton, Kira Kitsopanidou, « Introduction », *op. cit.*, p. 14-15.
[320] Il est même possible d'entendre les autres spectateurs présents tousser durant la séance, ce qui transcrit une certaine volonté de réalisme : notre personnage n'est pas seul dans la pièce, il est entouré par d'autres personnes qui peuvent parfois faire du bruit. Les concepteurs ont donc tenu à recréer les conditions de visionnage en salle de la manière la plus complète possible.
[321] Laurent Creton, « Conclusion : Les films et les salles : conjonction vs dissociation », *op. cit.*, p. 205 à 214, p. 208.
[322] *Id.*

amener une forme de recul face à l'expérience vidéoludique. Le temps d'un court métrage, le joueur se concentre sur ce qu'on lui donne à voir, ce n'est plus lui qui crée le spectacle.

La présence de ces salles de cinéma et des courts métrages qu'elles proposent est donc particulièrement révélatrice de la démarche cinéphile des concepteurs, qui insistent sur la dimension rituelle et culturelle de la pratique du cinéma. Néanmoins, nous ne pouvons pas les réduire uniquement à ce constat. En effet, les courts métrages visibles dans ces salles représentent également un moyen d'expression. Les concepteurs cristallisent dans ces courts métrages leur discours critique sur la société américaine en abordant des sujets aussi divers que le cinéma d'auteur, l'impact des évolutions technologiques, ou encore le système capitaliste. Nous allons donc à présent étudier de plus près ces courts métrages afin de comprendre la manière dont le discours critique de *Rockstar* est mis en scène par le biais du cinéma.

3. Un lieu d'expression privilégié : des courts-métrages aussi cinéphiles que critiques

La salle de cinéma, que les concepteurs de chez *Rockstar* semblent donc considérer comme lieu privilégié de la cinéphilie, rempli un double rôle : celui de rappeler aux joueurs l'importance de ce lieu à la fois symbolique du septième art, de sa dimension de partage et d'expérience collective, mais aussi celui d'un lieu d'expression, un lieu dans lequel il est possible de faire passer des messages, un engagement. Nous avons évoqué précédemment les deux courts métrages présents dans *Red Dead Redemption*. Cartoons muets en noir et blanc, respectant les codes et l'esthétique de l'époque, nous avons vu qu'ils se faisaient les témoins à travers leurs images et leurs intertitres d'une époque passée, qu'ils cristallisaient des peurs, mais aussi l'espoir d'un changement. Avec cette dernière sous-partie, l'objectif est de montrer comment *Rockstar*, en ayant eu recours à des genres mythiques et engagés comme le western et le film noir, s'exprime à présent, toujours par le prisme du cinéma, sur l'époque actuelle. Ainsi, nous allons ici nous concentrer sur les trois courts métrages de *GTA V*, que nous pouvons considérer comme un aboutissement pour les concepteurs de chez *Rockstar*, qui ont appris à réutiliser des codes et réinvestir des discours du passé, afin de commenter l'époque présente.

Parmi les trois courts métrages visibles dans *GTA V*, l'un d'entre eux se détache particulièrement des deux autres, tout d'abord car il est réalisé en animation, tandis que les deux autres se veulent être des *live-action* (il sont réalisés avec le moteur graphique du jeu), mais aussi par la diversité des thèmes qu'il aborde. *The Loneliest Robot in Great Brittain* (Le robot le plus solitaire de Grande-Bretagne) nous plonge durant une dizaine de minutes dans le triste quotidien de Martin, employé dans l'usine « Sarcasm and Son » (soit Sarcasme et fils), qui vend

littéralement du sarcasme en boîte « for british people » (pour les Britanniques donc, connus pour leur humour noir et décalé, à l'instar des frères Houser). Si nous pouvons dès lors ressentir l'autodérision dont font preuve les dirigeants de *Rockstar*, le film opte avant tout pour un ton, certes, décalé, mais aussi des plus pessimistes. De nombreux thèmes sont abordés, mais nous retiendrons les suivants : l'exploitation des travailleurs, les rapports hommes machines et les problématiques économiques et écologiques liées à l'obsolescence programmée et le potentiel soulèvement des machines que l'humanité pourrait connaître.

L'évolution de notre société fait que progressivement, les robots remplaceront l'homme dans de nombreux postes, même s'il est difficile pour le moment de déterminer à quel point cela sera étendu. À l'exception du patron obèse, représentant peu flatteur de la race humaine, les robots de cette usine ont donc pris la place de l'être humain pour effectuer le travail pénible. Nous pouvons souligner l'association homme/machine à un processus mécanique ; le travail à la chaîne développé par le fordisme entraîne une perte d'humanité momentanée : la personne effectue sans interruption des mêmes gestes, pendant des heures, sans plus réfléchir à quoi que ce soit. Par conséquent, il y a déjà une sorte de transformation en machine. Mais le protagoniste, malgré son statut de robot, se voit attribuer des sentiments et une certaine humanité. A plusieurs reprises, il se plaint ainsi de la médiocrité de son appartenance à la classe moyenne. Il souhaiterait s'élever, mais ne trouve sa place nulle part :

> I just hate being middle class. I'm the loneliest robot in Great Britain. I don't fit in anywhere.
> All I do is make sarcasm all day, and worry all night.[323]

Comble de l'humiliation, il se voit même obligé de gratter l'énorme postérieur de son patron selon sa demande pour s'assurer de sa sympathie, ce qui lui vaut les moqueries de ses collègues, qui l'affublent de surnoms rabaissants. Cela retranscrit plusieurs choses de notre société capitaliste. Tout d'abord, la peur de perdre son emploi et le fait de devoir s'abaisser à des exigences parfois dégradantes. Ce qui nous amène au pouvoir parfois abusif dont peuvent faire preuve certains supérieurs hiérarchiques, qui profitent de leur position pour faire exécuter des tâches ingrates aux employés. Enfin, la manière dont les collègues de Martin le traitent démontre un certain esprit de compétitivité malsain et destructeur, révélateur d'une quête toujours plus importante de performance et de rentabilité.

[323] « Je déteste faire partie de la classe moyenne. Je suis le robot le plus solitaire de toute la Grande-Bretagne. Je ne m'intègre nulle part. Tout ce que je fais c'est créer des sarcasmes à longueur de journée, et m'inquiéter soir après soir. » (3'35).

Un autre élément de réflexion quant à l'évolution des rapports humains est également abordé dans le court-métrage, à travers le personnage de Maureen, la petite amie de Martin. « Droïde de plaisir », elle est donc conçue uniquement pour répondre aux sollicitations des autres. Cela renforce la solitude de Martin, qui ne supporte pas d'être trompé et en vient à détruire celle qu'il aime. Il s'agit d'un amour à sens unique, car si Martin, le robot humanisé, est doté de sentiments, ce n'est pas le cas de Maureen, simple poupée sexuelle du futur. Les questions autour des relations sociales et de l'attachement possible entre homme et machines se posent à notre époque, où les robots de compagnie se développent. Des questions de législation se concentrent déjà autour des dérives inévitables que peuvent engendrer ces évolutions technologiques, afin d'encadrer au mieux l'utilisation et le rôle de certains de ces robots de compagnie :

> Aujourd'hui, quatre sociétés se partagent ce marché très spécial : Abysse Creations, Android Love Doll, True Companion et Sex Bot Company. Leurs robots sexuels, plus ou moins évolués, sont pour l'instant vendus entre 5000 et 15 000 dollars (4200 à 12700 euros) et donc réservés à de riches "passionnés". Mais le marché devrait exploser d'ici quelques dizaines d'années, ce qui inquiète de nombreux experts renommés, dont ceux de la Fondation for Responsible Robotics.[324]

La *Fondation for Responsible Robotics* a ainsi publié le 5 juillet 2017 un rapport intitulé *Our Sexual Future With Robots* (Notre future sexualité avec les robots). Selon cette fondation, il existe un risque réel de désociabilisation, menant à une incapacité de former des liens avec les autres. Ces androïdes pourraient également « nous désensibiliser à l'empathie et l'intimité, qui se développent au contact des autres humains et avec des relations consentantes mutuelles.[325] ». Pour certains, cela permettrait de remplacer la prostitution, mais au cours de leur étude les auteurs estiment n'avoir trouvé aucune preuve de cela.[326] Ces enjeux sont traités dans des séries telles que, *Black Mirror* (2011) de Charlie Brooker, *Real Humans* (2012) de Lars Lundström, ou encore *Westworld* (2016) de Jonathan Nolan et Lisa Joy. En ce qui concerne le grand écran, le film *Zoe*[327] (2018) de Drake Doremus, met en scène la chanteuse Christina Aguilera qui

---

[324] Victor Garcia, « Coucher avec un robot sexuel pourrait rendre solitaire et asocial », *L'Express.fr*, 07 juillet 2017, https://lexpansion.lexpress.fr/high-tech/coucher-avec-un-robot-sexuel-pourrait-rendre-solitaire-etassociable_1925493.html, consulté le 16/05/2018.
[325] Victor Garcia, « Coucher avec un robot sexuel pourrait rendre solitaire et asocial », *art. cit.*
[326] *Id.*
[327] Le film suit le personnage de Cole (joué par Ewan McGregor), un roboticien travaillant dans une branche pharmaceutique et qui est parvenu à créer une intelligence artificielle capable d'évaluer le taux de compatibilité d'un couple et de déterminer si les partenaires sont faits pour rester ensemble ou non. John DeFore, « "Zoe" : Film review. Tribeca 2018 », *The Hollywood Reporter*, 21 avril 2018, https://www.hollywoodreporter.com/review/zoe-review-1104789, consulté le 17/05/2018.

incarne une prostituée androïde du nom de Jewels (en français Bijoux). Il y a donc un réel enjeu de société qui est porté sur les écrans et que *GTA V* s'approprie également en faisant de cet enjeu l'un des thèmes principaux de *The Loneliest Robot in Great Brittain*. Enfin, nous pouvons terminer l'analyse de ce court métrage avec la mise en scène d'une prise de conscience quant à l'impact écologique de toutes ces nouvelles technologies. Cela transparaît à travers le personnage de Phil, meilleur ami de Martin, qui le retrouve détruit par l'humain le possédant, ce dernier jugeant qu'il a fait son temps. C'est insupportable pour Martin, qui décidément à tout perdu ; il tue l'humain (le dernier que l'on verra à l'image) et tente de sauver Phil et Maureen en se rendant dans une casse. Avec le principe d'obsolescence programmée, les appareils sont créés de telle manière qu'il est plus difficile et plus coûteux de les faire, réparer il devient donc « nécessaire » de racheter un nouvel objet pour remplacer celui défectueux. Il s'agit donc d'un autre aspect de la société consumériste dans laquelle nous vivons. Martin se trouve dès lors poursuivi par une milice de robots exterminateurs, venus l'éliminer pour le crime qu'il vient de commettre. Cette séquence peut nous faire penser à la question de soulèvement des machines présentes dans des œuvres comme *Terminator* (1984) de James Cameron ou *I, Robot* (1950) d'Isaac Asimov (porté à l'écran en 2004 par Alex Proyas). Mais cela peut aussi évoquer l'idée des forces armées comme dépersonnifiées et exécutrices d'ordres, ne laissant aucune place à l'affect. À la fin du film, nous retrouvons un Martin abîmé, 386 ans après les faits, en train d'errer sur la planète ravagée. Ces plans rappellent fortement le film d'animation *Wall-E* (2008) de *Disney-Pixar*, dans lequel un petit robot de nettoyage se retrouve seul sur la terre abandonnée par les humains, partis coloniser l'espace après avoir laissé la planète comme une décharge derrière eux. Dans les décombres, Martin cherche des pièces mécaniques, jusqu'à trouver celle qui lui manquait. Il redonne alors vie à Phil, transformé en une sorte de chien grille-pain et surtout à Maureen, qui apparaît comme figure de la fiancée de Frankenstein. Bien qu'elle ne répète plus qu'une seule phrase en boucle, Martin semble comblé et c'est ainsi que s'achève son histoire. Les concepteurs de *GTA V* proposent donc avec ce court métrage d'animation une vision conforme à leur ligne éditoriale : un humour cynique, avec un équilibre subtil entre décalage et réalisme sur la société américaine actuelle.

Meltdown (traduit en français par *Pétage de plomb*), propose également une vision sarcastique de l'économie américaine. Il n'y a qu'à voir l'affiche (*Ill.18*) pour s'en rendre compte : « He didn't get the Memo[328] » avec un homme se tenant désespérément la tête entre les mains.

Ill. 18 : Affiche de *Meltdown*

Il s'inscrit dans la lignée des films traitant de scandales financiers au sein de grandes entreprises, tel que *Wall Street*, d'Oliver Stone sortie en 1987, dans lequel un jeune courtier plein d'ambition, Bud Fox[329] (joué par Charlie Sheen), parvient à convaincre un génie de la finance, Gordon Gekko (joué par Michael Douglas) de le prendre sous son aile. L'homme lui apprend ainsi les ficelles du métier, tout en exploitant la naïveté du jeune homme. Inspiré de faits réels, ce film dénonçait donc à l'époque la malhonnêteté et la corruption pouvant être présente dans le milieu de la finance. Nous pouvons souligner le fait que cela moque le principe du jeu lui-même puisque l'on y incarne des malfrats, où l'objectif est de gagner le plus d'argent possible. Ceci est d'autant plus appuyé par la présence de Michael au casting. Il relate en une dizaine de minutes l'histoire de deux business men de Liberty City dont le mentor les a trahis, son but étant de mener à leur perte toutes les entreprises implantées dans le quartier dit de l'*Exchange*[330]. Une course-poursuite burlesque s'engage alors entre le mentor et les deux hommes, accompagnés de leur singe parlant Chippy. Le film débute pourtant de manière classique, sur des plans larges de

[328] « Il n'a pas eu le Mémo », référence aux notes que peuvent s'échanger les employés et dirigeants d'une entreprise concernant une urgence à traiter ou ce type de choses.
[329] *Fox* se traduit en français par renard. Dire de quelqu'un qu'il est un renard signifie que cette personne est rusée, ce qui n'est pas anodin dans ce contexte précis, traduisant la nature et les ambitions du personnage.
[330] *Exchange* signifiant échange, cela peut donc être traduit comme le quartier des affaires.

buildings. Mais ces premiers plans sont accompagnés par un discours commençant de manière cliché sur la réussite, pour finalement en exposer l'hypocrisie :

> We know that in the wolrd there are two kind of people : people who remember how to count and people who recan convince a new way of counting while flissing them for every penny they've got, and then charging them, for the pleasure.[331]

Ce type de discours vantant habituellement la réussite personnelle et la fierté qui en découle, deux valeurs particulièrement chères aux Américains, sont traduites ici par une escroquerie textuellement exprimée. Lors d'une mission avec Michael, devenu ami avec un producteur, il est même possible d'assister à l'avant-première du film, qui on peut s'en douter, ne se passera pas comme prévu… C'est un choix particulièrement intéressant de la part de *Rockstar* d'avoir créé une mission en rapport direct avec ce court métrage, car cela crée une réelle cohérence entre le discours du film et son application dans la diégèse du jeu. Le cinéma est mis en scène jusqu'au bout, reproduisant ces moindres codes, tels que la promotion du film et sa diffusion en avant-première, tout en exposant son extravagance, voir dans certains cas, une certaine futilité.

Enfin, restant dans cette ambiance d'avant-première et digne des plus grands festivals, *Capolavoro*, qui signifie chef d'œuvre en italien, supposément sortie en 1963 constitue un véritable pastiche des films d'auteur européens des années 1960.[332] Non retrouvons tout d'abord dans le nom de la réalisatrice Emmanuelle Pasorelli un clin d'œil aux cinéastes de la nouvelle vague italienne tels que Federico Fellini, Roberto Rosselini, Luchino Visconti, Michelangelo Antonioni ou encore Pier Paolo Pasolini). Sur l'affiche du film (*Ill.19*), il est possible de voir qu'il a obtenu le prix du « Meilleur Film Étranger » à l'Algonquin Festival (ville fictive), et a été nommé dans la catégorie de la « Meilleure Campagne Publicitaire ».

---

[331] « Nous savons que dans le monde il existe deux types de personnes : celles qui se souviennent comment compter et celles qui sont assez ambitieuses pour inventer une nouvelle façon de compter, pendant qu'on les extorque du moindre penny qu'ils possèdent, puis que l'on traine en justice, juste pour le plaisir. », (0'30).
[332] [Anon.], « Capolavoro », pas de dates, http://gta.wikia.com/wiki/Capolavoro, consulté le 14/052018.

Ill. 19 : Affiche du film *Capolavoro*.

Le film propose volontairement une trame très confuse. Sur le site fictif *classicvinwood.com*[333], auquel le joueur a accès via son téléphone, se trouve le synopsis suivant :

> Directed by Emmanuelle Pasorelli, this arthouse film makes little sense. A man, who may or may not be a thief, with a nagging wife hears a beautiful woman in his head, and both conspire to make him go mad as he lives in anguish over his role in his friend Luigi's death. Actor's mouths rarely move, yet the player can hear their voices, a technique the director used in several films. The ladder in the end symbolizes something, that is unknown of what.[334]

Avec ce résumé saugrenu, nous dénotons d'ores et déjà le ton absurde de cette œuvre. Entièrement sous-titrées en anglais, les répliques de Maria sont énoncées en français, tandis qu'Antonio parle en espagnol. Le film est composé de nombreux plans abstraits d'animaux morts ou vivants et de paysages, ainsi que de gros plans sur le visage de Maria et Antonio, à l'instar d'Élisabeth et d'Alma dans *Persona* (1966) d'Ingmar Bergman. Dans les deux films, ces plans expriment les émotions des personnages, leurs doutes et leurs souffrances. Les cauchemars d'Antonio quant à eux, rappellent ceux du personnage principal du film *Huit et demi* (1963) de Fellini, reposant sur le principe d'images du passé qui apparaissent au personnage pour traduire son tourment intérieur. Certaines images de *Capolavoro* sont tirées

[333] Il s'agit d'un équivalent de *IMDB* (*Internet Movie Data Base*) ou de *Rotten Tomatoes*, deux sites populaires de notations de films.
[334] « Ce film d'auteur réalisé par Emmanuelle Pasorelli a un tout petit peu de sens. Un homme, qui pourrait être ou ne pas être un criminel, dont la femme est hargneuse entend une belle voix de femme dans sa tête, les deux conspirant pour rendre fou l'homme déjà angoissé par son rôle dans la mort de son meilleur ami Luigi. Les bouches des acteurs bougent rarement, bien que l'on puisse entendre leur voix, une technique déjà utilisée par la réalisatrice dans plusieurs de ses films. L'échelle présente à la fin symbolise quelque chose, mais personne n'est certain de ce que ça signifie ».

de *Red Dead Redemption* et du moteur graphique de *GTA IV*. Ces citations de ses propres créations peuvent être vues comme une sorte de mise en scène prétentieuse de la part de *Rockstar*, qui se féliciterait de ses œuvres passées et en vanterait la qualité. Ce qui est ensuite démenti par l'autodérision dont fait preuve l'affiche : « Le classique inoubliable que personne n'a encore compris ». Tout dans la présentation de ce film raille les cérémonies telles que Le Festival de Cannes, La Berlinale ou encore La Mostra de Venise, l'humour se portant à la fois sur les clichés de films d'auteur parfois décrits comme trop intellectuels et trop complexes, ainsi que sur le système de distribution et de diffusion des films, les remises de prix et les critiques journalistiques grandiloquentes qui y sont liées.

Ainsi, avec ces trois courts métrages hétéroclites, *Rockstar* rempli plusieurs objectifs : il rend à la fois hommage au septième et exprime toute sa passion pour le cinéma en créant à son tour, mais il en profite également pour en moquer certains aspects, comme la solennité des festivals, ses dirigeants étant par exemple peu friands des apparitions publiques. Mais avant tout, la salle de cinéma devient un lieu d'expression sur la société américaine actuelle, traitant d'enjeux sociaux, économiques et, de manière aussi sérieuse que dérisoire certaines problématiques actuelles : l'écologie, les évolutions technologiques et leurs répercussions sur les gens.

À travers cette troisième et dernière partie, nous avons donc étudié plus en détail les raisons ayant poussé les concepteurs de chez *Rockstar* à se tourner vers des genres comme le western, le film noir et le film de gangsters. C'est dans leur capacité à véhiculer des discours que les concepteurs se sont retrouvés et ont tenté à leur tour de s'exprimer, à travers leurs créations vidéoludiques. Ils sont parvenus à créer des personnages à la fois familiers du public et des joueurs, tout en leur créant des personnalités et des péripéties conformes aux jeux auxquels ils appartiennent. Nous avons ainsi pu observer l'attachement de *Rockstar* pour les personnages marginaux, qui, entre leurs histoires de vie souvent compliquées et les choix cornéliens qu'ils se doivent de faire, se veulent les représentants de minorités auxquelles la vie laisse parfois peu de possibilités. Nous retrouvons également dans ces jeux des hommages constants aux différents genres empruntés, reflétant la cinéphilie des concepteurs. Nous avons ainsi pu constater le passage à l'acte de *Rockstar* dans la création de courts métrages, qui servent tant à déclarer leur amour au cinéma, qu'à le pasticher, mais surtout à utiliser son potentiel discursif et subversif.

Conclusion

À travers ce travail de recherche, nous avons cherché à comprendre les motivations et les ambitions du studio américain de jeux vidéo *Rockstar Games*. Nous avons abordé cette recherche sous l'angle de la cinéphilie de ses dirigeants et concepteurs, que l'on a pu déceler très tôt dans leurs créations, et la manière dont cela leur a permis d'exprimer progressivement un discours critique sur la société américaine. Ainsi, nous sommes revenus aux sources de la création du studio, découvrant dès ses débuts un esprit contestataire et de provocation, dans une industrie alors majoritairement considérée comme étant destinée aux enfants. Nous avons vu que le sens de la polémique chez *Rockstar* a dès lors été à double tranchant : en faisant parler de ses jeux, même malgré lui, le studio assurait leur promotion. Mais cela se faisait au détriment des velléités artistiques et créatrices de ces mêmes jeux. Nous avons donc pu constater au fur et à mesure une évolution dans la conception des jeux *Rockstar* et un réel tournant s'est opéré avec l'adaptation du film *The Warriors* de Walter Hill en 2005. Par la suite, le studio a affirmé son regard cinéphile et a commencé à investir dans ces jeux des imaginaires cinématographiques. Nous avons alors interrogé la manière dont les genres du western, du film noir et du film de gangsters étaient abordés et intégrés dans *Red Dead Redemption*, *L.A Noire* et *GTA V*. Ce que nous avons pu constater, c'est que chacun d'eux rend hommage au cinéma à sa façon, tout autant qu'il en dénonce les artifices. *Red Dead Redemption* est une véritable déclaration d'amour au western classique, autant qu'il le démystifie en s'emparant des codes et idéologies du western crépusculaire. Avec *L.A Noire*, nous sommes au cœur de la machine, le jeu constitue en lui-même un film noir, qui rend hommage à son esthétique et retranscrit les enjeux socio-politiques et économiques délicats de l'après-guerre, tout en révélant au grand jour les désillusions que représente l'industrie Hollywoodienne. Enfin, c'est dans la pluralité et la richesse de ses références que *GTA V* offre un monde ouvert aussi absurde qu'immersif pour le joueur, qui constamment ressent l'impression de faire son propre film, tant par les missions proposées, que grâce aux mécaniques de jeu. La cinéphilie des dirigeants de *Rockstar* est omniprésente, mais ils ne se contentent pas de la mettre en scène simplement au sein de ces jeux ; les genres empruntés ne le sont pas au hasard, et c'est en se réappropriant leur potentiel discursif, en utilisant le cinéma comme un outil d'expression, un moyen de faire prendre conscience de certaines choses et de transmettre au spectateur, que *Rockstar* véhicule à son tour un discours critique. Le cinéma est là, partout, tout le temps : esthétique, décors, discours en filigrane, jusque dans sa mise en scène ultime : la diffusion de courts métrages originaux au

sein de salles de cinéma présentes dans ces jeux. Ces courts métrages ne peuvent être regardés par le joueur comme de simples divertissements ; des rappels constants interviennent aussi bien en voix-off qu'à l'écran pour l'interpeller, le faire réagir à ce qu'il est en train de regarder : ce qu'il voit est drôle, mais interroge certaines valeurs, ce qu'il voit est exagéré, mais révélateur de certains détails de notre quotidien qui deviennent dérangeants ou ridicules. Ainsi, *Rockstar* semble avoir trouvé le juste équilibre dans ses créations vidéoludiques en faisant s'exprimer le regard cinéphile de ses concepteurs, tout en l'utilisant comme outil de témoignage de leur vision de la société américaine. Ainsi, c'est avec surprise que les joueurs ont pu découvrir lors de la sortie de *Red Dead Redemption 2* il y a quelques mois, que le prologue du jeu (il faut bien compter une bonne heure de jeu) se déroule dans la neige, ce qui est aux antipodes des westerns classiques et s'il peut faire penser aux 8 Salopards de Quentin Tarantino, Dan Houser a confirmé que ce second opus était moins dans la citation de film et plus proche d'une certaine littérature comme celle de John Steinbeck ou Jack London[335], son monde ouvert permettant ainsi une exploration et une dimension contemplative très poussée. Le studio continue donc d'évoluer, tout en continuant à intégrer des clins d'œil à l'histoire du cinéma aussi plaisants à découvrir que les spectacles de Lanterne Magique, durant lequel le joueur est libre de faire se déplacer son personnage, d'applaudir, d'encourager ou encore de huer. Concernant *GTA VI*, nous ne pouvons qu'espérer une satire des plus acerbes, Dan Houser ayant déclaré être soulagé de ne pas avoir à sortir le jeu sous le mandat de Donald Trump…[336] *Rockstar* ne semble donc pas prêt à renoncer à ce compromis entre cinéphilie et jeu vidéo, ni à son cocktail entre divertissement et fustigation générale, et ce, pour notre plus grand plaisir !

---

[335] Jean Zeid, « Retour à Red Dead Redemption 2 », *Le Casque et l'Enclume (Podcast)*, 21 février 2019, https://podcast.ausha.co/le-casque-et-l-enclume/retour-a-red-dead-redemption-2, consulté le 05/06/2019.
[336] Sam White, « Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever », *GQ*, 24 octobre 2018, https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview, consulté le 05/06/2019.

Bibliographie

Généralités sur *Rockstar Games*

Articles :

[ANON.], « MCV Legends : Sam Houser », entretien avec Sam Houser, *MCV UK*, 11 juillet 2008, http://www.mcvuk.com/articles/publishing/mcv-legends-sam-houser, consulté le 16/01/18.

[ANON.], « Sam and Dan Houser » classement, *The Guardian*, 24 juillet 2011, http://www.theguardian.com/media/2011/jul/24/sam-and-dan-houser-mediaguardian-100-2011, consulté le 11/01/2018.

BILLET-GARIN Quentin, « Comment Rockstar Games s'est approprié la culture cinématographiques dans ses jeux vidéos ? », *Les Inrockuptibles*, 26 octobre 2018, https://www.lesinrocks.com/2018/10/26/cinema/comment-rockstar-games-sest-approprie-la-culture-cinematographique-dans-ses-jeux-video-111138019/ , consulté le 21/12/2018.

BIRBA Laurely, « Sam Houser : Rockstar Games dérange ! », *JeuxActu.com*, 11 juillet 2008. http://www.jeuxactu.com/sam-houser-rockstar-games-derange-31121.htm, consulté le 11/01/2018.

CHAO Maxime, « Interview Dan Houser : il nous dit tout sur l'univers de GTA 5 ! », *JeuxActu.com*, 13 novembre 2012, http://www.jeuxactu.com/gta-5-la-massive-interview-de-dan-houser-a-new-york-84290.htm, consulté le 12/01/2018.

KENDALL Nigel, « Dan Houser Interview », *The Times*, 13 novembre 2009. https://www.thetimes.co.uk/article/dan-houser-interview-7g3skjhsm5s, consulté le 11/01/2018.

PERRY Douglas, C., « Rockstar's Sam Houser Mouths Off », *IGN*, 10 septembre 2001. http://www.ign.com/articles/2001/09/10/rockstars-sam-houser-mouths-off, consulté le 16/01/2018.

PERRY Douglas C., « Rockstar Envisions the Future », *IGN*, 1 novembre 2000. http://www.ign.com/articles/2000/11/02/rockstar-envisions-the-future, consulté le 25/01/2018.

SEGURET Olivier, Dan Houser : « L'Amérique est devenue encore plus détraquée », *Libération*, 16 septembre 2013, http://www.liberation.fr/ecrans/2013/09/16/dan-houser-realisateur-de-gta-v-l-amerique-est-devenu-encore-plus-detraquee-depuis-cinq-ans_932247 consulté le 19/12/2016.

Ouvrages :

GOLDBERG Harold, *Aybabtu : Comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*, Paris, Allia, 2013.

KUSHNER David, *Jacked : L'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, Toulouse, Pix'n Love, 2013.

Autour de la cinéphilie

Ouvrages :

JULLIER Laurent, LEVERATTO Jean-Marc, *Cinéphiles et cinéphilies*, Paris, Armand Colin, 2010.

CRETON Laurent, KITSOPANIDOU Kira, « Introduction », in Laurent Creton et al., *Les salles de cinéma*, Armand Colin « Recherches », 2013, p .11 à 18.

CRETON Laurent, « Conclusion. Les films et les salles : conjonction vs dissociation », in Laurent Creton et al., *Les salles de cinéma*, Armand Colin « Recherches », 2013, p .205 à 214.

DE BAECQUE Antoine, La cinéphilie. Invention d'un regard, histoire d'une culture, 1944-1968, Fayard, 2003, rééd. Pluriel, 2005 [2003].

GAUTHIER Christophe, *La passion du cinéma : Cinéphiles, ciné-clubs et salles spécialisées à Paris de 1920 à 1929*, Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma-École des chartes, coll. « Mémoires et documents de l'École des chartes » n° 56, 1999.

Article :

GRUGEAU Gérard, « Repenser la salle de cinéma », in *Industrie en crise. Cinéma en mutation !*, 24 images, n°162, juin-juillet 2013, https://id.erudit.org/iderudit/69320ac, consulté le 10/05/2019.

Autour du corpus

Red Dead Redemption

Articles :

[ANON.], « Interview : Dan Houser Talks Red Dead Redemption », *NowGamer.com*, 19 mai 2010, https://www.nowgamer.com/interview-dan-houser-talks-red-dead-redemption/, consulté le 30/10/2018.

[Anon.], « Musique et Bande originale », *RockstarGames.com*, pas de date, https://www.rockstargames.com/reddeadredemption/fr/features/soundtrack, consulté le 24/05/2018.

CHAO Maxime, « Rob Nelson : "Avec Red Dead 2, on veut que le joueur soit connecté le plus possible au monde qui l'entoure " », *JeuxActu.com*, 26 mars 2018, http://www.jeuxactu.com/red-dead-redemption-2-notre-interview-de-rob-nelson-de-rockstar-113721.htm, consulté le 04/10/2018.

CHEGWIDDEN Davey, « Les coulisses de la bande originale de Red Dead Redemption », *RockstarGames.com*, http://www.rockstargames.com/reddeadredemption/fr/features/soundtrack, consulté le 24/05/2018.

HIGUINEN Erwan, « Red Dead Redemption – Entretien avec Dan Houser », *Erwan Higuinen (blog)*, 23 janvier 2015, http://erwanhiguinen.com/2017/05/red-dead-redemption-entretien-avec-dan-houser/, consulté le 11/01/2018.

HIGUINEN Erwan, « Red Dead Redemption – Interview de Dan Houser », *LesInrocks.com*, 22 mai 2010, https://www.lesinrocks.com/2010/05/22/web/red-dead-redemption-interview-de-dan-houser-1130442/, consulté le 28/09/2018.

ONYETT Charles, « Red Dead Redemption : A man and his horse », *IGN*, 8 mai 2009, http://www.ign.com/articles/2009/05/09/red-dead-redemption-a-man-and-his-horse, consulté le 03/10/2018.

PARFITT Ben, « Red Dead Redemption described as 'a recurring nightmare' by Rockstar before release », *MCV,* 13 avril 2016, http://www.mcvuk.com/articles/development/red-dead-redemption-described-as-a-recurring-nightmare-by-rockstar-before-r.html, consulté le 11/01/2018.

PERRY Douglass C., « Red Dead Interview », *IGN*, 30 mars 2004, http://www.ign.com/articles/2004/03/31/red-dead-interview, consulté le 26/09/2018.

SNIDER Mike, « Red Dead Redemtpion Q&A with Rockstar's Dan Houser », *USA Today*, 26 mai 2010, http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2010/05/red-dead-redemption-qa-with-rockstars-dan-houser-1/1#.VCpW16vtn68, consulté le 17/04/2019.

WHITE Sam, « Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever », *GQ*, 24 octobre 2018, https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview, consulté le 05/06/2019.

Vidéo :

ROCKSTAR GAMES, « Les coulisses de la bande originale de Red Dead Redemption », *RockstarGames.com*, 28 juillet 2010, https://www.rockstargames.com/fr/videos/video/5151, consulté le 24/05/218.

L.A Noire

Articles :

COWEN Nick, « LA Noire developer interview », *The Telegraph*, 5 janvier 20011, https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/8240920/LA-Noire-developerinterview.html, consulté le 06/11/2018.

DUVAL Sachka, *Le Héros et son double - schizophrénie et narrative design*, *merlanfrit.net*, 30 septembre 2011, http://merlanfrit.net/Le-Heros-et-son-double, consulté le 05/04/2018.

GAUDIOSI John, « Rockstar Games' Dan Houser on 'L.A. Noire's' Selection by the Tribeca Film Festival », *The Hollywood Reporter*, 5 avril 2011, https://www.hollywoodreporter.com/news/rockstar-games-dan-houser-la-174859, consulté le 02/10/2018.

JERIASKA (pseudonyme), « Interview: Yamaoka, Shigihara, And Jackson Play For Japan », 5 juillet 2011, *Gamasutra*, http://www.gamasutra.com/view/news/125770/Interview_Yamaoka_Shigihara_And_Jackson_Play_For_Japan.php, consulté le 05/12/2018.

MOORE Bo, « Interview : Team Bondi's Brendan McNamara talks L.A Noire », *Paste*, 3 février 2011, https://www.pastemagazine.com/articles/2011/02/interview-team-bondis-brendan-mcnamara-talks-lano.html?a=1, consulté le 30/04/2019.

NARCISSE Evan, « Interview : Team Bondi's Brendan McNamara on "L.A. Noire," Part 1 », *IFC*, 2 février 2011, https://www.ifc.com/2011/02/interview-team-bondis-brendan, consulté le 02/11/2018.

NARCISSE Evan, « Interview : Team Bondi's Brendan McNamara on "L.A. Noire," Part 2 », *IFC*, 8 février 2011, https://www.ifc.com/shows/portlandia/blog/2018/03/the-best-of-the-last, consulté le 05/11/2018.

ROCKSTAR GAMES, « L.A Noire's Los Angeles Landmarks », *rockstargames.com*, 16 mai 2011, https://www.rockstargames.com/newswire/article/16081/la-noires-los-angeleslandmarks.html, consulté le 02/05/2019.

ROSENBERG Adam, « "L.A. Noire" Five-Movement Soundtrack Draws Heavily from Film Noir », *Rolling Stone*, 31 mai 2011, https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/l-a-noire-five-movement-soundtrack-draws-heavily-from-film-noir-237777/, consulté le 04/12/2018.

STUART Keith, « LA Noire : The interview », *The Guardian*, 11 mai 2011, https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/may/11/la-noire-exclusive-interview, consulté le 11/04/2019.

GTA V

Articles :

[ANON.], « Capolavoro », pas de dates, http://gta.wikia.com/wiki/Capolavoro, consulté le 14/05/2018.

[ANON.], « Courses de rue », *grandtheftauto5.fr*, pas de date, https://www.grandtheftauto5.fr/courses-de-rue.html, consulté le 29/12/2018.

[ANON.], « References to Movies, TV, Games and Pop Culture », *IGN*, https://www.ign.com/wikis/gta-5/References_to_Movies,_TV,_Games_and_Pop_Culture, consulté le 27/12/2018.

[ANON.], « Secrets and Easter Eggs in Grand Theft Auto V, *GTA Wiki*, pas de date, https://gta.fandom.com/wiki/Secrets_and_Easter_Eggs_in_GTA_V, consulté le 27/12/2018.

BERRY Philippe, « "GTA V", it's a man's world », *20minutes.fr*, 18 septembre 2013, https://www.20minutes.fr/culture/1224299-20130918-20130918-gta-v-it-man-world, consulté le 21/05/2018.

BITTERLIN Kevin, « Tommy, Trevor et les autres : mais pourquoi sont-ils aussi sympas ? », *JV*, n°45, novembre 2017, p. 40.

BORDE Alexandre, « GTA V : épigone ou caricature de l'Amérique ? », *Le Point.fr*, 17 septembre2013, http://www.lepoint.fr/jeux-video/gta-v-derriere-le-triomphe-la-polemique-17-09-2013-1731746_485.php, consulté le 25/04/2018.

BORKOWSKI Andy, « GTA V: unedited and uncensored Interview with Steven Ogg, the man behind Trevor Philips », *OCanada.com*, 22 octobre 2013, https://o.canada.com/technology/gaming/gta-v-unedited-and-uncensored-interview-with-steven-ogg-the-man-behind-trevor-philips, consulté le 07/01/2019.

BUTELET Christophe, « GTA V : analyse d'un succès annoncé », *JV le mag*, 4 septembre 2013, http://www.jvlemag.com/gta-v-the-world-is-yours/, consulté le 06/04/2018.

CHAO Maxime, « Interview Dan Houser : il nous dit tout sur l'univers de GTA 5 ! », *JeuxActu.com*, 13 novembre 2012, http://www.jeuxactu.com/gta-5-la-massive-interview-de-dan-houser-a-new-york-84290.htm, consulté le 11/05/2018.

CO Alex, « GTA 5 Should be Banned Says U.S. Senator », *Gameranx*, 20 décembre 2012, http://gameranx.com/updates/id/11602/article/gta-5-should-be-banned-says-u-s-senator/, consulté le 25/04/2018.

HILL Matt, « Grand Theft Auto V : meet Dan Houser, architect of a gaming phenomenon », *The Guardian*, 07 septembre 2013, https://www.theguardian.com/technology /2013/ sep/07/grand-theft-auto-dan-houser, consulté le 25/01/2018.

ICHER Bruno, « GTA V : les joueurs pourront se noyer dans Los Angeles », *Libération*, 13 novembre 2012, http://www.liberation.fr/ecrans/2012/11/13/gta-v-les-joueurs-pourront-se-noyer-dans-los-angeles_956674?page=article, consulté le 05/04/2018.

ICHER Bruno, « GTA V : Trois perso et trois manières de jouer dans un Los Angeles de cinéma, *Libération*, 12 novembre 2012, https://next.liberation.fr/culture/2012/11/12/jeux-video-la-saga-grand-theft-auto-5_859834,consulté le 19/12/2018.

LIC007 (pseudonyme), « Dossier : Trevor Philips, analyse de la "star" de GTA V », *gamingway*, 23/06/2014, http://gamingway.fr/dossier-trevor-philips-analyse-de-la-star-de-gta-v/, consulté le 05/04/2018.

MIAMSOLO (pseudonyme), « Les références cinématographiques dans GTA V », *Sens critique*, pas de date, https://www.senscritique.com/liste/Les_references_cinematographiques_dans_GTA_V/370049, consulté le 27/12/2018.

PIONNEAU Fabien, « GTA V, reflet d'une Amérique "détraquée" », *Les numériques.com*, 17 septembre 2013, https://www.lesnumeriques.com/jeux-video/gta-v-reflet-amerique-detraquee-n31079.html, consulté le 27/04/2018.

SANARSTON (pseudonyme), « Références et Eatster-Eggs dans GTA V », *Grand Theft Auto Network France*, 8 septembre 2014, https://www.gtanf.com/forums/topic/26522-r%C3%A9f%C3%A9rences-et-easter-eggs-dans-gta-v/ , consulté le 16/05/2018.

SEGURET Olivier, « Le cinéma Vinewoodien, une vraie tuerie », *Libération.fr*, 24 octobre 2013, http://www.liberation.fr/ecrans/2013/10/24/le-cinema-vinewoodien-une-vraie-tuerie_942200, consulté le 12/05/2018.

STUART Keith, « Grand Theft Auto 5 : Rockstar's Dan Houser on Los Santos and the future, *The Guardian*, 17 septembre 2013, https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/17/grand-theft-auto-5-gta-dan-houser-interview, consulté le 21/12/2018.

SUELLENTROP Chris. « Q. and A.: Rockstar's Dan Houser on Grand Theft Auto V », *The New York Times*, 9 novembre 2012, https://www.nytimes.com/2012/11/10/arts/video-games/q-and-a-rockstars-dan-houser-on-grand-theft-auto-v.html, consulté le 11/01/2018.

UTICHI Joe, « The biggest entertainment release ever ? », *The Sunday Times Culture Magazine* (blog), 20 septembre 2013. http://www.joeutichi.com/interview/grand-theft-auto-v-sam-houser/, consulté le 16/01/2018.

À propos de la série des *Grand Theft Auto*

Articles :

[ANON.], « Cinema », *Red Dead Wiki*, pas de date, https://reddead.fandom.com/wiki/Cinema#Locations, consulté le 08/05/2019.

[ANON.], « Grand Theft Auto 2 », *Wiki Grand Theft Auto*, https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_2#cite_note-IGN-4, mis à jour le 25 juillet 2018, consultée le 24/09/2018.

AUDUREAU William, « Le téléfilm de la BBC qui a déplu aux créateurs de « Grand Theft Auto » , *LeMonde.fr*, 16 septembre 2015, http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/16/un-telefilm-de-la-bbc-s-attire-les-foudres-des-createurs-du-jeu-video-grand-theft-auto_4759355_4408996.html, consulté le 12/01/2018.

BLEVINS Tal, « Grand Theft Auto 2 », *IGN*, 18 Novembre 1999, Archive de l'original mise en ligne le 13 Février 2008, http://www.ign.com/articles/1999/11/19/grand-theft-auto-2-3, consulté le 24/09/2018.

BUTELET Christophe, « 20 ans de GTA », *JV*, n°45, octobre 2017, p.33.

ENTERTAINMENT AND LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION , *ELSPA Sales Awards: Silver*, Archive de l'originale mise en ligne le 21 Février 2009, https://web.archive.org/web/20090221154943/http://www.elspa.com/?i=3942, consulté le 24/09/2018.

GERSTMANN Jeff, « Grand Theft Auto 2 Review », *GameSpot*, 22 Octobre 1999, Archive de l'original mise en ligne le 26 août 2013, https://archive.is/20130826091059/http://au.gamespot.com/grand-theft-auto-2/reviews/grand-theft-auto-2-review-2545965/, consulté le 24/09/2018.

GOLDBERG Harold, « Grand Theft Auto's Reclusive Genius Sam Houser Can't Get Away », *Playboy*, 15 novembre 2013, http://www.playboy.com/articles/grand-theft-auto-sam-houser-interview, consulté le 18/01/2018.

HILL Logan, « Rockstar Games' Dan Houser on Grand Theft Auto IV and Digitally Degentrifying New York », *Vulture*, 2 may 2008, http://www.vulture.com/2008/05/rockstar_games_dan_houser.html, consulté le 03/10/2018.

ICHER Bruno, « Dan Houser : "avec Red Dead Redemption 2, nous essayons de ressusciter un monde perdu" », *Libération*, 24 octobre 2018, https://next.liberation.fr/culture/2018/10/24/dan-houser-avec-red-dead-redemption-2-nous-essayons-de-ressusciter-un-monde-disparu_1687567, consulté le 30/10/2018.

KUSHNER David, « The Road to Ruin: How Grand Theft Auto Hit the Skids ». *Wired*, 29 mars 2007, https://www.wired.com/2007/03/ff-160-rockstar-2/, consulté le 16/01/2018.

MARRIOTT Michel, « The Color of Mayhem », *The New York Times*, 12 août 2004, https://www.nytimes.com/2004/08/12/technology/the-color-of-mayhem.html?pagewanted=4&src=pm, consulté le 24/09/2018.

STUART Keith, « How Dan Houser Helped Turn Grand Theft Auto into a Cultural Phenomenon », *The Guardian*, 18 novembre 2012, http://www.theguardian.com/media/2012/nov/18/dan-houser-grand-theft-auto, consulté le 25/01/2018.

WOITIER Chloé, « GTA a permis au jeu vidéo de devenir un loisir respecté », *Le Figaro*, 17 septembre 2013, ://www.lefigaro.fr/jeux-video/2013/09/17/03019-20130917ARTFIG00275-gta-a-permis-au-jeu-video-de-devenir-un-loisir-respecte.php, consulté le 08/01/2018.

Ouvrages :

KUSHNER David, *Jacked : L'Histoire officieuse de Grand Theft Auto*, Pix'n Love, Toulouse, 2013.

MAUCO Olivier, *GTA IV : l'envers du rêve américain, jeux vidéo et critique sociale*, Éditions Questions Rhétoriques, Collection Lecture > Play, 2013.

Manhunt :

Articles :

[ANON.], « L'ultra-violence n'a plus de limites », *Jeuxvideo.com*, 26 décembre 2012, http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00016426/les-jeux-les-plus-polemiques-de-l-histoire-l-ultra-violence-n-a-plus-de-limites-005.htm, consulté le 09/03/2018.

LA REDACTION, « Top 10 – Les jeux les plus violents », *eclypsia*, 28 avril 2015, https://www.eclypsia.com/fr/top-10/actualites/top-10-les-jeux-video-les-plus-violents-6862, consulté le 09/03/2019.

MUNCY Julie, « 13 years later, Manhunt remains a jarring reflection on violence », *Wired*, 25 mars 2016, https://www.wired.com/2016/03/manhunt-ps4/, consulté le 28/09/2018.

PERRY Douglass C., « Manhunt : The story », *IGN*, 29 septembre 2003, https://www.ign.com/articles/2003/09/30/manhunt-the-story, consulté le 26/09/2018.

SANCHEZ Léon, « Top 15 des jeux vidéo les plus violents », *Hitek.fr*, 19 août 2015, https://hitek.fr/actualite/top-15-jeux-violents_6893, consulté le 09/03/2018.

Ouvrage :

MAUCO Olivier, *GTA IV : l'envers du rêve américain, jeux vidéo et critique sociale*, Éditions Questions Rhétoriques, Collection Lecture > Play, 2013.

Vidéo :

SILENT JAY (pseudonyme), « Ce jeu qui... abordait un SUJET SENSIBLE ! », *Jeuxvideo.com*, 2 octobre 2018, https://www.youtube.com/watch?v=e2sEtqFVFbo, consulté le 28/09/2018.

Red Dead Revolver :

Articles :

BURNES Andrew, « Rockstar announces Red Dead Revolver », *IGN*, 18 décembre 2003, http://www.ign.com/articles/2003/12/18/rockstar-announces-red-dead-revolver, consulté le 26/09/2018.

DONAIN Rodolphe, « Test Red Dead Revolver », *JeuxActu.com*, 22 juin 2004, http://www.jeuxactu.com/test-red-dead-revolver-5143.htm, consulté le 01/10/2018.

JIHEM (pseudonyme), « Test : Red Dead Revolver », *Jeuxvideo.com*, 11 juin 2004, http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00004307_test.htm, consulté le 01/10/2018.

ROBINSON Martin, « The Revolution of Red Dead », *IGN*, 22 février 2002, https://www.ign.com/articles/2010/02/22/the-revolution-of-red-dead, consulté le 26/09/2018.

TRUNKS (pseudonyme), « Red Dead Revolver dans la lumière », *Gamekult*, 11 juin 2004, https://www.gamekult.com/jeux/red-dead-revolver-3010001212/test.html, consulté le 01/10/2018.

The Warriors

Articles :

KILLY (pseudonyme), « Test : The Warriors », *Jeuxvideo.com*, 24 octobre 2005, http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00005843_test.htm, consulté le 09/10/2018.

NARCISSE Evan, « Interview with Rockstar Games' Rob Nelson, Part 1 », *IFC*, 27 mai 2011, https://www.ifc.com/2011/05/interview-with-rockstar-games, consulté le 03/10/2018.

PUYO (pseudonyme), « The Warriors PS2 : Come out to play », *gamekult* 27 octobre 2005, https://www.gamekult.com/jeux/the-warriors-3010001831/test.html, consulté le 09/10/2018.

SCHIESEL Seth, « Gangs of New York », *The New York Times*, 16 octobre 2005, archives, https://www.nytimes.com/2005/10/16/arts/gangs-of-new-york.html, consulté le 03/10/2018.

Autour des genres

Article :

ROTH Alex, « Max Payne 3 - 8 action movie influences of Rockstars noir shooter », *gamesradar*, 25 mai 2012, https://www.gamesradar.com/max-payne-3-8-action-movie-influences-rockstars-noir-shooter/, consulté le 03/10/2018.

Ouvrage :

FRODON Jean-Michel, *Il était une fois le cinéma*, Gallimard Jeunesse Giboulées, 2014, p. 96-97.

MOINE Raphaëlle [dir. Marie Michel], *Les genres du cinéma*, Armand Colin, Paris, 2015 [2002, 2008].

Le film noir

Ouvrages :

BRION Patrick, *Le film noir. L'âge d'or du film criminel américain d'Alfred Hitchcock à Nicholas Ray*, Éditions de La Martinière, Paris, 1992.

DELMAS Laurent, Claude Lamy, *Cinéma : la grande histoire du 7e art*, Larousse, Paris, 2011.

DODUIK Véronique, STELLA Farris, *Le film noir américain. Repères et ressources documentaires*, Bibliothèque du film (BiFi), Paris, 2005.

GUERIF François, *Le film noir américain*, Éditions Denoël, Paris, 2005.

KEMP Philip, *Tout sur le cinéma : panorama des chefs-d'œuvre et des techniques*, Paris, Flammarion, 2011.

LETORT Delphine, « Préambule : Le film noir dans le monde : appropriations et réécritures », in Delphine Letort (dir.), *Panorama mondial du film noir*, *CinémAction*, n°151, Condé-sur-Noireau, septembre 2014.

LUCCI Gabriele, *Le Film noir*, Éditions Hazan, Paris, 2007.

Le western

Articles :

DESROCHERS Jean-Philippe, « Le western crépusculaire : Réfléchir le genre », *Séquences*, n°269, novembre-décembre 2010.

BALLERINI Étienne, « La grande contestation des années 60... et après », in Gérard Camy, *Western : Que reste t-il de nos amours ?*, *CinémAction*, n°86, 1er trimestre 1986.

BAZIN André, « Sept hommes à abattre : un western exemplaire », *Cahiers du Cinéma*, n° 74, août-septembre 1957, p. 45-48.

LEFEBVRE Jacques, « Le western crépusculaire : mise en perspective de trois films emblématiques », *Cycnos*, 21 mai 2015, http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=6823, consulté le 11/04/2018.

SATURNINO Céline, « Notes sur No Country for Old Men », *revues-eclipses.com*, 6 janvier 2011, http://www.revue-eclipses.com/no-country-for-old-men/critique/notes-sur-no-country-for-old-men-29.html, consulté le 22/05/2018.

Ouvrages :

BOURTON William, *Le western. Une histoire parallèle des États-Unis*, Presse Universitaire de France, Paris, 2008.

COHEN Clélia, *Le Western, Cahiers du cinéma*, collection Les petits Cahiers, Paris, 2005.

LEUTRAT Jean-Louis, *Le western. Quand la légende devient réalité*, Découvertes Gallimard, 1995.

RAVELEAU Alexandre, *Petit dictionnaire du western*, Hors Collection, 2015, p. 296.

Divers

Articles :

ADJUTOR Philippe, « Jeux policiers : poursuite dans un fauteuil », *Tilt*, n°1, septembre octobre 1982, Paris.

AFP AGENCE, « États-Unis : hausse des crimes racistes, antisémites et homophobes en 2017 », *Le Figaro.fr*, 14 novembre 2018, http://www.lefigaro.fr/international/2018/11/14/01003-20181114ARTFIG00064-etats-unis-hausse-des-crimes-racistes-antisemites-et-homophobes-en-2017.php,consulté le 01/05/2019.

AFP AGENCE, « États-Unis : l'espérance de vie en baisse en raison de la consommation de drogue », *Le Figaro.fr*, 21 décembre 2017, http://www.lefigaro.fr/international/2017/12/21/01003-20171221ARTFIG00315-etats-unis-l-esperance-de-vieen-baisse-en-raison-de-la-consommation-de-drogue.php, consulté le 24/04/2018.

ANDREYEV Daniel, « Kojima, ou ″Metal Gear Solid″ à la vie, à la mort », *Le Monde.fr*, le 02/09/2015, http://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2015/09/02/hideo-kojima-createur-de-metal-gear-solid-a-la-vie-ala-mort_4741106_1616924.html, consulté le 06/09/2018.

DEFORE John, « "Zoe" : Film review. Tribeca 2018 », *The Hollywood Reporter*, 21 avril 2018, https://www.hollywoodreporter.com/review/zoe-review-1104789, consulté le 17/05/2018.

GARCIA Victor, « Coucher avec un robot sexuel pourrait rendre solitaire et asocial », *L'Express.fr*, 07 juillet 2017, https://lexpansion.lexpress.fr/high-tech/coucher-avec-un-robot-sexuel-pourrait-rendre-solitaire-et-associable_1925493.html, consulté le 16/05/2018.

GIORDANO Federico, GIRINA Ivan, FASSONE Riccardo, « Re-framing video games in the light of cinema », *Game*, mai 2015, https://www.gamejournal.it/intro_5/, consulté le 21/05/2018.

HIGUINEN Erwan, TESSON Charles, « Christophe Gans : "Les jeux vidéo ont remplacé la série B" », *Cahiers du cinéma*, n° 565, Février 2002 ; p.12-16.

JENSEN Henrik Wann et AKENINE-MÖLLER Tomas, « Des jeux vidéo plus réalistes », *pourlascience.fr*, 27 novembre 2010, https://www.pourlascience.fr/sd/informatique/des-jeux-video-plus-realistes-6237.php, consulté le 07/04/2018.

LA REDACTION, « Inception : un jeu dérivé du film », *Premiere.fr*, 22 octobre 2010, http://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema-15859, consulté le 18/04/2018.

LE FIGARO, « Trump déclare l'"urgence de santé publique" sur les opiacés », *Le Figaro.fr*, 26 octobre 2017, http://www.lefigaro.fr/flash-actu/2017/10/26/9700120171026FILWWW00402-trump-declare-l-urgence-de-sante-publique-sur-les-opiaces.php, consulté le 24/04/2018.

MARTIN Isaac William, « Redneck blues », *Laviedesidées.fr*, 9 novembre 2016, http://www.laviedesidees.fr/IMG/pdf/20161109_rednecksmartin-2.pdf, consulté le 05/04/2018.

METREAU Joel, « "Life is Strange" : Comment le Français Jonathan Morali a créé une bande originale folk à lier », *20minutes.fr*, 23 janvier 2016, https://www.20minutes.fr/culture/1771631-20160123-life-is-strange-comment-francais-jonathan-morali-cree-bande-originale-folk-lier, consulté le 24/05/2018.

MORGAN, « Spot goes to Hollywood. Le retour de la vengeance », *PlayStation Magazine*, n°4, juillet 1996.

MULLER Laurent, « Pourquoi le réalisme dans les jeux vidéo ? », *implications-philosophiques.org*, 29 juillet 2016, http://www.implications-philosophiques.org/ethique-etpolitique/ethique/pourquoi-le-realisme-dans-les-jeux-video/, consulté le 07/04/2018.

PINEAULT Yann, « Le jeu vidéo à Montréal : une négociation entre création et production », in Évolution *des jeux : catalyseurs, mécanismes et agents*, *Sciences du jeu* [en ligne], n°4, mis en ligne le 4 octobre 2015, https://journals.openedition.org/sdj/494#ftn1, consulté le 18/04/2018.

ROCKSTARMAG, http://www.rockstarmag.fr/studios/rockstar-games/ , consulté le 15/09/2017.

RUSCHER Stéphane, « Geek », *Futura Tech*, pas de date, https://www.futurasciences.com/tech/definitions/internet-geek-17302/, consulté le 04/06/2019.

SHEEN, « Hideo Kojima à Jordan Vogt-Roberts : "Fais la même chose que moi, trompe l'attente du public !" », *KojiPro.be*, le 16 juin 2017, http://www.kojipro.be/hideo-kojima-a-jordan-vogt-roberts-trompe-l-attente-du-public/, consulté le 13/03/2018.

SHEEN, « Kojima : Le cinéma, une affaire de famille ! », *KojiPro.be*, le 25 mai 2012, http://www.metalgearsolid.be/hideo-kojima-le-cinema-une-affaire-de-famille-kojipro840.html, consulté le 13/03/2018.

SITE DE L'AFJV (l'Agence Française pour le Jeu Vidéo), *www.take2games.com*, http://www.afjv.com/societe/484-take-2-2k.htm, consulté le 15/09/2017.

SITE DE L'AFP AGENCE, « États-Unis : l'espérance de vie en baisse en raison de la consommation de drogue », *Le Figaro.fr*, 21 décembre 2017, http://www.lefigaro.fr/international/2017/12/21/01003-20171221ARTFIG00315-etats-unis-l-esperance-de-vie-en-baisse-en-raison-de-la-consommation-de-drogue.php, consulté le 24/04/2018.

SITE DE L'ESRB (Entertainment Software Rating Board), http://www.esrb.org/, consulté le 09/03/2018.

SITE DU *TIME*, liste réalisée à l'occasion du n° 100, 2009, http://content.time.com/time/specials/packages/completelist/0,29569,1894410,00.html, consulté le 04/10/17.

WAINTROP Edward, « L'Amérique remet ses "blacklistés" au générique. La réhabilitation des scénaristes, réalisateurs et producteurs victimes du Maccarthysme se poursuit », *Libération.fr*, 3 août 1998, http://next.liberation.fr/culture/1998/08/03/l-amerique-remet-ses-blacklistes-au-generique-la-rehabilitation-des-scenaristes-realisateurs-et-prod_244865, consulté le 24/04/2018.

WILLIAMS Val, « Obituary : Terence Donovan », *Independent*, https://www.Independent.co.uk/news/obituaries/obituary-terence-donovan-1354218.html, 25 novembre 1996, consulté le 22/01/18.

Ouvrages :

GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, l'Harmattan, Paris, 2003.

LEBAILLY Romain, « Le jeu vidéo dans la globalisation culturelle. Genèse et diffusion en France du jeu vidéo japonais, 1978-2014 », Bulletin de l'Institut Pierre Renouvin1, 1/2015 (N° 41).

LOULENDO Florent, « Les Soprano », in Nils C. Ahl, Benjamin Fau, *Les 101 meilleures séries télévisées*, Paris, Editions Philippe Rey, 2012. p. 34.

STAIGER Janet, *Media Reception Studies*, New-York, New-York University Press, 2005.

Podcast :

ZEID Jean, « Retour à Red Dead Redemption 2 », Le Casque et l'Enclume (Podcast), 21 février 2019, https://podcast.ausha.co/le-casque-et-l-enclume/retour-a-red-dead-redemption-2, consulté le 05/06/2019.

Chaîne *YouTube* :

NOTA BENE, « History's Creed, ma série ARTE Creative sur l'histoire et le jeu vidéo », playlist *YouTube* : https://www.youtube.com/playlist?list=PLgLm3t2YjNL2LvpXMliEdJy60hkC2c-4u.

Annexe

Liste des différents opus de la saga GTA

Grand Theft Auto (1997)

Grand Theft Auto : London 1969 (1999)

Grand Theft Auto II (1999)

Grand Theft Auto III (2001)

Grand Theft Auto : Vice City (2002)

Grand Theft Auto : San Andreas (2004)

Grand Theft Auto Advance

Grand Theft Auto : Liberty City Stories (2005)

Grand Theft Auto : Vice City Stories (2006)

Grand Theft Auto IV (2008)

Grand Theft Auto IV : *The Lost and Damned* (2009)

Grand Theft Auto IV : The Ballad of Gay Tony (2009)

Grand Theft Auto : China Wars (2009)

Grand Theft Auto V (2013)

Grand Theft Auto V Online (2013)

CHALLENGE

JEUX POLICIERS: POURSUITE DANS UN FAUTEUIL

Gendarmes et voleurs méritaient bien d'être un jour enfermés dans la moulinette électronique. C'est chose faite. Désormais, cinq jeux palpitants et scintillants vous entraînent au pays du crime et du flagrant délit.

Notre prime enfance est marquée par une foule de jeux de capture comme le chat perché (et toutes ses variantes), la délivrance (ou délo), ou de recherche : cache-cache, jeux de piste et même colin-maillard. Ces jeux possèdent tous des règles bien définies. Mais il en est un qui n'a que faire d'un règlement : quand on joue aux gendarmes et aux voleurs, l'unique souci des enfants est de reconstituer l'image mythique de la lutte du bien contre le mal, en l'illustrant des faits divers de l'actualité.
Or, que sont les jeux policiers électroniques sinon la transposition, sur un écran ou un tapis de jeu, de ces trois tendances principales : poursuivre ou être poursuivi, dénicher l'identité de l'adversaire et l'endroit où il se cache, ou au contraire égarer l'enquêteur, illustrer les mythes anciens ou actuels ? Tout cela évidemment sans avoir besoin de sortir de chez soi : confort oblige.
Nous nous trouvons donc en présence de cinq jeux : deux jeux de société avec ordinateur :
— *Electronic Detective,* de Ideal
— *Anti-Gang,* de Miro
Deux jeux vidéo domestiques sur console Atari :
— *Superman*
— *Maze Craze*
Et un jeu vidéo de café :
— *Lupin.*

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Flagrants délits

On peut déjà constater que trois de ces jeux empruntent leur nom et leur thème à deux personnages mythiques de la littérature et du cinéma, tandis que le troisième se réfère à la brigade vedette, spécialiste des flagrants délits spectaculaires. Trois occasions donc de se mettre dans la peau de vos héros. Notez que *Maze Craze* signifie labyrinthe de la folie, ce qui vous promet des sensations fortes !
Passons maintenant à l'étude des jeux proprement dits.
Les deux jeux de société assistés par mini-ordinateurs ont en commun trois points :
— Le rôle de l'ordinateur qui mène le jeu dans la mesure où il pose l'énigme aux joueurs, et les aide à la résoudre par des signaux lumineux ou sonores.
— Le fait qu'il s'agisse avant tout de jeux de réflexion, où le joueur le plus rapide à trouver et à arrêter le coupable, l'emporte.
— Une complexité relative, qui les rend inabordables avant l'âge de 12 ou 13 ans (les fabricants qui les proposent dès 10 ans ont dû les faire tester par des surdoués !).
Mais là s'arrêtent les points communs : si *Electronic Detective* ne fait appel qu'à la réflexion pure, dans la mesure où il n'y a que les joueurs, leurs notes et l'ordinateur, *Anti-Gang* — avec lequel on progresse au moyen de dés pour attraper le coupable, et où des cartes Anti-Gang font sans cesse rebondir l'action — fait entrer en jeu une part considérable de hasard, ce qui le rend plus spectaculaire mais moins rigoureux qu'*Electronic Detective.*
Car, en fait, *Anti-Gang* est un jeu essentiellement attractif dans lequel la durée de réflexion n'excède jamais une minute si l'on joue méthodiquement. Avec *Electronic Detective,* qui possède trois niveaux de difficulté, on a affaire, surtout en force 1 (la plus sélective) à des casse-têtes dignes des plus grands classiques du jeu de réflexion. Une simple description des deux jeux illustrera aisément ces propos.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Coupable ou suspect

Anti-Gang vous propose de prendre en flagrant délit un cambrioleur invisible dont les déplacements sont guidés et signalés par l'ordinateur, qui vous indique dans quel immeuble il se trouve au départ puis ses déplacements (bruits de pas, de porte, de fenêtre brisée ou de course dans la rue). A vous de le repérer, mais ne le manquez pas lors de l'arrestation : vous perdriez votre carte de détective qu'il faudrait alors racheter. Avec de la méthode, on suit correctement le voleur, mais l'imprévisible (coup de dés malheureux, un autre joueur renseigné par l'indicateur, renvoi inopiné à l'agence de détective, etc.) contrarie la réalisation de l'arrestation. Avec *Electronic Detective,* pas de surprise : 20 personnages répertoriés par l'ordinateur, une victime, 19 suspects interrogés qui ont tous un alibi. Aucun ne ment, sauf à propos des empreintes sur l'arme du crime, qui achèveraient de confondre le coupable. Mais même sur ce point, le suspect peut ne pas mentir. Cependant, tous les suspects ne disent pas la même chose à tous les joueurs : les alibis de chacun sont divulgués, mais ils réservent à celui dont c'est le tour, des renseignements confidentiels (1, 2 ou 3 selon le niveau de difficulté).

Tout l'art réside non seulement dans la déduction du coupable à partir des renseignements fournis, mais aussi dans le choix des suspects et des questions confidentielles. Du grand art de fin limier !
Ajoutons que la partie, sur *Electronic Detective,* est marquée par l'arrestation du coupable, ou l'élimination des joueurs qui se sont trompés sur le vrai coupable en arrêtant un innocent. Sur *Anti-Gang,* il faut accumuler 100 000 francs de primes d'arrestation, chaque voleur rapportant entre 10 000 et 30 000 francs, plus 5 000 francs par délit commis durant la poursuite de l'anti-gang. Mais l'argent, dans ce jeu, circule à une vitesse impressionnante. Signalons enfin qu'*Electronic Detective* fournit des feuilles de synthèse de renseignements tout à fait efficaces. Avec *Anti-Gang,* il faut fabriquer son propre aide-mémoire de repérage. A moins de rester excessivement concentré.
Ces deux jeux représentent, en fait, les deux possibilités d'introduction de l'informatique dans le jeu policier : un jeu de poursuite, style « colin-maillard », attrayant et plein d'imprévu, dont l'humour est loin d'être absent (voir les fiches des suspects ou les cartes des détectives), bref, un jeu familial.
Electronic Detective est, au contraire, un jeu de réflexion calme et patient, le « détective challenger » en quelque sorte, auquel on peut d'ailleurs jouer seul.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Le premier qui s'échappe...

Les trois jeux vidéo, eux, ne sont pas des jeux de réflexion, mais d'action pure et simple. Pour les trois, l'idée de base est toujours la même : au cours d'un trajet semé d'embûches, le héros que commande le joueur doit accomplir une mission précise : *Superman,* dans le jeu du même nom, doit arrêter cinq bandits qui ont fait sauter un pont à Métropolis, puis reconstruire le pont après avoir récupéré les trois morceaux qui le composent. Mais attention : un des bandits est en hélicoptère, et Superman risque d'être blessé par des éclats de kryptonite verte qui sont disséminés dans la ville. Il cesse alors de voler et se traîne sur le sol en attendant que sa fiancée vienne le soigner. Arrestations et soins se font par simple contact. Le jeu est chronométré. Les commandes d'Atari sont très maniables, mais le jeu requiert une certaine habileté.
Maze Craze, contrairement à *Superman* qui se déroule dans une ville représentée sur l'écran, se passe dans un labyrinthe, apparent ou invisible, selon la difficulté du jeu choisi (il y en a une infinité). Il s'agit ici encore de capturer des bandits en leur passant sur le corps, seule condition pour pouvoir sortir du labyrinthe. A moins que vous ne choisissiez une variante plus cruelle, où il vous faudra éviter ces mêmes bandits au risque de périr, tout en recherchant la sortie du labyrinthe ! Si l'on joue à deux, le premier qui s'échappe remporte la partie. Un jeu d'action pure très rapide et terriblement captivant.
Le dernier de ces jeux met en scène le célèbre gentleman-cambrioleur. Ce *Lupin* que l'on trouve encore dans certains cafés se déroule également dans un labyrinthe. Des bijoux s'y trouvent dissémi- ▶

nés, et Arsène Lupin doit tenter de les atteindre puis de les porter vers la sortie. Mais des policiers font bonne garde et notre héros doit éviter de les rencontrer sous peine d'être capturé. Ses déplacements sont commandés par une manette, mais Arsène a aussi la possibilité, deux fois à chaque parcours, de tuer les agents qui sont sur le point de le prendre, en appuyant sur un bouton spécial. Mais il vaut mieux utiliser ce dernier recours avec parcimonie. Un jeu assez difficile, mais il existe des « par-cœurs » que l'on assimile très vite.

En comparant ces jeux, on constate que le plus original est sans doute *Superman* grâce à son décor inédit et à son excellent graphisme. De plus, c'est un jeu très varié et les coups de théâtre y abondent. Mais les amateurs de labyrinthes sont nombreux, comme en témoigne le nombre de jeux vidéo bâtis sur ce principe. *Maze Craze* a pour lui la quantité des niveaux de difficultés qu'il propose, et ses palpitants labyrinthes invisibles. Quant à *Lupin,* il chatouille agréablement l'esprit un peu subversif qui existe en chacun de nous. Il est si plaisant de faire la pige aux forces de l'ordre par jeu interposé ! Maurice Leblanc l'avait bien compris !

Les principales qualités de ces jeux vidéo sont donc le délassement qu'ils procurent, car il n'y a pas besoin de réfléchir (ils n'en laissent d'ailleurs pas le temps !), mais d'agir. Ils permettent aussi de se placer dans les conditions palpitantes de l'existence aventureuse des chasseurs du crime, ou de son plus sympathique représentant.

On peut, par contre, leur reprocher une durée de jeu un peu courte, et un rythme très rapide : pas le temps de s'arrêter pour faire le point d'une situation. Enfin, le réalisme de l'action n'est pas toujours convaincant. Cela devrait donner des idées aux constructeurs. Car, si le bilan de cet aperçu des jeux vidéo policiers est loin d'être négatif, on se dit que le modèle du genre reste à faire.

Alors, jeu de réflexion ou jeu vidéo, que choisir ? Les deux, évidemment : car leurs vertus sont fort différentes, mais très complémentaires. A ce propos, on pourrait peut-être avancer une suggestion : ne serait-il pas possible de réconcilier une fois de plus ces deux familles, comme cela a été fait pour les échecs, le Backgammon et bien d'autres jeux traditionnels encore ? En effet, on imagine fort bien un jeu vidéo en deux temps : phase de réflexion tout d'abord, afin de situer et d'identifier le malfaiteur (ou le butin !) ; phase d'action ensuite, pour mettre la main dessus. Une solution de plus pour attirer aux techniques actuelles les inconditionnels du jeu classique, et pour remédier à l'aspect souvent mécanique et stéréotypé du jeu vidéo.

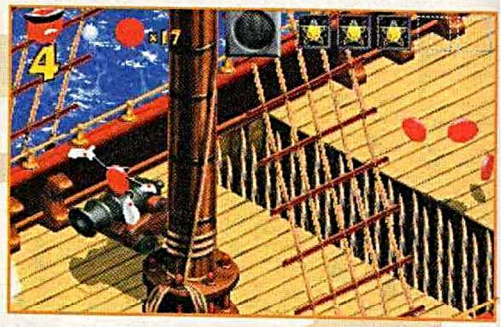
Philippe ADJUTOR

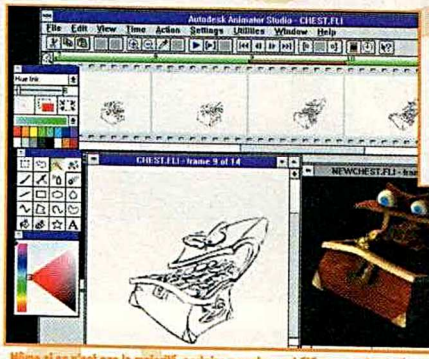
Spot goes to Hollywood

Le retour de la vengeance

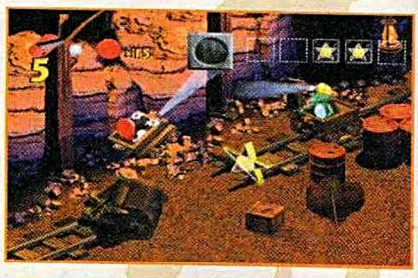
Par Morgan

Ça y est, ils ont craqué ! Après l'énorme succès de Cool Spot, une suite a finalement été préparée. Et quelle suite ! Non contents d'avoir créé l'un des personnages les plus sympa sur console, les programmeurs de Burst ont voulu profiter pleinement des capacités de la PlayStation. Du coup, on se retrouve avec des niveaux en 3D, plus vastes et plus variés ; les séquences de transition entre chaque monde sont quant à elles entièrement réalisées en images de synthèse.
Spot, vous vous souvenez, c'est le bonhomme qui a failli être la mascotte de la célèbre boisson Seven Up, et qui l'est devenu finalement pour Fido Dido. Sa forme, calquée sur la pastille rouge de la fameuse bouteille, et les bulles pétillantes qui lui servent d'armement, en font un personnage peu commun. Cette fois, c'est suite à une malencontreuse glissade que Spot va se retrouver projeté dans un film.





Même si ce n'est pas la majorité, certains monstres ont été conçus et animés en 3D.



Un classique toujours aussi sympa !

Six thèmes hollywoodiens sont abordés dans cette version : aventure, western, pirate, horreur, jurassique et science-fiction. À travers ces différents mondes, votre mission sera de récupérer des étoiles de star (ou des stars d'étoiles !) et des "cools", bonus spéciaux pour gagner de la vie.
Les ennemis en 2D ou 3D pour certains, les Boss de fin de niveau, les puzzles (dalles, leviers, pièges, passages secrets) ainsi que les niveaux shoot'em up donnent à cette nouvelle mouture un renouveau qui n'est pas pour nous déplaire.
Une vingtaine de pistes audio mélangées à des bruitages délirants créent une atmosphère qui privilégie avant tout le fun. En conclusion, même si ce jeu reste dans l'esprit très classique des jeux de plates-formes, Spot Goes to Hollywood sera sans aucun doute un jeu vraiment sympa à surveiller du coin de l'œil.

Editeur : Virgin
Disponibilité : Octobre 1996

Carte de GTA V

Tenues de Red Dead Redemption

Tenue de *gentleman*

Illustration du choix finale dans GTA V

Le joueur doit choisir qui il va appeler, pour lancer l'une des trois missions finales possibles.

Illustration du *trunk shot* emprunté à Reservoir Dogs dans la mission finale *La Troisième Option*.