

Le renouvellement de la fiction audiovisuelle dans une relation d'influence et de modélisation réciproque avec le jeu vidéo

Annabelle Descudet

▶ **To cite this version:**

Annabelle Descudet. Le renouvellement de la fiction audiovisuelle dans une relation d'influence et de modélisation réciproque avec le jeu vidéo. Sciences de l'information et de la communication. 2020. dumas-03272632

HAL Id: dumas-03272632

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03272632

Submitted on 28 Jun 2021

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.

Copyright

Mémoire de Master 2

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Médias

Option : Médias et management

Le renouvellement de la fiction audiovisuelle dans une relation d'influence et de modélisation réciproque avec le jeu vidéo

Responsable de la mention information et communication
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Olivier Aïm

Nom, prénom : DESCUDET Annabelle

Promotion : 2019-2020

Soutenu le : 28/10/2020

Mention du mémoire : Très bien

École des hautes études en sciences de l'information et de la communication – Sorbonne Université
77, rue de Villiers 92200 Neuilly-sur-Seine I tél. : +33 (0)1 46 43 76 10 I fax : +33 (0)1 47 45 66 04 I celsa.fr

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION **3**

PARTIE 1 - LES FICTIONS AUDIOVISUELLES INTERACTIVES : UNE NOUVELLE FORME DE L'ATTRACTIVITE PERMANENTE ENTRE FICTION AUDIOVISUELLE ET JEU VIDEO **15**

1. Les déconstructions du récit cinématographique : une représentation métaphorique de l'interactivité. 15

2. Les fictions audiovisuelles interactives : une nouvelle forme de relation entre le jeu vidéo et la narration audiovisuelle classique 21

3. Analyse de l'épisode interactif Bandersnatch : une illustration de la synergie créative entre jeu vidéo et cinéma 22

5. Analyse d'une autre forme d'interactivité : Wei or Die 32

6. Comparaison entre Bandersnatch et Wei or Die 34

PARTIE 2 - LE RENOUVELLEMENT DE LA FICTION AUDIOVISUELLE FACE À LA CONCURRENCE D'UN NOUVEAU MEDIA : LES JEUX VIDEO ONT REDÉFINIT LES STANDARDS CINEMATOGRAPHIQUES **38**

1. Remise en cause du statut culturel du cinéma qui se manifeste par une réflexion ambiguë vis-à-vis des jeux vidéo 40

2. Jeu vidéo – fiction audiovisuelle : exemple d'oscillation entre immédiateté et hypermédialité 42

3. Refaçonner le récit filmique traditionnel face au modèle performant du jeu vidéo 45

4. La fiction audiovisuelle interactive et l'idéal d'immédiateté 49

5. Penser la place du spectateur autrement 53

6. L'interactivité dans la fiction audiovisuelle pour atteindre l'idéal de coprésence de manière métaphorique 56

CONCLUSION **58**

ANNEXES **63**

BIBLIOGRAPHIE **94**

INTRODUCTION

« Qu'est ce que nous proposent les jeux vidéos qui en disent plus long sur nos inconscients que les œuvres complètes de Lacan ? Pas l'argent, ni la gloire : une nouvelle partie. La possibilité de recommencer à jouer : a free replay. »[1]

Le jeu vidéo nous permet de recommencer inlassablement une partie pour comprendre au fur et à mesure la bonne méthode pour la gagner. Plus on joue pour franchir un seuil/un niveau, plus on s'immerge dans une dimension *fictionnalisante* dont on s'approprie les règles, l'univers et les protagonistes. La particularité du jeu vidéo, c'est qu'on ne sait pas quand la partie se termine, on pense la *«* non fin *».*

Le concept du film *Groundhog Day* (1993), réalisé par Harold Ramis, est très intéressant pour comprendre les ressorts du jeu vidéo qui inspirent le cinéma. À l'occasion du Groundhog Day, « Le jour de la marmotte », se déroulant le 2 février, Phil Connors, journaliste, se rend en reportage dans la bourgade de Punxsutawney. Une fois son sujet tourné, il est dans l'impossibilité de rentrer chez lui à cause d'une tempête de neige. Il se voit forcé de rester une nuit de plus. Le lendemain, sa journée se reproduit exactement comme la veille. Il réalise qu'il est bloqué dans le temps et revit indéfiniment la même journée du 2 février. Il revient au point de départ parvenant jour après jour à anticiper tous les évènements de la journée. Phil décide de tirer parti de cette boucle temporelle pour se laisser aller à toutes sortes d'abus. Il en profite pour séduire Rita de manière malhonnête. Il corrige ses erreurs de la veille le jour « suivant » mais Phil n'arrive pas à aller plus loin. Son égo mis à rude épreuve, il décide de mettre fin à cette boucle en se précipitant dans le vide mais il se réveille à nouveau dans sa chambre sans la moindre blessure. Chacune de ses morts conduit à un retour à la situation initiale. Au fur et à mesure, Phil accepte la situation. En retournant vers Rita pour lui exposer ce qu'il vit sans la séduire, celle-ci lui conseille de profiter de cette boucle temporelle pour devenir meilleur. Inlassablement amené à revivre le 2 février, Phil en profite pour apprendre de nouvelles choses. Il anticipe les obstacles et se prépare à mieux les surmonter afin d'aider autant de personnes qu'il le peut.

Le principe de l'intrigue, la boucle temporelle, renvoie donc au *free replay* ou *gameplay*[2] d'un jeu vidéo, c'est-à-dire au principe des vies comme mécanique narrative du film. Le *gameplay*

---

[1] MARKER Chris, « A free replay (sur Vertigo) », Positif, n°400, juin 1994, p84.
Citation extraite de l'article de BONHOMME Bérénice, *Comment le cinéma cite les jeux vidéo*, Presse universitaires de France, Nouvelle revue d'esthétique, n°11, 2013, p83.

signifie que chaque partie offre la possibilité d'expérimenter la richesse des trames narratives et des ressorts ludiques du jeu vidéo grâce aux enseignements tirés des parties précédentes. De la même manière dans *Groundhog Day*, cette répétition offre la possibilité au scénariste d'envisager une même séquence selon des chemins narratifs très différents. Au fur et à mesure que Phil revit plusieurs fois la même journée, il tire des leçons de ses expériences antérieures dans un cadre identique et progressivement les trames narratives s'enrichissent. Le film parcoure ainsi des éléments que l'on n'a pas eu le temps d'observer la première fois. L'intrigue ne peut se résoudre que par la répétition d'actions et la multiplication des possibilités jusqu'à que Phil devienne une personne meilleure.

Groundhog Day interroge la place du spectateur à plusieurs niveaux. Pour le spectateur, il s'agira de revoir toujours la même chose, c'est-à-dire de rejouer le même film, pour redevenir un simple spectateur une fois que Phil aura brisé la boucle temporelle en devenant une personne bienveillante. Dans ce mouvement et cette expérimentation toujours plus poussée entre narration et jeu, le film tente de réduire l'écart entre le spectateur plongé dans l'action et celui qui voudrait la contrôler. Autrement dit, le réalisateur cède une part de sa place.

Cette relation d'influence entre le film *Groundhog Day* et l'univers du jeu vidéo illustre cette osmose permanente entre ces deux médias et, plus particulièrement, le renouveau de la fiction audiovisuelle.

Dans cette attraction permanente, un nouveau genre de fiction se développe : la fiction audiovisuelle interactive à l'instar de l'épisode *Bandersnatch* de la série Black Mirror qui a beaucoup fait parlé de lui lors de sa sortie sur Netflix, le 28 décembre 2018. Réalisé par Charlie Booker et produit par Russell Mclean, l'épisode *Bandersnatch* met en scène un jeune programmeur de jeu vidéo, Stefan, qui souhaite construire un jeu interactif adapté d'un livre « dont vous le héros ». La conception de ce jeu est extrêmement complexe et progressivement Stefan se rend compte qu'il est manipulé par des forces extérieures (le spectateur). Il commence à sombrer progressivement dans la folie. Cet épisode de la série Black Mirror, dont Netflix a racheté les droits en 2015, témoigne d'une avancé majeure dans cette expérimentation toujours plus poussée entre narration et jeu. À plusieurs reprises, le spectateur est amené à faire des choix pour décider du destin de Stefan. Les nœuds

[2] Selon la chercheuse Jane McGonigal, le *gameplay* se scinde en deux parties : le *gamefulness*, qui mesure la qualité de la jouabilité, et le *playfulness*, qui se définit comme l'ensemble des possibilités de jeu.

narratifs, ces moments où le spectateur devient joueur et doit prendre une décision, se mêlent à la mise en scène. *Bandersnatch* s'inspire directement des outils d'arborescence des jeux vidéo. Il est ainsi pertinent de s'intéresser à cette relation d'influence et de modélisations réciproque entre la fiction audiovisuelle et le jeu vidéo qui va dorénavant au-delà d'une simple logique d'adaptation.

En incorporant l'interactivité dans la fiction audiovisuelle, on rompt avec le caractère unilatéral propre au média cinématographique. Ce n'est plus le mouvement continu des images qui importe mais la discontinuité par la mise en relation d'actions passives et actives. Dans une relation d'influence avec le jeu vidéo, la fiction audiovisuelle interactive illustrerait un phénomène d'hybridation, allant au-delà d'un simple rapport d'influence.

La fiction audiovisuelle interactive sollicite à la fois le regard, le tactile et permet d'expérimenter de multiples chemins narratifs. Les ressorts et les potentialités ludiques placent chaque spectateur dans une situation singulière et différente. Même si le choix est binaire, le téléspectateur doit adopter une position à l'instar d'un *gamer.* L'implication du spectateur l'engage dans un mouvement discontinu où la notion de temporalité est métamorphosée. À l'inverse d'une fiction audiovisuelle classique où l'on peut voir où l'on en est dans la chronologie temporelle, les fictions interactives nous plongent dans une temporalité non définie. Cette absence de *timeline* nous permet de penser la non-fin comme dans un jeu vidéo. Pour découvrir tous les chemins narratifs de la fiction interactive, il faut « jouer » à plusieurs reprises.

La tendance de l'interactivité dans les fictions n'est pas un phénomène nouveau. En 1967 à l'exposition universelle de Montréal, Radúz Činčera présente l'un des premiers films interactifs au monde : *Kinoautomat*. Un film d'une durée de soixante-trois minutes durant lequel les spectateurs interviennent à neuf reprises pour choisir entre deux scènes, via un modérateur apparaissant sur scène pour comptabiliser les voix. En 1992, lors de la diffusion au cinéma du film *I'm Your Man,* chaque siège est équipé de deux boutons pour permettre aux spectateurs de faire un choix. Ils sont invités à intervenir à six reprises. Cependant, ces installations représentent un coût très élevé freinant la popularisation du genre.

L'arrivée du DVD en 1995 offre de nouvelles opportunités au développement de l'interactivité. Les films, les séries et dessins animés intègrent des bonus interactifs. Grâce aux nouveaux supports HD DVD et Bluray, Warner propose, le 16 octobre 2007, l'un des premiers films haute définition doté d'un tel degré d'interactivité. *Return to house on haunted hill*, réalisé par Victor Garcia, comporte quatre-vingt seize scénarios imaginables en fonction

des choix effectués par chaque téléspectateur. Mais, les retours sont mitigés. Le film interactif va donc disparaître pendant longtemps, jusqu'à que ce genre réapparaisse avec le développement des plateformes vidéo.

En France, on observe plusieurs fictions audiovisuelles qui expérimentent l'interactivité à l'instar de *Wei or Die*[3] et de *République*[4], disponibles sur la plateforme France.tv. La plus aboutie étant *Tantale*, sortie en 2016 et réalisée par Gilles Delporte. Le téléspectateur est amené à intervenir à cinq reprises, pour aider le Président de la République, interprété par François Marthouret, à prendre des décisions face à ces interlocuteurs. Grâce à la technique du son binaural, on entend la voix du président qui nous souffle à l'oreille droite, puis à l'oreille gauche deux choix différents. En fonction de la décision prise, le scénario évolue différemment. Lorsque le film se termine, on peut visualiser notre parcours décisionnel et revenir sur l'un de nos choix afin de découvrir une autre trame scénaristique. Le spectateur dispose d'un pouvoir d'agir, en temps réel, sur le déroulement de l'histoire. On se rapproche du jeu vidéo où le scénario n'est pas linéaire mais évolue constamment en fonction du joueur. L'appropriation du contenu se fait différemment selon les réflexions et les émotions de chaque téléspectateur.

L'interactivité occupe une place de plus en plus importante dans la création audiovisuelle. En octobre 2019, Tinder a lancé une fiction interactive : *Swipe Night*. Le principe repose aussi sur la technique des choix multiples pour influencer les événements de la série. *« Selon l'entreprise, des "millions" d'utilisateurs de Tinder ont regardé/participé à la série interactive pendant sa diffusion en octobre dernier (aux Etats-Unis) »*[5]. Youtube a également produit un film interactif, disponible depuis le 30 octobre 2019. Les internautes guident le célèbre youtubeur Markiplier tout au long d'un cambriolage. Depuis 2017, Netflix multiplie les formats de fictions interactives. En trois ans, la plateforme a sorti quatre épisodes interactifs (*l'épopée du Chat Potté*, *Bandersnatch* de la série Black Mirror, *Carmen Sandiego : mission de haut vol* et *L'aventure interactive de Capitaine Superslip*) ainsi que deux séries entièrement interactives (*You Vs Wild* et *Minecraft : mode histoire*).

[3] Réalisée par Simon Bouisson en 2015
[4] Réalisée par Simon Bouisson et écrit par Olivier Demangel, sortie le 11 décembre 2019

[5] MIRELLI Anthony, article « Swipe Night : La série de Tinder deviendra prochainement internationale », publié le 12 novembre 2019 sur le site internet RTBF. URL: https://www.rtbf.be/tendance/techno/detail_swipe-night-la-serie-de-tinder-deviendra-prochainement-internationale?id=10363384

Le vice-président produit de Netflix, Todd Yellin, a déclaré que la plateforme comptait bien réitérer le succès de l'épisode interactif *Bandersnatch*. "Attendez-vous donc à voir davantage de *storytelling* interactif d'ici un an ou deux. Il ne s'agira pas nécessairement de science-fiction, ou de quelque chose de sombre. Cela peut être de la comédie, ou une romance dans laquelle le public choisit si la protagoniste sort avec tel ou tel personnage" a-t-il affirmé[6].

Ces synergies créatives entre le domaine de la fiction audiovisuelle et le domaine vidéoludique, allant au-delà d'une relation purement intermédiatique, illustreraient l'hypothèse formulée par Bolter et Grusin dès la fin des années 1990. Comme le montrent admirablement ces deux auteurs, *« chaque média entre dans une relation d'influence et de modélisation réciproques avec les autres. Chaque « pensée » du média est potentiellement susceptible de colorer la forme des autres, jusqu'au point de les « refaçonner » en partie (autrement dit) toute médiation est par essence une remédiation »*[7].

La fiction audiovisuelle interactive capte des promesses inhérentes au jeu vidéo : la jouabilité, l'expérience de liberté, la personnalisation, la possibilité de recommencer, la métamorphose du temps. De la même manière que le jeu vidéo a capté des promesses inhérentes au cinéma lors de son apparition, en faisant très tôt appel à la catégorie de la fiction. En effet, *« dès la naissance d'une industrie du jeu vidéo aux Etats-Unis, la production d'applications ludiques que l'on pourrait qualifier de jeux vidéo « des premiers temps » - reprenant la formule inventée par André Gaudreault pour désigner la production des débuts du cinématographe – emprunte des éléments thématiques et visuels au cinéma hollywoodien et plus précisément aux genres fictionnels popularisés par Hollywood »*[8]. Par exemple, un des premiers jeux vidéo de l'histoire *Spacewar !* de Steve Russel, datant de 1962, intègre plusieurs niveaux de fiction par son ancrage dans l'univers de la science-fiction. Le joueur est plongé dans un espace galactique aux commandes d'un vaisseau spatial. L'importance accordée à la fiction dans *Spacewar !* souligne les prémisses de la porosité entre cinéma et jeu vidéo.

Pour saisir les rapports qui se nouent très tôt entre le cinéma et le jeu vidéo, il faut comprendre le contexte économique hollywoodien. Les synergies entre les deux médias

[6] Article « Après Bandersnatch, la prochaine série interactive de Netflix sera avec Bear Grylls », par Olivier Pallaruelo, consulté le 27/10/19, sur le site internet Allociné : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18679908.html

[7] Olivier Aïm, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », *Terminal* [En ligne], 112 | 2013, mis en ligne le 15 mai 2015, consulté le 22 mars 2020. URL : http://journals.openedition.org/terminal/558 ; DOI : https://doi.org/10.4000/terminal.558

[8] BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood*, Pix'n love editions, 2010, p33.

apparaissent lors d'une mutation au sein de l'industrie cinématographique. Entre 1969 et 1971, « *les pertes cumulées par l'industrie cinématographique hollywoodienne s'élèvent à 600 millions de dollars pour les majors »*[9]. Dans les années 1970, alors qu'Hollywood sort d'une longue période de déclin, le secteur du jeu vidéo se constitue et s'affirme comme un loisir de masse pour la jeunesse américaine. Les conglomérats du divertissement vont donc profiter de cette consolidation économique de l'industrie vidéoludique.

Un des exemples emblématiques de cette période de fusions et de l'ancrage du jeu vidéo dans le secteur cinématographique est l'achat en 1976 de l'entreprise pionnière du jeu vidéo, Atari, par le conglomérat Warner Communication Inc. *« En 1980, Atari représente déjà 30% du CA global du conglomérat Warner »*[10]. Cette logique d'absorption illustre le début des rapports qui vont se nouer entre les secteurs cinématographique et vidéoludique. L'émergence d'un cinéma fondé sur les *blockbusters*, le *New Hollywood*, naît dans ce contexte de synergies. Selon Joël Augros et Kira Kitsopanidou, *« la production de films spectaculaires est une réponse à la baisse du public et à la modification de son mode de fréquentation des salles »*[11].

La naissance industrielle du jeu vidéo dans les années 1970 se fait ainsi en grande partie sous l'influence du *New Hollywood*. Il n'y a pas de consensus sur une définition du New Hollywood. Mais, selon Alexis Blanchet qui s'appuie sur la manière dont Geoff King le définit : *« l'expression revêt deux significations principales le New Hollywood fait d'une part référence à un style cinématographique et d'autre part à un contexte industriel bouleversé »*[12]. Autrement dit, le *New Hollywood* renvoie à la fois à la naissance des *blockbusters* et à la formation des conglomérats de l'audiovisuel et du divertissement.

Il s'agit dorénavant de renouveler les méthodes de productions par une stratégie de diversification afin de sécuriser des investissements devenus de plus en plus lourds. Cette démarche s'inscrit dans une stratégie plus vaste qui vise aussi *« à prendre en compte une*

---

[9] BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood*, Pix'n love editions, 2010, p57.

[10] AURAY Nicolas et GEORGES Fanny, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes», Réseaux 2012/5 (n°175), p152. DOI : 10.3917 / RES.175. URL : https://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-5-page-145.htm

[11] AUGROS Joël et KITSOPANIDOU Kira, *Economie du cinéma américain : histoire d'une industrie culturelle et de ses stratégies*, Editions Armand Nicolas Cinéma, 2009, p177.

[12] BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood*, Pix'n love editions, 2010, p58

transformation importante du public jeune et adolescent, devenu plus éduqué du fait de la massification de l'enseignement sur cette période et s'affirmant depuis lors comme quémandeurs de divertissements plus évolués, plus à même de capter une attention devenue plus fluctuante, et de plus en plus focalisée sur les sortilèges de l'innovation technologique »[13]. L'assise financière des *majors* - via les conglomérats - leur permet d'avoir un apport économique conséquent pour s'engager dans cette stratégie centrée sur l'appel au spectaculaire.

La sortie du film *Jaws/Les Dents de la mer* représente un moment clé pour comprendre la relation d'influence entre cinéma et jeu vidéo. Le 20 juin 1975, Steven Spielberg donne naissance au premier *blockbuster* de l'histoire du cinéma. Ce thriller maritime engrange près de 470 millions de dollars. Cet événement fit basculer l'industrie cinématographique dans un nouveau type de cinéma : l'ère du New Hollywood, c'est-à-dire la naissance des *blockbusters.* L'enjeu est dorénavant de multiplier les techniques de marketing en amont et en aval de la production. Les *blockbusters* sont des films aux budgets pharaoniques avec une intrigue *high concept* qui s'accompagnent d'une stratégie promotionnelle intense. Notons qu'en 1982, le film *E.T L'extraterrestre*, réalisé par Steven Spielberg dépasse en un mois les 100$ millions de box-office en Amérique du Nord[14]. Ce nouveau type de cinéma crée l'événement avec de véritables narrations et imageries commerciales à l'échelle mondiale.

Les éditeurs de jeux vidéo profitent de l'impact promotionnel des blockbusters pour créer des jeux à succès bénéficiant pleinement des stratégies de promotion massives. C'est le cas pour le jeu d'arcade *Shark Jaws* mais aussi pour le jeu *Donkey Kong* (1981) créé par Nintendo à la suite du succès du remake de *King Kong* (1976) par John Guillermin. À travers la figure du singe au sommet d'un bâtiment[15] et son scénario, le jeu vidéo *Donkey Kong* puise ses références culturelles dans le remake du film *King Kong* (1976). Le contexte fictionnel du jeu s'inspire directement d'éléments tirés du film : Mario doit sauver une demoiselle capturée par un gorille géant, Donkey Kong. Le jeu vidéo se réapproprie des référents narratifs et une créature popularisés par le film pour en faire une situation ludique.

---

[13] AURAY Nicolas et GEORGES Fanny, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes », Réseaux 2012/5 (n°175), p145 à 173. DOI : 10.3917 / RES.175. URL : https://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-5-page-145.htm

[14] BOHAS Alexandre, article « Universal Studios : Hollywood à l'ère de l'entertainment mondial », publié le 20 juillet 2012 sur le site internet de la Revue des médias : https://larevuedesmedias.ina.fr/universal-studios-hollywood-lere-de-lentertainment-mondial

[15] Annexe 1

En effet, dans le film, King Kong capture Dawn et l'amène au sommet des tours jumelles. Le jeu réactive des imaginaires popularisés par le film : le singe géant posté au sommet du bâtiment a enlevé une jeune femme, il faut la libérer de cette situation dangereuse. King Kong appartient à ces personnages mythiques et symboliques inventés par le cinéma hollywoodien. On retrouve aussi dans le jeu vidéo des emprunts au cinéma burlesque : l'utilisation du comique physique avec l'emploi de la chute, des coups, des poursuites, etc.

Selon Alexis Blanchet, tout au long des années 70 et au début des années 80 *: « le jeu se réapproprie et réengage dans la mécanique ludique des éléments propres au texte filmique et des éléments plus larges liés au genre auquel appartient le film »*[16]. L'emprunt de références cinématographiques par les concepteurs de jeu vidéo devient de plus en plus systématique avec le succès et la multiplication des blockbusters américains. Suite au succès du film *Star Wars* (Georges Lucas, 1977) et des films de science-fiction qui l'ont suivi à l'instar de *Star Trek* (1979), *Flash Gordon* (1980), *Blade Runner (1982)*, *Terminator* (1984), *Tron* (1982), *Alien* (1979), *Robocop* (1987), la production de jeux se déroulant dans un univers de science-fiction se multiplie dans les années 1980. On retrouve de nombreux jeux de pilotage spatial. Publié par Mattel, le jeu vidéo *Star Strike* (1982) s'inspire beaucoup de l'univers *Star Wars* et, plus particulièrement, de l'attaque de la tranchée de l'étoile noire. Le réemploi des *blockbusters* par le jeu vidéo fonctionne ainsi comme un système d'orientation offrant des situations reconnaissables. Cette pratique va s'intensifier avec le passage d'une logique d'emprunt subtil à une logique d'adaptation.

Dans ce nouveau paysage de dépendance du jeu vidéo par rapport aux contenus cinématographiques, les entreprises de jeux vidéo initient une logique d'achat systématique de licences cinématographiques. En 1998, Electronic Arts achète la licence Harry Potter ainsi que celle sur le film Le Seigneur des anneaux en 2001. Dans la même période, l'éditeur de jeu vidéo Activisation signe un *accord d'exclusivité sur les films d'animation en images de synthèses produits par Dreamworks*[17]. Avant le rachat en 2009 de la marque des super héros Marvel par Disney, le détenteur des licences était Activisation. Né en 1986, Ubisoft participe également à cette logique de rachat de licences cinématographiques. Dans les années 1990, l'entreprise de jeu vidéo acquiert la franchise *Stars Wars* et *Indina Jones* pour

[16] BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood*, Pix'n love editions, 2010, p82.

[17] AURAY Nicolas et GEORGES Fanny, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes », Réseaux 2012/5 (n°175), p145 à 173. DOI : 10.3917 / RES.175. URL : https://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-5-page-145.htm

une distribution en Europe ainsi que des licences de films comme *King Kong* et *Avatar*[18]. Les concepteurs de jeu vidéo ont misé sur la puissance évocatrice du cinéma pour assurer la popularité de leur création ludique (*presold strategies*). Cette relation a conduit à une intériorisation massive par les jeux vidéo de références cinématographiques.

Mais, à partir du début des années 90, les jeux vidéo commencent, à leur tour, à inspirer l'industrie cinématographique. Après le film *Super Mario Bros* (1993), de nombreux succès de l'industrie vidéoludique sont adaptés sur grand écran : *Double Dragon* (1994), *Street Fighter* (1994), *Mortal Kombat* (1995), *Wing Commander* (1999), *Lara croft : Tomb raider* (2001), *Resident Edit* (2002), *House of the dead* (2003), *Alone in the dark* (2005), *Doom* (2005), *Blood Rayne* (2006), *Silent Hill* (2006), *Hitman* (2007), *Far Cry* (2008), etc. Le phénomène de l'adaptation des jeux en films est aujourd'hui devenu très courant. La popularité acquise par certaines séries de jeux vidéo instaure une nouvelle relation entre l'univers vidéoludique et le cinéma. L'adaptation des jeux vidéo en films est l'occasion de dévoiler des éléments inédits de l'univers ludique et des personnages. Lors de la sortie du jeu vidéo *Tomb Raider* en 1996, édité par Eidos Interactive, l'archéologue et aventurière britannique Lara Croft, personnage principal du jeu vidéo, devient rapidement une icône dans la culture populaire. Le jeu est un mélange d'action et de réflexion avec des énigmes pour ouvrir de nouveaux passages. Face à la popularité du personnage principal, deux films vont être adaptés de la série de jeux vidéo *Tomb Raider* avec Angeline Jolie dans le rôle de Lara Croft : *Lara Croft - Tomb Raider* (2001) et *Lara Croft - Tomb raider, le berceau de la vie* (2003). Comme le souligne Alexis Blanchet, *« d'une certaine manière, les affinités médiatiques déjà constatées sur la production vidéoludique dans les années 70 se renouent de façon identique lorsque l'on passe du vidéoludique au cinématographique »*[19].

Le syntagme nominal « jeu vidéo » désigne un objet à vocation ludique, dont les usages sont multiples. Le jeu vidéo partage certaines spécificités du média cinématographique : un cadre spatio-temporel, un univers fictionnel, une forme de divertissement, des axes-camera et une bande son. Cependant, il remet en question le caractère unilatéral de la fiction audiovisuelle.

En effet, l'univers vidéoludique donne la possibilité à chaque joueur d'actualiser son propre dispositif. Il sous-entend un investissement personnel avec des rapports de performance et des répercussions cognitives. Par la pratique interactive, le jeu vidéo serait une nouvelle

[18] BEYER Caroline, Article « Ubisoft joue dans la cours des grans », publié le 13 octobre 2007 sur le site internet du Figaro : https://www.lefigaro.fr/emploi/2007/10/13/01010-20071013ARTFIG91013-ubisoft_joue_dans_la_cour_des_grands.php

[19] BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood*, Pix'n love editions, 2010, p254

manière de recevoir le message et de pratiquer le dispositif médiatique. J'envisage l'objet jeu vidéo comme une expérience au cours de laquelle le joueur se constituerait un imaginaire et une identité dans un processus de créativité et de personnalisation.

La fiction audiovisuelle désigne un genre très large qui réunit à la fois les séries, les films et les téléfilms. Dans le cadre de mon mémoire, j'ai choisi d'utiliser ce terme pour que les productions interactives disponibles sur Netflix rentrent dans mon champ d'étude. En effet, dans le cadre des séries et notamment des épisodes interactifs disponibles sur Netflix, on ne peut pas à proprement parler de cinéma. Afin d'englober ce genre de production dans mon analyse, j'ai préféré le terme fiction audiovisuelle à celle de film pour réunir à la fois le cinéma et les séries ainsi que les œuvres audiovisuelles disponibles sur les plateformes vidéos.

Dans le *Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication,* Bernard Lamizet et Ahmed Silem proposent cette définition de l'interactivité : *« c'est un dispositif qui permet à un utilisateur humain de trier, d'accéder, de lire, voire de manipuler partie ou totalité des informations ».* On peut voir les limites de cette définition. En effet, l'interactivité confère aussi au spectateur un rôle de partenaire. L'interactivité se définirait plutôt comme une participation continue de l'usager. Elle est aussi associée *« à la liberté et au plaisir du choix parmi les fragments, à la personnalisation des contenus »*[20]*.* C'est selon cette définition que j'envisage la notion d'interactivité. De plus, l'usage du terme « interactivité » dans mon mémoire de recherche se limite uniquement à la médiation narrative interactive du jeu vidéo à travers la notion de *gameplay* et de *gamer.*

La question qui se pose est donc la suivante **: en quoi l'interactivité participe-t-elle au renouvellement de la fiction audiovisuelle dans cette expérimentation toujours plus poussée entre narration et jeu ?**

Pour répondre à cette problématique, mon mémoire s'articulera autour des trois hypothèses suivantes :

- La fiction audiovisuelle interactive illustrerait l'avènement d'une œuvre singulière et hétérogène. En effet, il s'agit d'intégrer directement les codes du jeu vidéo dans un média qui est normalement dépourvu des mécanismes de jeu.

[20] VIDAL Geneviève, *Usages de l'innovation interactive*, consulté sur Cairn.info, le 05/10/19, p3.

- Cette expérimentation de l'hybridité (entre fiction audiovisuelle et jeux vidéo) s'inscrirait dans une approche de la totalité unie, s'auréolant de l'hypothèse de l'œuvre totale et de la remédiation.

- La fiction audiovisuelle interactive rendrait explicite le jeu qu'on a avec les personnages dans une fiction et participerait ainsi à un fantasme originaire de la fiction audiovisuelle. Ce genre proposerait une nouvelle manière d'exister en proposant aux spectateurs d'adopter la position d'un *gamer.*

Pour tester la validité de mes hypothèses, j'analyserai l'épisode interactif *Bandersnatch* et les échanges entre les spectateurs sur les blogs et groupes Facebook pour déceler toutes les trames narratives de l'épisode. *Bandersnatch* représente une œuvre extrêmement complexe dont l'ancrage narratif est l'univers vidéoludique et dont la structure repose sur les codes du jeu vidéo. Ainsi, l'influence et la modélisation avec le jeu vidéo se joue à deux niveaux. Ensuite, j'étudierai une autre forme d'interactivité avec la fiction audiovisuelle interactive *Wei or Die* (2015).

L'objectif est de comprendre qu'avec l'apparition des fictions audiovisuelles interactives, on est parvenu à une œuvre audiovisuelle singulière qui refaçonne la fiction audiovisuelle dans la manière d'appréhender le spectateur et le récit grâce à la pratique interactive. En réalisant une analyse détaillée de l'épisode *Bandersnatch* et de la fiction audiovisuelle interactive *Wei or Die* je montrerai en quoi cette incorporation refaçonne le récit filmique et la place du spectateur face au modèle performant du jeu vidéo. J'effectuerai cette analyse en appliquant l'hypothèse de la remediation formulée par Bolter et Grusin.

Annonce du plan

Afin de comprendre les particularités de la fiction audiovisuelle interactive, j'ai établi un plan en deux étapes.

Grâce à cette réflexion, nous nous intéresserons au passage de la déconstruction du récit filmique à une logique d'hybridation, dans laquelle la fiction audiovisuelle devient, simultanément, dans la forme et dans le fond multimédiatique par son interactivité. L'interactivité devient ainsi l'agent actif des évènements narratifs. En effet, en incorporant dans une fiction audiovisuelle des codes du jeu vidéo, et en particulier l'interactivité, on dépasse la logique d'adaptation qui était jusqu'à présent prépondérante dans les relations

cinéma et jeu vidéo, pour créer une œuvre singulière et hétérogène qui regroupe à la fois la force anthropologique du besoin du rêve (propre au cinéma) et la force du besoin de jeu (propre au jeu vidéo). En effet, dans les fictions audiovisuelles interactives, on retrouve des séquences de choix où le spectateur doit sélectionner une option et, par conséquent, adopter une position.

Ce nouveau contenu nous renseigne sur les transformations du récit filmique et du rôle du spectateur face à la concurrence d'un nouveau média et sur l'évolution du cinéma quant à sa manière d'aborder les questions de la fiction et du récit, du jeu et de l'expérience, du joueur et du spectateur. Ces transformations illustrent le concept de remédiation, déployé par Bolter et Grusin. Ce concept souligne la répétition, la trace d'un ancien medium dans un nouveau. Outre cette redondance, deux phénomènes caractérisent cette notion, la proximité et la transparence. Chaque nouveau média tente d'offrir un accès plus direct au réel. La notion de remédiation met en avant le désir de transparence. Le passage d'un média à un autre ou, plus particulièrement, l'évolution des médias se manifeste dans la rivalité intermédiale : chaque media colore la forme des autres. Le jeu vidéo a produit une nouvelle représentation du monde, il prétend offrir un accès plus direct à la réalité que la fiction audiovisuelle, en donnant au joueur la possibilité d'influencer directement l'évolution d'un univers fictionnel, par l'interactivité.

PARTIE 1 - LES FICTIONS AUDIOVISUELLES INTERACTIVES : UNE NOUVELLE FORME DE L'ATTRACTIVITE PERMANENTE ENTRE FICTION AUDIOVISUELLE ET JEU VIDEO

Allant plus loin que la logique d'adaptation ou d'inspiration réciproque décrite dans l'introduction, la fiction audiovisuelle interactive est l'une de formes de relation que peut prendre la rencontre entre fiction audiovisuelle et jeux vidéo. Prolongement d'une attractivité permanente entre les deux médias mais aussi d'un désir de co-présence et d'interaction déjà présents dans certains films, qui annoncent les prémisses de la déconstruction du récit filmique, la fiction audiovisuelle interactive est un nouveau genre de narration audiovisuelle reprenant le schéma de la « *médiation narrative interactive instaurée par le jeu vidéo »*[21].

En incorporant l'interactivité, ce genre de fictions audiovisuelles dépasse les limites des films classiques. En effet, *« la forme et le contenu de l'œuvre audiovisuelle qu'on est en train de créer se trouvent intrinsèquement associés à un dispositif médiatique informatisé, à un nouvel espace communicationnel »*[22]. Les interventions du spectateur sont constitutives de la forme et du fond du récit filmique. Pour comprendre ce qu'implique la fiction audiovisuelle interactive dans ce mouvement toujours plus poussé entre narration et jeu et dans les rapports d'influence et de modélisation réciproques entre narration audiovisuelle et jeu vidéo, je vais étudier l'épisode interactif *Bandersnatch* de la série *Black Mirror* et la fiction audiovisuelle *Wei or Die*.

1. Les déconstructions du récit cinématographique : une représentation métaphorique de l'interactivité.

Un certain nombre de films tels que *Un jour sans fin* (1993), *Le cinquième élément* (1997), *Memento* (2000), *Shutter Island* (2003), *Inception* (2010), *Source Code* (2011) et plus récemment *Edge of tomorrow* (2014) repoussent, de manière moins explicite que les fictions audiovisuelles interactives, les limites du récit filmique « arrêté ». Ces films proposent en effet une déconstruction de la narration audiovisuelle classique (fin ouverte, arborescence du scénario, boucle temporelle) et placent le spectateur dans une position particulière. Ces

[21] DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, 2009, p27.

[22] Idem, p88

exemples de films renouvellent les modèles narratifs classiques et ouvrent ainsi des chemins vers l'interactivité puisqu'ils sous entendent un investissement personnel du spectateur. En effet, le spectateur participe à la production du sens et se retrouve impliquer dans la construction du récit. Nous allons étudier la manière dont l'interactivité s'y trouve sous-entendu en analysant le film *Inception (2010) et Edge of tomorrow* (2014).

Le film *Inception* (2010), réalisé par Christopher Nolan, repose sur une stratégie narrative qui implique nécessairement la subjectivité du spectateur puisqu'il se construit sur de nombreux non-dits. En effet, le spectateur va être amené à participer directement à la production du sens par l'ouverture interprétative de l'œuvre.

Voleur expérimenté, la spécialité de Dominic Cobb consiste à s'immiscer dans le rêve d'un individu pour en extraire des informations enfouies dans son subconscient. Une méthode appelait le « rêve partagé ». Avec sa femme, Mal, ils ont amélioré cette technique. Mais à force de travailler entre la réalité et le rêve, Mal a un jour perdu le sens de la réalité. Pensant être dans l'irréel, elle s'est suicidée. Accusé du meurtre de sa femme, Cobb est obligé de fuir les Etats-Unis et d'abandonner ses enfants. Afin qu'il puisse retrouver ses enfants, un homme d'affaires japonais, Saito, lui propose une mission très particulière pour déposer quelque chose dans l'esprit de Robert Fisher, un homme promu à diriger un empire énergétique à la suite de la mort de son père. Cette méthode s'appelle l'inception. Elle consiste à implanter une idée dans le subconscient de la victime. Réputée pour être dangereuse, Cobb accepte. En échange Saito lui promet de jouer de ses réseaux pour qu'il retourne auprès de ses enfants aux Etats-Unis. Pour réussir cette mission, Cobb réunit une équipe d'experts. Il embauche une jeune étudiante en architecture, Ariane, pour concevoir les niveaux de rêve. En découvrant la technique du rêve partagé avec Cobb, Ariane apprend les regrets que portent Cobb par rapport à la mort de sa femme et l'imprévisibilité de son *psyché*. Cette culpabilité prend la forme d'une Mal vengeresse qui s'immisce dans les rêves de Cobb. Arthur, l'associé de Cobb, conseille à Ariane de se fabriquer un totem pour faire la différence entre la réalité et le rêve. Si le film nous montre Cobb constamment en possession d'une toupie, celle-ci n'est pas son totem mais celui de Mal. Lorsque la toupie est lancée dans un rêve, elle tourne indéfiniment. À la fin, après de multiples rebondissements, l'équipe réussit sa mission. Cobb a accompli l'inception et rentre enfin chez lui. Il voit ses enfants dans le jardin et avant de les rejoindre, il lance la toupie sur la table et celle-ci tourne sans s'arrêter mais Cobb ne regarde pas le résultat et la scène se coupe pile au moment où la toupie commence à vaciller. Ce dernier plan laisse un doute sur la réalité dans laquelle Cobb se trouve : est-il dans le rêve ou dans le réel ?

Le dénouement du film n'est pas explicite, ce qui confère au spectateur un rôle participatif. Finir une histoire sans conclure, c'est une manière pour le réalisateur de céder un peu de sa place. Le film aboutit à diverses interprétations parce qu'il est ouvert. Sur les réseaux sociaux et les blogs, les discussions autour du film témoignent de la participation active du public à la production de sens du film *Inception*. Sur le blog « Cine lumiere verzon », un article, publié le 15 novembre 2010, est consacré aux différentes interprétations du film[23]. L'article envisage six interprétations possibles. La première interprétation consiste à dire que Cobb se situe dans le monde réel puisque sur la séquence de fin la toupie commence à vaciller pendant les trois dernières secondes, elle finira donc par s'arrêter. La seconde interprétation laisse sous entendre que Cobb aurait été replongé dans un rêve dès son réveil dans l'avion. La troisième semblerait s'appuyer sur la séquence juste avant le réveil de Cobb dans l'avion, c'est-à-dire le moment où il part à la recherche de Saito dans les limbes. Ce dernier aurait alors assassiné Cobb avec l'arme qu'il tenait dans sa main, plongeant l'extracteur dans un niveau de rêve encore plus profond : les limbes. La quatrième interprétation ne se concentre pas sur la fin du film mais sur l'ensemble de l'histoire. Cobb aurait été « inceptionnisé » par son père, Miles, pour faire le deuil de Mal. Et les autres experts sont des complices recrutés pour accomplir cette opération visant à lui faire oublier sa défunte épouse. Cette interprétation apporte un tout autre sens au film *Inception* puisqu'il devient *« un drame humain teinté de science-fiction, dans lequel un groupe de personnes aide un ami à oublier un être disparu »*[24]*.* La cinquième interprétation remet en question la mort de Mal. En réalité, celle-ci ne serait pas morte et aurait orchestrée l' « inceptionisation » de Cobb. La sixième interprétation venant d'un des créateurs de la série *Lost* consiste à dire que le film s'achève avant même que la toupie ne s'arrête de tourner, ni ne continue de tourner.

En plus des six interprétations évoquées par l'article, d'autres internautes envisagent un autre scénario pour expliquer la fin du film. Ces commentaires sur le blog témoignent du rôle actif du spectateur. Par exemple, l'internaute *Nissa06* affirme qu'à partir du moment où Cobb est allé chercher le puissant sédatif dans le laboratoire du chimiste pour réaliser l'inception, il est dans un rêve et tout ce qui s'en suit fait parti de ce rêve. Sur 19 commentaires, seize d'entre eux donnent des interprétations différentes et essaient de donner un sens au film[25]. Les spectateurs manifestent leurs doutes et leurs certitudes et des débats prennent formes

[23] PIERRETTE Maximilien, Article « Comprendre Inception : les différentes interprétations du film », publié le 15 novembre 2010 sur le blog Ciné Lumière vierzon : http://cinelumiere-vierzon.over-blog.com/article-comprendre-inception-les-differentes-interpretations-du-film-54414392.html

[24] Idem

[25] Annexe 3

autour de chaque interprétation ainsi que des indices décelés par chacun d'entre eux. Sur Youtube et Dailymotion, on retrouve de nombreuses vidéos qui livrent une explication sur la fin du film[26]. Celle qui prévaut et qui est assez convaincante met en avant l'existence d'un élément décisif pour comprendre : l'alliance de Cobb. On remarque que dans certaines scènes il la porte et dans d'autres non. Cet élément dissimulé par le réalisateur permet de faire la différence sur la situation dans laquelle Cobb se trouve. Lorsqu'il porte son alliance, il est dans un rêve et lorsqu'il ne porte plus sa bague à la main gauche, il est dans la réalité. Cobb se servirait de ses rêves pour vivre avec Mal et c'est pourquoi il a son alliance. À la fin lorsque Cobb se réveille dans l'avion et arrive dans l'aéroport, il ne porte pas d'alliance. Les réactions des internautes à ces vidéos explicatives montrent encore une fois son rôle participatif et son implication pour comprendre la fin du film[27].

Ainsi, la représentation métaphorique de l'interactivité se loge dans la structure narrative du film. Le récit filmique n'est pas arrêté. Ce type de stratégie narrative confère au spectateur une place assez importante puisqu'il doit donner du sens à cette fin et par conséquent doit ré-analyser tous les éléments du film. Sa participation active prend forme sur les réseaux sociaux et les blogs. Cependant, *« si le récit interactif permet d'influencer la narration, l'œuvre ouverte permet uniquement plusieurs interprétations d'un même déroulement narratif. L'ouverture est une possibilité d'engagement et non d'interaction narrative »*[28]. Si on ne peut pas parler d'interactivité au sens propre du terme, le film *Inception* ouvre tout de même des chemins vers l'interactivité.

Néanmoins, on peut parler d'interactivité non matérialisée puisque le spectateur s'investit personnellement dans l'œuvre pour en déterminer le sens. Le réalisateur confère au spectateur une position active. Cette position se manifeste indubitablement sur les blogs, les vidéos et les articles de presse évoqués précédemment. Même si ce dernier n'agit pas sur le contenu du film (logique actancielle), on retrouve implicitement l'idée de fins multiples et d'un choix à effectuer entre ces possibilités par l'adoption d'une démarche interprétative et réflexive. La fin du film devient dès lors une énigme à résoudre comme une sorte de jeu où il faut déceler des indices pour obtenir des réponses. Les spectateurs sont plongés dans une

[26] Annexe 4

[27] Annexe 5

[28] HUREL Pierre-Yves, « Récit et interactivité : typologie des interactions narratives », MOSAÏQUE, revue de jeux chercheurs en SHS, n°10, octobre 2013. Consulté le 27/04/2020, URL : https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/161012/1/MOSAIQUE-10.06_HUREL.pdf

activité mentale dont le but essentiel est de comprendre et de donner une explication. Résoudre cette énigme passera par une forme de plaisir.

Le film *Inception* illustre cet enchevêtrement entre narration audiovisuelle et jeu. Ce processus narratif opère un basculement déterminant du régime communicationnel du film et donc du rôle du spectateur auquel il impose une certaine position sur le plan de la réception. Christopher Nolan rejette ici les règles du récit classique puisqu'il y a une forte résistance à une forme explicite et cohérente du récit.

Dans *Inception*, la déconstruction du récit passe par l'absence d'un épilogue clair. C'est le spectateur lui-même qui doit parcourir le récit filmique pour trouver les réponses à cette fin ouverte. Il adopte nécessairement une attitude plus réflexive. Il doit trouver la réponse à une interrogation dont le sens est dissimulé au sein de l'œuvre. Ainsi, *« en mobilisant différents niveaux de connaissances et de compétences de la part du spectateur, l'ensemble de ces dispositifs fictionnels atteste d'une part de l'implication accrue du spectateur dans l'activité productive narrative, d'autre part des racines profondes du désir d'interactivité (…) »*[29].

La posture active du spectateur est proche de celle d'un *gamer*, même si elle se situe en-deçà puisqu'il n'y a pas de participation actancielle dans l'espace narratif. D'autres éléments filmiques rappellent la structure d'un jeu vidéo à l'instar de la conception des différents niveaux de rêve. En effet, la méthode du « rêve partagé » et l'art de l'extraction ou de l'inception nécessite au préalable de construire plusieurs niveaux de rêves pour arriver au fur et à mesure au plus profond du rêve. De la même manière que dans un jeu vidéo, à mesure que les protagonistes du film franchissent les différents niveaux, la structure se complexifie. Pour arriver au plus profond du rêve, c'est-à-dire au niveau final, il faut avoir franchit un certain nombre d'étapes au préalable. Le terme « niveau » *« renvoie ainsi à l'environnement, à l'architecture dans lequel le joueur évolue »*[30]. La construction narrative d'*Inception* rappelle ainsi le *gameplay* d'un jeu vidéo, c'est-à-dire le principe des niveaux comme structure narrative du film.

---

[29] DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, 2009, page 73.

[30] GENVO Sébastien, « Jeux vidéo ». In : Communications, 88, 2011. Cultures du numérique. P97. Consulté le 27/04/2020 sur Persée, URL : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2011_num_88_1_2589

Dans le film *Edge of Tomorrow* (2014), réalisé par Doug Liman, la construction du récit filmique repose aussi sur un mouvement discontinu et ouvre, de la même manière que le film *Inception*, des chemins vers l'interactivité. Le concept du film est très intéressant pour comprendre les ressorts du jeu vidéo qui inspirent le cinéma. Le commandant William Cage, incarné par Tom Cruise, est envoyé en mission pour combattre des hordes d'extraterrestres qui livrent une bataille acharnée contre la Terre. Dès qu'il meurt, William Cage revient au point de départ, parvenant jour après jour à survivre un peu plus longtemps parce qu'il sait d'où vient le danger. Le protagoniste se retrouve dans une boucle temporelle où chacune de ses morts conduit à un retour à la situation initiale. Inlassablement amené à revivre cette journée, William Cage anticipe les obstacles et se prépare à mieux les surmonter. Le principe de l'intrigue, la boucle temporelle, renvoie donc au *gameplay*[31] d'un jeu vidéo, c'est-à-dire au principe des vies comme mécanique narrative du film. Le *gameplay* signifie que chaque partie offre la possibilité d'expérimenter la richesse des trames narratives et des ressorts ludiques du jeu vidéo grâce aux enseignements tirés des parties précédentes. De la même manière dans *Edge of Tomorrow*, cette répétition offre la possibilité au scénariste d'envisager une même séquence selon des chemins narratifs très différents. Au fur et à mesure que William Cage revit plusieurs fois la même journée, il tire des leçons de ses expériences antérieures dans un cadre identique et progressivement les trames narratives s'enrichissent. Le film parcoure ainsi des passages que l'on n'a pas eu le temps d'observer la première fois. À force d'expérience, William Cage arrive à aller de plus en plus loin. La réitération intrinsèque à l'utilisation de la boucle temporelle rappelle les multiples tentatives d'un joueur avant de franchir une étape supérieure dans le jeu vidéo. L'intrigue de *Edge of tomorrow* ne peut se résoudre que par la répétition d'actions et la multiplication des possibilités. Comme l'affirme Alexis Blanchet, *« le réalisateur réussit à rendre captivante une séquence qui ne fait que se répéter. Il fait évoluer notre rapport au récit, en utilisant la boucle du* "die and retry" ["meurs et recommence", ndlr] *qui existe dans le jeu vidéo »*[32]. S'ajoute à cette boucle temporelle, d'autres éléments filmiques qui renforcent le rapprochement avec le jeu vidéo : les champs de bataille, les exosquelettes, les aliens.

Edge of tomorrow interroge la place du spectateur à plusieurs niveaux. Dès le début, William Cage interpelle les spectateurs face caméra et meurt vingt minutes après le début du film.

---

[31] Selon la chercheuse Jane McGonigal, le *gameplay* se scinde en deux parties : le *gamefulness*, qui mesure la qualité de la jouabilité, et le *playfulness*, qui se définit comme l'ensemble des possibilités de jeu.

[32]MURY Cécile, « De Tron à Ready player one, quand le cinéma s'entiche du jeu vidéo », publié le 28/03/2018 sur le site internet du magazine Télérama. URL : https://www.telerama.fr/cinema/de-tron-a-ready-player-one,-quand-le-cinema-sentiche-du-jeu-video,n5544972.php

Pour le spectateur, il s'agira de revoir toujours la même chose, c'est-à-dire de rejouer le même film, pour redevenir un simple spectateur une fois le monde sauvé (la fin). Dans ce mouvement et cette expérimentation toujours plus poussée entre narration et jeu, le spectateur prend la position du héros et s'implique dans les objectifs du protagoniste.

Si *Inception* et *The Edge of tomorrow* sont des exemples de déconstruction du récit filmique qui incitent le spectateur a adopté une posture réflexive et par conséquent active, les fictions audiovisuelles interactives vont encore plus loin dans cette expérimentation entre narration et jeu *« dans le sens où (elles) doivent compter, pour exister sur le dialogue du spectateur avec un programme informatique »*[33] qui influe sur le contenu même de l'œuvre et sur ce que chaque spectateur verra à l'écran.

2. Les fictions audiovisuelles interactives : une nouvelle forme de relation entre le jeu vidéo et la narration audiovisuelle classique

L'interactivité met l'accent sur les changements à l'œuvre dans la conception des fictions audiovisuelles. Par le biais d'un programme informatique, de nouvelles formes de diffusion et d'interaction apparaissent. En effet, l'interactivité dans la fiction audiovisuelle entraîne l'intervention du spectateur dans le contenu de l'œuvre. Elle sous-entend des actions « signifiantes » de sa part à l'instar d'un jeu vidéo. Néanmoins, comme le souligne Etienne Armand Amato et Etienne Perény, *« toute interaction simulée nécessite la maîtrise préalable des moyens d'intervention assurant de modifier l'état de son représentant – l'avatar (ici le personnage de fiction) – et de son monde* [34]».

L'interactivité dans la narration audiovisuelle devient l'agent actif des événements narratifs. Les fictions audiovisuelles interactives proposent donc à la fois une expérience ludique et un cadre narratif[35]. Dans le jeu vidéo, un joueur fait des choix et ses choix ont des conséquences, la logique est similaire dans la fiction audiovisuelle interactive pour le spectateur *actant*. Comme le souligne Marida Di Crosta, *« dans le film classique, l'enchaînement des scènes et des séquences se déroule selon une logique temporelle et/ou*

---

[33]DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, 2009, page 13.

[34] AMATO Étienne Armand et PERENY Étienne, « Interaction et interactivité », *Interfaces numériques*, 2012, vol. 1, n°1, consulté le 10/09/2020, URL : http://dx.doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.1315

[35] BURA Stéphane, *Chapitre 4 Ontologie de la fiction interactive dans les jeux vidéo*, p1. PDF en libre accès. URL http://www.stephanebura.com/Bura_Ontologie_FI.pdf

de cause à effet claire et progressive les techniques cinématographiques étant subordonnées, dans l'ensemble, à l'homogénéité, à la linéarité et à la cohérence de la narration, à sa force dramatique » [36]. La fiction audiovisuelle classique se caractérise par une continuité alors que la fiction audiovisuelle interactive se différencie par sa discontinuité. Autrement dit, il n'y a pas de linéarité puisque les arcs narratifs dépendent de chaque action effectuée par le spectateur. Ces interventions varient en fonction de chaque spectateur.

En d'autres termes, la jouabilité de la fiction audiovisuelle interactive découle des possibilités offertes par l'incorporation de l'interactivité. Elle se manifeste par la maniabilité du récit filmique. En effet, le panel d'actions offertes au spectateur dans l'espace narratif témoigne de cette jouabilité de l'œuvre. La traversée active dans le contenu amène le spectateur à prendre nécessairement position à l'instar d'un *gamer*. De plus, de la même manière que dans un jeu vidéo, c'est le programme informatique qui règle l'affichage des données ainsi que les interactions avec le spectateur/joueur.

En étudiant l'épisode *Bandersnatch* (2018) et la fiction *Wei or Die* (2015), je vais développer mon analyse de la fiction audiovisuelle interactive et montrer ce qu'elle illustre de la relation entre cinéma/narration audiovisuelle et jeu vidéo. Mon objectif est de savoir comment par l'intermédiaire de l'interactivité, l'épisode *Bandersnatch* témoigne d'un renouvellement de la fiction audiovisuelle mais aussi d'une tension inhérente à la fiction audiovisuelle interactive. Avec mon analyse du film Wei or Die, j'étudierai une autre forme d'utilisation de l'interactivité dans la fiction audiovisuelle.

3. Analyse de l'épisode interactif Bandersnatch : une illustration de la synergie créative entre jeu vidéo et cinéma

Dans l'épisode interactif *Bandersnatch,* l'action qui fait progresser le récit filmique est délégué au spectateur. Elle correspond à sa prise de décision lorsqu'un choix de type binaire intervient au cours de l'histoire. L'enchaînement de ses choix finit par construire le récit filmique. La possibilité ouverte par l'interactivité de contrôler les agents narratifs permettrait de renouveler la fiction audiovisuelle.

En 1984, un jeune programmateur, Stefan Butler, travaille sur l'adaptation d'un livre dont on est le héros appelé *Bandersnatch* de Jérôme F. Davies. Il obtient un rendez-vous avec le

[36] DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, 2009, page 76.

patron de Tuckersoft, société d'édition de jeux vidéo à succès. Ce moment de l'épisode est décisif pour la suite des événements. En effet, le spectateur intervient pour décider des actions de Stefan : est ce qu'il doit accepter ou refuser l'aide de la société pour la conception de son jeu d'aventure ? Si deux séquences de choix apparaissent avant celle-ci (la marque de céréale que le héros prend au petit déjeuner et la musique qu'il écoute[37]), elles n'ont aucune incidence sur le cours des événements. C'est à partir du choix effectué par le spectateur lors de l'entretien avec le patron de Tuckersoft que l'histoire prendra des embranchements narratifs radicalement différents. À partir de cette décision, chaque choix qui se présente ensuite aux spectateurs pour décider des actions de Stefan a une incidence sur l'intrigue.

Les nœuds narratifs, ces moments où le spectateur devient joueur et doit prendre une décision, se mêlent à la mise en scène. Autrement dit, les deux choix sont indiqués en bas de l'écran sur une bande noire et l'image ne s'arrête jamais. À l'inverse, dans l'épisode interactif *L'Epopée du Chat Potté : prisonnier d'un conte* (2017), disponible sur Netflix, lorsqu'une décision se présente, le spectateur est projeté dans une « bulle décisionnelle » qui interrompt l'action et occupe tout l'écran.

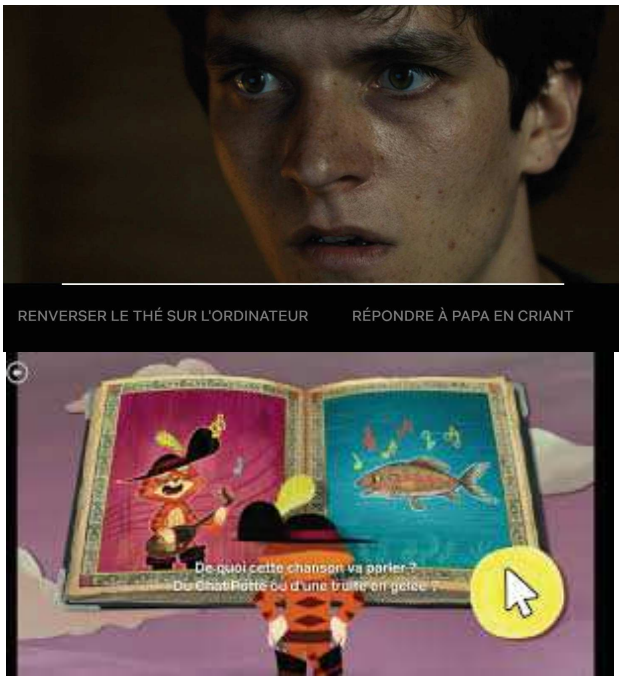


Image 1 : exemple de séquence interactive de l'épisode Bandersnatch [38] Image 2 : exemple de la présentation du choix dans l'épopée du Chat Potéé[39].

[37] Annexe 6
[38] Source de l'image : https://www.francetvinfo.fr/culture/series/quot-bandersnatchquot-la-serie-netflix-quot-black-mirrorquot-a-lavant-garde-de-lepisode-interactif_3303671.html

Si aucun choix n'est fait au bout de dix secondes par le spectateur, il sera dirigé vers la version la plus basique de l'histoire, déterminée par le créateur Charlie Brooker. Certaines décisions peuvent nous faire atterrir dans des impasses. Comme dans un jeu vidéo, le spectateur est alors de nouveau jeté au milieu de la chronologie narrative pour effectuer un autre choix. À la fin de l'épisode, il est possible de revenir à certains moments clés pour explorer d'autres branches narratives. L'épisode peut durer entre 40 minutes et 120 minutes (la branche la plus longue). Les spectateurs peuvent découvrir treize fins différentes. Un internaute a réalisé un schéma avec tous les arcs narratifs, qu'il est possible d'emprunter au cours de l'intrigue[40]. *Ces organigrammes construits par les internautes ressemblent à l'organisation interne des jeux vidéo puisqu'il y a certains choix qui ne mènent à rien ou nous ramènent à zéro tandis que d'autres présentent une fin violente*[41].

L'expérience du spectateur s'assimile dès lors à une exploration de trames labyrinthiques. Comme le souligne Marida Di Crosta, en parlant des films interactifs, *« plusieurs couches de représentation sont possibles simultanément vis-à-vis d'une même histoire, l'opérabilité du dispositif donnerait au spectateur la possibilité de faire l'expérience des façons multiples à travers lesquelles on peut l'approcher »*[42]. Contrairement à une fiction audiovisuelle classique, le spectateur voit sa place se permuter. Il est impliqué dans la production narrative et participe à l'évolution de l'espace narratif, plus précisément, il le manipule. On alterne entre monde continu - les séquences se succèdent sans que le spectateur n'intervienne - et monde interactif - dès que le spectateur est impliqué dans l'historie. Cette alternance entraîne des allers retours entre fiction audiovisuelle (position passive) et jeu (investissement personnel du spectateur, position active). Cependant, l'interactivité semble d'autant plus naturelle que l'histoire se déroule dans l'univers du jeu vidéo.

Dans l'usage de l'interactivité, on retrouve l'absence de *timeline*, un temps imparti pour se décider et des alternatives binaires. Cette absence de *timeline* conduit à une métamorphose du temps, on perd la notion de temporalité puisqu'on pense la « non-fin ». Cette métamorphose du temps est similaire à celle d'un jeu vidéo. En effet, dans un jeu vidéo, il n'y

---

[39] Source de l'image : https://www.numerama.com/pop-culture/424160-black-mirror-saison-5-netflix-va-produire-un-episode-interactif-dont-vous-etes-le-heros.html

[40] Annexe 7

[41] Sur le blog Axileo, article « Bandersnatch : analyse et décryptage », publié le 3 janvier 2019. URL : http://axileo.unblog.fr/2019/01/03/bandersnatch-analyse-et-decryptage/

[42] DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, 2009, p94.

a pas de *timeline*. On ne sait pas quand le jeu se termine, tout dépend des performances de chaque joueur et du temps qu'il mettra à franchir chaque niveau. Avec l'absence de *timeline*, on ne pense plus la fin mais la « non fin ». Cet espace immersif, comme l'exprime D. Boullier, « renverse la perspective, précisément, et nous fait admettre que nous sommes à l'intérieur »[13]. Le spectateur procède à une traversée active et immersive dans le contenu autant par son geste (le clic pour opérer à sa sélection) que par le visuel (les choix qui s'affichent sur son écran). Parallèlement à cet élément temporel, l'interactivité fait apparaître deux autres éléments : un élément cognitif (faire un choix ingénieux pour que l'histoire se poursuive) et un élément émotionnel (l'angoisse d'une mauvaise décision qui mette un terme à l'histoire)[43].

L'incertitude sur l'issue de chaque choix accentue le phénomène de jouabilité. En effet, dans son ouvrage *Les Jeux et Les hommes* (1958), Roger Caillois met en avant des catégories d'interactions qui incite à l'adoption d'une posture ludique : *« le hasard, la compétition, la poursuite du vertige ou encore l'imitation »*[44]*.* On retrouve bien dans l'épisode *Bandersnatch* l'idée de hasard puisque les choix effectués par le spectateur mènent vers des arcs narratifs imprévisibles. Les interventions du spectateur de la même manière que dans un jeu vidéo sont à l'origine des situations narratives et des actions du personnage. Elles provoquent un engagement visuel et corporel. On combine à la fois la perception, l'action et la réflexion. Sur les réseaux sociaux et les blogs, on peut voir l'implication des spectateurs pour déceler toutes les trames narratives possibles du scénario.

Sur le groupe Facebook *« Bandersnatch – Black Mirror – Discussion Group (Netflix) »,* les membres s'entraident pour découvrir les multiples fins possibles, dire comment ils sont arrivés à tel ou tel épilogue et relayer des informations sur des éléments narratifs de l'épisode[45]. Les organigrammes relayés par les internautes montre qu'il y a toute une série d'opérations cognitives complexes pour ne pas se perdre et démêler les différents arcs narratifs entremêlés. On constate que les spectateurs adoptent une position réflexive pour démêler les arcs narratifs. Par exemple, sur le groupe Facebook, l'internaute Felisha Gonzales demande si quelqu'un a essayé d'accéder à une scène cachée. Elle communique sur les possibles moyens d'y arriver en partageant un article[46]. On remarque un certain

[43] *Idem*

[44] GENVO Sébastien, *Jeux vidéo*. In : Communications, 88, 2011. Cultures du numérique, p98. Consulté le 27/04/2020 sur Persée, URL : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2011_num_88_1_2589

[45] Annexe 8

[46] Annexe 9

enthousiasme qui manifeste indubitablement du rôle actif du spectateur et du plaisir éprouvé par l'idée de découvrir une autre fin.

Les articles de presse sur l'épisode *Bandersnatch* mettent en avant cette complexité de l'interactivité au sein de l'épisode en relayant les fins possibles. Par exemple, sur le site AlloCiné, un article expose cinq fins alternatives testées par la rédaction[47] ainsi que la fin secrète contenant un *Estear Egg*[48]. On remarque que la fiction audiovisuelle interactive ne s'épuise pas en une seule fois. Les spectateurs sont amenés à la visionner à plusieurs reprises pour en découvrir toutes les potentialités narratives. De la même manière qu'un jeu vidéo, la fiction audiovisuelle interactive ne s'épuise pas en une seule consultation, *«pour en faire le tour, on doit la réinvestir à maintes reprises »*[49].

Sur les réseaux sociaux, on retrouve plusieurs commentaires dans lesquels on constate que le spectateur actant ressent une certaine contrainte. Celle-ci se manifeste lorsqu'il réitère l'expérience une énième fois parce qu'il a fait un mauvais choix. En effet, certains revivent plusieurs fois la même scène et ont du mal à prendre leur mal en patience[50]. D'autres restent sur leur fin et donc recommencent pour trouver une trame narrative plus cohérente. Par exemple, selon les choix effectués, on peut voir une séquence où Stefan explique à sa thérapeute qu'il a l'impression d'être contrôlé par une personne du futur. Le docteur Haynes lui demande alors s'il ne voudrait pas plus d'action si c'était le cas. S'en suit un combat avec sa thérapeute où le spectateur doit choisir si Stefan bat la thérapeute ou s'enfuit par la fenêtre. Si la deuxième option est sélectionnée, la fenêtre ne s'ouvre pas parce qu'il s'agit en réalité d'un décor et on découvre que le bureau du Docteur Haynes est en réalité un plateau de tournage. Cette fin est particulièrement confuse et n'est pas vraiment une fin, ce qui incite le spectateur a recommencé pour découvrir une autre fin plus satisfaisante.

D'autres outils de la fiction audiovisuelle interactive sont particulièrement intéressants et incitent le spectateur à découvrir tout le potentiel narratif de l'épisode *Bandersnatch*. L'enregistrement de l'historique permet au spectateur de se rappeler de son parcours et d'en avoir une vue d'ensemble. Il peut naviguer entre les différents arcs narratifs. Le spectateur est ainsi à la fois orienté dans le contenu et désorienté dans cette fragmentation du récit

[47] Annexe 10

[48] Une fonction cachée au sein d'un programme accessible grâce à un mot clé.

[49] DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, 2009, p90

[50] Annexe 11

filmique puisque certaines suites de choix peuvent mener à des impasses ou à des fins peu convaincantes.

Si on a mis en avant les nombreux éléments de l'épisode interactif *Bandersnatch* qui témoignent de sa jouabilité et d'une synergie créative avec le jeu vidéo, la perception qu'a le créateur de l'épisode *Bandersnatch* du jeu vidéo est assez ambivalente. Il aborde le caractère compulsif et agressif des joueurs, la dépendance, le défoulement, le désir de gratification, la paranoïa. Ce décalage entre le modèle sur lequel s'appuie la fiction audiovisuelle interactive, c'est-à-dire la narration audiovisuelle interactive instaurée par le jeu vidéo, et l'histoire de l'épisode *Bandersnatch* illustre l'ambivalence de la relation entre fiction audiovisuelle et jeu vidéo qui est à la fois émulation et rivalité. En effet, l'épisode interactif met en avant la figure du *geek* et la dépendance que génère le jeu vidéo.

L'épisode *Bandersnatch* se montre plutôt critique vis-à-vis de la pratique du jeu vidéo, celle-ci serait un échappatoire au réel. Stefan se réfugie dans la conception du jeu vidéo *Bandersnatch* pour compenser l'absence douloureuse de sa mère et l'incapacité de son père de répondre à sa détresse. Mais très vite à cause de la conception de plus en plus prenante de son jeu vidéo, il commence à confondre la fiction et la réalité. Stefan est représenté comme une personne introvertie et plutôt marginalisée.

Selon les trames narratives empruntées, on constate avec une intensité plus ou moins forte la paranoïa de Stefan par rapport à son jeu vidéo. Par exemple, selon les choix effectués, on peut voir une séquence où Stefan se rend de nouveau dans la société Tuckersoft pour présenter la version beta de son jeu mais celui-ci plante sous les yeux du patron de l'entreprise. Progressivement, Stefan sombre dans la folie. Il pense être surveillé par une organisation secrète dont son père ferait partie. Stefan finit par tuer son père et l'enterrer dans le jardin. Dans cet embranchement narratif, la critique de l'univers du jeu vidéo atteint son paroxysme. On constate un rapport ambigu avec une structure de l'épisode qui ressemble sur plusieurs points – via l'interactivité - à celle d'un jeu vidéo, accompagné d'une vision plutôt critique de la pratique du jeu vidéo.

Par ailleurs, il y a certains dysfonctionnements générés par l'introduction de l'interactivité. Les choix mettent du temps à s'actionner et provoque un décalage qui ralentit l'immersion. Même si on n'utilise pas les dix secondes pour effectuer notre choix, celui-ci ne s'active qu'une fois le temps imparti écoulé. Ce décalage freine la fluidité des enchaînements des séquences.

Parallèlement à cette tension intermédiale, il est intéressant de noter que la participation du spectateur reste limitée et encadrée par le scénario. La possibilité de réaliser un geste avec des conséquences à l'écran (dimension haptique) a peu d'incidence sur la dimension optique car les circuits narratifs sont prédéfinis. Il n'y a pas un espace simulé en tant que tel avec la possibilité de soumettre des propositions.

La fiction audiovisuelle interactive joue sur ce qui serait une prise de liberté du spectateur vis-à-vis du point de vue que la narration lui assigne. Néanmoins, pour mettre en œuvre ces interventions dans l'espace narratif, l'auteur doit anticiper au préalable les usages et les attentes du spectateur. Le créateur crée les conditions d'une expérience d'attachement renforcée. Par conséquent, il cède nécessairement sa place. En effet, *« l'ouverture actancielle de l'œuvre au spectateur implique principalement de la part du scénariste-réalisateur de lâcher prise, l'acceptation de l'intervention d'autrui dans la mécanique de sa propre production ».* [51]

La fiction audiovisuelle interactive dépasse les limites classiques des films arrêtés destinés à des spectateurs passifs. Elle illustre à la fois la rupture et la continuité. Rupture par la place qu'elle confère au spectateur et sur la manière de concevoir le scénario pour prévoir ces interventions. Et, continuité parce qu'on reste dans une narration audiovisuelle. Parallèlement, l'œuvre sera radicalement différente d'un spectateur à l'autre en fonction de ses choix, l'épisode ne sera pas le même pour tout le monde à la différence d'un fiction audiovisuelle classique. Le schéma émetteur/ récepteur est complètement déjoué puisque les spectateurs peuvent voir un contenu radicalement différent.

On retrouve ainsi tout au long de l'épisode interactif Bandersnatch ce qui caractérise le jeu vidéo à savoir *« une nature profondément interactive où chaque séquence de jeu est spécifique, où l'expérience de l'utilisateur passe davantage par l'appropriation et la maîtrise personnelle »*[52] du contenu. Parallèlement, à cette réappropriation de l'interactivité, propre au jeu vidéo, par le prisme cinématographique, l'épisode *Bandersnatch* redéfinit la notion du spectateur de la fiction audiovisuelle classique.

---

[51] DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, 2009, p89

[52] BENGHOZI Pierre-Jean et CHANTEPIE Philippe, Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du XXI^{ème} siècle, Editions de l'Attribut, « Nectart », 2019/1 n°8, p48. Consulté sur cairn.info. URL : https://www.cairn.info/revue-nectart-2019-1-page-46.htm

De plus, il est intéressant de voir que le concept de remédiation, selon lequel chaque média colore la forme des autres, prend forme dans l'épisode interactif *Bandersnatch*. En effet, toute l'histoire de l'épisode est construite sur l'adaptation d'un livre dont vous êtes le héros en jeu vidéo, cette histoire étant elle-même interactive à l'écran. *Bandersnatch* emprunte aux stratégies des livres dont vous êtes le héros, via la réappropriation et la création d'un univers fictionnel audiovisuel aux multiples ramifications narratives, ainsi qu'aux techniques des jeux vidéo qui utilisent eux-mêmes les outils d'arborescence et des programmes informatisés.

On voit apparaître, dans l'épisode Bandersnatch, un rassemblement d'espaces hétérogènes, c'est-à-dire de différents médias (livre dont vous êtes le héros, jeu vidéo, fiction audiovisuelle), qui s'articule autour d'une représentation toujours plus direct à la chose représentée via son interactivité. Autrement dit, une relation intelligible se construit entre chaque media représentée dans *Bandersnatch*. Le livre dont vous êtes le héros colore la forme du jeu vidéo que Stefan construit, et ce jeu vidéo colore la forme et le fond de la fiction audiovisuelle via l'introduction de l'interactivité, afin d'offrir au spectateur la représentation la plus authentique de l'histoire qui est racontée. Ce mouvement représente une chronologie de cette oscillation permanente du simple visionnage à la maniabilité/opérabilité qu'offre le numérique. Résultat de remédiations diverses, l'épisode Bandersnatch illustre une forme de relation que peut prendre la rencontre entre différents médias.

4. Panorama des autres fictions audiovisuelles interactives disponibles sur Netflix

Dans les autres fictions audiovisuelles interactives disponibles sur Netflix (*Les aventures du Chat Potté* et *Minecraft : mode histoire*), l'utilisation de l'interactivité est similaire à celle de *Bandersnatch*. Dans le cadre de l'épisode interactif *L'Épopée du chat Potté : prisonnier d'un conte,* Netflix a travaillé avec Dreamworks pour donner une vie interactive au Chat Potté, le célèbre chat du dessin animé Shrek.

Après avoir ouvert un livre caché dans un trésor, le Chat Potté s'y retrouve enfermé. Ce livre est en partie contrôlé par un narrateur mais celui-ci est *« contraint par d'étranges forces indépendantes de sa volonté d'offrir des choix au lecteur de ce livre ».* Les spectateurs influenceront directement le destin du Chat Potté, en intervenant à plusieurs reprises pour choisir, dans un temps limité, entre deux propositions: « préfères-tu que le chat Potté combatte un dieu ou un arbre ? », «le Chat Potté discutera-t-il avec un géant ou se déguisera-t-il en boucle d'or ? », « les ours sont-ils des amis ou des ennemis ? », « le Chat Potté rencontrera-t-il un chat pirate ou une reine maléfique ? ». La décision de type binaire se présente sous la forme suivante et intervient toutes les trois minutes. L'action s'interrompt

et le spectateur se retrouve face à un livre ouvert avec une illustration des deux choix. Pendant le temps imparti (environ dix secondes), le Chat Potté commente chacun des choix. Une fois sa décision prise, le spectateur clique à gauche ou à droite, pour choisir la suite de l'histoire. Si on ne fait pas de choix, c'est le « narrateur » qui le fait automatiquement à notre place. Au fur et à mesure que l'histoire progresse, le spectateur visualise son parcours décisionnel et peut assez simplement revenir sur les différentes décisions prises afin de découvrir une nouvelle branche scénaristique.

Certaines trames narratives ne sont accessibles qu'en accomplissant certaines séquences de choix bien précises. Le Chat Potté pourra donc vivre treize aventures différentes et l'histoire pourra durer de 18 à 35 minutes. De la même manière que dans l'épisode interactif *Bandersnatch*, l'absence de *timeline* nous fait perdre la notion de temporalité puisqu'on pense la « non fin ». L'interactivité est ici utilisée dans une fiction beaucoup moins complexe, destinée à un public plus jeune.

L'une des autres fictions audiovisuelles interactives disponibles sur Netflix est *Minecraft : mode histoire* (série). En 2018, Netflix, en partenariat avec Telltale Games[53], a choisi de diffuser *Minecraft : story mode* – le premier opus issu de l'univers du jeu vidéo originel Minecraft. La série se découpe en huit épisodes. Trois amis Olivia, Alex et Jesse et leur cochon Reuben se retrouvent embarqués dans une dangereuse aventure où ils devront retrouver les membres de l'Ordre de la Pierre, pour sauver le monde. Ils traverseront les différentes dimensions de Minecraft (le nether, l'end). Toutes les cinq minutes, deux alternatives se présentent au spectateur. Les deux alternatives sont présentées en bas de l'écran, l'une à gauche et l'autre à droite, alors que l'action se poursuit[54]. On retrouve dans cette série interactive l'absence de *timeline*, l'impossibilité de retourner en arrière, un temps imparti retrouve dans cette série et une décision de type binaire. La différence réside dans la présence d'images fixes, sous forme de carte géographique, avec plusieurs personnages, représentées par une petite icône. Le spectateur choisit l'interlocuteur auquel le personnage doit s'adresser (environ quatre interlocuteurs au choix).

Dans *Minecraft : Mode histoire* et *Les aventures du Chat Potté* ont retrouve une utilisation de l'interactivité similaire à Bandersnatch puisqu'il s'agit pour le spectateur de choisir à plusieurs reprises dans le récit filmique entre deux options avec une indétermination quant à l'incipit de l'histoire selon les choix des spectateurs. À chaque fois, la jouabilité s'incarne dans sur l'incertitude de l'issue des décisions du spectateur. Toutefois, les choix sont beaucoup moins

[53] Connu pour ses jeux vidéo narratifs comme The Walking Dead et Games of Thrones

[54] Annexe 11

complexes notamment en raison du public visé par ces deux fictions qui est un public très jeune à la différence de *Bandersnatch* qui s'adresse à la fois aux adolescents et aux adultes.

Netflix poursuit encore ses expériences interactives. Le 5 août 2020, la plateforme de Reed Hastings a mis en ligne un épisode interactif de la série *Unbreakable Kimmy Schmidt*, intitulé *Kimmy contre le Révérend*. Kimmy Schmidt a été kidnappée adolescente par une secte apocalyptique. Pendant quinze ans, le révérend Richard Wayne Gary Wayne lui fait croire qu'elle est enfermée parce que c'est l'une des seules survivantes de l'apocalypse. Après s'être échappée, elle découvre un tout nouveau monde et décide de s'installer à New York.

Dans l'épisode interactif, Kimmy trouve un livre interactif dans son sac à dos qui laisse penser que le révérend a peut être enfermé d'autres filles. Celle-ci décide de déjouer ce complot et s'embarque dans une véritable aventure dont les rebondissements sont « entre nos mains ».

Dans l'épisode *Kimmy contre le Révérend*, l'interactivité intervient dans une comédie et son utilisation est similaire aux épisodes interactifs mentionnés précédemment avec un choix majoritairement binaire même si de temps en temps le spectateur peut choisir entre trois options. Néanmoins, la possibilité d'intervenir dans une comédie pointe une nouveauté qui mérite d'être soulignée. En effet, *« comme on se situe dans le registre de la comédie, les différents choix (qui apparaissent en bas de l'écran, en général au moment où un personnage doit lui-même faire un choix) apportent quelque chose de très ludique »*[55]. Par exemple, on peut choisir si Kimmy doit porter une robe drôle ou élégante pour son mariage, si elle doit lire un livre, préparer son mariage ou embrasser son futur mari, etc.

D'un point de vue fonctionnel, la différence se loge dans les impasses. Contrairement à l'épisode *Bandersnatch*, lorsque le spectateur effectue un choix le menant vers une impasse, il n'est pas replongé au milieu de la chronologie temporelle sans explications. En effet, dans l'épisode *Kimmy contre le révérend*, il y a une saynète avant de le ramener à choisir une autre option, ce qui mène à des séquences assez drôles qui s'intègrent bien au reste du scénario et permettent aux moments d'interactions d'êtres plus fluides.

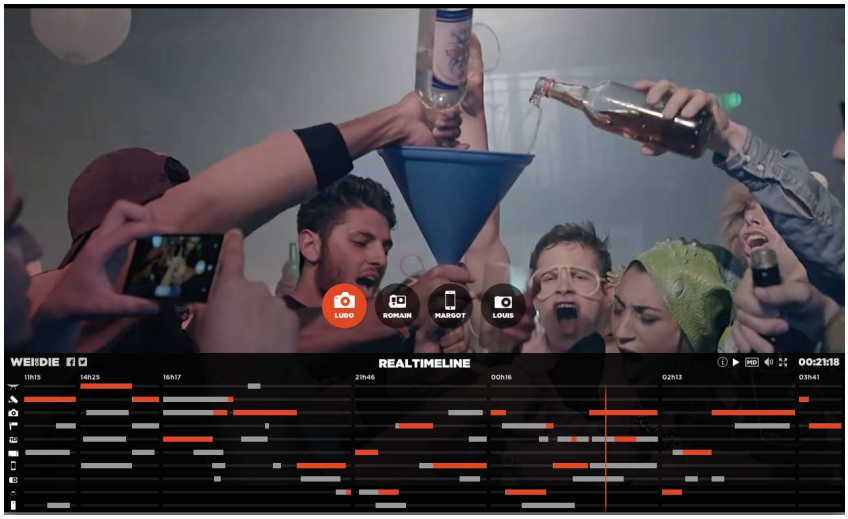
Nous allons maintenant étudier une autre forme de fiction audiovisuelle interactive pour découvrir une utilisation différente de l'interactivité.

[55]BODIN Léa, *Unbreakable Kimmy Schmidt (Netflix) : l'épisode interactif vaut-il le coup*, publié le 5 août 2020, sur le site internet d'AlloCiné.
URL : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18692018.html

5. Analyse d'une autre forme d'interactivité : Wei or Die

Pour comprendre les autres possibilités qu'offrent l'interactivité, je vais analyser la fiction audiovisuelle interactive *Wei or Die* (2015) réalisée par Simon Bouisson et co-écrite avec Olivier Demangel. Elle est diffusée par France télévisions Nouvelles Ecritures sur un site dédié[56].

Cent cinquante étudiants se retrouvent lors d'un weekend pour fêter leur intégration en école de commerce. Au milieu de la nuit, un étudiant est découvert noyé au bord d'un étang. Après le drame, les téléphones et caméras des étudiants sont saisis par la police pour comprendre ce qu'il s'est passé. Toutes les images filmées par les étudiants sont resynchronisées et agencées sur une timeline globale : la *realtimeline* (située en bas de l'écran, voir photographie ci-dessous).



Le spectateur remonte le fil des scènes filmées par les étudiants pour savoir ce qui a pu se passer et choisit ce qu'il regarde en passant d'une caméra à une autre. La *realtimeline* nous permet de revivre en direct les heures précédents le drame. Elle se divise en sept tranches horaires[57] : de 11h15 à 11h17, de 14h25 à 14h29, de 16h17 à 16h26, de 21h46 à 21h52, de 00h16 à 00h24, de 02h13 à 02h19 et de 03h41 à 03h43 (moment du drame). L'espace représentationnel se transforme en une proposition de combinaisons d'images différentes à plusieurs moments de la journée précédents le drame. En effet, sur chaque tranche horaire figurant sur la *realtimeline*, on retrouve plusieurs images filmées par les appareils

[56] Lien du site pour visionner Wei or Die : URL http://wei-or-die.nouvelles-ecritures.francetv.fr

[57] Annexe 12

électroniques des étudiants qui nous permettent d'observer en temps réel le déroulement du weekend d'intégration selon des points de vues différents au même moment.

La *realtimeline* regroupe les images filmées par dix appareils : un drone, la caméra de surveillance, les IPhone de Léo, Margot et Come-bak, les caméras de Ludo, Louis, Romain, Margot, Emma et Leïla. Par exemple sur une partie de la deuxième tranche horaire, entre 14h25 et 14h27, les spectateurs disposent des images filmées par le drone ainsi que de celles des caméras de trois étudiants (Ludo, Romain et Margot) au même moment. À partir de 14h27 jusqu'à 14h29, les spectateurs ont accès aux images filmées par trois autres appareils : la caméra de surveillance et les caméras de Leila et Leo. À chaque fois, le spectateur peut choisir de passer d'une caméra à l'autre pour revivre en temps réel le weekend d'intégration mais il n'assistera pas à la même scène en visionnant les images filmées par la caméra de Leila ou par celle de Ludo. Autrement dit, il peut choisir le biais par lequel accéder à l'univers diégétique de la fiction. Il agit et interagit avec le programme. L'organisation de l'espace représentationnel propose le passage d'un flux d'histoire à un autre.

Ce type de rapport à la narration se différencie de celle de *Bandersnatch*. Il ne s'agit pas pour le spectateur d'intervenir sur le cours de l'histoire via ses décisions. En effet, dans *Wei or Die*, le spectateur n'intervient pas sur le déroulement de la narration mais dans un espace narratif sans pouvoir le modifier. Le spectateur découvre l'histoire selon différents points de vues et navigue en temps réel entre eux, créant lui-même son propre montage. À l'inverse de *Bandersnatch*, le spectateur est au contraire face à un récit filmique linéaire avec un *excipit* et un *incipit*. Mais, par rapport à une fiction audiovisuelle classique, le spectateur contrôle le rythme qui lui est imposé. Si *Wei or Die* contient 90 minutes de fiction, le spectateur agit sur cette linéarité et, parallèlement, sur la temporalité par sa navigation dans le contenu. Son intervention dans le dispositif passe par sa sélection entre plusieurs appareils. Autrement dit, il est libre de faire des allers-retours entre les images filmées par tel ou tel caméra, c'est-à-dire de switcher en cliquant sur les boutons de l'écran pour choisir ce qu'il peut voir. Le spectateur manipule l'espace narratif sans que ses interventions aient des conséquences sur l'évolution de l'histoire. Toutefois, les différents points de vue sélectionnés sont le vecteur de l'information narrative.

Chaque « décision » provoque une incertitude : même si la scène filmée par cette caméra ne semble pas a priori apporter d'informations capitales pour résoudre l'intrigue, ne suis-je pas entrain de rater un élément important ? Ce type de rapport à la narration instaure de la jouabilité. L'enjeu pour le spectateur s'est de trouver comment et pourquoi ce drame s'est

passé. Le spectateur est invité à naviguer dans le contenu pour comprendre les différents points de vue et saisir la richesse de la narration.

Dans chaque scène filmait par les étudiants, il peut trouver une information capitale. Il adopte nécessairement une position réflexive. Les différents points de vues impliquent le spectateur dans le réseau des relations internes à la fiction audiovisuelle et l'interpelle directement pour le pousser à agir. Comme le souligne le réalisateur de *Wei or Die*, *« quand l'internaute appuie sur un bouton, ça raconte aussi quelque chose. Le choix que ça implique le questionne lui, et sa responsabilité. Dans Wei or Die, on peut choisir le spectateur qu'on a envie d'être : celui qui est dans une pure complaisance voyeuriste, qui regarde juste les trucs sulfureux et loupe complètement les faisceaux de culpabilité, ou celui qui est une sorte d'enquêteur passant au crible chaque personnage. Le spectateur produit les images qu'il regarde »*[58]. On voit le jeu qu'a voulu insérer Simon Buisson dans le dispositif narratif de *Wei or Die* en recréant le contexte d'une enquête dans laquelle le spectateur occupe la première place.

6. Comparaison entre Bandersnatch et Wei or Die

L'interactivité dans *Wei or Die* permet ainsi de contrôler le rythme/la temporalité comme dans un jeu vidéo dans le sens où l'on peut manipuler le dispositif, naviguer dans le contenu. Par rapport à *Bandersnatch*, il est intéressant de noter que l'utilisation de l'interactivité prend un tout autre sens.

Certes, dans ces deux fictions audiovisuelles interactives, on retrouve une certaine jouabilité ainsi qu'une expérience plastique par la participation actancielle. En revanche, l'incorporation de l'interactivité dans la fiction audiovisuelle prend deux significations différentes. Dans *Wei or die*, le spectateur choisit ce qu'il souhaite regarder, c'est-à-dire le point de vue qu'il veut suivre entre plusieurs flux narratifs entrelacés. À l'inverse dans *Bandersnatch*, le spectateur ne choisit pas ce qu'il souhaite regarder mais il sélectionne les décisions du personnage principal. Autrement dit, le choix du spectateur dans *Bandersnatch* influence directement l'évolution de l'espace narratif.

[58] MAUDET Elsa, article « avec Wei or Die, le spectateur produit les images qu'il regarde », publié le 27 octobre 2015 sur le site internet du journal Libération.
URL : https://next.liberation.fr/culture/2015/10/27/avec-wei-or-die-le-spectateur-produit-les-images-qu-il-regarde_1409146

Dans *Wei or Die*, quelque soit le point de vue choisi par le spectateur, ce choix n'aura aucune incidence sur le déroulement de l'histoire. Certes, l'histoire varie d'un point de vue à un autre, les informations ne sont pas les mêmes selon le point de vue A ou B. Cependant, le choix entre des flux d'histoires parallèles implique seulement une action dans l'espace narratif et non sur son contenu. Tout le contenu narratif est présent dans la *realtimeline*. Par conséquent, le choix du spectateur ne détermine pas le cours des évènements, il permet juste d'aborder le récit filmique dans toute sa richesse par l'exploration des points de vue des différents protagonistes.

Dans *Wei or Die*, le créateur ne cède pas autant sa place que dans *Bandersnatch*. Autrement dit, la démarche scénaristique de l'auteur de *Bandersnatch* anticipe au préalable toutes les scènes dans lesquelles le spectateur intervient et les variations des séquences en fonction de ses choix. Dans *Wei or Die*, l'auteur ne cède pas autant sa place puisque les interventions du spectateur n'influencent pas le cours de l'histoire. En effet, elle reste la même quelque soit la manière dont le spectateur manipule l'œuvre audiovisuelle. En revanche, dans *Bandersnatch*, l'histoire varie en fonction des choix effectués par le spectateur. En d'autres termes, l'*incipit* est indéterminé et variable. À l'inverse, l'intervention du spectateur dans *Wei or Die* n'a aucune influence sur l'*incipit* qui reste toujours le même quelque soit le point de vue sélectionné par le spectateur.

L'informatisation de la narration audiovisuelle redistribue les rôles. Par ses actes de production narrative, le spectateur bascule du côté de l'énonciation. Comme l'explique Marida Di Crosta, *« d'un point de vue narratologique, la métalepse est la figure du jeu de dépassement des frontières entre différents univers »*[59]*.* La fiction audiovisuelle interactive serait ainsi une forme de métalepse puisque l'incorporation de l'interactivité permettrait au récit filmique de franchir le seuil qui le sépare du spectateur par l'instrumentalisation de l'interface et de l'action du spectateur sur elle. De la même manière, dans le jeu vidéo, l'interface a cette fonction de production inter-narrative[60].

Les fictions audiovisuelles interactives remettent en question les conventions narratives et esthétiques des fictions audiovisuelles classiques. Ouverte, dynamique, navigable, variable et manipulable, elles introduisent de la jouabilité dans la narration audiovisuelle. Les fictions audiovisuelles interactives empruntent leurs modalités de conceptions à des procédés

---

[59] DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, 2009, p147.

[60] *Idem*, p149

scénaristiques issus de l'univers vidéoludique (les outils d'arborescence). En effet, *« c'est le programme qui, au cours de l'actualisation du film, configure et reconfigure l'organisation des rapports entre instances et niveaux narratifs, en distribuant les rôles de narrateur et narrataire de façon dynamique et réversible »*[61].

À l'origine de nouvelles formes de diffusion et d'interaction, les fictions audiovisuelles interactives sont révélatrices des mutations à l'œuvre dans le paysage médial et culturel actuel du côté des modes de production et de communication. Le spectateur occupe un rôle à part entière dans le processus créatif.

Au-delà même de son objet, l'interactivité s'inscrit dans ce phénomène tendanciel d'individualisation des pratiques audiovisuelles. Dans le processus créatif d'une fiction interactive, il y a des choix multiples qui partent du principe que les spectateurs sont différents. En effet, en fonction des décisions ou du point de vue sélectionné, les scènes seront différentes d'un spectateur à un autre. On se rapproche du jeu vidéo où le scénario n'est pas linéaire mais évolue constamment en fonction du joueur.

L'appropriation du contenu se fait différemment selon les réflexions et les émotions du spectateur. Il y a donc, d'un côté, une dimension individualiste, qui vise à satisfaire le spectateur, en le laissant décider du destin et des actions de certains personnages ou du personnage qu'il souhaite suivre, mais, d'un autre côté, on trouve aussi une dimension relationnelle, avec l'idée d'action sur le contenu du créateur de la fiction, permettant d'aller au-delà du rapport émetteur-récepteur.

En passant du déroulement linéaire de la fiction audiovisuelle à son interactivité, ce processus de remédiation opère un changement déterminant sur la réception et l'usage. Comme le souligne Marida Di Crosta, *« le destinataire de l'œuvre dépasse le cadre de réception et d'usage prédéfini, sa marge d'action – l'interactivité – remonte d'un cran : du contenu au dispositif/système »*[62]. Alors qu'à l'origine la tâche du spectateur d'une œuvre de fiction audiovisuelle consistait à regarder, il est dorénavant assigné à agir/intervenir/jouer.

Les fictions audiovisuelles interactives représentent un genre et en même temps une technique de création et de narration informatisée. Il s'agirait plus précisément d'une remodélisation du procédé fictionnel immersif du jeu vidéo. Elles révèlent ainsi les mutations à l'œuvre dans le paysage culturel aussi bien du côté de la représentation que de la

---

[61] *Idem*, p145

[62] *Idem*, p28.

communication au public. Et, en particulier, la remise en cause du statut culturel de la fiction audiovisuelle. Cette remédiation a des conséquences sur le système de représentation et donc dans notre rapport à ce qui est raconté à l'image, c'est-à-dire au récit filmique.

PARTIE 2 - LE RENOUVELLEMENT DE LA FICTION AUDIOVISUELLE FACE À LA CONCURRENCE D'UN NOUVEAU MEDIA : LES JEUX VIDEO ONT REDÉFINIT LES STANDARDS CINEMATOGRAPHIQUES

Si la fiction audiovisuelle interactive est le prolongement de la relation entre cinéma et jeu vidéo, c'est-à-dire une œuvre hybride introduisant l'interactivité dans la narration audiovisuelle et allant au-delà de la simple logique d'adaptation, elle illustre aussi le concept de remédiation, déployé par Jay David Bolter et Richard Grusin. *« Le concept de remédiation suppose qu'aucun média ne s'isole de l'environnement médiatique qui l'entoure »*[63]. Dans la partie II, nous avons vu que les fictions audiovisuelles s'inspirent et se réapproprient les outils du jeu vidéo ainsi que la jouabilité propre à la narration audiovisuelle interactive instaurée par ce dernier.

Selon l'hypothèse de la remédiation, chaque média colore la forme des autres. Deux phénomènes caractérisent cette notion : la proximité et la transparence. Chaque nouveau média tente d'offrir un accès plus direct à ce qui est représenté. Dans son article *Transference and Transparency : Digital techonology and the Remediation of Cinema*, Jay David Bolter met en avant les réactions et les enjeux de l'industrie cinématographique face aux jeux vidéos et à l'interactivité en utilisant le concept de remédiation : *« For the past decade and more, the film industry has been engaging in a particular form of intermediality that could be called « remediation ». If intermediality is in general the study of the relationships of one medium or media form to ohters, remediation describes a particular relationship in which homage and rivalry are combined »*[64]. Comme nous l'avons observé dans la première partie, à partir des années 1980, *« le cinéma n'a cessé d'observer et refléter la croissance de son art cadet et concurrent, le jeu vidéo »*[65]. L'envergure prise par l'industrie vidéoludique a bousculé les standards des médias plus anciens comme le cinéma et la télévision.

---

[63] BOURASSA Renée, *La fiction hypermédiatique : une analyse intermédiale des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques*, p62. URL : https://archipel.uqam.ca/1171/1/D1676.pdf

[64] Bolter, J.D (2005). Transference and Transparency : Digital Technology and the Remediation of cinema. Intermédialités / Intermediality, (6), 13-26. URL : https://doi.org/10.7202/1005503ar

[65] MURY Cécile, de Tron à Ready player one quand le cinéma s'entiche du jeu vidéo, publié le 28/03/2018 sur le site internet du magazine Télérama. URL : https://www.telerama.fr/cinema/de-tron-a-ready-player-one,-quand-le-cinema-sentiche-du-jeu-video,n5544972.php

Le jeu vidéo a produit une nouvelle représentation du monde, il prétend offrir un accès plus direct à la réalité que la fiction audiovisuelle en donnant au joueur la possibilité d'influencer directement l'évolution d'un univers fictionnel. Plus on joue pour franchir un seuil/un niveau, plus on s'immerge dans une dimension *fictionnalisante* dont on s'approprie les règles, l'univers et les protagonistes. Dès son apparition, le jeu vidéo s'est inspiré du cinéma et l'a remodelé en introduisant dans la narration audiovisuelle, l'interactivité, c'est-à-dire rajouter au mouvement continu des images l'agir. Le jeu vidéo est à l'origine d'une relation modifiée avec l'utilisateur, qui n'est plus un simple spectateur. En effet, il constitue *« un terrain propice au développement d'une culture participative »*[66]*.* Par l'incorporation de l'interactivité, la fiction audiovisuelle honore d'une certaine manière son rival.

À partir de 1984, on peut d'ores et déjà remarquer que le jeu vidéo commence à devenir une thématique du récit filmique. Le film *The Last Starfighter* (1984) place au centre de sa narration le jeu vidéo. Alex Rogan habite avec sa mère et son petit frère dans un parc de maisons mobiles. Lorsqu'il a du temps libre, il le passe à jouer au jeu d'arcade *Starfighter*. Il devient petit à petit un expert et réussit à battre le record. En récompense, Centauri - qui se présente comme le créateur du jeu - invite Alex à faire un tour dans son véhicule. Sauf que Centauri s'avère être un extraterrestre et son véhicule, un vaisseau spatial. Centauri révèle alors à Alex que le jeu vidéo *Starfighter* est en réalité un simulateur conçu pour recruter des personnes capables de piloter un vaisseau stellaire.

Si le film *The Last Starfighter* montre que le jeu vidéo devient une source d'inspiration pour le cinéma, le moment clé pour comprendre l'exploitation de l'univers vidéoludique par l'industrie cinématographique et les nouvelles formes de collaboration entre les deux médias est la sortie du film *The Wizard* en 1989. Réalisé par Todd Holland, le projet du film réunit Universal et Nintendo pour une collaboration inédite. En 1989, le directeur général des studios Universal, Tom Pollack, souhaite produire un film autour du jeu vidéo. Nintendo évoque alors à Tom Pollack *les compétitions de jeu vidéo que l'entreprise organise pour la promotion de ses produits auprès des jeunes*[67]. Convaincu par cette idée, Nintendo et Universal travaille ensemble sur ce projet. Tout au long de l'histoire, le film cite le jeu vidéo. Le personnage principal, Jimmy Wood, franchit au fur et à mesure des étapes dans lesquelles il combat ses ennemis et remporte des défis. On retrouve également des

---

[66] BARNABÉ, Fanny. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels.* Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presses universitaires de Liège, 2018 (généré le 21 mai 2019), p137. Disponible sur Internet : http://books.openedition.org/pulg/2613

[67] BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood*, Pix'n love editions, 2010, p200.

séquences dans lesquelles des extraits du jeu vidéo *Super Mario Bros 3* et du jeu vidéo *Double Dragon* apparaissent[68].

1. Remise en cause du statut culturel du cinéma qui se manifeste par une réflexion ambiguë vis-à-vis des jeux vidéo

Comme le souligne David Jay Bolter, les jeux vidéo ont *« remis en cause le statut culturel que le cinéma a occupé pendant des décennies »*[69]. Cette remise en cause se manifeste dans plusieurs films de la fin des années 1990 et prend la forme d'une certaine anxiété vis-à-vis des objets numériques et, plus particulièrement, des jeux vidéo.

Cette anxiété se manifeste parfaitement bien dans le film *eXistenZ* (1999), réalisé par David Cronenberg, qui traite du phénomène en pleine expansion du jeu vidéo. Une jeune conceptrice de jeu vidéo, Allegra Geller, a créé un programme intitulé « eXistenZ », capable de se connecter au système nerveux du joueur via un *bioport*, perforation en bas du dos du joueur. Pendant la présentation de son jeu, un groupe de fanatiques, opposé à la technologisation et à l'imaginaire irréel, s'attaque à elle. Allegra Geller prend la fuite avec Ted Pikul, un stagiaire en marketing. Pour vérifier si l'unique copie de son jeu fonctionne toujours, elle demande à Ted de jouer avec elle. Afin que la partie commence, Ted s'équipe d'un *bioport*. Une aventure au rythme effrénée s'engage autant dans le réel que dans l'univers trouble du jeu.

Le film se construit sur la confusion entre les mondes réel et virtuel et montre une certaine forme d'anxiété par rapport au phénomène du jeu vidéo. En effet, le jeu conçu par Allegra Geller a pour but de faire vivre une aventure dans un monde ultra-réaliste. Le film *eXistenZ* s'intéresse plus particulièrement *« au développement d'un univers virtuel au sein du monde réel à travers le thème du jeu vidéo »*[70]. Dans la représentation des objets technologiques ont perçoit aussi une anxiété. Les consoles de jeux prennent une texture biologique et ressemblent à des fœtus. Les connexions entre le jeu et le joueur sont assurées par des cordons ombilicaux, qui relient le *bioport* et la console. Le réalisateur réutilise des codes du

[68] Annexe 13

[69] BOLTER, J. D. (2005). Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema. *Intermédialités / Intermediality*, (6), 13–26. https://doi.org/10.7202/1005503ar

[70] Publié par Ran, article « eXistenZ : L'organique virtuel », sur le blog Overblog, le 9 juillet 2010. URL : http://desoncoeur.over-blog.com/article-existenz-53508598.html

jeu vidéo dans la structure narrative du film. En effet, on retrouve des boucles d'actions. Pour qu'une boucle se débloque, il faut que le joueur effectue la « bonne action ».

Ce film apporte une réflexion assez ambiguë sur le jeu vidéo et l'immersion qu'il permet dans l'irréel. En effet, *eXistenZ* met en avant l'idéal d'immédiateté qu'offre le jeu vidéo et souligne, parallèlement, le danger de la pratique vidéoludique. Autrement dit, Le réalisateur joue avec les codes du jeu vidéo tout en critiquant l'expérience vidéoludique qui peut causer la perte des joueurs dans le monde virtuel. David Cronenberg met l'accent sur le danger d'une perte de repère entre le monde réel et le monde du jeu. Ce danger s'illustre par une même représentation du monde du jeu et du monde physique, qui empêche les spectateurs de savoir quand le jeu se termine et surtout quand est ce qu'il a réellement commencé. Le film opère une véritable mise en abyme du jeu. Comme le souligne Jay David Bolter, *« the film suggests the danger that game technology poses in compromising our ability to locate the real »*[71]*.* En d'autres termes, eXistenZ met en avant l'idée que la technologie du jeu vidéo compromet notre capacité à localiser le réel.

De la même manière, le film *Ultimate Game* (2009) réalisé par Mark Neveldine et Brian Taylor, dépeint un rapport anxiogène aux jeux vidéo. Ken Kastle, psychopathe devenu milliardaire, a créé un jeu vidéo dans lequel des condamnés à mort, équipés d'une puce dans leur cerveau, sont guidés à distance par des joueurs en ligne. *Ultimate Game* met en avant un rapport plutôt néfaste et malsain aux jeux vidéo. Le film dresse un portrait très stéréotypé du *geek*, on découvre à plusieurs reprises des joueurs sadiques et obscènes qui se font passer pour l'opposer de ce qu'ils sont dans le jeu.
Ultimate Game dresse une réflexion assez terrifiante sur le monde virtuel des jeux vidéo. En effet, le film laisse sous entendre que le corollaire des jeux vidéo serait la déshumanisation.

eXistenZ et *Ultimate Game* mettent ainsi en avant l'anxiété que les jeux vidéo suscitent et surtout ses dangers. Mais, parallèlement, ils témoignent d'une remise en cause et plus précisément d'une redéfinition des standards cinématographiques face à l'émergence des jeux vidéo comme phénomène de société.

[71] Bolter, J.D (2005). « Transference and Transparency : Digital Technology and the Remediation of cinema ». Intermédialités / Intermediality, (6), p20. URL : https://doi.org/10.7202/1005503ar

2. Jeu vidéo – fiction audiovisuelle : exemple d'oscillation entre immédiateté et hypermédialité

Dans l'édition hors-série des *Cahiers du cinéma* en 2002, il est avancé que le jeu vidéo se rapprocherait du cinéma : *« les jeux vidéos ne sont pas seulement un phénomène de société, ils sont le carrefour essentiel d'une redéfinition de notre rapport au monde du récit en images »*[72]. Comme l'affirme Sébastien Genvo, *« en revendiquant un lien avec le récit, les auteurs affirment que, tout comme le cinéma, les jeux vidéo procèdent d'un acte narratif »*[73]. Selon Fanny Barnabé, le jeu vidéo a une véritable capacité à transmettre et élaborer un récit[74].

L'industrie vidéoludique a émergé d'un contexte culturel et économique (Le New Hollywood) qu'il a en retour contribué à façonner (l'adaptation des jeux vidéo en films et l'introduction de l'interactivité dans les fictions audiovisuelles). En effet, la naissance industrielle du jeu vidéo n'est pas simplement l'introduction d'un nouveau media mais le remaniement des médias qui le précèdent et, en particulier, la remodélisation de la puissance évocatrice du cinéma par l'utilisation de l'acte narratif (la fiction) pour construire un univers vidéoludique. Les éléments de narration sont pris en charge par le *gameplay*. Comme le souligne Stephane Bura, *« la fiction est en effet un outil très utile aux concepteurs de jeux. Elle permet de résoudre simplement beaucoup de leurs problèmes comme : expliquer les règles du monde, expliquer les moyens dont disposent le joueur , donner un contexte à une action, fournir des objectifs clairs, rythmer l'action, fournir une fin au jeu »*[75].

Si le jeu vidéo utilise la fiction pour construire son univers vidéoludique, il importe également de noter le renouvellement qu'il opère des conventions narratives audiovisuelles via son interactivité. Le jeu vidéo occupe une place très singulière. Selon Alexis Blanchet, *« les*

---

[72] Citation extraite : GENVO Sébastien, *Jeux vidéo*. In : Communications, 88, 2011. Cultures du numérique. P96. Consulté le 27/04/2020 sur Persée, URL : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2011_num_88_1_2589

[73] GENVO Sébastien, *Jeux vidéo*. In : Communications, 88, 2011. Cultures du numérique, p96. Consulté le 27/04/2020 sur Persée, URL : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2011_num_88_1_2589

[74] BARNABE Fanny, Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels. Nouvelle édition (en ligne). Liège : presses universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018), p1. Disponible sur internet : http://books.openedition.org/pulg/2613

[75] BURA Stéphane, Ontologie de la fiction interactive dans les jeux vidéo, chapitre 4, p2. URL : http://www.stephanebura.com/Bura_Ontologie_FI.pdf

logiques propres au média vidéoludique, particulièrement celles liées aux notions d'exploration, d'interaction/participation et de non-linéarité, conduisent à enrichir bien plus qu'ailleurs (…) l'univers de fiction donné à voir par le cinéma »[76].

L'idéal d'immédiateté dans le jeu vidéo se manifeste par l'immersion qui vise à dissimuler la présence de l'outil technologique, c'est-à-dire l'acte de médiation. Autrement dit, l'interactivité dans le jeu vidéo essaie d'atteindre l'idéal de l'immersion pour effacer les traces de la médiation. Alors que le cinéma se caractérise par un mouvement continu d'images selon un ordre établi, dans un jeu vidéo, c'est le joueur qui devient l'agent actif des événements narratifs via l'interactivité.

La pratique actancielle liée au jeu vidéo tend à offrir un accès plus direct au récit en images que la fiction audiovisuelle. C'est cette participation qui permet au jeu vidéo d'aspirer à une expérience authentique. Néanmoins, les jeux vidéo font appels à des emprunts multiples au cinéma pour permettre l'immersion du joueur.

Dans cette volonté de permettre un accès toujours plus authentique à ce qui est représenté (immédiateté), on voit apparaître dans le jeu vidéo une juxtaposition d'espaces hétérogènes (hypermédialité). Autrement dit, l'immédiateté conduit à l'hypermédialité. Selon Bolter et Grusin, l'hypermédialité signifie que *« la représentation n'est pas conçue comme une fenêtre sur le monde » mais comme étant elle-même fenestrée. L'enchâssement des fenêtres ouvrent sur d'autres représentations ou d'autres médias »*[77]. Le jeu vidéo emprunte aux stratégies de l'industrie cinématographique, via la réappropriation ou la création d'un univers fictionnel audiovisuel, ainsi qu'aux techniques d'imageries numériques, qui utilisent elles-mêmes *« les stratégie de la peinture et de l'image photographique »,*[78] pour atteindre l'idéal de l'immédiateté.

Par ailleurs, comme le souligne Marida Di Crosta, *« au-delà des adaptations cinématographiques industrielles, les jeux vidéo sont à l'origine d'autres formes de production, de création et de narration audiovisuelle (…) à l'instar du machinima, film d'animation en 3D réalisé à partir d'un moteur de jeu vidéo. Cela revient à simuler les*

---

[76] BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturel*, Pix'n love Editions, p404.

[77] BOURASSA Renée, Thèse « *La fiction hypermédiatique : une analyse intermédiale des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques »*, Université du Québec à Montréal, juin 2008, p61. URL : https://archipel.uqam.ca/1171/1/D1676.pdf

[78] Idem, p62

techniques cinématographiques traditionnelles à l'intérieur d'un espace virtuel interactif où les personnages et les événements sont contrôlés par des logiciels »[79]. Dans cette oscillation constante entre immédiateté et hypermédialité, *« les médias contemporains remodèlent leurs prédécesseurs, tout comme ils s'influencent les uns les autres »*[80]. Par exemple, dans le *machinima*, il y a des remédiations diverses : le jeu vidéo reprend des conventions narratives du cinéma tout en produisant une nouvelle forme de création audiovisuelle. À travers ces allers-retours, la question permanente est de savoir quel média offre au spectateur la représentation la plus authentique du réel.

Face au modèle performant du jeu vidéo, le cinéma a rapidement adapté les succès de l'industrie vidéoludique[81]. Comme l'explique Alexis Blanchet, les adaptations de jeux vidéo en films *« confirment, quoi qu'il en soit, la légitimité culturelle ou du moins le statut du divertissement populaire que les décideurs de l'industrie cinématographique reconnaissent désormais au jeu vidéo »*[82].

Dans ce mouvement d'adaptation, par nature intermédiatique, le jeu vidéo est venu influencé le cinéma et, plus généralement, la fiction audiovisuelle. Parallèlement, « *face à ce nouveau « défi numérique »* (généralisé par le jeu vidéo), *« les cinéastes hollywoodiens ont adopté une double stratégie: ils ont intégré les effets spéciaux générés par ordinateur, tout en maintenant une adhésion au récit linéaire narratif et à la représentation transparente »*[83]. Par exemple, les techniques graphiques générées par ordinateur dans le film *Titanic* (James Cameron, 1997) ont permis de rendre authentique et transparente la représentation du voyage et du naufrage : *« the result is meant to seem completely « natural » : that is, the viewer is invited to imagine that everything he or she sees on the screen is a record of live-action filming »*[84].

---

[79] DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, 2009, p23.

[80] BOURASSA Renée, Thèse « *La fiction hypermédiatique : une analyse intermédiale des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques »*, Université du Québec à Montréal, juin 2008, p62. URL : https://archipel.uqam.ca/1171/1/D1676.pdf

[81] Annexe 2

[82] BLANCHET Alexis, Des pixels à Hollywood, Pix'n love editions, 2010, p276.

[83] BOLTER, J.D (2005). « Transference and Transparency : Digital Technology and the Remediation of cinema ». Intermédialités / Intermediality, (6), automne 2005, p1. URL : https://doi.org/10.7202/1005503ar

[84] Idem, p16

Avec l'introduction de l'interactivité dans la fiction audiovisuelle, on atteint un autre stade dans lequel l'expérience de visionnage est refaçonnée. En effet, l'interactivité introduit un nouveau rapport au récit filmique pour atteindre l'idéal d'immédiateté tout en ouvrant sur d'autres médias et, plus précisément, sur le jeu vidéo. Cet emprunt aux ressorts de l'univers vidéoludique se manifeste via la logique actancielle et la jouabilité à l'œuvre dans la narration audiovisuelle.

Ainsi, cette double logique d'immédiateté et d'hypermédialité est à l'œuvre dans la fiction audiovisuelle interactive qui capte des promesses inhérentes au jeu vidéo : la jouabilité, l'expérience de liberté, la personnalisation, la possibilité de recommencer, la métamorphose du temps. De la même manière que le jeu vidéo a capté des promesses inhérentes au cinéma lors de son apparition, en faisant très tôt appel à la catégorie de la narration audiovisuelle. L'environnement médiatique oscille constamment entre immédiateté et hypermédialité. Comme le souligne François Jost, *« le passage d'un média à l'autre devient une démarche heuristique nécessaire à la construction d'une relation intelligible entre des causes et des effets »*[85]. Chaque étape englobe l'autre et colore la forme des autres dans un mouvement de va-et-vient.

3. Refaçonner le récit filmique traditionnel face au modèle performant du jeu vidéo

« *Nous sommes en compétition (et perdons beaucoup plus) face à 'Fortnite' plus que face à HBO* »[86]. Ce propos tenu par Reed Hastings dans une lettre adressée à ses actionnaires, en janvier 2019, témoigne de la rivalité entre la fiction audiovisuelle et le jeu vidéo et met en même temps le doigt sur un élément décisif : le modèle performant du jeu vidéo incite la production cinématographique à se renouveler. Dans l'économie de l'attention, les jeux vidéo deviennent le principal concurrent. Par exemple, le jeu Fortnite aurait rapporté *« plus de 4 milliards de dollars en deux ans, atteignant 250 millions de joueurs »*[87].

---

[85] JOST, F. (2005). « Des vertus heuristiques de l'intermédialité ». Intermédialités / Intermediality, (6), p119. URL : https://doi.org/10.7202/1005509ar

[86] DEZERAUD Pierre, article « Netflix dit craindre plus Fortnite et Youtube que Disney, Amazon et HBO », publié le 21 janvier 2019 sur le site internet de Pure médias. URL : https://www.ozap.com/actu/netflix-dit-craindre-plus-fortnite-et-youtube-que-disney-amazon-et-hbo/573633?platform=hootsuite

[87] OIHAB Allal-Chérif, article « Fortnite, un phénomène économique, social, sportif et culturel », publié le 10 octobre 2019 sur le site The Conversation. URL : https://theconversation.com/fortnite-un-phenomene-economique-social-sportif-et-culturel-124543

Par ailleurs, l'article de Pierre Dezeraud sur le site Pure médias souligne que l'épisode interactif *Bandersnatch* serait interprété par certains comme un début de réponse à Fornite[88]. Constituant l'archétype de la nouvelle industrie de l'attention[89], le jeu vidéo devient à la fois référence et rival. Comme l'affirme Dominique Bouiller, *« les heures passées par les joueurs devant leur ordinateur ou leur console sont nettement plus élevées que pour la télévision ou tout autre support numérique »*[90].

Filiale d'Amazon, la plateforme de streaming *Twitch* qui retransmet des parties de jeux vidéo a enregistré en 2018, un total de 9,36 milliards d'heures de visionnage[91]. *« Le 14 mars 2018, Ninja, le gamer le plus suivi du monde, a invité le joueur de football américain Juju Smith-Shuster et les rappeurs Drake et Travis Scott à jouer en équipe à* Fortnite : Save the World*. Leurs parties ont battu le record de spectateurs sur la plate-forme spécialisée Twitch avec 635 000* viewers *(spectateurs). Twitch a d'ailleurs largement bénéficié du succès de Fortnite avec la mise en avant d'idoles du jeu »*[92].

Regarder les parties de jeux d'autres joueurs participe au renouvellement de l'expérience du spectateur.La retransmission des parties de jeux en direct reflète cet idéal d'immédiateté que le cinéma ne peut pas atteindre. En effet, la fiction audiovisuelle est toujours construite au préalable alors que le jeu vidéo se construit grâce aux actions du joueur.
Néanmoins, le film peut approcher cet idéal d'immédiateté et de transparence de manière métaphorique à l'instar de l'architecture narrative du film *Ready Player one* qui est significativement proche d'une partie de jeu vidéo.

Le film *Ready player One* (2018) de Steven Spielberg est intéressant pour illustrer le renouvellement de la fiction audiovisuelle face au modèle performant du jeu vidéo. Certes,

---

[88] DEZERAUD Pierre, article « Netflix dit craindre plus Fortnite et Youtube que Disney, Amazon et HBO », publié le 21 janvier 2019 sur le site internet de Pure médias. URL : https://www.ozap.com/actu/netflix-dit-craindre-plus-fortnite-et-youtube-que-disney-amazon-et-hbo/573633?platform=hootsuite

[89] BOUILLER Dominique, *Les industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion*, La Découverte, « Réseaux » n°154/2009, p240. Consulté sur cairn.info, URL : https://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-2-page-231.htm

[90] *Idem*, p240

[91] NEDELEC Gabriel, « Streaming Twitch bat tous les records », publié le 4 février 2019 sur le site du journal Les Echos. URL : https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/streaming-twitch-bat-tous-les-records-961834

[92] OIHAB Allal-Chérif, article « Fortnite, un phénomène économique, social, sportif et culturel », publié le 10 octobre 2019 sur le site The Conversation. URL : https://theconversation.com/fortnite-un-phenomene-economique-social-sportif-et-culturel-124543

ce film n'est pas interactif mais il témoigne d'une similarité très poussée entre récit filmique et jeu vidéo. Le film *Ready player one « retrace une frontière entre les deux médias (cinéma et jeux vidéo) qui d'année en année s'est faite de plus en plus floue »*[93]. En effet, la structure narrative du film prend la forme de la quête d'un joueur. Au-delà de la reprise de codes et de manière de faires du jeu vidéo, on retrouve dans ce récit filmique, une structure narrative similaire à une partie de jeu vidéo. Autrement dit, en plus d'une histoire qui s'inscrit dans un univers vidéoludique, on voit apparaître une histoire qui épouse explicitement, et non sur une logique d'emprunt, la mécanique d'une partie de jeu vidéo.

L'action du film *Ready player One* se situe en 2045 dans un monde chaotique. L'humanité se réfugient dans un univers virtuel, l'Oasis, accessible par visiocasques et dispositifs haptiques. Ce jeu en réalité virtuelle a été conçu par James Halliday. Dans l'Oasis, les êtres humains ont chacun leur avatar, celui-ci peut être un personnage réel ou animé. Cette structure rappelle celle des jeux de rôles massivement multi-joueurs (MMORPG). Le concepteur James Halliday a éparpillé dans l'Oasis des objets plus ou moins puissants que chacun peut gagner via la chasse à l'artefact par exemple. Avant de mourir, Halliday a décidé de léguer sa fortune et sa société à la personne qui découvrira l'*easter egg*[94] dissimulé dans l'Oasis. Pour le trouver, il faut chercher trois clefs. Le défi pour gagner la première clé est une course de voitures semée d'embuches. Chaque clé permet d'obtenir un indice sur l'endroit où se trouvent les autres clés. Dans cette compétition planétaire, un jeune garçon Wade Watts, qui a comme avatar Parzival dans l'Oasis, décide de relever le défi. Après avoir gagné la première clé, Parzival et ses amis trouvent le lieu où se cache la deuxième clé. La seconde épreuve consiste à retrouver la femme dont Halliday a été amoureux dans une simulation de l'hôtel Overlook du film *Shining*. La troisième et dernière épreuve exige de jouer au jeu *Adventure* sur la console Atari 2600 pour retrouver le pixel caché par le concepteur.

Le film *Ready player one* se construit donc sur le modèle d'une partie de jeu vidéo rythmée par des épreuves, des récompenses et des indices cachés. Selon Cécile Mury, *« basée sur le système de la récompense, comme dans un « vrai » jeu, cette chasse nous transforme*

[93] MURY Cécile, « de Tron à Ready player one quand le cinéma s'entiche du jeu vidéo », publié le 28/03/2018 sur le site internet du magazine Télérama. URL : https://www.telerama.fr/cinema/de-tron-a-ready-player-one,-quand-le-cinema-sentiche-du-jeu-video,n5544972.php

[94] C'est une fonctionnalité cachée dans un programme

tous en joueurs »[95]*.* Parallèlement, l'Oasis et ses avatars sont représentés par un graphisme numérique similaire à l'esthétique visuelle des jeux vidéo contemporains, avec des effets numériques générés par ordinateur[96]. De plus, l'*easter egg* est un vocabulaire propre au jeu vidéo, c'est un objet caché dans un jeu qui donne des pouvoirs particuliers à ce qui le trouve. Il est ici au centre de l'intrigue du film. Steven Spielberg met aussi en avant l'importance de l'avatar[97] comme médiateur de la relation entre le joueur et l'univers et vecteur de la structuration du jeu.

Par ailleurs, « *dans Ready Player One, les personnages passent leur temps à acheter des objets virtuels, ainsi qu'à collecter ou perdre des pièces. Il s'agit de fonctionnalités très répandues dans les jeux vidéo modernes. Qu'il prenne la forme de faux dollars, de cristaux ou encore de rubis, l'argent virtuel permet de rythmer la progression du joueur, en fixant par exemple des prix plus élevés pour les équipements réservés aux niveaux les plus durs, comme dans The Legend of Zelda : Breath of the Wild »*[98].

Dans *Ready player one*, plus le personnage récolte/gagne des pièces (une monnaie propre au jeu virtuel)[99], plus il augmente son niveau. Si un avatar se fait tuer alors il perd tout ce qu'il avait récolté. Steven Spielberg retranscrit des tensions typiquement vidéoludiques. Jeu vidéo et cinéma ne font qu'un dans *Ready player one*. Néanmoins, Steven Spielberg nous rappelle à plusieurs reprises dans le film, de manière assez simpliste, que les joueurs ne doivent pas s'enfermer dans le monde virtuel des jeux vidéo au risque de passer à côté du réel.

Ainsi, le film *Ready player one* s'apparenterait à la retransmission en direct d'une partie d'un joueur. On voit toute l'influence du jeu vidéo dans la structure narrative qui implique

---

[95] MURY Cécile, de Tron à Ready player one quand le cinéma s'entiche du jeu vidéo, publié le 28/03/2018 sur le site internet du magazine Télérama. URL : https://www.telerama.fr/cinema/de-tron-a-ready-player-one,-quand-le-cinema-sentiche-du-jeu-video,n5544972.php

[96] Annexe 14

[97] *« Le terme avatar désigne, dans le cadre du jeu vidéo, le corps virtuel qui va permettre au joueur de s'incarner dans le jeu et de l'image ».* BARNABÉ, Fanny. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels.* Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presses universitaires de Liège, 2018 (généré le 21 mai 2019), p47. Disponible sur Internet : http://books.openedition.org/pulg/2613

[98] AUDUREAU William, *Ready player one un film sur le jeu vidéo plus proche de la réalité que de la science fiction*, publié le 29/03/2018 sur le site internet du journal Le Monde. URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/03/29/ready-player-one-un-film-sur-le-jeu-video-plus-proche-de-la-realite-que-de-la-science-fiction_5278089_4408996.html

[99] Par exemple, le jeu vidéo Fortnite a sa propre monnaie : *V-buck.*

implicitement à repenser les standards du récit filmique traditionnel. En effet, le jeu vidéo est au cœur même de l'architecture narrative.

Steven Spielberg raconte un jeu vidéo en réalité virtuelle. Il montre en quoi l'ensemble des paramètres d'un jeu vidéo (avatars, musique, interactivité, *gameplay*, graphisme…) sont porteurs d'une histoire. Il aborde également toute la complexité narrative des jeux vidéo : les combats, les découvertes, les niveaux, la progression, les mondes multiples, les sensations, le système de récompense, l'économie virtuelle, la multitude d'avatars et de personnages, etc. Il est intéressant de noter cette confusion ou peut-être cette volonté de créer un film où le *gameplay* occupe une place aussi importante dans la mécanique narrative et dans la progression de l'histoire. Mais dans cet hommage et cette mise en avant de l'univers vidéoludique, on retrouve toujours une critique du jeu vidéo entre optimisme et angoisse dans laquelle Steven Spielberg dénonce quand même le danger du virtuel du jeu sur le réel.

4. La fiction audiovisuelle interactive et l'idéal d'immédiateté

Aujourd'hui, le temps consacré au divertissement audiovisuel se partage entre les fictions audiovisuelles (cinématographiques/télévisuels) et la pratique vidéoludique. Le temps passé à jouer aux jeux vidéo entre en concurrence direct avec celui réservé au visionnage de fictions audiovisuelles. Face à la concurrence du jeu vidéo et pour garantir la qualité de l'expérience de visionnage, la fiction audiovisuelle a besoin de se réinventer pour répondre aux attentes des spectateurs et offrir, de la même manière que le jeu vidéo, un accès plus direct à ce qui est représenté (immédiateté/transparence). D'autant plus que, comme le souligne Alexis Blanchet, *« le processus d'autonomisation du média vidéoludique démarque plus que jamais les fictions vidéoludiques des autres fictions audiovisuelles en les dotant d'une singularité tangible : intervention du joueur dans le déroulement de la fiction, intervention du ludique dans la fiction, exploration d'espaces fictionnels… »*[100].

Avec la surabondance de contenus disponibles et la généralisation du modèle performant du jeu vidéo, les spectateurs rechercheraient de plus en plus des *« expériences mémorables originales et personnalisables »*[101]. Selon les propos de l'analyste spécialisé Mat Piscatella, du cabinet NPD, relatés par le journal Sud Ouest, dans l'article « Fortnite et les jeux vidéo

---

[100] BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturel*, Pix'n love Editions, p354.

[101] SALVADOR Elisa, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?,* Lavoisier, « revue française de gestion », n°271/2018, p145. Consulté sur Cairn.info. URL : https://www.cairn.info/revue-française-de-gestion-2018-2-page143.htm

concurrents inattendus de Netflix » : *« les gens aiment participer plutôt que juste rester assis »*[102].

La fiction audiovisuelle interactive a en commun avec le jeu vidéo d'être un programme, c'est-à-dire qu'elle permet au spectateur d'agir dans un spectre de possibilités limitées selon ses paramètres de départ, permettant des alternatives dans un foisonnement contrôlé. On retrouve des points de rencontre et de divergence entre les deux médias. De la même manière que le jeu vidéo, les fictions audiovisuelles interactives incitent le spectateur à agir. Via l'interactivité, on intègre dans la fiction audiovisuelle, un espace stratégique qui suppose la mise en œuvre d'actions. Dans un tel espace, le spectateur doit apprendre les règles spécifiques à la fiction audiovisuelle dans laquelle il est engagé. L'interactivité, aussi bien dans le jeu vidéo que dans la fiction audiovisuelle, génère *« des possibilités artistiques inédites »*[103].

Les fictions audiovisuelles interactives essaient de mettre le spectateur dans le même espace que ce qu'il voit à l'écran par sa participation actancielle pour avoir des effets de captation durables de l'attention et proposer ainsi une nouvelle expérience de visionnage. En effet, la logique actantielle est au centre du processus : l'agir guide le voir. Le but de la fiction audiovisuelle interactive est d'encourager chez le spectateur une sensation de présence au contenu dans une double logique de proximité et de transparence[104]. C'est le sens même de l'interactivité, à savoir la possibilité de s'investir, de manipuler, de naviguer et d'interagir dans le dispositif médiatique.

En plus de remettre en question la linéarité traditionnelle du récit filmique, les fictions audiovisuelles interactives illustrent une manière différente de concevoir l'œuvre de fiction. En effet, *« le déroulement de l'histoire n'est pas clos et fini : des modalités d'accès sont*

---

[102] Par SUDOUEST.FR, article *« Fortnite et les jeux vidéo concurrents inattendus de Netflix »*, publié le 27 janvier 2019 sur le site internet du journal Sud Ouest. URL : https://www.sudouest.fr/2019/01/27/fortnite-et-les-jeux-video-concurrents-inattendus-de-netflix-5768445-4725.php

[103] BARNABE Fanny, Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels. Nouvelle édition (en ligne). Liège : presses universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018), p9. Disponible sur internet : http://books.openedition.org/pulg/2613

[104] « The user is no longer aware of confronting a medium, but instead stands in an immediate relationship to the content of that medium », *Remediation : understanding New Media*, Jay David BOLTER et Richard GRUSIN, p24.

prévues »[105]. Autrement dit, ce n'est plus le mouvement continu des images qui importe mais la discontinuité par la mise en relation d'actions passives et actives. En effet, les choix se présentent *« comme des moments de disjonction dans le récit, susceptibles de mener dans des directions différentes et de modifier la teneur dudit récit ou sa conclusion »*[106]. Les fictions audiovisuelles interactives offrent une arborescence de trames narratives prêtent à être actualisées par le spectateur selon les choix qu'il effectue. Plusieurs mondes possibles sont donc en attentes de réalisation. La linéarité cède sa place à un enchevêtrement de chemins narratifs, du moins en apparence.

Cependant, il ne s'agit pas d'une rupture avec la fiction audiovisuelle classique mais d'un nouvel espace du récit via l'interactivité, à mi-chemin entre fiction audiovisuelle et jeu. Dans cette complexité narrative et structurelle, le récit en images traditionnel s'égare sans disparaître. En effet, dans les fictions audiovisuelles interactives, la chronologie temporelle n'est plus à l'origine de la construction du récit. Autrement dit, c'est l'action du spectateur et non le temps qui construit le récit.

Ce passage à une maniabilité du récit offre une place centrale au spectateur qui navigue dans un support à de multiples embranchements. De plus, au lieu d'être face à un récit filmique qui sera toujours le même pour les spectateurs, les fictions audiovisuelles interactives proposent des histoires multiples comme cadre constitutif du sens et explorent une structure matérielle inédite. Les possibilités narratives génèrent donc des variations dans la réception, même si celles-ci ne sont pas mesurables.

Cette étendue du récit filmique implique néanmoins une fragmentation de ce dernier[107]. Dans l'épisode interactif *Bandersnatch*, selon la direction qu'il emprunte, le spectateur arrive sur certaines impasses qui le replongent au milieu de la chronologie pour effectuer un autre choix. Chaque choix a une autonomie relative, on retrouve donc une narration éclatée. *« La*

---

[105] HUREL Pierre-Yves, Récit et interactivité : typologie des interactions narratives, MOSAÏQUE, revue de jeux chercheurs en SHS, n°10, octobre 2013, p95. Consulté le 27/04/2020, URL : https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/161012/1/MOSAIQUE-10.06_HUREL.pdf

[106] MORAN Patrick, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 07 juin 2018, consulté le 26 avril 2020, p1. URL : http://journals.openedition.org/sdj/1010 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.1010

[107] LABRECQUE Maxime, « Le film choral, entre interactivité et hypertextualité », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 10 | 2017, mis en ligne le 01 janvier 2017, consulté le 26 avril 2020, p3. URL : http://journals.openedition.org/rfsic/2724 ; DOI : https://doi.org/10.4000/rfsic.2724

temporalité ne constitue plus nécessairement le moteur du récit, mais une translation s'opère du coté de l'espace »[108], c'est-à-dire dans la disposition que propose la fiction audiovisuelle interactive. Chaque spectateur décide du chemin qu'il souhaite emprunter. Son statut glisse vers une subjectivité active. À chaque fois qu'un choix apparaît, il doit adopter un point de vue. Une fois sa décision prise, il peut la regretter et pensait à l'arc narratif qu'il aurait découvert s'il avait effectué l'autre choix. Son interaction avec la fiction audiovisuelle suppose que le spectateur choisisse de cliquer sur tel ou tel choix ou sur tel ou tel point de vue sans avoir une vue d'ensemble. Ce n'est qu'après avoir exploré tous les embranchements narratifs possibles, qu'il pourra créer une certaine cohérence lui permettant de comprendre la structure.

Dans le cadre de l'épisode interactif *Bandersnatch*, les organigrammes qui circulent sur les réseaux sociaux participent à la construction de cette cohérence permettant au spectateur d'avoir une idée plus claire de chaque fragment du tout. L'interactivité de co-construction aboutit à une interactivité de communication pour déceler la multiplicité des trames narratives. En effet, demander au spectateur de co-construire le récit filmique qu'il est entrain de regarder ce serait comme lui demandait dans le même temps *« de faire croire et de croire à une même histoire »*[109].

L'interactivité suppose que tout le dispositif est engagé de l'architecture du récit filmique jusqu'aux fondements de l'histoire elle-même. L'expérience de visionnage n'est plus simplement affaire de compréhension et d'interprétation. Elle est aussi devenue *« transformation technique obligée et par voie de conséquence de production partagée avec un auteur-concepteur »*[110].

Comme le jeu vidéo, la fiction audiovisuelle interactive a pour particularité d'intégrer simultanément deux instances différentes, le spectateur et la machine, dans un acte de co-énonciation[111]. En effet, pour exister elle a besoin à la fois d'un programme pour obtenir une narration informatisée et de l'investissement du joueur. Même si les fictions audiovisuelles interactives sont très directives, elles permettent l'action du spectateur sur l'ordre, la durée,

[108] *Idem*, p4

[109] BOUCHARDON Serge, GHITALLA Franck. Récit interactif, sens et ré exivité. Hypertextes et hypermédias. Produits, Outils et Méthodes. H2PTM 2003., Sep 2003, Paris, France. p4. hal-01971460

[110] *Idem*

[111] BARNABÉ, Fanny. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels.* Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presses universitaires de Liège, 2018 (généré le 21 mai 2019), p48. Disponible sur Internet : http://books.openedition.org/pulg/2613

la chronologie des événements, c'est-à-dire qu'elles lui permettent d'agir sur l'histoire elle-même et sur la manière dont elle est racontée.

Les fictions audiovisuelles interactives font émerger un jeu. En effet, avec l'interactivité, il s'agit de *« basculer d'une histoire racontée à une histoire à « vivre » »*[112]. Autrement dit, la narration audiovisuelle interactive illustre le passage du visionnage à l'opérabilité. Comme le souligne Marida Di Crosta, *« la narration informatisée, en permettant d'entrelacer des flux narratifs mis à disposition simultanément par l'auteur/le dispositif, offre une forme de narration kaléidoscopique : les différentes histoires sont disposées au préalable à l'intérieur d'une grille virtuelle (la mémoire de la machine ou du serveur) dans l'attente d'être actualisées et enchevêtrées en direct par l'action du spectateur »*[113]. Cette narrativité kaléidoscopique ou encore multiforme et latente est à l'origine un trait spécifique au jeu vidéo[114].

5. Penser la place du spectateur autrement

L'interactivité matérialise différents niveaux d'échange : entre le créateur et le spectateur via l'interface et entre les spectateurs eux-mêmes. Mais, cette liberté de manipuler l'œuvre de fiction audiovisuelle est un leurre car son parcours dépend de la configuration des arcs narratifs établie par le créateur au préalable. Autrement dit, l'arborescence présuppose une structure programmée. L'interactivité proposée reste en deçà de celle du jeu vidéo. Alors que le jeu vidéo peut permettre d'explorer un espace et de contrôler un personnage, la fiction audiovisuelle interactive ne confère au spectateur que des actions à certains moments préprogrammés sur la base d'une décision limitée[115].

---

[112] BOUCHARDON Serge, GHITALLA Franck. Récit interactif, sens et ré exivité. Hypertextes et hypermédias. Produits, Outils et Méthodes. H2PTM 2003., Sep 2003, Paris, France, p4 hal-01971460

[113] DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, p95.

[114] BARNABE Fanny, *Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels.* Nouvelle édition (en ligne). Liège : presses universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018), p20. Disponible sur internet : http://books.openedition.org/pulg/2613.

[115] MORAN Patrick, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 07 juin 2018, consulté le 26 avril 2020, p6. URL : http://journals.openedition.org/sdj/1010 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.1010

Toutefois, en plaçant au centre du dispositif l'action du spectateur, il semblerait que l'on fasse de plus en plus confiance à l'intelligence de celui-ci[116]. Concilier interactivité et récit filmique, c'est inclure le spectateur dans le dispositif. Jay David Bolter met en avant cette remise en cause de la place du spectateur via la participation actancielle : *« the viewer/user is no longer a passive consumer of images but rather an active participant in constituting the spectacle »*[117].

Le créateur de la fiction audiovisuelle interactive tient compte dans sa démarche scénaristique des possibilités d'intervention du spectateur. En accordant une conséquence narrative aux choix effectué par le spectateur, le créateur lui confère une place importante. Dans l'épisode interactif Bandersnatch, nombreux sont les choix significatifs : « renverser le thé sur l'ordinateur ou détruire l'ordinateur », « sortir par la fenêtre ou se battre avec la psychiatre », « voir la psychiatre ou suivre Colin », « prendre de la drogue ? », « tuer papa ? », etc. Quatre critères permettent de définir ce qu'est un choix significatif, dans un jeu, selon le développeur Brice Morrison (2013) : *« le caractère manifeste du choix (le joueur doit être conscient qu'il est face à un embranchement), les conséquences en termes de jouabilité (le choix doit affecter la suite du jeu de manière notable), les rappels (le choix doit poursuivre le joueur au fil du jeu), et le caractère permanent du choix (il ne peut pas être effacé) »*[118].

Transposés à l'épisode interactif *Bandersnatch*, ces quatre critères permettent de rendre compte des décisions significatives du spectateur et de cette forme hybride, à mi-chemin entre fiction audiovisuelle et jeu. Le choix est manifeste puisqu'à chaque fois qu'une décision se présente, le spectateur se retrouve face à deux choix en bas de son écran avec une limite de temps. Certains de ses choix affectent de manière notable la fin qu'il verra comme on peut le voir sur l'organigramme de toutes les possibilités narratives en fonction des suites de

[116] LABRECQUE Maxime, « Le film choral, entre interactivité et hypertextualité », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 10 | 2017, mis en ligne le 01 janvier 2017, consulté le 26 avril 2020, p17. URL : http://journals.openedition.org/rfsic/2724 ; DOI : https://doi.org/10.4000/rfsic.2724

[117] Bolter, J.D (2005). Transference and Transparency : Digital Technology and the Remediation of cinema. Intermédialités / Intermediality, (6), automne 2005, p21. URL : https://doi.org/10.7202/1005503ar

[118] MORAN Patrick, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 07 juin 2018, consulté le 26 avril 2020, p1. URL : http://journals.openedition.org/sdj/1010 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.1010

choix effectuées[119]. On retrouve tout au long du visionnage un récapitulatif des choix ainsi que l'impossibilité de retourner en arrière (absence de *timeline*). Ils sont significatifs parce que de ces choix dépendent beaucoup de choses, d'où l'impression que ceux-ci sont majeurs mais en réalité ils ne modifient en rien ce qui est préétabli par le créateur, c'est-à-dire l'architecture du récit.

Néanmoins, ces choix demeurent influents puisque le spectateur peut explorer la fiction audiovisuelle dans plusieurs ordres différents et choisir entre plusieurs déroulements possibles mais il faut tenir compte du fait que ces choix restent prédéfinis par le créateur. Autrement dit, il ne faut pas exagérer la place du spectateur. Même si la structure ne subit aucune variation, l'expérience de visionnage de la fiction audiovisuelle interactive sera tout de même très différente si le spectateur l'a visionné dix fois pour déceler tous les arcs narratifs possibles ou s'il l'a visionné deux fois et est à chaque fois arrivé sur une fin non satisfaisante ou s'il est arrivé sur une impasse et qu'on l'a replongé au milieu de la chronologie temporelle, etc. Les différences génèrent des variations dans la réception de l'histoire, même si celles-ci ne sont pas mesurables.

Certes, maximiser l'expérientialité, via cette interactivité limitée, peut paraître grossier mais elle engage néanmoins le spectateur en lui montrant un univers filmique réactif. Comme le souligne Marc Marti et Raphaël Baroni, *« l'interaction avec un récit diffère de la perception de ce récit quand il est impossible d'agir sur son déroulement »*[120]. En effet, les différents blocs d'histoires ont déjà été effectués antérieurement mais le spectateur participe à l'agencement préétabli avec la possibilité de sélectionner ce choix plutôt qu'un autre. De sorte que de la même manière qu'un jeu vidéo, le sens de la fiction audiovisuelle interactive est produit à la fois par son créateur et par son récepteur puisque son fondement même repose sur la participation actancielle du spectateur.

La fiction audiovisuelle interactive correspondrait à l'enchâssement entre deux types de récits : le récit filmique traditionnel (les séquences dans lesquelles le spectateur n'intervient pas) et le récit « vidéoludique » (qui résulte de la suite des choix du spectateur, c'est-à-dire de son parcours de la fiction audiovisuelle). *« L'essence du médium vidéoludique s'incarne, plus précisément, dans les possibilités d'actions qui sont laissées au joueur à l'intérieur de la*

[119] Annexe 7

[120] MARTI Marc et BARONI Raphaël, « De l'interactivité du récit au récit interactif », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 27 | 2014, mis en ligne le 19 décembre 2014, consulté le 27 avril 2020, p11. URL : http://journals.openedition.org/narratologie/7077

structure imposée par le jeu »[121]*.* Si les possibilités d'action du spectateur dans la fiction audiovisuelle interactive sont restreintes à une logique purement sélective, c'est-à-dire choisir entre deux propositions (Bandersnatch) ou choisir entre différents points de vue (Wei or Die), on retrouve cette volonté d'y intégrer l'essence du médium vidéoludique justement en permettant au spectateur d'agir, par ses décisions, dans la structure narrative imposée.

6. L'interactivité dans la fiction audiovisuelle pour atteindre l'idéal de coprésence de manière métaphorique

Le créateur en permettant l'intervention du spectateur sur le récit filmique rend *« peut être ici réellement partageable mais aussi représentable ce qui restait jusqu'à présent dans l'ombre, c'est-à-dire l'écriture du scénario »*[122]*.* Cependant, cet idéal de co-présence avec le spectateur ne peut pas réellement être atteint car la fiction audiovisuelle ne se déroule jamais en direct. Comme le souligne Jay David Bolter, *« film technology was not suited to the goals of copresence an intersubjective communication, for the simple reason that film cannot be « live » »*[123]*.* Ce constat s'applique aux fictions audiovisuelles interactives. En effet, la fiction audiovisuelle interactive ne peut satisfaire le désir d'immédiateté que de manière limitée en créant l'illusion chez le spectateur d'impacter le flux temporel et la structure narrative via l'interactivité.

À l'inverse d'un jeu vidéo, les fictions audiovisuelles interactives mettent en place une distanciation temporelle car elles ne sont jamais en direct (au présent). Elles offrent une coprésence illusoire en conférant au spectateur le rôle d'agent actif des événements narratifs. Autrement dit, la fiction audiovisuelle interactive est à la fois une juxtaposition d'espaces hétérogènes (hypermédialité) et une tentative plus poussée pour atteindre l'idéal d'immersion (coprésence) en offrant l'illusion d'un accès plus direct à ce qui est représenté via l'interactivité.

---

[121] BARNABÉ, Fanny. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels.* Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presses universitaires de Liège, 2018 (généré le 21 mai 2019), p128. Disponible sur Internet : http://books.openedition.org/pulg/2613

[122] BOUCHARDON Serge, GHITALLA Franck. Récit interactif, sens et réflexivité. Hypertextes et hypermédias. Produits, Outils et Méthodes. H2PTM 2003., Sep 2003, Paris, France, p5. hal-01971460

[123] Bolter, J.D (2005). « Transference and Transparency : Digital Technology and the Remediation of cinema. Intermédialités / Intermediality », (6), p22. URL : https://doi.org/10.7202/1005503ar

Cependant, on pourrait dire que les temporalités de la fiction audiovisuelle interactive et du spectateur convergent quand celui-ci effectue son choix et appuie sur le bouton. Néanmoins, est-ce suffisant pour parler de coprésence ? L'interactivité semblerait délivrer en apparence et du moins partiellement l'œuvre cinématographique d'une de ses limites, c'est-à-dire de son impossibilité d'être immédiate, mais n'atteint jamais cet idéal de coprésence.

CONCLUSION

Comme nous l'avons montré dans la première partie, la relation entre fiction audiovisuelle et jeu vidéo a évolué rapidement vers un rapport d'influence et de modélisation réciproques. Face à la concurrence du jeu vidéo, la production cinématographique se réinvente pour répondre aux attentes des spectateurs aussi bien par un phénomène, de plus en plus intense, d'adaptation des succès vidéoludiques que par l'architecture narrative de certains récits filmiques (*Inception, Edge of Tomorrow, Ready Player One*).

Les fictions audiovisuelles interactives, quant à elle, témoignent de manière explicite de ce renouvellement de la fiction audiovisuelle classique dans une logique d'hybridation. En effet, elles proposent - comme le montre mon analyse de l'épisode *Bandersnatch* et de la fiction *Wei or Die* - une expérience proche de celle qu'offre le médium vidéoludique notamment via l'ouverture actancielle de l'œuvre et les possibilités narratives du récit filmique. Dans cette expérimentation toujours plus poussée entre narration et jeu, elles remodélisent ce qui fait la singularité du jeu vidéo : l'intervention de l'usager dans le déroulement de la fiction.

L'incorporation de l'interactivité refaçonne la fiction audiovisuelle précisément parce qu'elle présente un univers cinématographique réactif. En étudiant deux formes d'interactivité différentes avec l'épisode *Bandersnatch* et la fiction audiovisuelle *Wei or Die*, on s'est rendu compte que les fictions audiovisuelles interactives se différenciaient des fictions audiovisuelles classiques justement parce qu'elles reposent sur une déconstruction du récit filmique - propice à l'émergence d'une forme de jouabilité - par sa pratique actancielle. Elles s'appuient sur un mouvement discontinu entre visionnage et opérabilité. En effet, l'intervention du spectateur devient le vecteur de l'information narrative. Par son choix, une certaine trame narrative se présente à lui.

Si la façon dont l'usager (le spectateur) s'engage dans la fiction audiovisuelle interactive, *« ce qui l'y pousse, ce qui maintient son adhésion ou le rebute, ce qui motive ses initiatives ou des réactions conformes à ce qu'attend le récit, tout cela reste à discuter »*[124]. Les fictions audiovisuelles interactives ouvrent néanmoins des portes à de nouvelles théories de la réception.

---

[124] HUREL Pierre-Yves, Récit et interactivité : typologie des interactions narratives, MOSAÏQUE, revue de jeux chercheurs en SHS, n°10, octobre 2013. P114. Consulté le 27/04/2020, URL : https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/161012/1/MOSAIQUE-10.06_HUREL.pdf

Si on peut parler de jouabilité dans la fiction audiovisuelle interactive, celle-ci reste toutefois en deçà du jeu vidéo notamment parce qu'elle n'offre pas la même prise de liberté dans l'univers fictionnel qui est présenté. Ce qui ressort de mon analyse des fictions audiovisuelles interactives est justement cette ambivalence entre maniabilité du récit filmique et possibilités limitées. En effet, les choix restent assez sommaires et ils n'en sont pas vraiment lorsqu'il s'agit simplement de choisir l'ordre d'un événement amené à se produire dans tous les cas. Autrement dit, *« à la différence de la grande majorité des jeux vidéo, les gestes et les compétences requis par le film actable sont rarement réductibles à la simulation d'actions réelles d'ordre physique à l'intérieur de l'univers de l'histoire »*[125]. Dans les fictions audiovisuelles interactives il s'agit plutôt de rapprocher le spectateur de la personne qui raconte (le narrateur) que du héros de l'histoire.

L'introduction de l'interactivité tout en proposant une expérience de visionnage nouvelle de la fiction audiovisuelle peut aussi être contraignante. Néanmoins, les fictions audiovisuelles interactives sont aussi une manière d'enrichir l'expérience du spectateur par l'expérimentation de toutes les possibilités narratives du scénario.

La fiction audiovisuelle interactive n'atteint l'idéal de coprésence et d'immédiateté que partiellement en donnant l'illusion au spectateur d'influencer le déroulement de l'histoire, via son choix. En effet, comme le souligne Marida Di Crosta, *« la logique actancielle se situe non pas à l'intérieur de la fiction mais dans l'espace de la narration, il n'y a pas interaction directe avec les personnages de l'histoire »*[126]. Autrement dit, la fiction audiovisuelle interactive ne crée pas les conditions d'un espace simulé en tant que telle avec une absence de distanciation temporelle. Mais on peut se demander si le jeu vidéo quant à lui atteint réellement cet idéal d'immédiateté et de co-présence.

La force de la tendance des fictions audiovisuelles interactives semblerait résider dans son objet : les séries. Les séries sont un produit phare du divertissement et du commerce culturel mondial. Elles représentent *« la moitié des premières audiences et une bonne part des grilles des programmes de cette télévision qui absorbe, en moyenne, 3 h 30 de la journée d'un Français, soit presque le quart du temps éveillé... Mais si la production standardisée est toujours présente, elle s'est doublée d'une production de qualité, dont témoignent les*

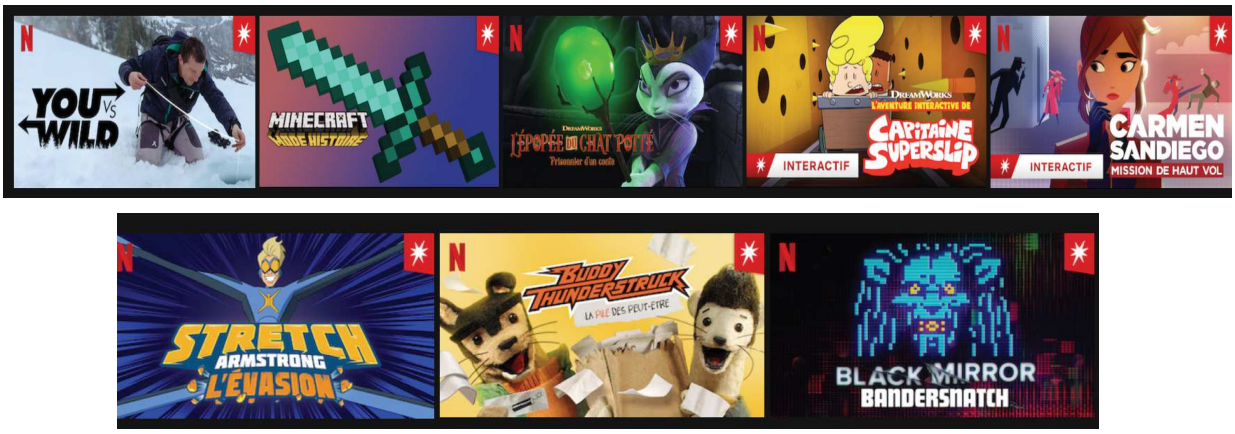
[125] DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, p153.

[126] *Idem*, p144.

investissements considérables des chaînes, tant en Europe qu'aux états- Unis »[127].

Parallèlement, les séries provoquent des émotions très fortes car le téléspectateur s'attache aux personnages et les voit évoluer dans le temps. Comme le souligne, Franck Damour, *« les séries proposent des amis imaginaires à partager avec les autres. Elles nous montrent les enfants grandir et le couple vieillir. Ces personnages deviennent des compagnons (…) Ce qui crée l'addiction – autant que le plaisir intellectuel de la série, c'est l'intimité avec les personnages »*[128].

C'est la création de séries originales qui a permis à Netflix d'asseoir sa réputation et son image, à l'instar de *House of Cards, Orange is the new black, Narcos, Stranger Things, The Crown, Casa de papel*, etc. Comme le souligne A. Venel, *« quoi de plus satisfaisant que de voir la destinée de son personnage préféré bouleversée en un simple clic ? »*[129]. Les fictions interactives inaugurent, en plus d'un dispositif de pratique et de réception, un modèle d'exploitation et de rentabilisation des séries. Elles repensent la création de biens culturels dans le domaine de la fiction. En effet, pour Netflix, la réalisation d'épisodes interactifs et la création d'une catégorie interactive, dérivés de ses contenus, s'inscrirait dans une stratégie de marketing et de promotion.



Source : capture d'écran de la catégorie interactive de Netflix

[127] DAMOUR Franck, *« Pourquoi regardons-nous les séries télévisées ? »*, S.E.R / « Etudes », 2015/5 mai, consulté le 02/09/2020, sur Cairn.info, p82. URL : https://www.cairn.info/revue-etudes-2015-5-page-81.htm

[128] *Idem*, p85.

[129] VENEL Ambre, article « Les nouvelles séries interactives coup de com' ou révolution », consulté le 28/10/19, sur le site internet FastNCurious : http://fastncurious.fr/2018/11/01/les-nouvelles-series-interactives-coup-de-com-ou-revolution/

Les séries interactives ou les épisodes interactifs de série soulignent également la volonté de diversification de Netflix. Le 14 juin 2018, Netflix et Telltale Games, studio connu pour ses jeux narratifs *Games of Throne* et *The Walking Dead*, ont officialisé leur partenariat pour le développement de nouveaux jeux et séries interactives[130]. Pour Netflix, les jeux narratifs de Telltale ne sont pas que du jeu vidéo mais aussi des histoires interactives, qui ont donc leur place sur la plateforme, à l'instar du jeu *Minecraft*. C'est un nouvel atout pour l'entreprise de Reed Hastings qui va continuer à miser sur le contenu, d'une manière différente des séries habituelles.

Dans une offre d'emploi pour un poste de *« manager of interactive licensing »,* l'entreprise de Reed Hastings détaille ainsi : *« Nous nous intéressons aux séries interactives et aux jeux vidéo parce que nous pensons qu'ils peuvent amener une notoriété/un buzz significatif à une série (...) Nous voulons que la catégorie interactive aide à promouvoir nos titres (...) pour attirer l'attention et ravir nos abonnés »*[131]*.* L'extension de la narration audiovisuelle conduit à l'émergence de nouveaux métiers.

Depuis les années 2000, on assiste à l'accroissement exponentiel du nombre de séries produites. Ce phénomène, appelé Peak TV et théorisé par John Landgraf, patron de la chaine américaine FX, montre qu'il est de plus en plus difficile de lancer une série car elle a une chance sur deux de se noyer dans la masse. L'ère de la Peak TV, censée illustrer ce moment où le nombre de séries produites atteindra un pic avant de redescendre, bat son plein[132]. Avec l'arrivée de nouveaux acteurs de la SVOD (Apple TV, Disney +, Peacock, HBOmax, OCS, ou encore Facebook qui se lancent dans la création originale de séries), la production sérielle est en pleine expansion.

Face à ce phénomène, l'usage de l'interactivité dans les séries permettrait (entre autre) à Netflix de se démarquer dans une offre toujours plus abondante, en proposant des expériences de visionnages d'un genre nouveau. En effet, l'objectif des fictions interactives

---

[130] Article « Netflix flirte avec le jeu vidéo pour une série interactive autour de l'univers Minecraft », par Louise Wessbecher, consulté le 27/10/19, sur le site internet de France 24 : https://www.france24.com/fr/20180614-netflix-flirte-le-jeu-video-une-serie-interactive-autour- univers-minecraft

[131] Article « Le jeu vidéo Minecraft : Story mode va débarquer sur Netflix », par Perrine Signoret, consulté le 27/10/19, Le Monde: https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/06/14/minecraft- story-mode-va-debarquer-sur-netflix_5314956_4408996.html

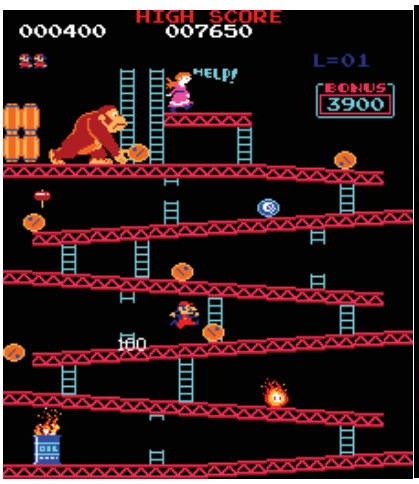
[132] Article « À Séries Mania, quelques voix émergent du raz-de-marée de la Peak TV », par Marion Olité, consulté le 27/10/19, sur le site Biiinge Konbini : https://biiinge.konbini.com/insight/series-mania-quelques-voix-raz-de-maree-peak-tv/

renouvelle les spectacles offerts au public et crée l'événement en permettant l'intervention du spectateur dans *la richesse l'univers fictionnel sériel - qui se caractérise par une relation plus forte entre le spectateur et la série*[133].

[133] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », *Communication* [En ligne], Vol. 32/1 | 2013, mis en ligne le 25 février 2014, consulté le 14 septembre 2020.
URL : http://journals.openedition.org/communication/4931 ;
DOI : https://doi.org/10.4000/communication.4931

ANNEXES

Annexe 1 : Ecran de jeu Donkey Kong





Source : https://mario.fandom.com/fr/wiki/Donkey_Kong_(jeu)

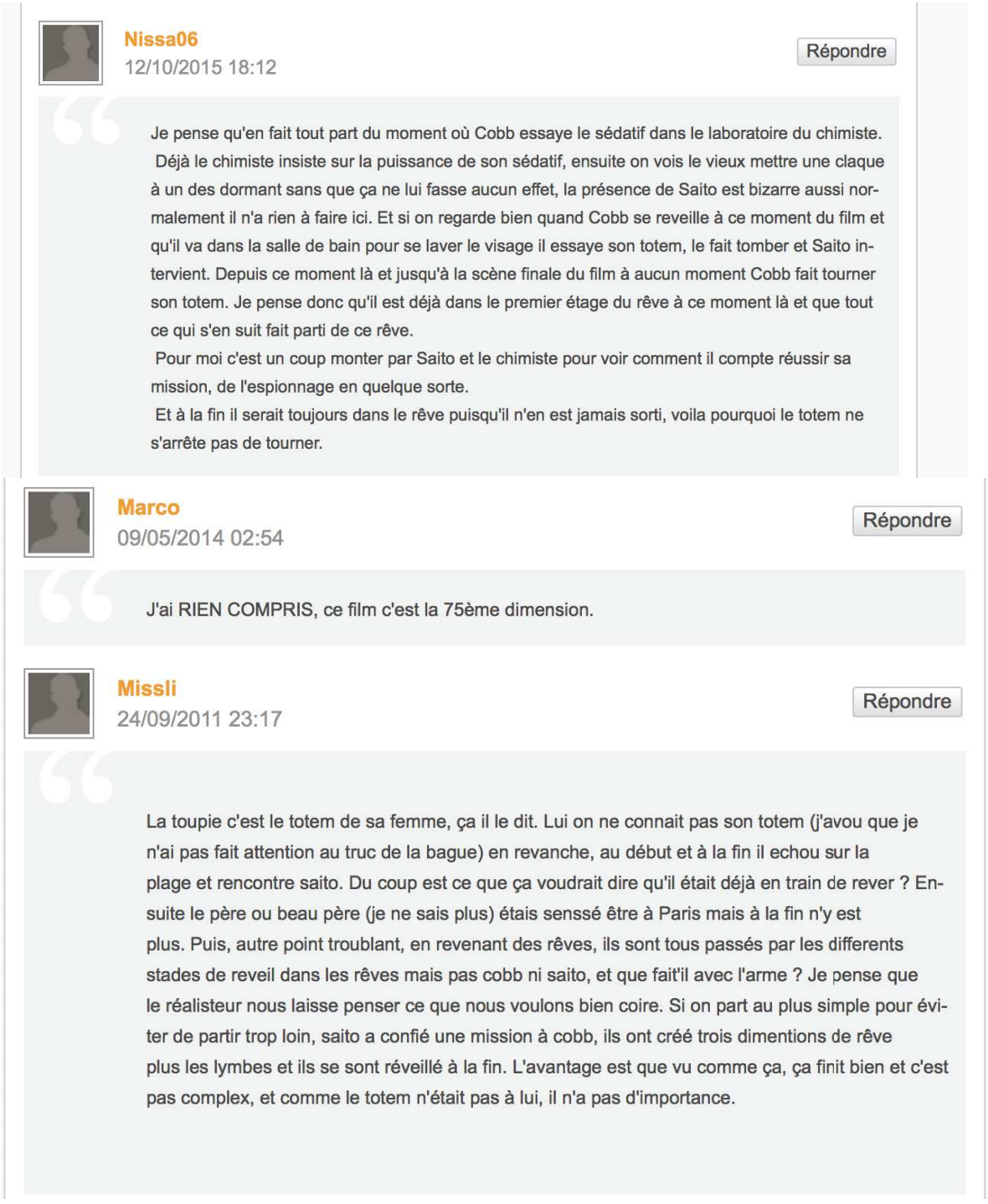
Annexe 2 : Tableau des films qui sont des adaptations des jeux vidéo 2018, 2019 et 2020

Titre du film	Réalisateur	Titre du jeu vidéo
2020		
Sonic, The hedgedog	Jeff Fowler	Adaptation du personnage *Sonic*, tirée de la série de jeux vidéo du même nom éditée par SEGA
Dragon Quest : Your story *(sorti sur Netflix le 13/02)*	Takashi Yamazaki, Ryuichi Yagi et Makoto Hanafusa	Adaptation du jeu *Dragon Quest V : La Fiancée céleste*, sorti en 1992
The Division	David Leitch	Adaptation de *Tom Clancy's The Division* des studios Ubisoft
Monster Hunter *(sorti prévu en septembre)*	Paul W.S Anderson	Série de jeux vidéo *Monster Hunter* éditée et développée par Capcom
Five Nights at Freddy's	Chris Columbus	Adaptation du jeu *Five Night at Freddy's* sorti en août 2014, développé par Scott Cawthon
The Cuphead Show ! *(série animée disponible sur Netflix)*	nc	Adaptation du indépendant *Cuphead*
Arcane *(série animée développée et produite par Riot Games, sortie prévue courant 2020 mais on ne connaît pas encore le diffuseur)*	nc	Basée sur *League of Legends* sorti en 2009 et développé par le studio Riot Games
Assassin's creed *(série d'animation qui sera disponible sur Netflix)*	Adi Shankar	Adaptation de la franchise *Assassin's Creed* d'Ubisoft.
Dragon's Dogma *(série animée qui sera disponible sur Netflix)*	nc	Basée sur l'univers de la franchise *Dragon's Dogma* développée et éditée par Capcom.
Sleeping Dogs *(sorti au cinéma prévu fin 2020)*	nc	Adaptation du jeu vidéo homonyme sorti en 2012, développé par United Front Games et édité par Square Enix et Namco Bandai Games, le jeu est sorti en 2012
Mortal Kombat Legends : Scorpion's Revenge *(sorti direct-to-video)*	Ethan Spaulding	Issu de la série de jeux video *Mortal Kombat* développée par Midway
2019		
Pokémon : Détective Pikatchu	Rob Letterman	Adaptation du jeu vidéo *Détective Pikatchu* de l'univers *Pokémon.*
Angry Birds : Copains comme cochons	Thurop Van Orman et John Rice	Adaptation de la série de jeux video Angry Birds créée par Rovio Entertainment
Dynasty Warriors	Roy Chow	Adaptation issue de la série de jeux vidéo du même nom développée par Oméga Force et éditée par Koei

Fate/stay night Movie : Heaven's Feel - II. Lost Butterfly	Tomonori Sudo	Adaptation des jeux video Fate/Stay night développé par TYPE-MOON.
Carmen Sandiego *(série animée disponible sur Netflix)*	Duane Capizzi	Adaptation de la franchise de jeux vidéo Carmen Sandiego
NinoKuni *(film d'animation disponible sur Netflix)*	Yoshiyuki Momose	Adaptation des jeux vidéo *Ni no Kuni : La Vengeance de la Sorcière Céleste* et *Ni no Kuni 2 : L'avènement d'un nouveau Royaume,* développés par Studio Level 5 et édités par Bandai Namco Games.
Pokémon : Mewto contre-attaque-Evolution *(film d'animation sorti au Japon en 2018 et disponible en France sur Netflix)*	Motonori Sakakibara et Tetsuo Yajima.	Issu de l'univers *Pokémon.*
Doom : Annihilation *(sorti en direct-to-video)*	Tony Giglio	Seconde adaptation de jeux vidéo *Doom* d'id Software
2018		
Rampage : Hors de contrôle	Brad Peyton	S'inspire du jeu vidéo du même nom créé en 1986 pour bornes d'arcade.
Tomb Raider	Roar Uthaug	Adaptation de la série de jeux vidéo *Tomb Raider* et plus précisément de son reboot de 2013
Legend of the Ancient Sword	Renny Harlin	Adaptation du jeu vidéo de rôle (RPG) *GuJian2* développé par Aurogon et publié par Gamebar .
Pokémon, le film : Le pouvoir est en nous	Tetsuo Yajima	Issu de l'univers Pokémon.
Fate/extra Las Encore *(sorti au Japon, disponible sur Netflix en France)*	Kinoko Nasu	Adaptation du jeu Fate/extra développé par TYPE-MOON et Imageepoch et édité par Marvelous Entertainment.
Fate/stay night Movie : Heaven's Feel - I. Presage Flower	Tomonori Sudou	Adaptation des jeux video *Fate/Stay night* développé par TYPE-MOON.

PARTIE I– LES FICTIONS AUDIOVISUELLES INTERACTIVES : UNE NOUVELLE FORME DE L'ATTRACTIVITE PERMANENTE ENTRE FICTION AUDIOVISUELLE ET JEU VIDEO

Annexe 3 : capture d'écran des interprétations des internautes sur le blog Cine Lumiere verzon



Nissa06
12/10/2015 18:12

Répondre

Je pense qu'en fait tout part du moment où Cobb essaye le sédatif dans le laboratoire du chimiste. Déjà le chimiste insiste sur la puissance de son sédatif, ensuite on vois le vieux mettre une claque à un des dormant sans que ça ne lui fasse aucun effet, la présence de Saito est bizarre aussi normalement il n'a rien à faire ici. Et si on regarde bien quand Cobb se reveille à ce moment du film et qu'il va dans la salle de bain pour se laver le visage il essaye son totem, le fait tomber et Saito intervient. Depuis ce moment là et jusqu'à la scène finale du film à aucun moment Cobb fait tourner son totem. Je pense donc qu'il est déjà dans le premier étage du rêve à ce moment là et que tout ce qui s'en suit fait parti de ce rêve.
Pour moi c'est un coup monter par Saito et le chimiste pour voir comment il compte réussir sa mission, de l'espionnage en quelque sorte.
Et à la fin il serait toujours dans le rêve puisqu'il n'en est jamais sorti, voila pourquoi le totem ne s'arrête pas de tourner.

Marco
09/05/2014 02:54

Répondre

J'ai RIEN COMPRIS, ce film c'est la 75ème dimension.

Missli
24/09/2011 23:17

Répondre

La toupie c'est le totem de sa femme, ça il le dit. Lui on ne connait pas son totem (j'avou que je n'ai pas fait attention au truc de la bague) en revanche, au début et à la fin il echou sur la plage et rencontre saito. Du coup est ce que ça voudrait dire qu'il était déjà en train de rever ? Ensuite le père ou beau père (je ne sais plus) étais senssé être à Paris mais à la fin n'y est plus. Puis, autre point troublant, en revenant des rêves, ils sont tous passés par les differents stades de reveil dans les rêves mais pas cobb ni saito, et que fait'il avec l'arme ? Je pense que le réalisteur nous laisse penser ce que nous voulons bien coire. Si on part au plus simple pour éviter de partir trop loin, saito a confié une mission à cobb, ils ont créé trois dimentions de rêve plus les lymbes et ils se sont réveillé à la fin. L'avantage est que vu comme ça, ça finit bien et c'est pas complex, et comme le totem n'était pas à lui, il n'a pas d'importance.



Liners nicolas
26/06/2011 23:30

Répondre

Cobb est en faite soumis a un inception de sa propre part , meurtrie par ses remmords , ayant été l'auteur du meurte de sa femme en pratiquant l'inception(que ce monde n'est pas réelle et qu'il faut se tuer pour se réveiller.

Au plus il va loin dans les rêves emboité au plus son idée se propage comme un virus.

On pourrais parfaitement le comprendre avec l'exepmle du sujet fisher on l'aide a retourné ses propres idées contre lui pour que à la fin il croie que c'est réelle que son père n'est pas dessus de lui.

La toute fin s'explique parfaitement car au tout début (un acolyte de saito étant vieu perdu dans les nymphes touche le totem de cobb). Donc son tontem n'indique plus la réalité mais un rêve.

La toupie peu parraître tomber alors que c'est juste le point d'équilibre qui a changé.

Car on pourrais dire que cobb perdu dans les lymphes depuis si longtemps avec sa femme est re-venu à la réalité mais ne sais plus l'accepter.

Et comme les souvenirs sont gardé en lui mais bloqué par es remords.

Ce n'est que quand il pardonne à sa femme et qui plonge une dèrnière fois dans les lymphes pour récupérer saito appaisser par tous ceçi qu'il peut revoir le visage de ses enfants. Car désormais il n'as plus de remords et la réalité semble si vraies.

Il c'est sand doute donnée la mort dans les lymphes avec saito mais il reste tj dans un rêve anté-rieur car il est dit qu'il faut mourrir à chaque fois pour retourner dans la réalité alors que là il est mort une fois. Ou bien autre hypothèse saito est mort , le rêve de saito s'écroule mais cobb est toujours dans les lymphes et c'est son rêve qui apparais. voila je pense avoir tous dit.



mustapha
09/01/2017 00:39

Répondre

la leçon a tiré du film est que le rêve est une industrie comme la peur et l'illusion.elle se trouve au coeur de notre System napoleon a dit il faut savoir vendre les rêves. en egypte comme en syrie et yemen les gents ont été victimes de leur beau reves de liberté et démocratie.... mais qui a inspiré ces rêves qui inceptioné leurs jeunes leader? trouvez la réponses et vous allez découvrir qu'on est touts victime d'un rêve construit soit au nom d'une utopie socialiste ou bien un idealisme libératrice si nom le paradis promis et c'est notre grand reve a poussé les gents à tuer ou excepter d'etre tuer comme marture d'amur au du dieu



Percy
12/04/2011 22:29

Répondre

Pour le problème de la toupie, j'ai ma propre version. Tout le monde dit que si une personne touche le totem d'un autre, celui-ci perd ses propriétés. Je ne suis pas d'accord : Cobb dit à Ariane que l'interet du totem est qu'il a un poid et un équilibre tres particulier, or, si le rêveur conais le totem, il saura quandla faire tomber. Suivant ce raisonnement, a partir du moment ou cobb touche la toupie de sa femme, le totem perd ses effets dans un rêve de Cobb. Dans le reve d'un autre, le totem garde ses propriétés, donc apres le
décés de sa femme, cobb peut utiliser le totem comme le sien (Je ne sais pas si tout le monde ma bien compris mais c un expication plus logique pour moi...)



Laurent
07/02/2011 20:14

Répondre

Pour moi, il y a une erreur.

Car le totem de Cobb n'est pas la Toupie, c'est le Totem de sa femme.

Comme le dis Cobb, on ne peut pas avoir le même totem, tout le monde à un totem qui lui est propre.

Le Totem de Cobb serait sa bague et lorsque l'on regarde bien, sa bague change de main en fonction de la réalité ou du rêve. Sur ce principe Cobb serait dans la réalité à la fin du film.

De plus les enfants de Cobb n'ont jamais les mêmes vêtements, mais toujours les mêmes couleurs.

Les enfants de Cobb sont plus grand à la fin du film que dans les autres scènes, la preuve c'est les acteurs qui sont totalement différent entre les scènes de rèves et les la scène finale.

De plus les enfants de Cobb n'ont jamais les mêmes vêtements, mais toujours les mêmes couleurs.

Les enfants de Cobb sont plus grand à la fin du film que dans les autres scènes, la preuve c'est les acteurs qui sont totalement différent entre les scènes de rèves et les la scène finale.

Après on toujours y voir encore une manipulation dans un des rêves.

De plus les enfants de Cobb n'ont jamais les mêmes vêtements, mais toujours les mêmes couleurs.

Les enfants de Cobb sont plus grand à la fin du film que dans les autres scènes, la preuve c'est les acteurs qui sont totalement différent entre les scènes de rèves et les la scène finale.

Après on toujours y voir encore une manipulation dans un des rêves.



Chantal
04/01/2011 23:14

Répondre

Ce film me laisse perplexe... a chaque fois que je le revois, j'imagine une fin differente:

Cobb est perdu, Mall a raison et qu'ils sont dans un reve géré par Mall

Ils sont dans un reve depuis que Cobb teste chez le chimiste la liaison du sommeil au sous sol

ou encore ils sont dans la réalité et que l'idée qu'il a semé dans la tete de Mall se vérifie pour elle par la toupie. Dans cette dernière éventualité, la toupie est au départ enclanché par
Cobb dans le coffre, il l'a persuade ainsi de remonter à la surface. Il n'y a donc qu'elle qui est persuadée que lorsque la toupie tourne, ce n'est pas la réalité. Lui n'a fait que lui
intégré l'idée. Ce serait il perdu et se persuadant insconsciemment? Le fait qu'elle tourne ou s'arrete n'a je pense aucune incidence sur lui.



Mcat
28/08/2015 00:00

> Je pense que de la même façon que Cobb l'a fait avec Mall dans un des rêves en faisant tourner son totem afin qu'elle pense que la réalité est un rêve , au début du film, le vieil homme , Saito (ou qui que ce Soit) fait tourné la toupie (qui est le totem de Cobb) il modifie donc le sens de la réalité que possède Cobb , en effet lorsque Cobb se retrouve dans la réalité à la fin (puisque selon moi cest la réalité), la toupie ne s'arrête pas , sur le même principe vécût avec Mall, l'idée est implantée et créée par quelqu'un afin que Cobb pense qu'il est en train de rêver



maria
01/01/2011 22:41

Répondre

> encore une question, qui est le petit sur la photo dans le porte-feuille de fischer???



maria
01/01/2011 22:17

Répondre

> enfet je pense que la toupie représente la femme de cobb. A la fin, il la laisse (l'oublie en gros) mais en réalité non, vu qu'il utilise encore sa toupie



maria
01/01/2011 22:05

Répondre

> pour le "tout se passe dans un rêve": la toupie n'est pas le totem de Cobb (soit disant passant on ne sait pas lequel est le sien) mais celui de sa femme et donc la toupie perd ses propriétées vu qu'on ne peut toucher le totem d'un autre. bref si la toupie s'est tantot arrêtée tantot pas, on ne peut s'y fier vu qu'elle ne lui appartient pas.... qu'en pensez-vous??



andre
11/11/2010 15:03

Répondre

Peut etre meme que depuis le debut du film jusqu'a la fin il est en train de rever, et que en effet sa femme avait raison, ce qui veut dire qu'elle n'est pas morte mais elle s'est reveillé , et lui il est resté coincé dans l'inception. (la theorie moins probable que les autres mais la plus intrigante.)



danaii
01/11/2010 15:26

Répondre

j'apporte uen petite remarque. Le film etant maintenant "sorti en dvd" j'ai pu le regarder avec plus d'attention. La toupie est bien le totem de Mal, on ne sait pas quel est celui de Cobb, mais un detail me parait important : Son Alliance ! il la porte dans chaques reves, et jamais dans la "réalité", et ni a la fin.....(on distingue pas tres bien sa main, certes, mais a l'aeroport en donnant son passepaort, on devine qu'il n'en a pas).....

voila, etonnant non? serait ce son totem?



PierreP
09/09/2010 11:22

Répondre

Je pense tout simplement que Noolan cherche à nous dire que l'on ne peut être perdu entre rêve et réalité, car au final, rien ne nous permet de'en être convaincu. Sa fin nous exprime simplement que chacun peut décider de choisir sa propre réalité. Que le rêve ne s'écartera de la réalité et vis-vers-ça qu'à partir du moment où on l'aura décidé. Intelligent comme l'est Cobb, il aurait pu le remarquer que ses enfants avaient la meme posture et les meme vêtements que dans ses rêves. Mais là, il décide de les retrouver, peut-être l'aurait-il pu avant. Quoi qu'il arrive, le rêve n'en est plus un à partir du moment où l'on est convaincu qu'il est la réalité. Mais qui sait, peut-être qu'un jour on se réveillera en ayant la preuve du contraire... La stabilité ne réside que dans la conviction de la stabilité.



Manuel-h
07/09/2010 11:01

Répondre

tout a fait d'accord avec Norti, c'est exactement la remarque que j'allais faire!

Tout le monde se focalise sur cette toupie alors que Cobb précise bien que c'est le totem de sa femme et dès lors qu'une personne touche le totem d'une autre, celui ci ne fonctionne plus... donc suivant cette information la toupie est obsolète et n'a aucune utilité pour Cobb logiquement ni pour le spectateur d'ailleurs...



Norti
11/08/2010 11:01

Répondre

Bonjour,

Très bonne analyse des différentes interprétations possible, seul gros bémol, la toupie n'est pas le totem de Cobb, mais celui de sa femme (il le dit clairement dans le film), ce qui signifie que la toupie qu'il utilise tout au long du film n'est qu'un leurre (il la garde sur lui comme souvenir de sa femme sans doute).

Annexe 4 : Les vidéos sur Youtube et Dailymotion qui livrent une explication sur la fin du film Inception



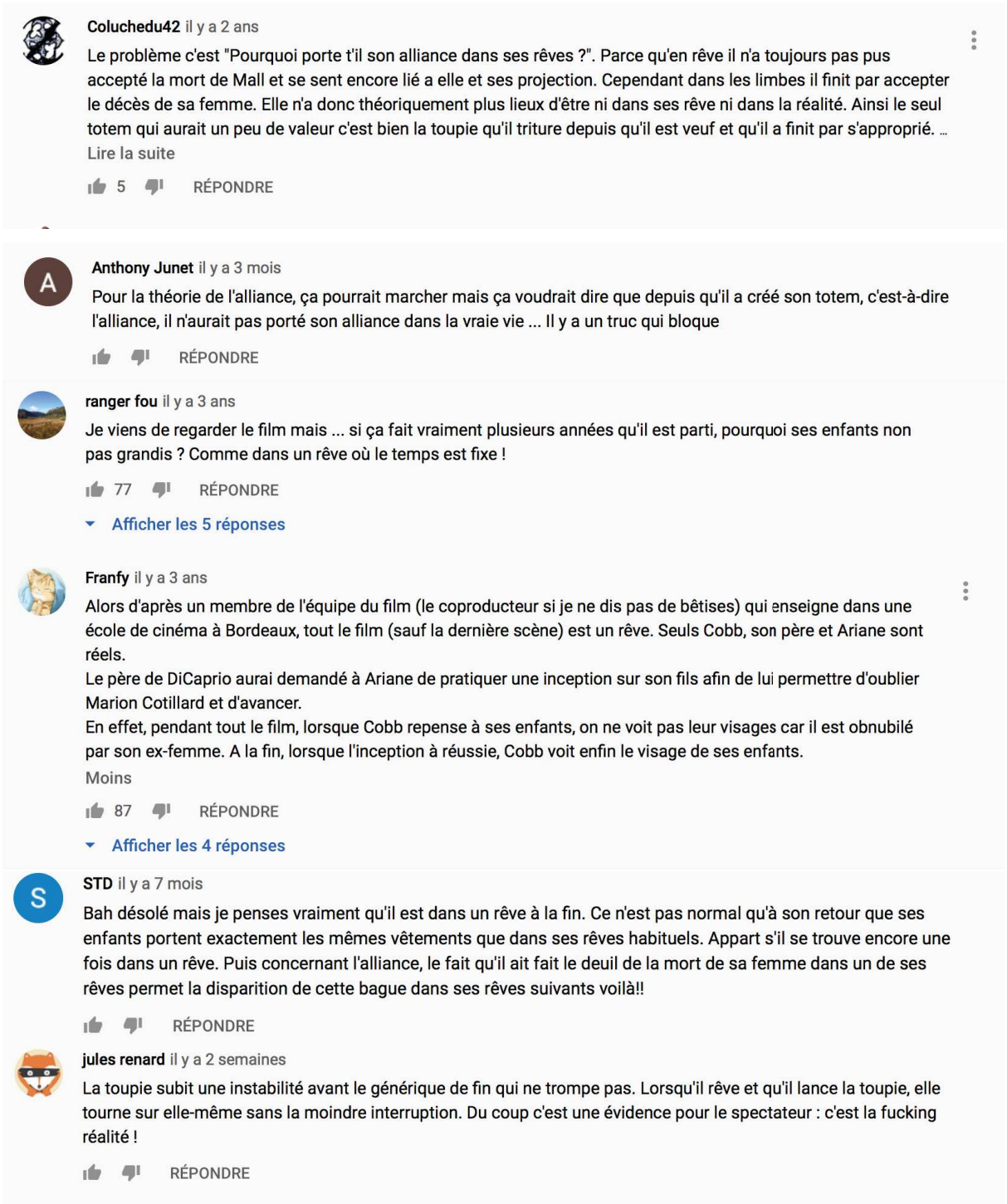
Lien : https://www.youtube.com/watch?v=zWDr1hE6D7E



Lien : https://www.youtube.com/watch?v=7rIlQtyaswo

Annexe 5 : Les réactions des internautes aux vidéos explicatives

Les réactions des internautes à la vidéo d'AlloCiné publiée sur Youtube : « INCEPTION : la fin du film était-elle un rêve !? The Big Fan Theory – AlloCiné ».



Coluchedu42 il y a 2 ans

Le problème c'est "Pourquoi porte t'il son alliance dans ses rêves ?". Parce qu'en rêve il n'a toujours pas pus accepté la mort de Mall et se sent encore lié a elle et ses projection. Cependant dans les limbes il finit par accepter le décès de sa femme. Elle n'a donc théoriquement plus lieux d'être ni dans ses rêve ni dans la réalité. Ainsi le seul totem qui aurait un peu de valeur c'est bien la toupie qu'il triture depuis qu'il est veuf et qu'il a finit par s'approprié. …
Lire la suite

5 RÉPONDRE

Anthony Junet il y a 3 mois

Pour la théorie de l'alliance, ça pourrait marcher mais ça voudrait dire que depuis qu'il a créé son totem, c'est-à-dire l'alliance, il n'aurait pas porté son alliance dans la vraie vie ... Il y a un truc qui bloque

RÉPONDRE

ranger fou il y a 3 ans

Je viens de regarder le film mais ... si ça fait vraiment plusieurs années qu'il est parti, pourquoi ses enfants non pas grandis ? Comme dans un rêve où le temps est fixe !

77 RÉPONDRE

Afficher les 5 réponses

Franfy il y a 3 ans

Alors d'après un membre de l'équipe du film (le coproducteur si je ne dis pas de bêtises) qui enseigne dans une école de cinéma à Bordeaux, tout le film (sauf la dernière scène) est un rêve. Seuls Cobb, son père et Ariane sont réels.
Le père de DiCaprio aurai demandé à Ariane de pratiquer une inception sur son fils afin de lui permettre d'oublier Marion Cotillard et d'avancer.
En effet, pendant tout le film, lorsque Cobb repense à ses enfants, on ne voit pas leur visages car il est obnubilé par son ex-femme. A la fin, lorsque l'inception à réussie, Cobb voit enfin le visage de ses enfants.
Moins

87 RÉPONDRE

Afficher les 4 réponses

STD il y a 7 mois

Bah désolé mais je penses vraiment qu'il est dans un rêve à la fin. Ce n'est pas normal qu'à son retour que ses enfants portent exactement les mêmes vêtements que dans ses rêves habituels. Appart s'il se trouve encore une fois dans un rêve. Puis concernant l'alliance, le fait qu'il ait fait le deuil de la mort de sa femme dans un de ses rêves permet la disparition de cette bague dans ses rêves suivants voilà!!

RÉPONDRE

jules renard il y a 2 semaines

La toupie subit une instabilité avant le générique de fin qui ne trompe pas. Lorsqu'il rêve et qu'il lance la toupie, elle tourne sur elle-même sans la moindre interruption. Du coup c'est une évidence pour le spectateur : c'est la fucking réalité !

RÉPONDRE

Bliss Mint il y a 3 ans

Le film nous donne toutes les clés pour avoir la réponse à cette question, ce n'était pas un rêve, puisque Cobb n'a pas son alliance. Ce n'est même plus une théorie, c'est un élément qui fait entièrement part du film, d'ailleurs si vous regardez attentivement, vous verrez certains plans où Cobb à la main dans sa poche, le but étant de dissimuler régulièrement l'alliance. Rien n'est laissé au hasard, le scénario a été écrit pendant de longues années, …
Lire la suite

40 RÉPONDRE

Masquer 1 réponse

Awen Quéant il y a 1 an

A 53:40, on voit que Cobb a son alliance, alors qu'il n'est pas dans un rêve...

1 RÉPONDRE

Yo Link Geek il y a 3 ans

Elle vacille un peu quand même la toupie à la fin . Comme elle font avant de s'arreter de tourné

64 RÉPONDRE

Afficher les 5 réponses

MB il y a 3 ans

Le problème c'est qu'à la fin il fait le deuil de ça femme, que ce soit dans la réalité ou dans ces rêves et donc n'a plus besoin de ça bague qui n'était là seulement car il n'avait pas encore totalement fait son deuil, ce qui, si on prend en compte mon hypothèse, veut donc dire que la théorie de la bague ne tient plus la route…

1 RÉPONDRE

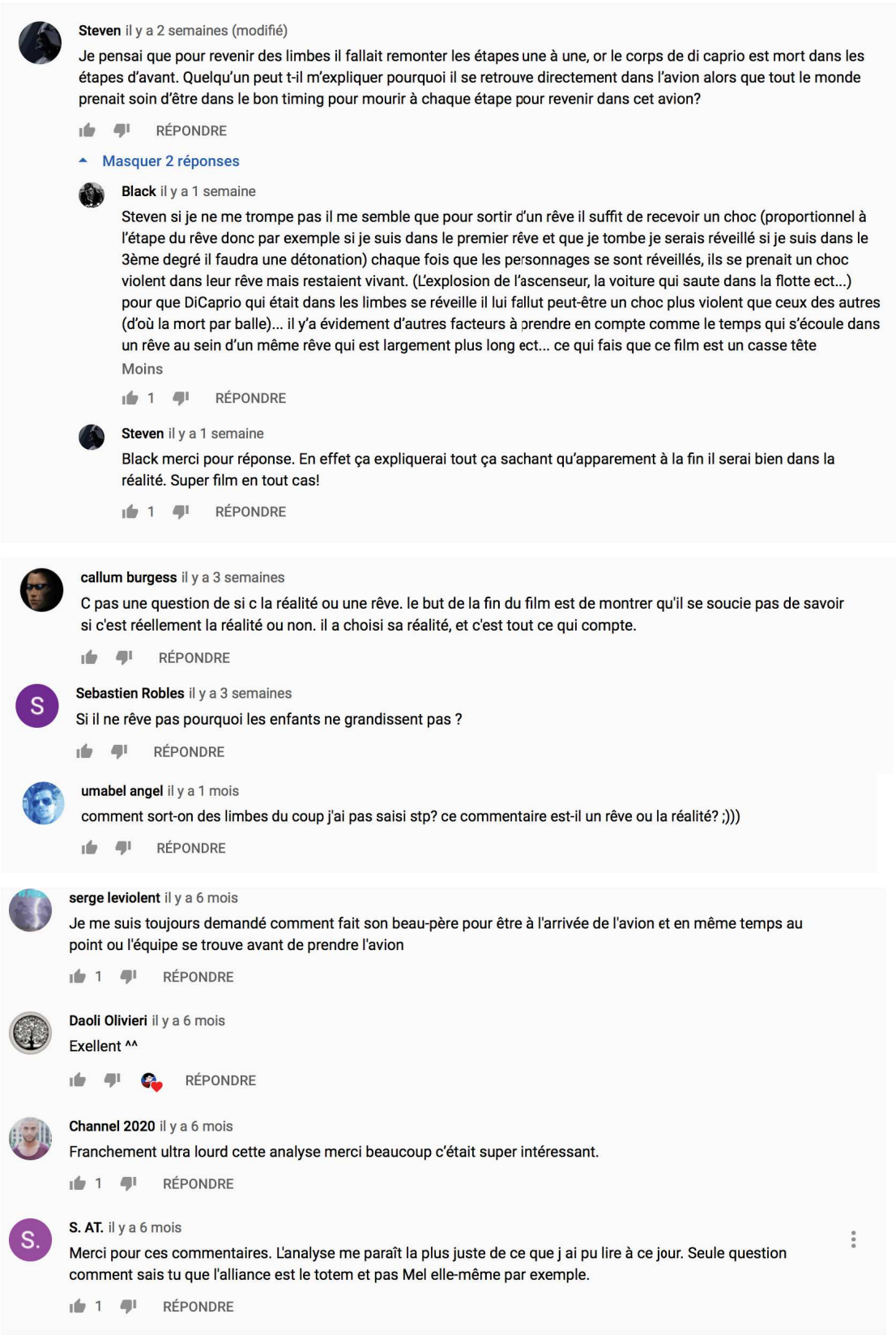
Neldaねるだ il y a 3 ans

Je trouve ces théories géniales!! Mais personnellement je crois qu'en fait, la question est pas importante. Le but de ce plan n'est pas de prouver que kohbs est dans un rêve ou pas. Le but est de montrer que il n'existe pas de réalité objective. Elle dépends de nous, et dans quelle réalité on décide de vivre. Il veut montrer que la réalité nous est propre. On peut donc supposer que la femme de kohbs n'est morte que dans la réalité de Kohbs. Mais que dans la sienne, elle revient d'un rêve. Mais bon ce n'est qu'une théorie. Mais moi j'aime plutôt l'idée de se dire qu'il n'y a pas de réponses. Ça me fait penser qu'il a mis ça pour montrer que l'on ne sait pas tout, qu'il y a des forces qui nous dépassent.
Moins

25 RÉPONDRE

Afficher les 3 réponses

Les réactions des internautes à la vidéo Youtube : « L'énigmatique fin de Inception : rêve ou réalité ? »



Steven il y a 2 semaines (modifié)
Je pensai que pour revenir des limbes il fallait remonter les étapes une à une, or le corps de di caprio est mort dans les étapes d'avant. Quelqu'un peut t-il m'expliquer pourquoi il se retrouve directement dans l'avion alors que tout le monde prenait soin d'être dans le bon timing pour mourir à chaque étape pour revenir dans cet avion?

RÉPONDRE

Masquer 2 réponses

Black il y a 1 semaine
Steven si je ne me trompe pas il me semble que pour sortir d'un rêve il suffit de recevoir un choc (proportionnel à l'étape du rêve donc par exemple si je suis dans le premier rêve et que je tombe je serais réveillé si je suis dans le 3ème degré il faudra une détonation) chaque fois que les personnages se sont réveillés, ils se prenait un choc violent dans leur rêve mais restaient vivant. (L'explosion de l'ascenseur, la voiture qui saute dans la flotte ect...) pour que DiCaprio qui était dans les limbes se réveille il lui fallut peut-être un choc plus violent que ceux des autres (d'où la mort par balle)... il y'a évidement d'autres facteurs à prendre en compte comme le temps qui s'écoule dans un rêve au sein d'un même rêve qui est largement plus long ect... ce qui fais que ce film est un casse tête
Moins

1 RÉPONDRE

Steven il y a 1 semaine
Black merci pour réponse. En effet ça expliquerai tout ça sachant qu'apparement à la fin il serai bien dans la réalité. Super film en tout cas!

1 RÉPONDRE

callum burgess il y a 3 semaines
C pas une question de si c la réalité ou une rêve. le but de la fin du film est de montrer qu'il se soucie pas de savoir si c'est réellement la réalité ou non. il a choisi sa réalité, et c'est tout ce qui compte.

RÉPONDRE

Sebastien Robles il y a 3 semaines
Si il ne rêve pas pourquoi les enfants ne grandissent pas ?

RÉPONDRE

umabel angel il y a 1 mois
comment sort-on des limbes du coup j'ai pas saisi stp? ce commentaire est-il un rêve ou la réalité? ;)))

RÉPONDRE

serge leviolent il y a 6 mois
Je me suis toujours demandé comment fait son beau-père pour être à l'arrivée de l'avion et en même temps au point ou l'équipe se trouve avant de prendre l'avion

1 RÉPONDRE

Daoli Olivieri il y a 6 mois
Exellent ^^

RÉPONDRE

Channel 2020 il y a 6 mois
Franchement ultra lourd cette analyse merci beaucoup c'était super intéressant.

1 RÉPONDRE

S. AT. il y a 6 mois
Merci pour ces commentaires. L'analyse me paraît la plus juste de ce que j ai pu lire à ce jour. Seule question comment sais tu que l'alliance est le totem et pas Mel elle-même par exemple.

1 RÉPONDRE

G

Galthorus il y a 6 mois

Il me semble que Nolan lui-même à refuter cette théorie de l'alliance et suggéré plutôt une fin ouverte, comme quoi le désire d'être avec ses enfants est plus fort que de savoir si c'est un rêve ou la réalité.

Sinon, Michael Caine a dit lors d'une interview que Nolan lui aura dit "Lorsque tu es dans la scène, c'est la réalité".

RÉPONDRE

Annexe 6 : les deux premières séquences de choix dans l'épisode interactif Bandersnatch



Source : Numera

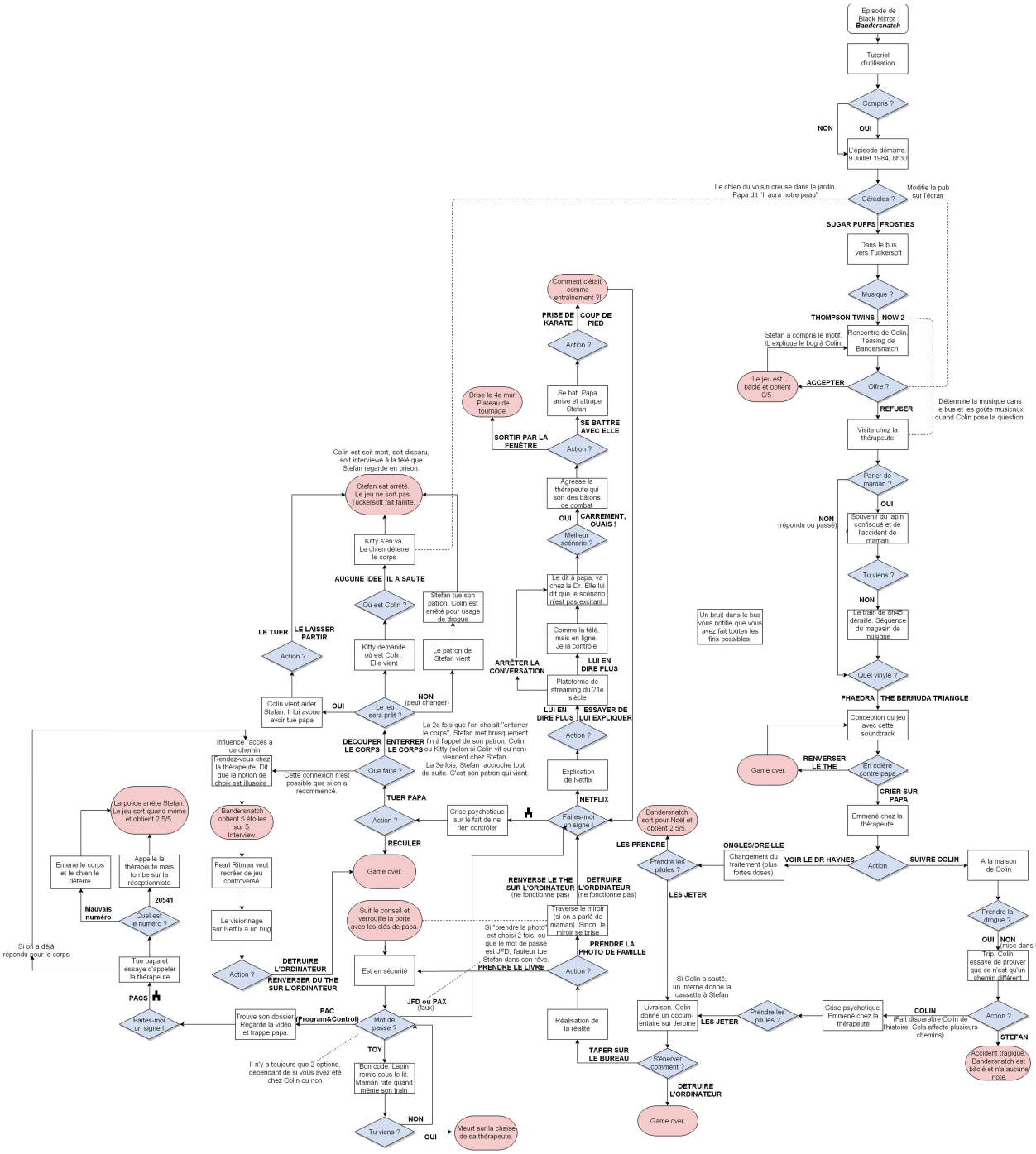
URL : https://www.numerama.com/tech/451353-black-mirror-bandersnatch-quelquun-a-deja-liste-tous-les-arcs-narratifs-possibles.html



Source : Jeugeek.com

URL : https://www.jeugeek.com/series/black-mirror_454/news/tuto-trouver-leaster-egg-dans-bandersnatch_464.html

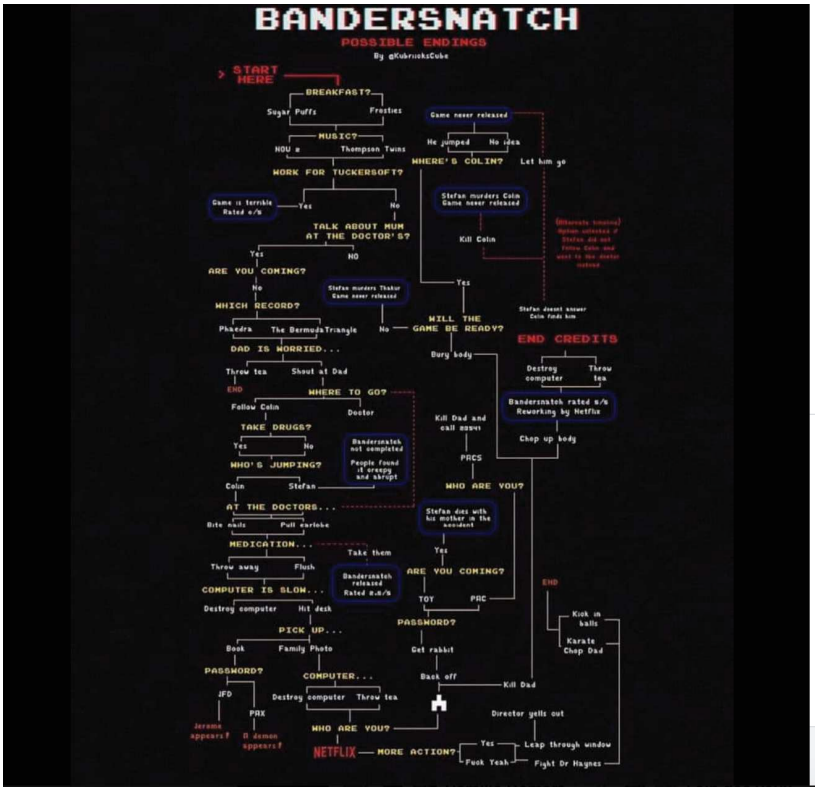
Annexe 7 : organigramme réalisé par un internaute répertoriant les arcs narratifs de l'épisode Bandersnatch



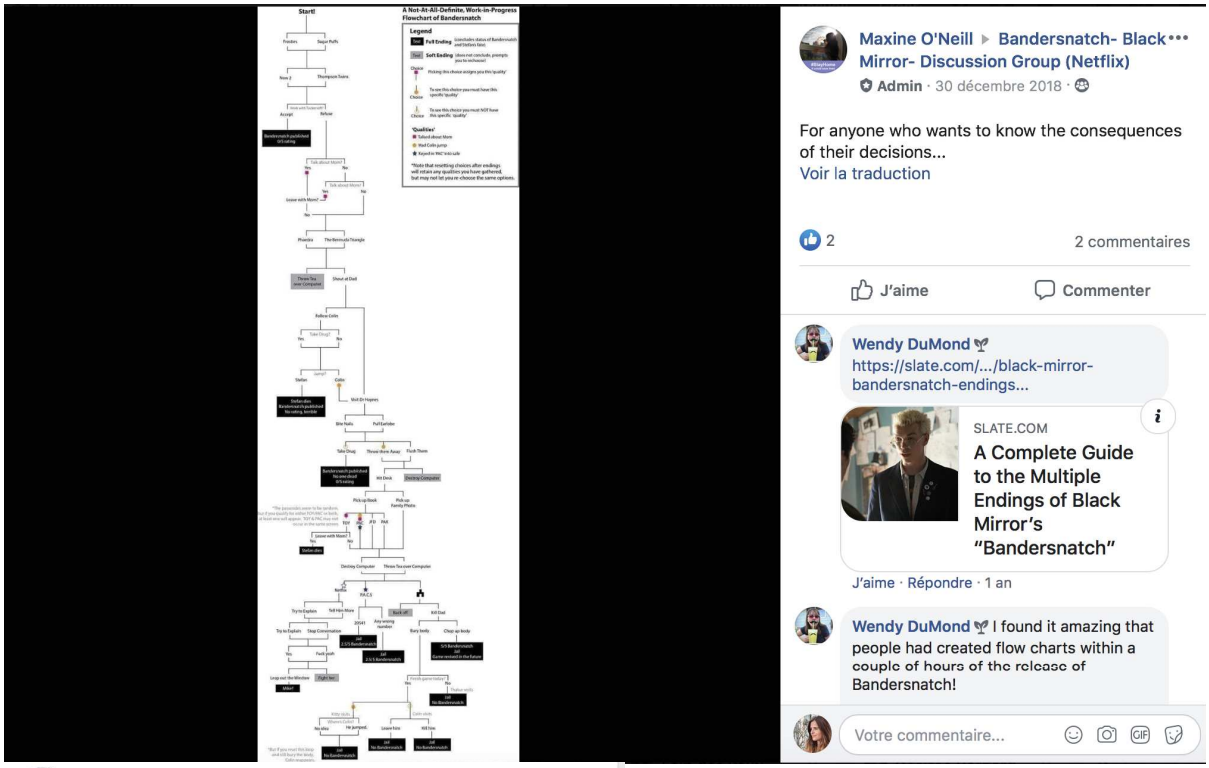
Source : Numera – L'arbre posté par u/alpine sur Reddit

Annexe 8 : Les commentaires des membres du Groupe Facebook « Bandersnatch – Black Mirror – Discussion Group (Netflix) » pour découvrir les fins possibles, dire comment ils sont arrivés à tel ou tel épilogue et relayer des informations.









Maxine O'Neill ▸ Bandersnatch- Black Mirror- Discussion Group (Netflix)
Admin · 30 décembre 2018 ·

For anyone who wants to know the consequences of their decisions...
Voir la traduction

2 2 commentaires

J'aime Commenter

Wendy DuMond
https://slate.com/.../black-mirror-bandersnatch-endings...

SLATE.COM
A Complete Guide to the Multiple Endings of Black Mirror's "Bandersnatch"

J'aime · Répondre · 1 an

Wendy DuMond I found it amazing that people had created flow charts within a couple of hours of the release of Bandersnatch!

Votre commentaire...

Quieres Ser Diego a partagé un lien.
11 janvier 2019

Hice un análisis sobre la película y su verdadero final. Que piensas?
Voir la traduction



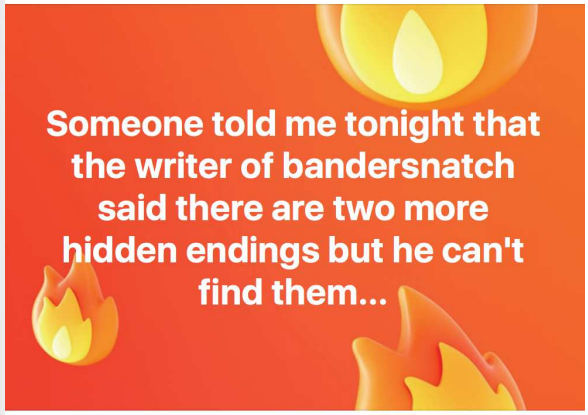
YOUTUBE.COM
El FINAL VERDADERO de BANDERSNATCH | BLACK MIRROR
Que hubo pelaos! Después de mucho tiempo investigando y editando, a...

1 commentaire

J'aime Commenter

Franck Pringles todos los finales son verdaderos, es sólo que la línea de tiempo que siguen es diferente.
J'aime · Répondre · Voir la traduction · 1 an

Mark Bown
22 janvier 2019



Voir la traduction

6 3 commentaires



Taneta Blanden
5 février 2019

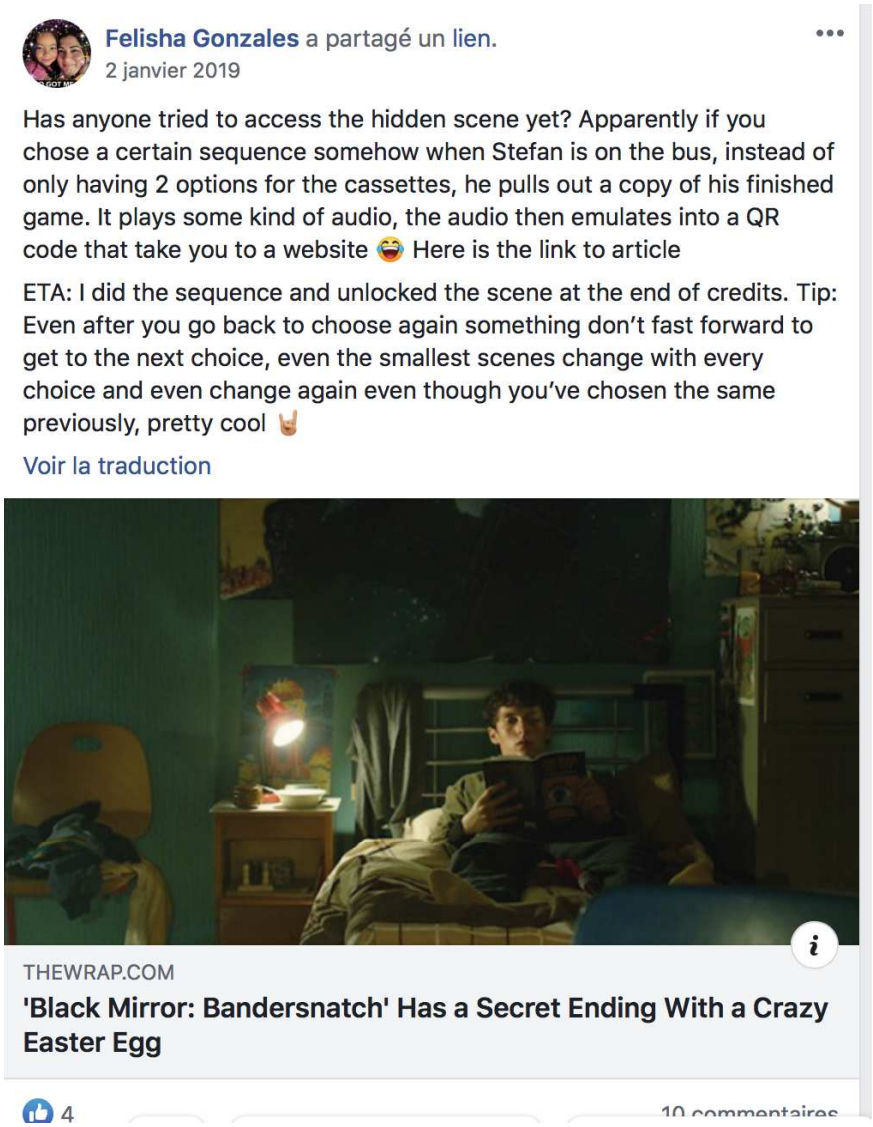
Ok I watched a few weeks ago for what seems like hours, and got to the credits. Went to it again today and it appears a new section of the story is now optional. Now I'm up to different charactor showing up to house just after him killing the dad. I find myself at Pearl again and the credits again. But it started again from another part in the story. I beginning to think I'm just torturing myself with this. I think I like the series better.

Voir la traduction

2

J'aime Commenter

Annexe 9 : Commentaire de l'internaute Felisha sur le Groupe Facebook « Bandersnatch – Black Mirror – Discussion Group (Netflix) »



Annexe 10 : Article sur l'épisode Bandersnatch qui relaient les différentes fins possibles publié sur le site internet AlloCiné

Les pages 86 à 89 ont été retirées de la version diffusée en ligne.

Annexe 11 : commentaires dans lesquels on constate que le spectateur actant ressent une certaine contrainte

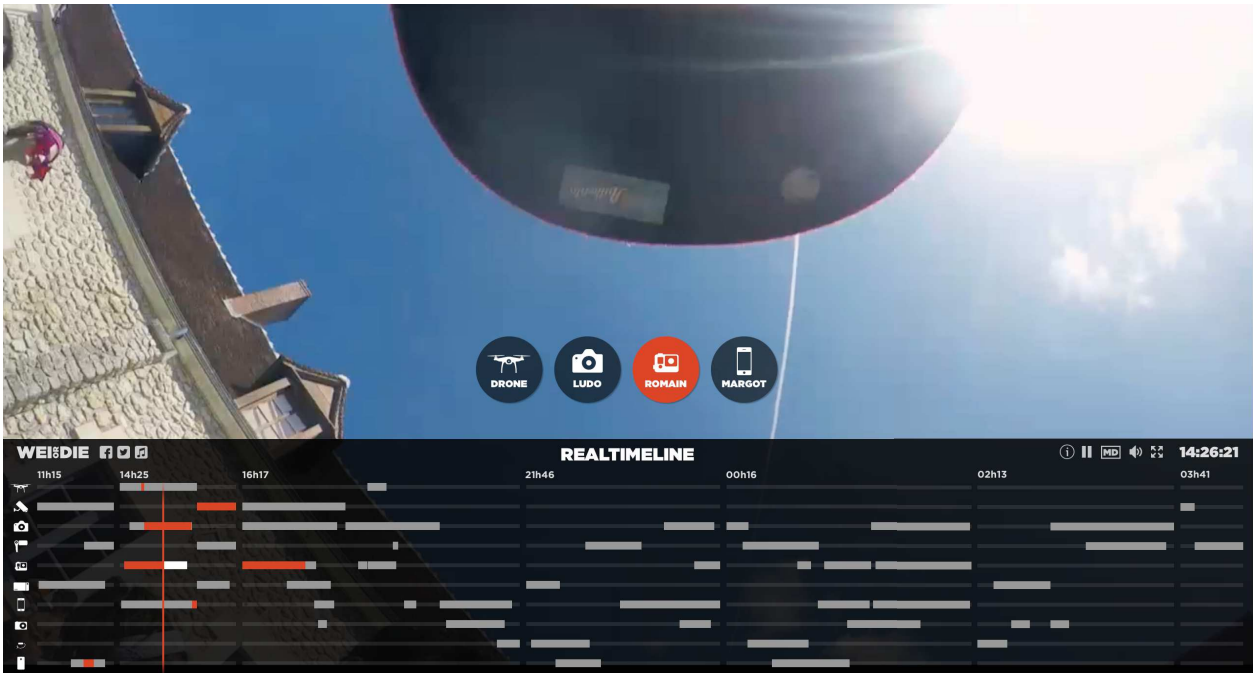


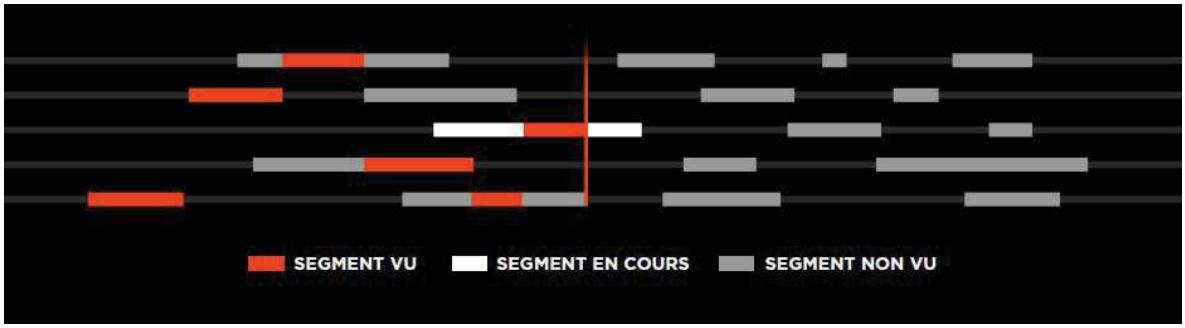
Annexe 12 : la présentation des séquences de choix dans la fiction interactive Minecraft : mode histoire (2018).



Source : site Minecraft

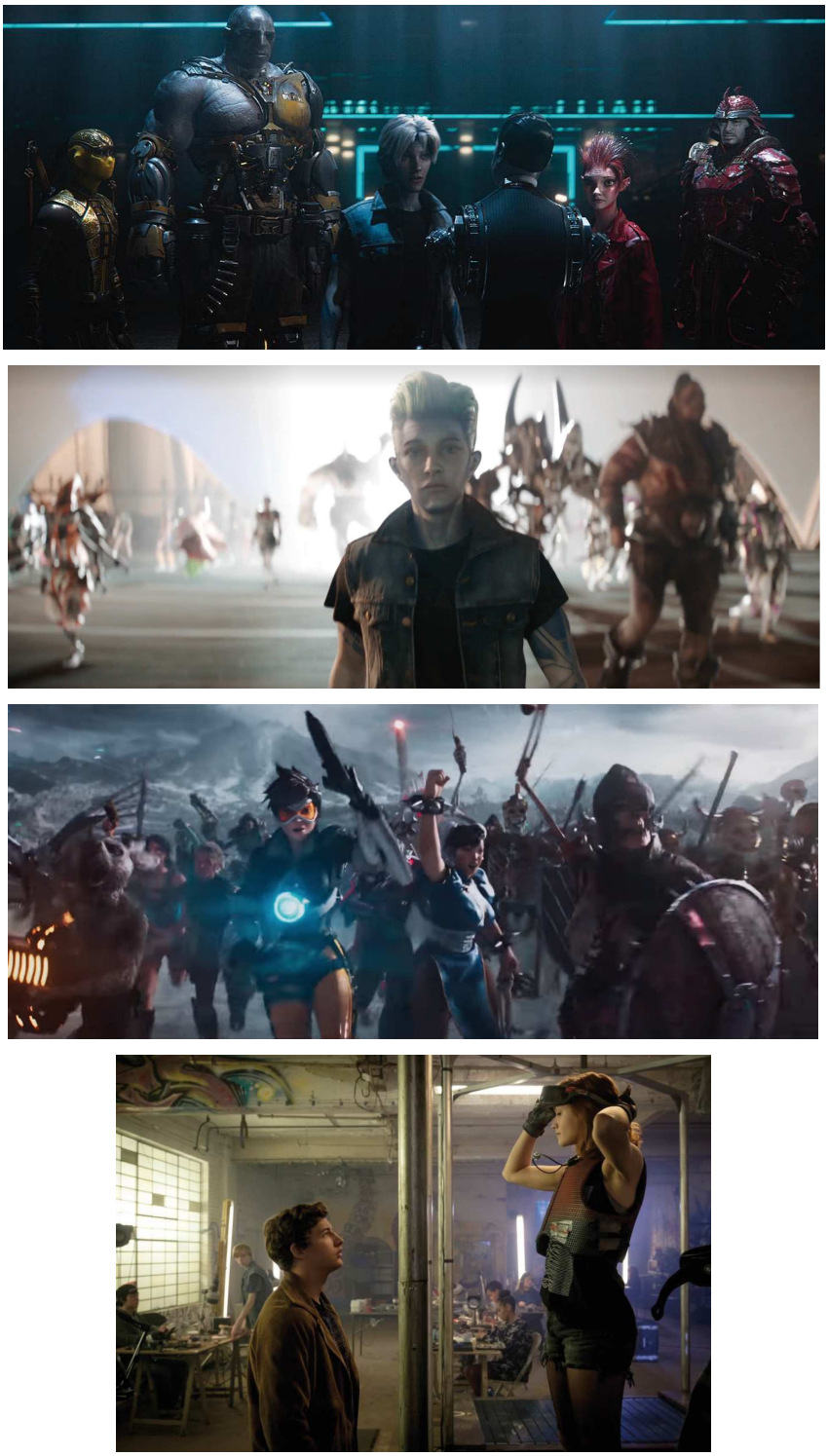
Annexe 13 : La realtimeline dans la fiction audiovisuelle interactive Wei or Die





PARTIE II : LE RENOUVELLEMENT DE LA FICTION AUDIOVISUELLE FACE À LA CONCURRENCE D'UN NOUVEAU MEDIA : LES JEUX VIDEO REDÉFINISSENT LES STANDARDS CINEMATOGRAPHIQUES

Annexe 14 : captures d'écran du film Ready Player One (2018)



Images 1, 2 et 3 : représentation dans l'Oasis / Image 4 : représentation en dehors de l'Oasis

BIBLIOGRAPHIE

- AÏM Olivier, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », *Terminal*[En ligne], 112 | 2013, mis en ligne le 15 mai 2015, pp.43-55.

- AUGROS Joël et KITSOPANIDOU Kira, *Economie du cinéma américain : histoire d'une industrie culturelle et de ses stratégies*, Editions Armand Nicolas Cinéma, 264 pages.

- AURAY Nicolas et GEORGES Fanny, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes », Réseaux 2012/5 (n°175), pp. 145-173.

- ARSENAULT Dominic et PERRON Bernard, « L'empire vidéoludique : comment les jeux vidéo ont conquis l'univers de *Star Wars* », *Décadrages* [En ligne], 8-9 | 2006, mis en ligne le 04 février 2014, pp. 98-105.

- BARNABÉ FANNY, *Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels*, Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presses universitaires de Liège, 2018 (généré le 21 mai 2019), 169 pages.

- BONHOMME Bérénice, « *Comment le cinéma cite les jeux vidéo »*, Presse universitaires de France, Nouvelle revue d'esthétique, n°11, 2013, Cairn.info, pp. 73-86.

- BOLTER Jay David et GRUSIN Richard, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (Massachussetts), London, MIT Press, 2000, 286 pages.

- BOLTER Jay David, « Transference and Transparency : Digital Technology and The Remediation of Cinema », Intermédialités/ Intermediality, n°6, pp.13-26.

- BOUILLER Dominique, *Les industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion*, La Découverte, « Réseaux » n°154/2009, pp. 231-246.

- BOURASSA Renée, *La fiction hypermédiatique : une analyse intermédiale des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques* (thèse), Université du Québec à Montréal, juin 2008, 450 pages.

- BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood*, Pix'n love Editions, 2010, 450 pages.

- CAILLER Bruno et MASONI LACROIX Céline, « Temps et espace de l'interactivité, vers une définition de la transmédialité », *Revue française des sciences de l'information et de la*

communication [En ligne], 10 | 2017, mis en ligne le 01 janvier 2017, OpenEdition Journals, 12 pages.

- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, 308 pages.

- DAMOUR Franck*, « Pourquoi regardons-nous les séries télévisées ? »*, S.E.R / « Etudes », 2015/5 mai sur Cairn.info, pp. 81-92.

- DESPOIX Philippe et SPIELMANN Yvonne, « Présentation », in Intermédialités, n°6, automne 2005, pp. 9-11.

- DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Ina Editions, 2009, 184 pages.

- GENVO Sébastien. « Jeux vidéo », In: Communications, 88, 2011. Cultures du numérique. pp. 93-101.

- HUREL Pierre-Yves, « Récit et interactivité : typologie des interactions narratives », MOSAÏQUE, revue de jeunes chercheurs en SHS – Lille-Nord-de-France – Belgique – n° 10, octobre 2013, pp. 94-117.

- ICHBIAN Daniel, *La saga des jeux vidéo*, Pix'n love Editions, 2009, 454 pages.

- JOST François, « Des vertus heuristiques de l'intermédialité », Intermédialités/ Intermediality, n°6, automne 2005, pp.109-119.

- LABRECQUE Maxime, « Le film choral, entre interactivité et hypertextualité », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 10 | 2017, mis en ligne le 01 janvier 2017, OpenEdition Journals, 12 pages.

- LECONTE Gauvain, « Théorie de la définition et jeux vidéo : règles et lois dans l'expérience vidéoludique », *Sciences du jeu* [En ligne], 11 | 2019, 27 pages.

- MARTI Marc and BARONI Raphaël, « De l'interactivité du récit au récit interactif », *Cahiers de Narratologie* [Online], 27 | 2014, Online since 19 December 2014, OpenEdition Journals, pp. 1-11.

- MORAN Patrick, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, 15 pages.

- PAPILLOUD Christian, « L'interactivité », *tic&société* [En ligne], Vol. 4, n° 1 | 2010, mis en ligne le 04 août 2010, OpenEdition Journals, pp. 6-32.

- SALVADOR Elisa, « Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIème siècle ? », Lavoisier / « Revue française de gestion », 2018/2 n°271, pp. 143-149.

- SERDANE Thierry, « Des jeux vidéo comme œuvres et véhicules expérientiels », Interfaces numériques. Volume 3 – n°1/2014, pp. 134-148.

- VIDAL Geneviève, « *Usages de l'innovation interactive* », Lavoisier/ « Document numérique », 2007/3 Vol.10, pp. 11-23.