



HAL
open science

Le jeu vidéo qui voulait être un film : adapter la réalisation cinématographique aux enjeux narratifs des œuvres interactives

Gaétan Marras

► To cite this version:

Gaétan Marras. Le jeu vidéo qui voulait être un film : adapter la réalisation cinématographique aux enjeux narratifs des œuvres interactives. Autre. 2021. dumas-03470971

HAL Id: dumas-03470971

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03470971v1>

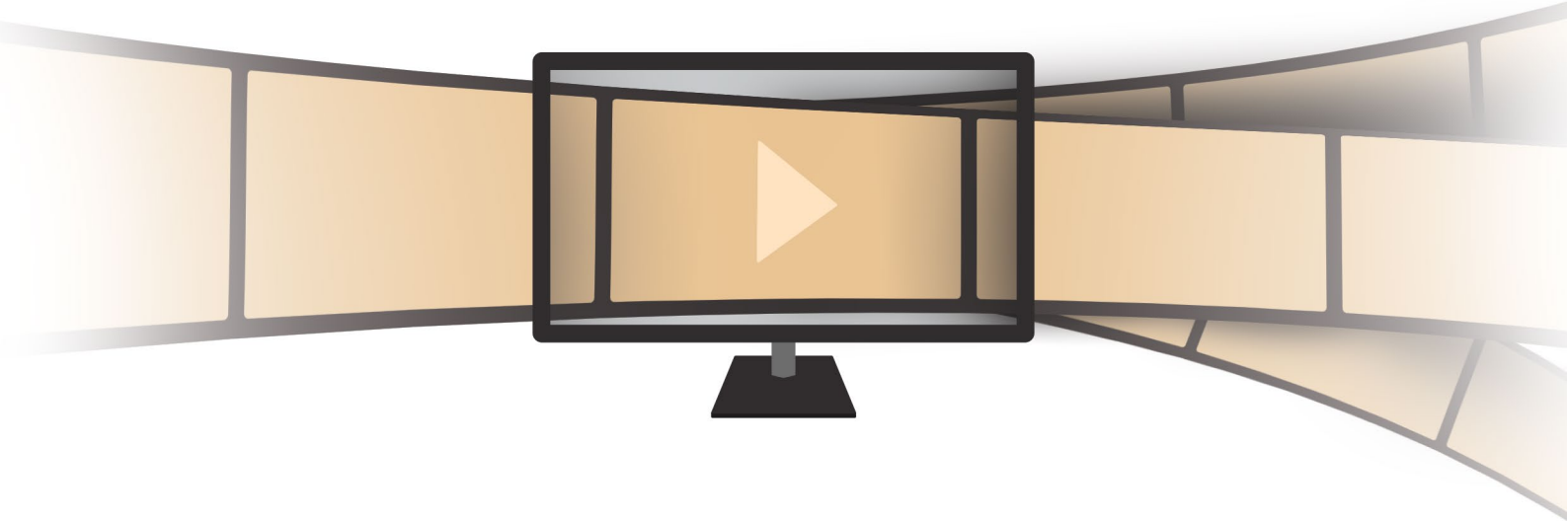
Submitted on 8 Dec 2021

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.

LE JEU VIDEO QUI VOULAIT ETRE UN FILM

Adapter la Réalisation Cinématographique aux Enjeux Narratifs des Œuvres Interactives



Gaétan MARRAS

Mémoire de Master « Cinéma et Audiovisuel »
2020 – 2021

Sous la direction de Frédérique DEVAUX
Soutenance le 9 avril 2021

Aix-Marseille Université
Département Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son (SATIS)

LE JEU VIDEO QUI VOULAIT ETRE UN FILM

Adapter la Réalisation Cinématographique aux Enjeux Narratifs des Œuvres Interactives

Gaétan MARRAS

Mémoire de Master « Cinéma et Audiovisuel »
2020 – 2021

Sous la direction de Frédérique DEVAUX
Soutenance le 9 avril 2021

Aix-Marseille Université
Département Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son (SATIS)

Le jeu vidéo qui voulait être un film

Adapter la réalisation cinématographique aux enjeux narratifs des œuvres interactives

Résumé :

En suivant l'évolution de la narration dans les jeux vidéo, depuis les bornes d'arcade jusqu'aux exemples les plus récents de jeux narratifs, ce mémoire étudie la relation toujours plus étroite entre cinéma et jeu vidéo.

L'étude du cas des cinématiques en particulier, des séquences de films intégrées au jeu, fait ainsi apparaître les enjeux et les limites de la réalisation audiovisuelle pour l'interactivité, notamment en ce qui concerne la contradiction entre la passivité du cinéma et l'interactivité du format vidéoludique.

Explorer ces limites permet d'étudier comment il est possible d'utiliser cette passivité comme un outil de mise en scène efficace dans certains types d'œuvres. En particulier comment le cinéma peut être implémenté et utilisé dans des œuvres interactives pour créer de nouvelles formes de narration.

Mots Clés :

Jeux vidéo, Cinéma, Cinématiques, Narration, Réalisation, Interactivité, Montage, Implémentation, Vidéo

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier Frédérique Devaux, ma directrice de mémoire, pour ses retours, ses conseils et surtout son investissement constant tout au long de la rédaction de ce mémoire.

Je souhaite également remercier Maciej Antosiewicz, Franck Balson, Sam Barlow, Valentin Boesch, Wallace David, Yoann Druhle, Camille Lallement, Maxime Martin, Josselin Mahot, Anthony Rampal et Emmanuel Roy, pour avoir pris le temps de répondre à mes nombreuses questions, par échanges écrits ou de vive voix. Leurs témoignages ont été cruciaux dans le développement de ma réflexion.

Enfin, merci à tous les joueurs qui ont pris le temps de répondre aux questions de mon sondage. Merci à mon entourage, mes proches, mes camarades et à tout le corps enseignant de SATIS.

INTRODUCTION

En 2020, l'industrie du jeu vidéo a généré un revenu mondial estimé à 179,7 milliards de dollars par *l'International Data Group*¹. Une performance qui en fait l'une des plus grandes industries de divertissement au monde, devant le cinéma (avec un revenu d'environ 100 milliards de dollars). A l'image des films au cours de leur évolution, les productions vidéoludiques sont devenues plus ambitieuses, complexes et chères au cours des dernières années et tout comme eux, la dimension narrative des jeux vidéo s'est développée jusqu'à devenir un élément central de la plupart de ces productions. Ainsi, sur les 111 joueurs ayant répondu à notre sondage réalisé via internet en février 2021, à la question « A quel point l'aspect narratif est-il important dans votre appréciation d'un jeu ? » plus de 75 % répondent à la question que cet aspect est important ou très important². Un avis qui pourrait expliquer en partie les tendances de l'industrie vidéoludique des dernières années.

Depuis le début des années 2000, il est en effet devenu fréquent de trouver des récits complexes et ambitieux dans des jeux vidéo de tous types et de toute ampleur, dont les premiers exemples remontent même jusqu'aux années 80. Cet aspect narratif est souvent particulièrement mis en avant dans la promotion et la discussion qui entoure ces jeux, comme un élément clé de l'expérience.

Des scénarii de *blockbusters* hollywoodiens offerts par les plus grosses productions du milieu, tels que *Assassin's Creed*, *Watch Dogs*, *Call of Duty* et tant d'autres, aux expériences narratives indépendantes comme *Her Story* ou *Gone Home*, il est aujourd'hui attendu de la plupart des jeux vidéo d'offrir un récit présent et engageant. Cette évolution est en grande partie due aux possibilités techniques toujours grandissantes du format, qui présente de moins en moins de limites en termes d'outils narratifs intégrables dans un jeu.

Cette préoccupation croissante de l'industrie vidéoludique pour la narration a conduit le jeu vidéo à se rapprocher du cinéma sur de nombreux aspects. Les deux étant des représentations audiovisuelles, ils partagent un grand nombre d'outils et de techniques de mise en scène. Au point qu'il est d'ailleurs devenu courant de qualifier un jeu de « cinématographique » pour célébrer une présentation et une narration réussies.

Il semble donc que la narration dans les jeux vidéo soit en grande partie liée au cinéma, ce qui est d'autant plus évident lorsque l'on s'intéresse aux cinématiques. En effet, ces séquences de films intégrées au jeu, pendant lesquelles le joueur perd le contrôle sur les événements, sont aujourd'hui omniprésentes

¹ WITKOWSKI WALLACE, « Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic » [en ligne], article consulté le 15/03/2021, URL : <https://tinyurl.com/yc2k896v>.

² Sondage effectué en février 2021 auprès de 111 joueurs, résultats détaillés en Annexe 1.

dans presque tous les projets qui disposent de moyens suffisants pour les implémenter. Utilisées comme vecteurs d'informations et d'émotions, parfois même comme récompenses, les cinématiques sont devenues un outil majeur pour les développeurs.

Seulement le cinéma étant une forme d'art linéaire, il paraît au premier abord étonnant qu'il soit aussi populaire dans un format fondé sur l'interactivité. Il est donc intéressant de se demander pourquoi le cinéma est aujourd'hui prédominant dans la mise en scène vidéoludique. Une cinématique étant une interruption du jeu, les enjeux de réalisation relatifs à sa conception diffèrent parfois de la réalisation vidéo classique. Il convient notamment de réfléchir à la manière dont elles interviennent, à quels moments de la narration elles sont placées et comment elles s'intègrent aux mécaniques d'interaction du jeu.

Des cinématiques réalisées à la main, à la manière de films d'animation, à celles fabriquées automatiquement par un algorithme à l'intérieur même du moteur de jeu, ces séquences varient grandement dans leur forme, leur qualité et leur fonction. Accompagnant des jeux toujours plus ambitieux, dans l'envergure de leurs environnements, leur narration ou leurs sujets, les cinématiques continuent d'évoluer dans des directions parfois opposées. Devenant parfois des séries interactives se développant en parallèle du jeu, comme dans *Quantum Break*, développé par *Remedy Entertainment*, ou devenant le cœur même de l'expérience, à l'image de jeux tels que *Her Story* ou *Detroit : Become Human*, le futur des cinématiques reste ouvert.

L'essor de l'industrie vidéoludique et particulièrement de ses formes narratives a également conduit le milieu du développement de jeu vidéo à faire appel de plus en plus fréquemment à des professionnels du cinéma : des cadreur, des monteurs, des scénaristes, chargés de mettre au profit de la narration leur savoir-faire dans le domaine de la représentation audiovisuelle. Ce qui représente pour moi, étudiant en cinéma et passionné de jeu vidéo depuis toujours, une réelle opportunité de découvrir ce milieu professionnel et dans quelle mesure ma formation scolaire peut me permettre d'y participer à l'avenir.

Ce mémoire propose ainsi d'interroger la manière dont le cinéma et les cinématiques sont devenus des piliers de la narration vidéoludique et comment ces outils pourraient évoluer à l'avenir.

Toutefois le jeu vidéo étant une forme de représentation relativement jeune, l'étude du format en est encore à ses balbutiements. Ceci est particulièrement vrai en ce qui concerne les outils de narration vidéoludique, qui commencent à peine à être examinés dans la discussion qui entoure les jeux vidéo, la majorité de ces échanges tournant presque exclusivement autour de la question de l'interactivité et des mécaniques de jeu.

Les cinématiques en particulier sont grandement ignorées dans la recherche sur le sujet et même lorsqu'elles sont prises en considération, elles sont souvent uniquement analysées comme des films, plutôt que des séquences appartenant à un jeu. C'est le cas par exemple de l'analyse vidéo *The HALO Games' Cinematics and How They Tell Stories*³ de *Weight of Cinema*, qui détaille la réalisation des cinématiques de la série de jeux *HALO* sous le prisme de l'analyse filmique, sans questionner la place que ces séquences occupent dans l'expérience globale du jeu. C'est donc principalement sur le témoignage des professionnels du jeu vidéo que la recherche de ce mémoire s'appuie, en vue d'étudier l'outil de la cinématique, encore trop souvent écarté de la discussion.

En examinant également l'histoire des jeux vidéo et la discussion qui entoure l'analyse et la réception des jeux, nous cherchons à identifier les enjeux majeurs de la réalisation pour l'interactivité, ainsi que ses principales contraintes. Enfin, en comparant les différentes œuvres et approches dans leur réalisation, nous essaierons également d'évaluer l'apport et la pertinence des différents outils narratifs au sein des œuvres vidéoludiques et comment les adapter au mieux aux différentes expériences de jeu.

³ WEIGHT OF CINEMA, « *The HALO Games' Cinematics and How They Tell Stories* » [en ligne], vidéo consultée le 14/06/2020, URL : <https://youtu.be/qnLtwiOuzl8>.

I - LE JEU-VIDEO CINEMATOGRAPHIQUE

I.1 – Histoire de la narration vidéoludique

La course au score

Les premiers exemples de jeux vidéo remontent à la fin des années 1940, où ont été conçues certaines machines proposant des « jeux électroniques » rudimentaires, comme « l'Appareil de Divertissement Cathodique », breveté en 1948 par Thomas Goldsmith Junior et Estle Ray Mann qui consistait en une simulation simpliste d'un tir de missile sur différentes cibles⁴.

Un autre exemple majeur est bien entendu le jeu *Pong*, développé par Atari en 1972 sur borne d'arcade. C'est d'ailleurs sur ces encombrantes machines, disposées dans des bars ou des salles de jeux aux côtés des tables de billard et des *flippers* que les jeux vidéo se sont en premier lieu développés. Il s'agissait alors de jeux simples, dont le but était uniquement d'en surmonter les obstacles pour pouvoir inscrire son nom sur le tableau des meilleurs scores.

La plupart du temps, ces jeux n'incluaient aucune mise en contexte ou scénario à proprement parler, à l'exception de ce qui pouvait être implicitement déduit de l'esthétique du jeu ou de ce qui était inscrit sur la borne d'arcade elle-même. Ces jeux n'avaient donc pour attraits que leurs mécaniques d'interaction et la compétition qu'ils entraînaient via leur difficulté : « [...] c'est en grande partie [sur l'adresse du joueur] que le jeu vidéo populaire s'est construit. Des salles d'arcades aux premières consoles, les expériences de jeu trouvaient leur principal intérêt dans leur demande de rentrer des *inputs*⁵ correctement. » remarque ainsi l'équipe de *Game Next Door*⁶.

C'est à travers cette compétition et cette course au score, que le marché du jeu vidéo s'est en premier lieu développé. La majorité de la discussion autour des jeux vidéo consistait alors à parler de la difficulté des jeux, des meilleurs moyens de la surmonter et de l'état de la compétition, avec le suivi des records de scores mondiaux. C'est une forme de discussion qui existe encore aujourd'hui autour du jeu vidéo, des *speedrunners*⁷ aux fervents joueurs d'arcade, qui continuent à se battre pour le *highscore*⁸ sur des jeux datant des années 80. Cette compétition fait l'objet du film *The King of Kong: for a Fistful of Quarters*, sorti en 2007. Ce documentaire montre à quel point la maîtrise des mécaniques de jeux, donc de

⁴ BUCKLER MIKE, « A History of the Videogame Narrative » [en ligne], article consulté le 13/02/2021, URL : <https://amherststudent.amherst.edu/article/2012/10/31/history-videogame-narrative.html>. TDA.

⁵ Dans un jeu, une « *input* » correspond au fait de presser une touche pour interagir avec le jeu.

⁶ GAME NEXT DOOR, « *La difficulté, c'est du passé* » [en ligne], vidéo consultée le 04/01/2021, URL : <https://youtu.be/ZJi-bGouD4Y>

⁷ Joueur réalisant des *speedruns*, des parties de jeu ayant pour but de terminer le jeu le plus vite possible. Le score étant mesuré par la durée du *speedrun*.

⁸ Le record du meilleur score.

l'interactivité, prime dans cette approche du jeu vidéo. Ainsi les joueurs peuvent passer des heures à apprendre tous les secrets du jeu, les *patterns*⁹ des ennemis, les astuces et les raccourcis.

C'est une dynamique que l'on retrouve aujourd'hui également dans les jeux compétitifs multijoueur. Dans une évolution logique de cette pensée mécanique¹⁰ des jeux vidéo, ces jeux mettent également à l'épreuve la prouesse technique de leurs joueurs, qui n'est plus mesurée par un simple score mais par la confrontation directe avec d'autres joueurs, à l'image d'une compétition sportive.

Tout comme les bornes d'arcade, ces expériences multijoueur ne se préoccupent que très rarement de développer un aspect narratif au-delà d'une brève mise en contexte. En effet, lorsqu'un studio souhaite développer l'univers et la narration d'un tel jeu, il le fait en général à l'aide de contenus extérieurs au jeu. On peut par exemple citer les séries de courts-métrages des jeux *Overwatch* et *Rainbow Six Siege* ou encore les chansons inspirées du monde de *League of Legends*. Il s'agit là cependant de contenu proposé en dehors du jeu, souvent comme un moyen d'en faire la promotion et d'en rendre l'univers plus prégnant dans l'esprit des joueurs, qui pourront donc s'y attacher alors même que ces éléments ne jouent qu'un rôle mineur dans l'expérience de jeu elle-même.

Ainsi, si la narration a toujours un rôle dans ce type de productions pour fidéliser le joueur, en ce qui concerne le jeu lui-même c'est le *gameplay*¹¹ qui prime.

Une histoire dont vous êtes le héros

Les expériences de jeu compétitives sont souvent considérées comme les racines du jeu vidéo, des jeux centrés sur l'interaction uniquement. Pourtant, les premiers exemples de jeux vidéo basés autour d'une expérience narrative sont apparus dès les années 1960. Il s'agissait le plus souvent d'aventures au format textuel, dans lesquelles le joueur pouvait choisir une option parmi plusieurs choix pour faire progresser le récit dans la direction qu'il souhaitait, de la même manière que dans certains livres à choix multiples, tels que *Le Jardin aux Sentiers Qui Bifurquent* de Jorge Luis Borges. Ces jeux puisaient également beaucoup d'éléments pour leur conception dans l'univers des jeux de rôles, qui était en plein essor à partir des années 1970 avec notamment l'arrivée du jeu *Donjons et Dragons*.

⁹ Dans un jeu, un *pattern* désigne toutes les composantes qui régissent le comportement d'un élément de jeu, souvent d'un personnage ennemi, comme ses mouvements, sa fréquence de tir, sa vitesse, etc.

¹⁰ Dans le sens qu'elle ne s'intéresse qu'à la maîtrise des mécaniques d'interaction du jeu.

¹¹ L'ensemble des mécaniques d'interaction d'un jeu et la façon dont elles sont implémentées pour construire l'expérience du joueur.

Les premiers exemples de ces jeux vidéo textuels ont été développés sur téléscripteurs, à l'époque où les écrans étaient encore rares. Les événements du jeu étaient imprimés directement sur papier au fur et à mesure du récit. Lorsque sont ensuite apparus les premiers ordinateurs personnels disposant d'un écran, ce genre de jeu s'est rapidement propagé.

```
MØNDAY MAY 10 1847

TØTAL MILEAGE IS 575
FØØD          BULLETS          CLØTHING          MISC. SUPP.      CASH
 46           1090              40                45                205
DØ YØU WANT TØ (1) STØP AT THE NEXT FØRT, (2) HUNT, ØR (3) CØNTINUE
?2
TYPE BANG BANG
RIGHT BETWEEN THE EYES---YØU GØT A BIG ØNE!!!!
WATCH YØUR CALØRIES TØNIGHT!!!
DØ YØU WANT TØ EAT (1) PØØRLY (2) MØDERATELY
ØR (3) WELL?2
HAIL STØRM---SUPPLIES DAMAGED
```

Figure 1 - *The Oregon Trail*, l'un des premiers jeux narratifs sur téléscripteur.

Ces jeux à choix multiples évacuaient pour la plupart presque entièrement la notion de score, de compétition ou de prouesse mécanique. Le but de ces expériences étant d'impliquer le joueur dans un univers et un récit sur lequel il peut influencer pour créer une expérience entraînante et satisfaisante. Ce sont ces jeux qui ont ensuite donné naissance au genre du RPG¹² sous sa forme vidéoludique.

Jeux narratifs

Les ordinateurs personnels, ainsi que les premières consoles de jeux de salon tels que la NES (Nintendo Entertainment System) en 1977 ont ensuite réellement été le moteur du développement phénoménal des jeux à domicile. Simples rééditions de jeux d'arcade populaires en premier lieu, les jeux pour consoles personnelles ont ensuite rapidement proposé aux joueurs de nouvelles expériences plus progressives et plus longues, avec des mécaniques plus complexes, s'affranchissant de la contrainte du modèle économique des salles de jeux qui nécessitait des jeux simples et répétitifs.

C'est grâce à ce développement que sont apparus les premiers jeux disposant à la fois d'environnements graphiques, de mécaniques d'interaction engageantes et d'un aspect narratif. Celui-ci était en premier lieu souvent en retrait, avec des histoires et des contextes servant davantage de prétextes aux mécaniques de jeu et à l'esthétique globale, avec par exemple des jeux tels que *The Legend of Zelda* ou *Castlevania*.

¹² *Role-Playing Game*, ou Jeu de Rôle (JdR) en français, terme utilisé pour définir des jeux où le joueur est invité à incarner un personnage qu'il fera évoluer à travers une histoire sur lequel il peut influencer.

Cependant, certains jeux ont rapidement développé leurs aspects narratifs pour devenir de véritables récits vidéoludiques. La série de jeux *Final Fantasy* par exemple, débutée en 1987 et qui voit encore de nouvelles sorties aujourd'hui, est célèbre pour ses scénarii remplis de rebondissements, ses univers riches et ses mélanges de tons et de genres.

Avec l'amélioration de la fidélité visuelle et sonore des jeux, l'augmentation massive des espaces de stockage et le développement technologique de l'informatique, la complexité des jeux et des récits racontés n'a ensuite jamais cessé de progresser.

Depuis les années 2000, les jeux centrés presque uniquement autour de leur histoire et de leur narration rencontrent un grand succès commercial et critique, avec des œuvres telles que *Heavy Rain*, *Gone Home* ou *The Last of Us*. Souvent qualifiés de « cinématographiques » pour la qualité de leur mise en scène et de leur narration, ces jeux s'inspirent beaucoup des codes du cinéma : « Dans le cas de jeux à forte composante narrative, le langage cinématographique est souvent utilisé pour transmettre de l'information et des émotions » explique Anthony Rampal, *Lead Cinematic Artist*¹³ chez Dontnod Entertainment, pendant nos échanges via mail.

Dans le cas de jeux triple A¹⁴ une telle narration et une mise en scène développées et spectaculaires sont également devenus des aspects attendus de ce genre de productions sur lesquels les joueurs sont aujourd'hui particulièrement exigeants. Dans sa publication *Video Game Mise-En-Scene Remediation of Cinematic Codes in Video Games*, Ivan Girina détaille ainsi l'utilisation du récit par les grosses productions vidéoludiques :

« [...] la narration dans les jeux vidéo a prospéré au cours de la dernière décennie, employant le langage cinématographique pour relayer des personnages, univers ou événements au joueur. Des franchises à succès telles que *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Call of Duty*, *Uncharted*, *Fable*, *Mass Effect*, *Assassin's Creed*, reposent lourdement sur leurs récits pour motiver le joueur à progresser dans le jeu, ainsi que pour intégrer certaines des dynamiques de gameplay dans leurs spécificités narratives. »¹⁵

¹³RAMPAL ANTHONY, Entretien, 2021. Un *Cinematic Artist* est une personne responsable de la réalisation des cinématiques d'un jeu.

¹⁴ Le terme de triple A est utilisé pour désigner les jeux à gros budget, équivalents des *Blockbusters* au cinéma.

¹⁵ GIRINA IVAN, « Video Game Mise-En-Scene Remediation of Cinematic Codes in Video Games », in KOENITZ Hartmut, SEZEN Tonguc Ibrahim, FERRI Gabriele, HAAHR Mads, SEZEN Digidem, CATAK Güven, *Interactive Storytelling. ICIDS 2013*, Istanbul, Springer, Cham, p.46. TDA.

Le scénario et la narration sont donc devenus de véritables outils de développement pour les jeux, sous des formes bien plus étoffées que les histoires simplistes des premières œuvres vidéoludiques.

I.2 – Joueur ou développeur, qui contrôle le jeu ?

Un contrôle partagé

Parler de jeux cinématographiques pose une question majeure : dans quelle mesure un jeu peut-il réellement être mis en scène par son concepteur ? Puisque le joueur détient souvent une partie considérable du contrôle sur le déroulement des événements du jeu et sur leur rythme, les possibilités qui restent à la portée des développeurs pour façonner le récit qu'ils souhaitent peuvent sembler restreintes.

Toutefois, c'est bien le développeur du jeu qui définit quel degré de contrôle le joueur détient sur chaque aspect du jeu. Le développeur retient donc une marge de manœuvre non négligeable pour se réserver le contrôle des aspects les plus importants de la narration.

Les différentes possibilités d'implémentation de la caméra de jeu illustrent très bien cela : la plupart des jeux récents laissent au joueur le contrôle quasiment total de la caméra, lui permettant d'orienter son regard là où il le souhaite et de cadrer ce qui l'intéresse comme il l'entend. Certains jeux vont même plus loin en autorisant le joueur à choisir un point de vue, c'est le cas du jeu *Spellforce: The Order of Dawn*, qui laisse librement le joueur opérer une transition de sa caméra d'un point de vue zénithal à une vue à la troisième personne¹⁶, ainsi qu'à toutes les valeurs intermédiaires possibles.



Figure 2 - De caméra zénithale à vue en troisième personne derrière le personnage, *Spellforce: The Order of Dawn* laisse une grande liberté au joueur sur l'angle de la caméra.

Cependant, s'il est important pour l'expérience que les événements du jeu soient cadrés d'une certaine manière, il est également possible pour le développeur de conserver les commandes de la caméra. Ceci s'observe par exemple dans le cas de *The Medium*, un jeu qui utilise des emplacements de caméra prédéfinis, entre lesquels le jeu alterne en fonction des déplacements du joueur, afin de mieux lui présenter les environnements. Si ce procédé est aujourd'hui plutôt rare, il a été très populaire à l'époque des premiers jeux en trois dimensions (3D). En plus d'être plus simple à appréhender pour un joueur qui découvre le mouvement dans un environnement en trois dimensions, puisqu'il ne doit se soucier que des mouvements de son avatar et pas de la direction de son regard, ce procédé permet aussi à certains jeux de

¹⁶ Vue placée dans le dos et légèrement au-dessus du personnage contrôlé par le joueur, pour lui permettre de voir les événements devant lui ainsi que son avatar.

présenter des mises en scènes plus dramatiques grâce au cadrage. On peut par exemple citer *Resident Evil* qui se sert de ses caméras pour amplifier la dimension horrifique du jeu.

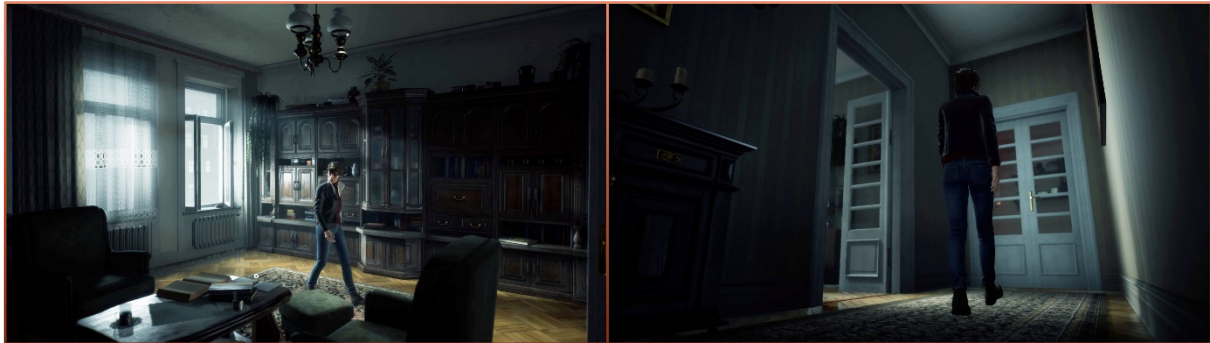


Figure 3 - Dans *The Medium*, le cadrage change en fonction des déplacements du joueur.

Ainsi, pour chaque élément d'un jeu, les développeurs ont la possibilité de définir précisément le degré de contrôle détenu par le joueur, et peuvent donc se réserver le contrôle de certains éléments cruciaux à la mise en scène, en fonction de l'expérience qu'ils souhaitent construire pour le joueur.

Manipuler le joueur

Même si le joueur détient bel et bien le contrôle de certains éléments de jeu, ce contrôle est partiellement illusoire. Les développeurs utilisent en effet depuis toujours un grand nombre de stratégies pour influencer le comportement du joueur afin qu'il joue de la manière souhaitée. Par exemple, le studio Naughty Dog est connu pour sa façon d'utiliser certaines couleurs et certains motifs pour orienter la progression du joueur.



Figure 4 - *Naughty Dog* utilise souvent la couleur jaune pour attirer l'attention du joueur et diriger sa progression, comme ici dans *The Last of Us*.

Les techniques utilisées par *Naughty Dog* pour manipuler le joueur sont étudiées en détail dans la vidéo *How Naughty Dog Decides Your Decisions* sur la chaîne *RobinGaming*, qui s'intéresse en particulier au cas de la série de jeux *Uncharted* :

« [La manipulation du joueur] est utilisée pour améliorer l'expérience de plusieurs façons : utilisée comme un élément de surprise, pour aider à maintenir le rythme voulu, donner l'impression d'environnements bien plus grands qu'ils ne le sont vraiment et autoriser le jeu à proposer des moments cinématographiques sans précédents, sans avoir peur de vous laisser au contrôle en tant que joueur. »¹⁷

Tout comme le spectateur d'un film qui a en théorie la liberté de poser son regard où il le souhaite mais est en réalité orienté par le cadrage, la lumière, l'utilisation des couleurs et du mouvement, le joueur peut également être manipulé dans la façon dont il décide d'utiliser le contrôle qui lui est donné à travers des éléments tels que le son, l'image, le *level-design*¹⁸, etc. Ivan Girina (cité précédemment) utilise ainsi le terme de « mise en scène scriptée » :

« La mise en scène scriptée est une forme de mise en scène virtuelle qui permet un compromis entre la liberté accordée au joueur et le contrôle garanti à la narration. Le but ultime de la mise en scène est de relayer de manière crédible l'illusion de libre-arbitre tout en canalisant l'activité du joueur sur une route prédéterminée. »¹⁹

Il est aussi possible de manipuler les mécaniques de contrôle elles-mêmes : dans un jeu où les munitions sont rares, un joueur va probablement éviter d'utiliser son arme à feu sauf en situation particulièrement critique. Cet exemple illustre comment le développeur peut influencer le comportement du joueur en jouant sur les moments où ce dernier pourra se ravitailler et sur la progression de la difficulté. Le joueur restreint alors lui-même son contrôle sur le jeu grâce à des décisions de *game design*²⁰.

Certains développeurs jouent également sur les habitudes des joueurs et leurs réflexes les plus communs. Par exemple le jeu *Undertale* utilise le fait que les joueurs soient habitués dans la plupart des jeux à devoir progresser à travers des combats pour délivrer un message sur la façon dont la violence est perçue dans les jeux vidéo, en reprochant leur agressivité aux joueurs qui n'auraient pas cherché d'alternatives à la progression par la violence.

¹⁷ ROBIN GAMING, « How Naughty Dog Decides Your Decisions » [en ligne], vidéo consultée le 25/02/2021, URL : <https://youtu.be/jTiG5GWsQ08>. TDA.

¹⁸ Tout ce qui relève de la conception de l'environnement dans lequel le joueur évolue, l'architecture des lieux, le positionnement des éléments importants, leur esthétique, etc.

¹⁹ GIRINA IVAN, « Video Game Mise-En-Scene Remediation of Cinematic Codes in Video Games », *op. cit.*

²⁰ Le *game design* rassemble l'entièreté des différents systèmes et mécaniques du jeu qui contribuent à l'expérience.

Reprendre le contrôle

Enfin, si une partie du contrôle est donnée au joueur elle peut être à tout moment reprise par le développeur lors de certaines séquences de jeu. De nombreux jeux proposent ainsi des séquences où certaines mécaniques d'interactions sont altérées ou même complètement retirées.

Par exemple dans le jeu *Mass Effect 3*, le joueur a souvent, au cours du jeu, la possibilité de se battre avec une variété de méthodes et d'armes allant du combat à mains nues aux pouvoirs psychiques en passant par les armes à feu. Cependant, lors des séquences de jeux où il se trouve en dehors d'une zone de conflit, il n'a plus la possibilité d'utiliser ces mécaniques, changeant ainsi son approche des situations et son état d'esprit. Ces séquences se concentrent ainsi plutôt sur la récolte d'informations et la diplomatie, à travers des mécaniques d'exploration et de dialogues.

De même, vers la fin du jeu, le joueur est placé dans une brève séquence où le personnage se trouve en apesanteur et ne peut plus courir. Il est alors invité à se placer dans une posture plus contemplative de la scène qui se déroule autour de lui. Enfin dans une autre scène, le personnage est placé sur un véhicule en mouvement qu'il ne contrôle pas et depuis lequel il ne peut que tirer sur l'ennemi qui le poursuit. L'absence de contrôle sur les déplacements du personnage renforce sa vulnérabilité, tout en permettant au développeur de mettre en place une mise en scène particulièrement spectaculaire.



Figure 5 - Aux commandes de la tourelle d'un véhicule, le joueur peut apprécier une course-poursuite spectaculaire dans cette séquence de *Mass Effect 3*.

Réduire ou modifier l'interaction est ainsi un moyen de diriger le joueur, car en changeant ce qu'il peut faire, le développeur l'oblige à adapter son approche d'une manière spécifique. Ceci permet alors de mieux calibrer la narration en réduisant l'interférence qui pourrait être causée par la liberté du joueur.

Le fait même de restreindre l'interaction peut devenir vecteur d'émotion. Dans une séquence du jeu *The Last of Us*, Joel, le protagoniste contrôlé par le joueur, se retrouve attaché à un piège qui l'empêche de bouger alors que des vagues de zombies déferlent pour l'attaquer lui et Ellie, le personnage qui

l'accompagne. Ce choix rend le personnage particulièrement vulnérable et accentue la tension de la scène et la peur que le joueur peut ressentir.



Figure 6 - Attaché au plafond, Joel se retrouve soudainement en bien mauvaise posture.

Enfin, si cela est nécessaire, le développeur peut même décider de reprendre l'entièreté du contrôle du jeu pour proposer au joueur d'assister à une séquence sur laquelle il n'a aucune influence, en faisant appel à une cinématique.

II - CONCEVOIR LE CINEMA DANS UNE EXPERIENCE INTERACTIVE

II.1 – La réalisation des cinématiques

Définir la cinématique

Une cinématique est souvent définie comme « une portion d'un jeu où le contrôle est repris au joueur pour qu'une vidéo puisse être visionnée. »²¹ Cette dernière peut être filmée ou animée, pré-rendue ou rendue en temps réel à l'intérieur même du moteur de jeu²² et elle reprend au joueur, le temps de son déroulement, le contrôle qu'il a sur le jeu. Les cinématiques sont souvent utilisées pour montrer des événements importants du récit, particulièrement spectaculaires ou émotionnels, qui ne pourraient pas avoir lieu ou auraient moins d'impact s'ils se produisaient au cours d'une séquence de jeu : « En fait les cinématiques ça t'apporte la narration »²³ résume ainsi Josselin Mahot, *Cinematic Supervisor* sur plusieurs jeux développés par Cyanide Studio, lors de notre entretien en 2020.

En effet, en reprenant au joueur le contrôle du jeu, une cinématique offre au développeur une plus grande maîtrise de la mise en scène le temps de son déroulement, puisque le joueur ne pourra plus interférer sur les événements et apporte donc potentiellement une meilleure efficacité dans l'impact émotionnel de la séquence et dans la progression du récit.

Il est considéré que le premier exemple de cinématiques intégrées à un jeu provient de *Bega's Battle*, sorti en 1983 : « Ce jeu racontait son histoire à travers des courtes vidéos qui interrompaient le jeu, les premières cinématiques au monde. »²⁴ explique la vidéo *A History of Interactive Movies* de la chaîne *Not Exactly Normal*. L'utilisation de ces extraits, provenant du film d'animation japonais *Harmagedon : Genma Taisen* était possible grâce au support *LaserDisc*. Le recours aux cinématiques s'est ensuite particulièrement popularisé avec l'arrivée du CD-ROM dans les consoles de jeux, un support moins coûteux qui s'est mieux répandu que le *LaserDisc*. La popularité du CD-ROM, dû notamment au succès de la *Playstation*, a ainsi mis à disposition des développeurs un moyen de stocker facilement des séquences vidéo directement sur le support de stockage des jeux.

Aujourd'hui, de nombreux développeurs préfèrent utiliser des cinématiques « *in-engine* », c'est-à-dire des cinématiques réalisées directement à l'intérieur du moteur de jeu. Le principal intérêt de telles

²¹ PORTNOW JAMES et FLOYD DANIEL, « A Case for Cutscenes - Everything Old is New Again » [en ligne], vidéo consultée le 14/06/2020, URL : <https://youtu.be/r9ExIKYZd6o>. TDA.

²² Le moteur de jeu, ou *game engine*, est le logiciel dans lequel le jeu est construit. On qualifie ainsi de « *in-engine* » tous les éléments qui sont calculés en temps réel par le moteur lors de l'exécution du jeu.

²³ MAHOT JOSSELINE, Entretien, 2020.

²⁴ NOT EXACTLY NORMAL, « A History of Interactive Movies » [en ligne], vidéo consultée le 14/06/2020, URL : <https://youtu.be/XifwIVjuCT0>. TDA.

cinématiques est qu'elles sont rendues en temps réel²⁵, ce qui permet donc d'en modifier certains éléments en fonction des actions du joueur, sans devoir créer à l'avance toutes les configurations permises par le jeu. Il est également plus facile pour un studio de développement d'intégrer la réalisation des cinématiques dans leur workflow lorsque celle-ci est faite à l'aide d'outils avec lesquels les développeurs sont déjà familiers. Les cinématiques *in-engine* sont également plus cohérentes visuellement avec le reste de l'expérience, tandis que les cinématiques pré-rendues présentent souvent des rendus de couleurs différents et des artefacts de compression non présents lors des phases de jeu.

Les cinématiques pré-rendues ont néanmoins plusieurs avantages. Premièrement, il est plus facile pour des studios d'animation extérieurs au studio de développement de travailler sur des logiciels d'animation, d'effets spéciaux et de montage spécialisés. Les moteurs utilisés pour chaque jeu varient en effet grandement d'un projet à l'autre, ils sont aussi souvent très lourdement modifiés par les développeurs pour convenir aux besoins spécifiques d'un projet. Une équipe extérieure n'a donc pas toujours l'expertise nécessaire sur le moteur de jeu pour réaliser des cinématiques *in-engine* convaincantes.

En second lieu, les cinématiques pré-rendues permettent de s'affranchir des questions de performance. Une cinématique *in-engine* étant calculée image par image en temps réel par le moteur pendant le déroulement du jeu, une scène trop complexe risque d'entraîner une baisse de FPS²⁶, voire un arrêt total du jeu. Une cinématique pré-rendue autorise donc une plus grande fidélité et complexité visuelle tout en s'affranchissant de la barrière des performances. Dans la conférence *The past, present and future of the video game cinematic: a look at the evolution of the video game cinematic and its impact on the industry*, tenue en compagnie de Franck Balson, Phillip Hillenbrand, Thomas Vu, Matthew Ward, Jakub Jablonski et Alex Rabb, Stuart Aitken, directeur et co-fondateur du studio d'animation Axis Studios, désigne les limites suivantes associées aux cinématiques *in-engine* : « Quand on parle d'effets en particulier, des fluides, des simulations, des explosions [...] il y a encore un fossé immense entre ce qu'un moteur de jeu peut afficher et ce qu'on peut faire à travers un workflow *offline*²⁷. »²⁸

²⁵ Il est important de noter qu'il est aussi possible de réaliser une cinématique via le moteur de jeu, puis de l'exporter sous format vidéo avant de la réintégrer au jeu. Dans ce cas la cinématique ne se déroulera plus en temps réel. Ceci est le plus souvent le cas lorsque l'on souhaite ensuite modifier la cinématique sur des logiciels externes (par exemple l'étalonner, ajouter des effets...) ou s'affranchir des problèmes de performances. Cependant, dans un souci de simplicité, nous ne considérerons pas ces cinématiques comme « *in-engine* » dans ce mémoire mais plutôt comme pré-rendues, puisqu'elles en partagent les atouts et les limites.

²⁶ Contrairement au cinéma, les FPS (images par secondes) dans un jeu ne sont pas fixes, et varient en fonction du niveau de détail du jeu et de la puissance de la machine sur lequel le jeu est exécuté. En général, il est admis que plus le jeu tourne vite (c'est-à-dire à de hautes fréquences d'images) plus il est fluide et agréable à jouer. A l'inverse, si les FPS tombent trop bas un jeu peut vite devenir injouable.

²⁷ Dans la production de cinématiques, un workflow *offline* désigne un workflow en dehors du moteur de jeu.

²⁸ BALSON FRANCK, AITKEN STUART, HILLENBRAND PHILLIP, VU THOMAS, WARD MATTHEW, JABLONSKI JAKUB ET RABB ALEX, « The past, present and future of the video game cinematic: a look at the evolution of the video game cinematic and its impact on the industry » [conférence], *SIGGRAPH '18: ACM SIGGRAPH 2018 Panels*, New York, Association for Computing Machinery, 2018, DOI : [10.1145/3209621.3219744](https://doi.org/10.1145/3209621.3219744). TDA.

Chaque studio doit donc choisir, lors du développement d'un jeu, le type de cinématique qui conviendra le mieux aux intentions du projet. Parfois un jeu utilisera à la fois des cinématiques *in-engine* en temps réel et des séquences pré-rendues. Par exemple, dans *Middle-Earth: Shadow of War*, la plupart des cinématiques qui interviennent au cours du jeu sont rendues en temps réel, pour pouvoir s'adapter à la grande variété des situations permises par le jeu, mais lors des moments scénaristiques les plus importants et les plus spectaculaires, des cinématiques pré-rendues sont utilisées.

In-engine ou pré-rendues, les cinématiques sont aujourd'hui un outil prédominant dans la scène vidéoludique, pour autant, malgré leur popularité auprès des développeurs et leur utilisation quasiment systématique dans les productions à moyen ou gros budget, la technique fait encore débat, comme expliqué ici par Ivan Girina (cité précédemment) :

« Le débat autour de la relation entre le cinéma et les jeux vidéo est ancré dans une juxtaposition plus générale entre deux perspectives : celle de la ludologie et celle de la narratologie. Ce débat a pris la forme d'une dichotomie entre la nature ludique du jeu vidéo, défendue par les ludologistes, et son penchant croissant pour la narration, revendiqué par les narratologistes. »²⁹

Les tenants de l'approche ludologiste ne s'intéressent ainsi aux expériences vidéoludiques qu'à travers le prisme de l'interaction et ne portent que peu d'attention à leur aspect narratif, du moins pas dans le cas où celui-ci interrompt le jeu. Selon le raisonnement ludologiste, les cinématiques représentent ainsi une impasse pour le jeu vidéo, qui devrait chercher à développer ses propres spécificités plutôt que d'essayer d'imiter le cinéma, désigné comme la plus grande inspiration des jeux narratifs. Josselin Mahot explique ainsi dans notre entretien ces reproches faits aux cinématiques :

« Je ne te cache pas que quand tu joues à un jeu vidéo la plupart des gens, et ça c'est un fait, ils s'en fichent de la narration. Ils veulent jouer, c'est pour ça que ça s'appelle un jeu vidéo. Souvent les gens ne vont même pas jusqu'au bout des cinématiques, c'est comme ça. Comme c'est un jeu les gens veulent jouer. »³⁰

Malgré le débat toujours d'actualité, nombreux sont les jeux aujourd'hui considérés comme des œuvres majeures qui usent des cinématiques presque à outrance. On peut notamment citer le jeu *Final Fantasy VII*, pour lequel avait été réalisée près d'une heure de cinématiques, une quantité monumentale à l'époque de sa sortie en 1997. Ce record a depuis été largement surpassé avec par exemple

²⁹ GIRINA IVAN, « Video Game Mise-En-Scene Remediation of Cinematic Codes in Video Games », *op. cit.*

³⁰ MAHOT JOSSELIN, *op. cit.*

des développeurs tels qu'Hideo Kojima, extrêmement célèbre pour la série de jeux *Metal Gear Solid* qu'il a dirigée, et connu pour sa fréquente utilisation des cinématiques.

Son dernier jeu, *Death Stranding*, paru en 2019, comporte onze heures de cinématiques intégrées à la narration. Dans ce jeu où l'histoire principale requiert environ une quarantaine d'heures de jeu pour être complétée, cela représente près d'un quart du jeu qui est donc, de fait, composé de séquences de films. Ce choix a bien entendu à nouveau attisé le débat autour des cinématiques, mais n'a absolument pas empêché le jeu de trouver un succès critique et commercial.

Outre ces exemples hors-normes, il est aujourd'hui attendu de quasiment toutes les grosses productions vidéoludiques qu'elles intègrent plusieurs heures de cinématiques à leur narration. Ces aspects narratifs et cinématographiques sont d'ailleurs presque toujours mis en avant dans la promotion des jeux triple A, avec des bandes-annonces entièrement pré-rendues qui n'apprennent rien sur les mécaniques d'interaction du jeu et apportent uniquement des informations sur son histoire et son univers.

Quand la réalisation doit s'adapter en temps réel

Depuis quelques années, avec notamment l'arrivée de jeux tels que *Grand Theft Auto III*, *Assassin's Creed* ou *The Elder Scrolls*, un nouveau défi s'est présenté pour développer l'aspect narratif des jeux vidéo : le monde ouvert. Ce genre, qui consiste en une expérience non-linéaire où le joueur peut décider de l'ordre dans lequel il souhaite expérimenter les événements du jeu, pouvant en parcourir librement le monde, existait en réalité depuis les années 80. C'est cependant depuis les années 2000 qu'il s'est réellement popularisé pour finalement dominer le marché des grosses productions actuelles.

Le problème posé par ces jeux résulte du fait que le joueur est en mesure de débiter certaines cinématiques à n'importe quel moment de l'intrigue et ce dans n'importe quelle configuration, que ce soit par exemple en faisant porter au protagoniste des vêtements particuliers ou en débutant la cinématique la nuit plutôt que le jour. Il devient alors inenvisageable pour les *Cinematics Artists* de réaliser entièrement eux-mêmes des cinématiques correspondant à chaque combinaison possible.

Dans cet extrait de *Watch Dogs: Legion* par exemple (figure 7), un personnage se retrouve dans une conversation avec lui-même. Ce *bug* est dû au système de recrutement du jeu, qui autorise le joueur à prendre possession de n'importe lequel des habitants de Londres. Il s'agit là d'un système particulièrement complexe nécessitant que le jeu puisse changer automatiquement les acteurs d'une cinématique en fonction du personnage contrôlé par le joueur au moment où la cinématique débute. Dans l'exemple ci-dessous, où le joueur a changé de protagoniste à un moment non anticipé dans la conception du jeu, le personnage s'en retrouve dédoublé le temps d'une cinématique.



Figure 7 - Un personnage parle à son propre clone dans *Watch Dogs: Legion*.

Pour pallier ce type de difficultés, certains jeux utilisent des justifications scénaristiques préalables à la mise en place de chaque élément d'une scène, afin que le joueur ne puisse commencer la cinématique que dans une configuration particulière (par exemple en mettant des restrictions d'accès à un lieu la nuit, la cinématique s'y déroulant ne pourra alors se passer que pendant la journée). Il s'agit cependant de solutions contraignantes auxquelles il n'est pas possible d'avoir recours de manière systématique.

Quand le jeu se met lui-même en scène

Il a donc été nécessaire aux développeurs de concevoir des outils de réalisation vidéo de plus en plus puissants et modulables pour leurs moteurs de jeu, permettant de mettre en scène certains éléments tout en donnant au jeu la capacité de s'adapter automatiquement à toutes les variations que le joueur pourrait provoquer. Ceci afin de répondre aux besoins de jeux toujours plus complexes et ambitieux dans leur narration et dans la liberté donnée au joueur sur le contrôle du jeu.

C'est ainsi que le développeur *CD Projekt Red* a conçu pour le jeu *The Witcher 3: Wild Hunt* un logiciel de réalisation particulièrement complet, générant automatiquement des cinématiques pouvant s'adapter aux changements de lieu, d'heure, de vêtements et même de présence d'autres personnes ou objets aux alentours, tout en permettant à l'équipe de développement de préparer et d'ajuster les mouvements de caméra, certains éléments lumineux et certaines actions des personnages.

L'outil prend une forme similaire à celui d'un logiciel de montage, il fonctionne autour d'une *timeline*, qui dirige le comportement de chaque élément de la scène : dialogues, animations, cadrage, lumière, chacun représenté par une piste de la timeline.

Dans sa conférence *Behind the Scenes of the Cinematic Dialogues in The Witcher 3: Wild Hunt*³¹, tenue à la *Developer's Game Conference*, Piotr Tomsinski détaille ainsi le processus de création d'une de ces cinématiques. Tout d'abord, l'outil conçu par le studio polonais crée automatiquement une *timeline* en se basant sur la piste audio de la séquence. Pour cela, l'algorithme puise dans une bibliothèque d'évènements préexistants, tels que différentes animations, postures, lumières, angles de caméra, etc., qu'il dispose lui-même sur la *timeline*. Ainsi, l'algorithme peut par exemple choisir une pose pour un personnage à partir d'une liste de postures correspondantes à l'émotion voulue. Ces évènements peuvent être ensuite individuellement modifiés ou remplacés à la main pour améliorer la cinématique si cela est nécessaire. Il est également possible de ralentir, accélérer ou fusionner ces évènements pour permettre un plus grand contrôle de la mise en scène.

La conception de ces cinématiques s'apparente donc en réalité à un montage, où au lieu de travailler à partir d'une liste de rushs préenregistrés, les artistes travaillent avec une série d'outils leur permettant de modifier les différents éléments composant l'image et le son, du comportement des personnages à l'éclairage de la scène, les mouvements de caméra et le montage.

Cette *timeline* est ensuite intégrée au jeu lui-même, ce qui permet à chaque aspect de la cinématique de s'adapter à l'environnement du jeu. Par exemple, la température de couleur de la lumière

³¹ TOMSINSKI PIOTR, « Behind the Scenes of the Cinematic Dialogues in The Witcher 3: Wild Hunt » [en ligne], conférence consultée le 20/05/2020, URL : <https://youtu.be/chf3REzAigl>. TDA.

principale sera automatiquement changée en fonction de l'heure de la journée et des conditions météorologiques, un personnage pourra s'appuyer sur une barrière à proximité lorsqu'une posture calme est demandée, etc.

Il s'agit là de la solution d'un seul studio de développement. Du fait de la multitude des moteurs de jeux différents utilisés aujourd'hui dans le jeu vidéo, il n'existe pas de logiciel standard servant à la création de cinématiques, et chaque développeur aura souvent développé sa propre version d'une solution similaire, permettant de générer automatiquement des cinématiques pouvant s'adapter aux actions du joueur.

Un tel outil résout ainsi le problème posé par les possibilités de personnalisation de l'expérience offerte au joueur, en s'y adaptant automatiquement. Cependant, aussi puissantes qu'elles soient, ces solutions restent limitées lorsque les besoins d'une cinématique sont plus spécifiques, demandant des animations uniques, une complexité de détails trop importante ou même des effets non disponibles dans le moteur du jeu.

Piotr Tomsinski distingue ainsi la différence entre les « cinématiques » et les « dialogues cinématiques »³². Les dialogues cinématiques correspondent aux séquences les plus simples, conçues à partir d'outils en partie automatiques, tandis que les cinématiques, elles, correspondent aux séquences les plus complexes et importantes d'un point de vue narratif. Ces dernières sont entièrement conçues par une équipe de réalisation, de la même façon que l'on peut réaliser un film d'animation.

Ainsi, même si les outils de conception de dialogues cinématiques sont robustes et permettent déjà une certaine liberté de mise en scène, il semble peu probable qu'ils remplacent un jour totalement la réalisation à la main des cinématiques.

³² *Ibid.*

II.2 – Rythme, contenu et joueur : l’implémentation des cinématiques

Problématiques de la présence des cinématiques

Passer d’une séquence de jeu à une cinématique pose problème, quelle que soit la qualité intrinsèque de cette dernière : cela demande à l’utilisateur de passer d’une position de joueur à celle de spectateur. Ce changement de posture est un aspect très étudié de la relation entre cinéma et jeu vidéo. En effet, il semble fondamentalement contradictoire : là où un film est une expérience passive, un jeu vidéo requiert l’attention et l’interaction du joueur pour son bon déroulement.

Dans la publication *Interactive Cinema: Engagement and Interaction*³³, Mirjam Vosmeer et Ben Schouten identifient également une différence de « rhétorique » entre les deux formats : au cinéma, les idées sont créés par l’association de sons, d’images et de dialogues, là où le jeu vidéo utilise des enchaînements de procédés et de mécaniques.

Ces différences sont depuis longtemps au cœur des débats autour des cinématiques. Pour les ludologistes, les joueurs qui estiment que les mécaniques d’interactions devraient toujours être au centre de l’expérience vidéoludique, les cinématiques, qui par leur nature même évacuent l’interaction du jeu, sont contre-productives. L’un des reproches les plus couramment fait aux cinématiques est ainsi leur tendance à briser le rythme du jeu. Le changement de posture de joueur à spectateur est en effet assez radical, quelle que soit la forme que la séquence prend.

On peut donc se demander pourquoi les cinématiques sont aussi répandues aujourd’hui, malgré les critiques qu’elles génèrent. En réalité, si certains reproches peuvent être justifiés, le fait est que les cinématiques remplissent aujourd’hui un grand nombre de rôles qu’il est difficile de remplacer par du *gameplay* : s’assurer que le joueur possède tous les éléments narratifs en main, montrer des événements se déroulant loin de l’action du jeu, développer une dramaturgie efficace ou encore simplement poser le contexte de la prochaine séquence de jeu. S’il n’est pas impossible d’atteindre ces objectifs tout en laissant le contrôle au joueur, les cinématiques représentent un outil beaucoup plus simple à mettre en place pour remplir ces missions, comme l’explique Camille Lallement, qui a réalisé les cinématiques de jeux tels que *GreedFall* et *The Technomancer*, dans notre entretien en 2021 :

« [On a souvent recours aux cinématiques] car c’est un peu le passe-partout, c’est la solution qui va permettre de s’affranchir des moments les plus compliqués à mettre en scène en *gameplay* : si on n’arrive pas à faire passer une idée correctement avec le *gameplay* uniquement, alors

³³ VOSMEER MIRJAM ET SCHOUTEN BEN, « Interactive Cinema: Engagement and Interaction », in MITCHELL ALEX, FERNANDEZ-VARA CLARA, THUE DAVID, *Interactive Storytelling. ICIDS 2014*, Singapour, Springer, Cham, 2014, pp. 141-142. TDA.

on fait appel à une cinématique. Cela dépend aussi des moyens des studios et de l'emphase que l'on veut mettre à quel moment du scénario. Parfois le *gameplay* est une solution possible, par exemple deux phrases échangées par des personnages, dans les cas où ces deux phrases sont vraiment importantes pour le scénario, alors on va utiliser une cinématique. »³⁴

Bien sûr, l'accueil des cinématiques par les joueurs dépend également grandement du type d'expérience fournie par le jeu, Camille Lallement ajoute ainsi :

« Tout dépend de quel type de jeu tu proposes. Si par exemple tu proposes un *Dark Souls*³⁵ et que tu le remplis de cinématiques je pense que ça va agacer le joueur. Si c'est un RPG *Story-Driven*³⁶, normalement il s'attend à ce qu'il y ait beaucoup de cinématiques, donc c'est ce qu'il faut lui donner. C'est là où le joueur va trouver son compte, en développant sa propre histoire et en la voyant se dérouler sous ses yeux. Il suffit donc de ne pas se tromper de cible et bien doser le rythme entre cinématique et *gameplay*, parce que si tu prends la main au joueur pendant 4-5 minutes sans qu'il ait un seul bouton à presser, cela peut aussi fortement l'énerver. »³⁷

Même si leur réception n'est pas toujours unanimement positive, les cinématiques restent donc aujourd'hui un outil dont il est parfois difficile de s'affranchir pour les développeurs, en particulier dans certains genres où la narration est primordiale à l'expérience de jeu qu'ils souhaitent concevoir.

³⁴ LALLEMENT CAMILLE, Entretien, 2021.

³⁵ Développée par *From Software*, la franchise *Dark Souls* est une série de jeux réputés pour leur difficulté et la profondeur de leurs mécaniques.

³⁶ Porté par le récit.

³⁷ LALLEMENT CAMILLE, Entretien, *op. cit.*

Rythme et structure du jeu à cinématiques

L'ajout de cinématiques dans un jeu implique un choix primordial dans leur positionnement au sein de l'expérience. Ce placement ne se définit pas seulement en termes de narration, c'est-à-dire à quel moment du récit la cinématique intervient, mais également en termes d'interaction, soit quelle action du joueur provoquera le début d'une cinématique.

Même si le développement du récit est cohérent, une cinématique qui reprend brusquement le contrôle au joueur sans avertissement est particulièrement frustrante parce qu'elle brise le déroulement du *gameplay*. Il est donc utile de préparer le joueur à l'arrivée d'une cinématique. Ceci peut se faire de nombreuses manières : un dialogue qui débute avant la cinématique elle-même alors que le joueur a encore le contrôle du jeu, un *level-design* qui devient plus linéaire, l'absence d'ennemis, etc. Tout élément réduisant l'interactivité ou introduisant la suite du récit avant le début de la cinématique permet au joueur d'être mieux disposé à l'arrivée de cette dernière.

Une autre question importante est l'élément qui déclenchera la cinématique. Son arrivée dépendra forcément d'une action du joueur, par exemple le fait de franchir une porte ou d'accomplir une action particulière. Encore une fois ces moments doivent être en accord avec les phases de jeu. Un joueur qui décide de lui-même d'aller parler à un personnage ne sera pas surpris lorsqu'une cinématique de dialogue débutera, à l'inverse il sera probablement agacé si une cinématique débute en plein milieu d'un combat dans lequel il était investi. Toujours dans le but de ne pas prendre le joueur au dépourvu, il faut donc s'assurer que la cinématique n'interrompe pas un joueur qui s'apprêtait à réaliser une autre action, ce qui nécessite aux développeurs et aux *Cinematics Artists* de s'adapter d'un jeu à l'autre en fonction de son genre, de sa progression et des éléments mis en place auparavant au sein du jeu.

La transition du jeu au film

Enfin la dernière préoccupation relative à l'ajout d'une cinématique est purement fonctionnelle : comment passer du jeu à la cinématique (et vice-versa) au niveau de l'image, du son et du montage ? Il est pour cela utile de différencier deux types de cinématiques : les cinématiques qui se déroulent dans la continuité immédiate d'une séquence de jeu et celles qui font des bonds temporels ou spatiaux dans le récit.

La seconde catégorie est la plus simple à intégrer, si une ellipse a lieu dans le récit entre le moment où le joueur perd le contrôle du jeu et la cinématique commence, alors il n'est pas indispensable de se préoccuper du processus de transition puisque la cinématique n'appartient pas à la continuité de la séquence de jeu. Il suffit de se concentrer sur la préparation du joueur à l'arrivée de la cinématique.

Dans le premier cas cependant, lorsque la cinématique s'inscrit dans la même temporalité que la séquence jouée (que ce soit en entrée, en fin ou au milieu d'une séquence ou d'un niveau), alors il est nécessaire de travailler l'habillage de la transition de l'une à l'autre, pour que les deux types d'expérience ne donnent pas l'impression de ne pas appartenir au même ensemble. Le premier objectif est dans l'idéal de n'introduire aucune coupure temporelle entre les deux (pas de chargement avant ou après la cinématique). L'absence de temps de chargement est cependant principalement un défi technique, datant des toutes premières cinématiques et qui, encore aujourd'hui, en fonction des jeux et des machines, peut poser problème. Dans le cas où il est possible d'enchaîner les séquences sans interruption, on distingue deux solutions principales.

La première consiste simplement à réaliser une coupe visuelle : de la caméra de jeu on passe à une caméra de cinéma avec un nouveau plan qui introduira la cinématique. Malgré l'aspect à premier abord brusque d'une telle coupe, cela peut tout à fait fonctionner à l'intérieur d'un jeu. Une coupe peut être utilisée pour confronter brusquement le joueur à un nouvel élément, ou au contraire, pour lui reprendre le contrôle de la caméra juste avant qu'il ne découvre un nouvel environnement pour garder ce dernier hors-champ et faire monter son intérêt. Tant que l'arrivée de la cinématique est anticipée par le joueur, une coupe est un outil efficace pour manipuler les émotions qu'il ressentira pendant la cinématique.

La seconde option, plus élaborée techniquement, consiste à introduire une transition graduelle du jeu au film. Dans le cas de cinématiques rendues en temps réel dans le moteur du jeu il est en effet possible de reprendre au joueur le contrôle de tous les éléments du jeu petit à petit, en utilisant des algorithmes qui déplacent automatiquement les différents éléments de leur position de jeu à la position qu'ils doivent prendre pour le début de la cinématique. Ainsi on peut lentement réorienter la caméra vers la direction voulue, en atténuant de plus en plus l'influence que le joueur aura dessus, il en est de même pour la position de son personnage ou de tout autre élément dont il aurait le contrôle. Il s'agit d'une solution assez élégante qui agit très efficacement sur l'homogénéité du jeu dans son ensemble mais qui peut aussi parfois poser des problèmes de rythme ou de crédibilité dans des jeux qui ne seraient pas assez linéaires et fermés pour rendre ces transitions convaincantes.

Certains jeux utilisent les deux solutions, en fonction des besoins de chaque situation. C'est le cas par exemple du jeu *A Plague Tale: Innocence*, développé par le studio français Asobo Studios.

Le second chapitre du jeu débute dans un village apparemment déserté. Alors que le joueur progresse, les dialogues des personnages attirent l'attention sur l'absence des habitants (figure 8), introduisant ainsi le principal moteur narratif de cette première partie du chapitre. Les différents détails du décor invitent également le joueur à enquêter sur les raisons de la disparition des habitants, à l'aide de nombreux indices disséminés sur sa route.



SCANNER POUR REGARDER L'EXTRAIT



Figure 8 - AMICIA : Où sont passés les gens ?

Dès son entrée dans la ville, l'attention du joueur est dirigée vers une colonne de fumée au loin. En plus d'être un nouvel indice, l'importance qui est donnée à cet élément par les dialogues et par l'injonction du jeu à l'observer l'identifie comme un but à atteindre pour les personnages. Le joueur s'attend donc à ce que la situation évolue et que l'histoire progresse une fois celui-ci atteint.

Une fois les protagonistes arrivés au pied de la colonne de fumée, la phase de jeu est interrompue juste avant que le joueur ne puisse découvrir l'origine de la fumée. Le jeu effectue une coupe vers le début d'une cinématique, qui commence par un gros plan sur Amicia (figure 9), la protagoniste du jeu contrôlée par le joueur.

La transition est brusque et le contrôle est repris soudainement au joueur. Cependant, l'introduction ayant établi l'importance du lieu que l'on vient d'atteindre cela n'est pas perturbant du point de vue de la structure de la séquence, qui a déjà préparé le joueur à anticiper un événement narratif.



Figure 9 - AMICIA : Oh mon Dieu...

De plus, débiter la cinématique sur ce plan montrant la réaction horrifiée de l'héroïne permet de faire culminer la tension de la scène et aide le joueur à mieux s'identifier au personnage en se rapprochant d'elle, puisqu'elle est autrement vue de dos la majorité du temps pendant les phases de jeu. Cela invite donc le joueur à partager son émotion pour la suite de la scène.

La cinématique se poursuit, révélant un bûcher humain. Ceci ne sera pas forcément une surprise pour un joueur qui sait que le jeu se déroule lors d'une épidémie de peste noire et qui aurait découvert la plupart des indices disséminés dans le niveau, mais la séquence ayant été bien introduite et structurée, il pourra tout de même partager le choc ressenti par les personnages du jeu.

Sur le dernier plan de la cinématique, les personnages qui sont maintenant poursuivis commencent à courir d'eux-mêmes, sans l'intervention du joueur. En même temps, la caméra effectue un mouvement de panoramique pour à nouveau se placer dos aux personnages, dans une position similaire à celle de la caméra des séquences de jeu (figure 10). Cette transition accentue l'urgence de la situation et invite le joueur à se replacer dans une posture de contrôle. Certains joueurs commenceront déjà même instinctivement à actionner la touche de course des personnages.

Enfin, le jeu reprend. Il n'y a pas de coupe cette fois-ci, la caméra de la cinématique finit sa transition de manière fluide vers la caméra de jeu et le contrôle est petit à petit rendu au joueur, permettant ainsi de ne pas interrompre le rythme ou la continuité émotionnelle de la séquence.



Figure 10 – A la fin de la scène, la caméra effectue une transition de sa position de cinématique, proche des personnages à sa position de jeu, plus éloignée et en hauteur pour laisser davantage de visibilité au joueur.

Il est donc indispensable pour intégrer des cinématiques de réfléchir à leur insertion dans le déroulement du jeu, non pas seulement d'un point de vue du récit mais aussi pratiquement, à la forme que cette transition prendra au moment où le jeu devient cinéma et vice-versa, un effort qui demande la collaboration de ces deux formes de narration.

III - LA CINEMATIQUE : UNE MECANIQUE DE JEU ?

III.1 – Retrouver l’interaction dans la cinématique

Cinématiques interactives

Afin de répondre aux enjeux posés par les cinématiques, certains développeurs ont mis en place des formats alternatifs dans leurs jeux, permettant d’y apporter une composante interactive. Il s’agit toujours de séquences où le contrôle du joueur est particulièrement limité, que ce soit en lui retirant l’utilisation de certaines mécaniques (impossible de sauter, courir, bouger la caméra, etc...), ou en le plaçant dans un contexte où il sera de toute manière incapable d’interrompre le cours des évènements.



Figure 11 - Dans certaines cinématiques d’*Assassin’s Creed*, le joueur peut légèrement orienter la caméra et alterner entre différents angles de vue.

Le studio de développement Valve par exemple, est connu pour ne pas recourir aux cinématiques, préférant proposer au joueur des évènements scriptés³⁸, se déroulant autour de son personnage. Le joueur garde cependant le contrôle de ce dernier (figure 12). En général, la progression du joueur est freinée pendant la durée des évènements, par exemple en enfermant le joueur dans une salle verrouillée qui sera ouverte à la fin de la scène. Ceci permet de ne jamais briser le lien entre le joueur et son avatar, mais réduit considérablement les possibilités de mise en scène, en particulier en termes de découpage. Ce choix engendre aussi le risque que le joueur ignore les évènements. Le risque est également plus grand que certaines informations soient manquées parce que le joueur ne regardait pas au bon endroit au bon moment, parce qu’il était distrait par un autre élément de la scène.

³⁸ Dans un jeu, un *script* est une série d’instructions exécutées par le programme du jeu. Ici, une séquence scriptée désigne un passage du jeu ou des évènements se déroulent dans un ordre et d’une façon définie par le développeur : dialogues, actions des personnages, etc.

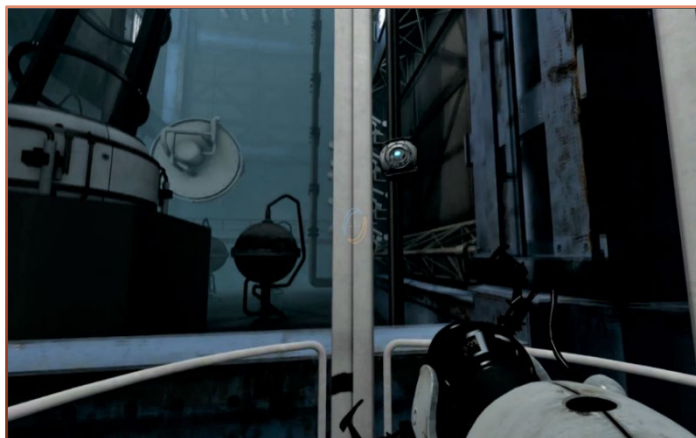


Figure 12 - Enfermé dans un ascenseur, le joueur de *Portal 2* n'a pas vraiment d'autre choix que d'attendre et d'écouter ce que son associé robot veut lui dire.

Les années 2000 ont également vu la montée en popularité des QTE (*Quick-Timed Event*), des cinématiques au cours desquelles le joueur doit effectuer rapidement certaines combinaisons de touches pour réussir et compléter la séquence. Ce dispositif permet à la fois de garder le joueur dans sa posture de joueur tout en ayant la même liberté de mise en scène qu'avec les cinématiques.

Cependant les QTE sont très souvent décriés, une grande partie des joueurs les percevant comme des cinématiques qu'il est impossible de sauter, utilisant des combinaisons de touches arbitraires pour rendre inutilement spectaculaire une séquence qui aurait pu être jouée.

Ainsi, dans notre sondage mentionné en introduction³⁹, à la question « Appréciez-vous les QTE ? », près de la moitié (47,7 %) des interrogés répondaient qu'ils n'appréciaient pas ces séquences, un quart (26,1 %) se déclaraient indifférents à leur utilisation et seulement le quart restant (26,1 %) des joueurs disaient les apprécier. Pour expliquer leur avis, les joueurs qui n'apprécient pas les QTE mentionnent notamment le peu d'intérêt fourni par les mécaniques de ces séquences et leur préférence que leurs actions et choix soient réalisés lors de séquences de jeu actives.

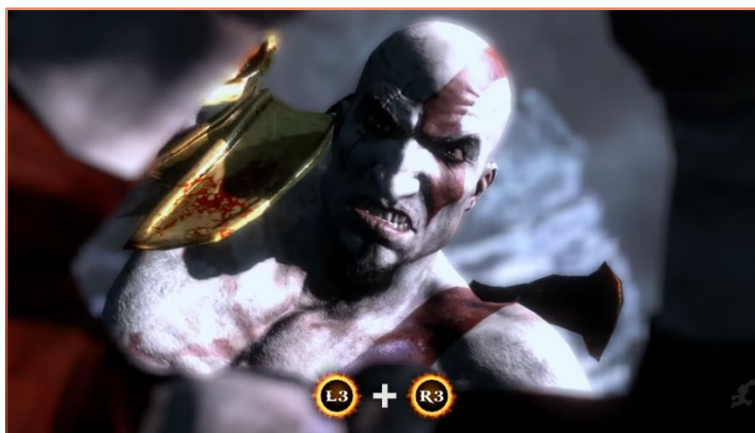


Figure 13 - La série *God of War* est célèbre pour ses QTEs violents et spectaculaires.

³⁹ Sondage réalisé en 2021 sur une centaine de joueur, voir Annexe 1.

L'utilisation d'un QTE entraîne également le risque de minimiser l'implication émotionnelle du joueur dans certaines séquences. En effet, si les QTE de *God of War* fonctionnent très bien pour donner un sentiment de puissance et de spectaculaire au joueur à travers des scènes grandioses et ultra-violentes, l'introduction d'une telle séquence est souvent moins pertinente lorsque l'on cherche à impliquer émotionnellement un joueur, qui peut se retrouver distrait par l'envie de gagner un mini-jeu⁴⁰.

Pourtant, les QTE peuvent tout à fait être utilisés efficacement pour renforcer l'impact de certaines scènes. Par exemple, le premier épisode du jeu épisodique *The Walking Dead : Saison 2* utilise un QTE lorsque Clémentine, la protagoniste âgée de 11 ans, doit se faire elle-même des points de suture pour recoudre une morsure de chien.



Figure 14 - Lorsque Clémentine doit recoudre sa blessure, le montage alterne des plans sur son bras avec ses expressions de douleur, forçant le joueur à se confronter à la dureté de la scène.

Le QTE permet d'utiliser le cadrage et le montage pour mettre en avant la souffrance du personnage, accentuant l'émotion de la scène, qui ne progresse cependant pas sans l'interaction du joueur. Il se retrouve ainsi partagé entre la volonté de faire progresser le récit et la dureté des images qu'il voit. La scène permet de ce fait de mieux s'identifier à l'héroïne en retranscrivant parfaitement son état émotionnel à travers un mélange de mise en scène et d'interaction, puisqu'elle-même subit un déchirement similaire entre ce qui lui est nécessaire de faire pour sa survie et la douleur que cela lui inflige.

⁴⁰ Un mini-jeu est un jeu court et simple accessible à l'intérieur d'un autre jeu en général plus complexe.

LES DIALOGUES A CHOIX MULTIPLES

Un autre procédé mélangeant interactivité et cinématique extrêmement répandu est l'utilisation de dialogues à choix multiples. Cela consiste le plus souvent en l'introduction de cinématiques de dialogues au cours desquelles le joueur aura parfois le choix d'orienter la discussion sur différents sujets à partir d'une liste de réponses et de questions qu'il peut choisir de faire dire au personnage qu'il incarne.

Ce procédé est majoritairement utilisé dans les jeux ouverts et non-linéaires, par exemple *The Witcher 3: Wild Hunt* a été célébré pour ses excellentes scènes de dialogues, tirant profit du puissant système de cinématique du studio détaillé précédemment (Partie II.1). Les séquences de dialogues fonctionnent alors de la même manière qu'une suite de micro-cinématiques dont l'ordre est décidé par le joueur, lui permettant de mieux s'investir dans la cinématique puisqu'il lui est possible de diriger la conversation et de continuer à interpréter le personnage qu'il incarne, du moins en partie.

Ce système peut également être fusionné avec d'autres mécaniques de jeu pour renforcer encore l'investissement du joueur. Par exemple, le jeu *Life is Strange Before the Storm* propose une mécanique de persuasion dans certains de ses dialogues, demandant au joueur d'être attentif à la conversation pour choisir les réponses les plus pertinentes et ainsi « gagner » le débat auquel il participe.



Figure 15 - Le système de débat de *Life is Strange: Before the Storm* transforme les cinématiques de dialogue en un mini-jeu d'enquête, avec la possibilité de gagner ou perdre en fonction du nombre d'erreurs commises par le joueur.

En plus de réintroduire du jeu dans les cinématiques, ce système contribue à mieux définir la personnalité de Chloé, la protagoniste du jeu. En effet cette mécanique retranscrit sa façon de percevoir une discussion comme une confrontation qu'il faut gagner, témoignant de son caractère conflictuel et de sa volonté d'indépendance.

UTILISER LE FILM DANS LE JEU

Il existe aussi des jeux intégrant des séquences vidéo pré-rendues sans interrompre le gameplay, sous des formes autres que celles des cinématiques. Il peut s'agir par exemple d'une séquence vidéo incrustée sur un écran de télévision ou d'un personnage qui parle au joueur à travers un appel vidéo. L'intérêt principal d'une telle utilisation étant qu'une vidéo pré-rendue est moins coûteuse en ressources pour la console ou l'ordinateur et a donc un impact moindre sur les performances.

Parfois, il s'agit même de séquences filmées en images réelles, ce qu'on appelle des FMV (*Full Motion Video*)⁴¹. Certains développeurs utilisent ainsi le réalisme de ces images pour donner à leur jeu une plus grande fidélité visuelle. A l'inverse, le FMV peut être utilisé pour contraster avec l'esthétique 3D du jeu, comme cela est remarqué dans la vidéo *A History of Interactive Movies* (citée précédemment) à propos du jeu *Borderlands* : « [...] des FMV peuvent même être trouvés dans *Borderlands*, le jeu en *cel-shading* (ombrage celluloïd)⁴² intègre un étrange personnage qui semble filmé en *live-action*⁴³. »⁴⁴ Dans cet exemple, le jeu utilise l'étrangeté provoquée par la présence de ce personnage photo-réaliste dans son univers, dont les environnements et les personnages ont une esthétique presque *cartoon*, pour créer un mystère autour de son identité.



Figure 16 - Lorsqu'Angel parle au joueur dans *Borderlands*, son photoréalisme contraste avec l'identité visuelle du reste du jeu.

⁴¹ *Full Motion Video*, parfois ce terme est aussi utilisé de manière plus large pour désigner toutes les séquences pré-rendues (qu'elles soient animées ou en images réelles) mais nous utiliserons ici sa définition plus courante de séquences vidéo en images réelles filmées, intégrées à un jeu.

⁴² Le *cel-shading* ou ombrage celluloïd est une méthode de rendu de la lumière qui crée un effet dessin-animé sur un objet 3D. Le rendu est caractérisé par des contours prononcés, à la manière d'un cartoon et des aplats de couleurs qui réduisent les effets de reliefs.

⁴³ Filmé en images réelles.

⁴⁴ NOT EXACTLY NORMAL, « *A History of Interactive Movies* », *vid. cit.*

Il arrive même que le FMV soit au cœur de l'expérience de jeu : la série de jeux *Mortal Kombat* est connue pour avoir débuté avec des graphismes « digitalisés », une combinaison de vidéos et de photos réelles, découpées pour constituer les différents personnages et l'environnement du jeu. Ceci a permis à la série de se démarquer des autres jeux de combats, son argument de vente principal ayant été le *gore* et la violence de son imagerie et de ses animations, comme souligné ici par Sébastien Hamon dans le magazine *Joystick* en 1993 :

« Si *Mortal Kombat* a autant de succès c'est sans aucun doute parce qu'il est de loin le jeu de combats le plus violent de l'histoire du genre. Pour deux raisons. D'une part les personnages sont tirés de digitalisations sur acteurs, du coup les *sprites*⁴⁵, leurs mouvements sont d'un réalisme étonnant. [...] Autre élément apte à rendre le jeu très populaire : les giclées de sang qui ponctuent les combats [...] »⁴⁶



Figure 17 - Pour l'époque, *Mortal Kombat* propose grâce à le FMV des graphismes aux détails saisissants, dont la violence fera la renommée du jeu.

Aujourd'hui le procédé du FMV est cependant devenu rare, réservé à des expériences indépendantes en marge du reste de la production, tel que *Her Story*, qui base toute son expérience sur une série d'enregistrements vidéo, que le joueur peut regarder dans l'ordre qu'il souhaite pour enquêter sur les événements du jeu.

⁴⁵ Dans un jeu vidéo en deux dimensions (2D), un *sprite* est une illustration qui peut bouger sur l'écran, comme un personnage, un véhicule, un animal, etc.

⁴⁶ HAMON SEBASTIEN, « *Mortal Kombat* », in *Joystick*, décembre 1993, n°44, pp.66-67.

L'intérêt dans ce cas du FMV par rapport à des séquences animées, au-delà de son moindre coût, est de créer une expérience plus réaliste et plus convaincante grâce à une esthétique moins stylisée, comme l'explique Sam Barlow, développeur de *Her Story*, dans nos échanges via mail en 2021 :

« J'avais passé trois ans à travailler sur un triple A avec de la *performance capture* de pointe et j'ai été constamment déçu en comparant les enregistrements vidéo brutes provenant des tournages des sessions de mocap (*motion capture*) avec leurs équivalents en images de synthèse à l'intérieur du jeu [...]. »⁴⁷

En plus de s'inspirer de la mise en scène cinématographique, le jeu vidéo peut ainsi également réellement intégrer le cinéma à son expérience et son interactivité.

⁴⁷ BARLOW SAM, Entretien, 2021.

III.2 – Cinéma interactif : quand la cinématique devient le jeu ?

Définir le cinéma interactif

La définition du cinéma interactif pose aujourd'hui problème. Si l'apparition du cinéma interactif avec *Kinoautomat* de Raduz Cincera en 1967⁴⁸ correspond plus ou moins à celle du jeu vidéo, son développement n'a jamais connu le même essor, notamment en raison de l'absence d'un dispositif universel qui conviendrait à tous les films interactifs.

En effet, nombreux sont les dispositifs permettant la réalisation et l'expérience de films interactifs mais quasiment tous demandent des équipements ou des infrastructures spécifiques soit au cours du tournage, soit au cours du visionnage, soit pour les deux. Ainsi des films interactifs tels que *Wei or Die* ou *La Méthode Ken Loach* ont demandé le développement d'un site web spécialisé et unique pour leur distribution, les films en réalité virtuelle nécessitent un casque adapté, etc.

Il est donc à première vue difficile de simplement considérer un film interactif comme un jeu donnant davantage de place aux séquences cinématiques que les autres. Si on peut toujours identifier dans le film interactif une alternance (ou une coexistence) de mécaniques d'interactions et de séquences cinématographiques, tout comme dans un jeu narratif, la production du cinéma semble différente dans sa conception, qui ne repose pas sur un moteur de jeu et des plateformes de diffusion préexistantes, contrairement aux jeux vidéo.

Cette différence devient encore plus apparente du côté des enjeux de réalisation spécifiques au cinéma interactif. Emmanuel Roy, réalisateur des documentaires interactifs *La Méthode Ken Loach* et *ChantAcier*, identifie ainsi, lors de notre entretien en 2021, à la fois une posture différente pour le réalisateur et des défis techniques nouveaux pour le cinéma interactif :

« En premier lieu, c'est la posture du réalisateur qui accepte de lâcher prise sur ce que le spectateur va voir ou pas. Ce n'est déjà pas évident, j'ai discuté avec plusieurs amis réalisateurs qui disaient que ce n'était pas possible pour eux, de construire des scènes qui ne seront peut-être pas vues. Il faut donc accepter ce jeu-là. [...] Ensuite, d'un point de vue très pratique, en termes de fabrication, la différence c'est une équipe plus élargie. Il y a une équipe et un mode de tournage classique mais la grande différence c'est que l'équipe de film s'ouvre à des métiers avec lesquels,

⁴⁸ WILLOUGHBY IAN, « Groundbreaking Czechoslovak interactive film system revived 40 years later » [en ligne], article consulté le 26/02/2021, URL : <https://tinyurl.com/yu8fvsmu>. TDA.

en tant que cinéaste, on ne travaille pas d'habitude. C'est-à-dire des graphistes, des directeurs artistiques et des développeurs. »⁴⁹

Dans un film interactif, le tournage semble donc rester au cœur de la conception de l'œuvre, autour duquel de nouvelles étapes de production viennent s'ajouter pour développer l'aspect interactif. Il s'agit là de l'ordre de production inverse que ce que l'on observe traditionnellement dans la production vidéoludique, où les mécaniques d'interactions sont le plus souvent les premières à être conçues afin de former un prototype, avant d'y ajouter la composante narrative.

Film interactif ou jeu vidéo ?

La question se pose cependant de l'existence ou non de réelles différences au niveau de l'expérience de l'utilisateur. Après tout, d'un film à l'autre ou d'un jeu à l'autre les méthodes de productions varient déjà considérablement. Il est par exemple nécessaire lors du développement de certains jeux de créer un tout nouveau moteur qui réponde aux besoins techniques spécifiques du jeu, de la même manière qu'un site répondant aux besoins techniques de *La Méthode Ken Loach* a dû être développé spécialement pour le film. Ainsi, si l'on considère que l'expérience vécue par le spectateur ou le joueur est comparable entre un film interactif et un jeu narratif, ce sont peut-être davantage les mécaniques et la forme de l'œuvre qu'il convient d'analyser pour en identifier le genre ou la catégorie.

Or, plus les jeux vidéo narratifs intègrent des techniques et éléments cinématographiques et deviennent riches en narration et en mise en scène, plus il devient compliqué de les distinguer d'un film interactif du point de vue de l'utilisateur. De fait, le terme même de film interactif est depuis plusieurs années utilisé dans le monde du jeu vidéo pour désigner certains jeux très scriptés et narratifs aux mécaniques d'interaction limitées, utilisant souvent de nombreuses cinématiques. Ceci rend donc la distinction entre cinéma interactif et jeux vidéo encore plus floue. Ainsi des jeux tels que *Her Story*, *Life is Strange* ou même *Death Stranding* sont parfois catégorisés comme des films interactifs par certains joueurs.

La différenciation devient encore plus complexe avec certains exemples de films interactifs utilisant des méthodes d'interactions proches voire identiques à celles de certains jeux. Par exemple les séquences à choix multiples de *Black Mirror: Bandersnatch*, film interactif de la plateforme Netflix, sont en tout point similaires dans leurs mécaniques au système de dialogues d'un jeu tel que

⁴⁹ ROY EMMANUEL, Entretien, 2021.

The Witcher 3: Wild Hunt, avec plusieurs options proposées à intervalles réguliers qui définissent la séquence qui sera jouée en fonction du choix du joueur ou du spectateur.

Périodiquement, le spectateur de *Black Mirror: Bandersnatch* est ainsi invité à décider du déroulement des événements parmi plusieurs choix proposés, il dispose alors de quelques secondes pour cliquer sur l'option qu'il préfère. On retrouve ici des mécaniques identiques aux systèmes de dialogue de nombreux jeux, avec des options à choix multiples et parfois également un compte à rebours imposant une décision rapide au joueur. De même, tout comme le jeu *Her Story*, le film interactif *Wei or Die* propose à son spectateur de naviguer comme il le souhaite parmi une sélection d'enregistrements vidéo pour en dégager une intrigue.



Figure 18 - Pendant les dialogues de *The Witcher 3* (en haut) le joueur est invité à choisir les réponses de son personnage entre plusieurs possibilités. Un système identique à celui de *Black Mirror: Bandersnatch* (en bas).

Du fait des possibilités presque sans limites des mécaniques interactives des jeux vidéo, il y a ainsi très peu de films interactifs utilisant des dispositifs d'interactions n'ayant pas d'équivalent dans le monde vidéoludique. On peut notamment citer à nouveau le film *Kinoautomat*, qui nécessitait à 9 reprises l'intervention d'un modérateur chargé d'organiser le vote de l'audience du film entre plusieurs choix possibles pour la scène suivante. Cette dimension collective de la délibération n'est pas particulièrement adaptée au support vidéoludique, puisque la dynamique d'une discussion à distance à travers un jeu

multijoueur est beaucoup moins conviviale que celle d'une salle de cinéma. Il est aussi difficile pour un jeu d'imiter automatiquement la modération d'une personne réelle sur scène.

Un autre exemple est présent dans le film *Adieu au Langage* de Jean-Luc Godard, dans sa version 3D. Lors d'une scène, au lieu d'utiliser la technologie 3D pour créer un effet de profondeur, le film présente au spectateur une image totalement différente dans chaque œil, ce qui lui permet de créer son propre montage de la séquence, en fermant un œil ou l'autre pour regarder le plan qui l'intéresse. Si le dispositif serait techniquement possible à intégrer dans un jeu, la technologie 3D étant très peu répandue en dehors des salles de cinéma il semble peu probable qu'on en voit des exemples prochainement.

Ces deux exemples sont cependant particulièrement limités en termes d'interaction et se situent aujourd'hui en marge de dispositifs plus courants tels que celui de *Black Mirror: Bandersnatch*.

Au-delà du dispositif

Une des seules différences identifiables dans la majorité des exemples est celle du point de vue, en particulier la question du rôle du spectateur ou du joueur au sein de la diégèse. Un jeu vidéo propose généralement d'incarner un personnage, il peut s'agir d'une personne, d'une créature, d'une déité, etc. Dans tous les cas le joueur prend le rôle d'un être interne à la diégèse du jeu et est conduit à agir sur les événements à travers ce protagoniste.

Dans un film interactif au contraire, le spectateur reste le plus souvent extérieur à l'œuvre, et n'a pas de personnification interne à la diégèse. Même dans *Black Mirror: Bandersnatch*, où le spectateur est directement pris à partie par les personnages du film, il ne l'est pas en tant qu'une entité appartenant à l'univers du film, mais en tant que lui-même, spectateur externe de l'œuvre. Ainsi, à l'inverse du jeu vidéo, le spectateur ne joue pas le rôle d'un des personnages de la diégèse, mais manipule simplement les événements du film.

Cette distinction peut paraître ténue, mais elle change radicalement la relation qu'entretient l'utilisateur avec l'œuvre. Si l'on compare le film *Wei or Die* au jeu *Her Story* par exemple, si dans les deux cas l'utilisateur est invité à parcourir des séquences vidéo dans l'ordre qu'il souhaite pour retracer des événements tragiques, *Wei or Die* ne personnifie pas son spectateur. Ainsi celui-ci n'est impliqué dans le film que par l'envie de satisfaire sa curiosité des événements. Une fois qu'il aura découvert les informations qui l'intéressent, il peut à tout moment cesser son visionnage tout en considérant l'avoir complété même s'il n'a pas parcouru l'intégralité des *rushs*.

Au contraire, *Her Story* n'explique jamais clairement le rôle du joueur mais lui en attribue implicitement un à l'aide de son habillage. Lorsqu'on lance le jeu, on est confronté au bureau d'un ordinateur de police, avec un habillage visuel simulant un vieil écran cathodique, reflets sur la vitre du moniteur inclus. De plus, l'ambiance sonore termine de nous placer dans un lieu qui sera identifié comme un bureau, probablement situé dans un poste de police.

L'esthétique de l'écran pose un contexte temporel et met le joueur à la place de la personne assise face à cet écran. A l'aide de ce simple habillage, *Her Story* projette ainsi son utilisateur à l'intérieur de sa diégèse, en tant qu'agent de police chargé d'étudier les enregistrements vidéo d'un dossier, donnant alors un objectif implicite au joueur, à savoir conclure une enquête. Il n'est donc plus adéquat pour lui de chercher simplement à satisfaire sa curiosité, il doit chercher des preuves, ne pas laisser passer de détails, afin de relever le défi posé par le jeu.

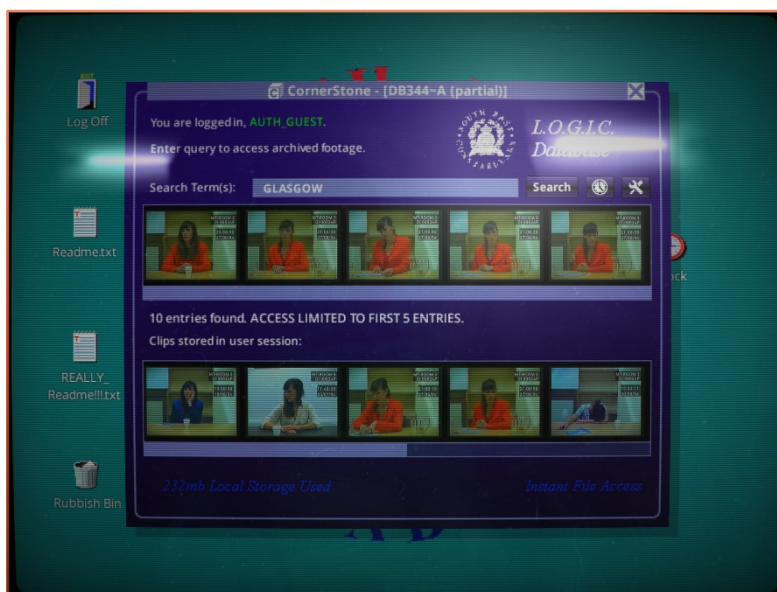


Figure 19 - Avec un habillage sonore et visuel simple, *Her Story* parvient à placer le joueur au centre de sa diégèse.

Her Story est presque une exception à ce niveau, puisqu'à part ces éléments contextuels rien d'autre ne vient expliciter les objectifs donnés au joueur, ce qui est aujourd'hui extrêmement rare dans la scène vidéoludique, même pour les jeux narratifs. De plus, le jeu ne dispose pas d'un état de fin clairement défini : à aucun moment le joueur ne peut faire valider sa complétion du récit par le jeu, à aucun moment il ne peut « gagner » le jeu. Il existe bien un générique de fin, accessible depuis le menu du jeu, mais aucune réponse n'est donnée à l'intrigue au cours du jeu, il en va donc de la responsabilité du joueur d'estimer s'il a ou non résolu l'affaire. Une particularité qui a d'ailleurs déstabilisé certains joueurs.



The Gambler:

Comment on gagne ?

Quelqu'un peut-il m'expliquer sans *spoilers*⁵⁰ si je dois faire autre chose que chercher et regarder des vidéos ? Est-ce que je dois faire des notes ou sauvegarder certains clips pour gagner ? Je ne suis pas sûr de ce que je suis censé faire.

Coyote30 :

Plus tu en sais (ou crois savoir) sur l'histoire plus tu « gagnes ». Mais non, il n'y aura pas d'écran « bravo tu as gagné » ou « niveau terminé » à la fin...

DylanBain :

Que faire ?

Je comprends que je suis censé regarder les vidéos et comprendre quelque chose... mais quoi ? Et quand j'ai trouvé, que faire ensuite ?

mysterychips :

C'est à toi de décider quand tu es satisfait des informations que tu as découvertes.

DylanBain :

Comment je décide si je suis satisfait ?

Booster :

Lorsque tu es psychologiquement satisfait et penses que toi le joueur, connaît l'identité du tueur.

DylanBain : Oui mais comment je le dis au jeu ?

Ou est-ce que le jeu se le dit lui-même ?

TITOMOSQUITO187 :

Je doute que tu le dises à qui que ce soit. Il n'y a aucune récompense, je crois. Tu ne devrais pas avoir besoin de quelqu'un pour te dire que tu as fait du bon travail ou que tu as raison. Tu devrais arriver à cette conclusion en jouant, que tu as découvert toute l'histoire.



Figure 20 - Ces échanges à propos du jeu *Her Story* sur les forums de la plateforme Steam montrent à quel point le fait d'avoir des objectifs précis pour gagner le jeu et des récompenses ou des indications sur la réussite de ces objectifs est aujourd'hui une habitude pour les joueurs, qui se retrouvent parfois déstabilisés lorsque ce n'est plus le cas.

Le passage d'un point de vue de spectateur à celui de joueur est donc signifiant dans l'implication de l'utilisateur vis-à-vis de l'œuvre, car il influe sur l'approche qui sera adoptée par ce dernier, même si cela ne change pas la façon dont l'œuvre est utilisée à proprement parler dans ses mécaniques d'interaction. Il s'agit donc d'une distinction fondamentale, notamment pour identifier le public auquel

⁵⁰ *Spoiler*, une information donnée sur une œuvre qui en gâche l'expérience en révélant un élément clé de son récit.

une œuvre interactive s'adresse. Emmanuel Roy (cité précédemment) ajoute ainsi à propos de la différence entre joueur et spectateur :

« Oui, il y a une dimension, qui fait d'ailleurs que les puristes de cinéma ont du mal avec les films interactifs. Moi on m'a beaucoup renvoyé ça, on me dit « ce n'est pas un film c'est un jeu vidéo ». Jusqu'au moment où effectivement ils s'y mettaient vraiment et ils se rendaient compte qu'en tout cas, même si c'était du jeu vidéo, ça ne l'était pas non plus tout à fait quand-même, dans mon approche en tout cas. [...] Dans un jeu tu as quelque chose à gagner, ce qui te fait avancer c'est de passer des niveaux, d'aller débloquent des trucs. C'est l'image un peu caricaturale que j'ai mais c'est cette logique-là. Moi j'étais dans une logique de spectateur différente, plus de contemplation et de cinéma, quelque chose qui te prend et ce qui te tient, ce n'est pas de gagner ou débloquent quelque chose... En même temps tu vas me dire ça existe aussi dans les jeux vidéo. Ce n'est pas si clair que ça. »⁵¹

Ainsi, il ne sera probablement jamais possible d'établir une séparation nette entre un film interactif et un jeu vidéo, en particulier en ce qui concerne ceux qui se concentrent sur leur aspect narratif, les deux étant constitués d'un mélange de cinéma et de jeux vidéo. Si une distinction doit être faite, il semble également plus pertinent de s'intéresser au public visé et à la façon dont il est invité à s'impliquer dans l'œuvre.

⁵¹ *Ibid.*

CONCLUSION

Dans la vidéo *What is a Game? How This Question Limits Our Medium*⁵², James Portnow et Daniel Floyd avancent l'idée que chercher à catégoriser à tout prix tous les types d'expériences possibles est inutile et va à l'encontre de l'évolution d'un format (en l'occurrence du jeu vidéo). L'établissement de critères objectifs et immuables auxquels une œuvre devrait se conformer pour appartenir à une forme d'art, provoquerait une catégorisation qui dissuaderait l'expérimentation et l'innovation.

Toutefois, si elle ne doit en aucun cas brider l'expérimentation, la catégorisation par type, genre ou autre, occupe un rôle non négligeable dans la conception et la réception d'une œuvre. Il en va de même pour l'implémentation des cinématiques dans la scène vidéoludique. Identifier un type d'expérience, plus ou moins précis, comme modèle pour la conception d'un jeu permet de réfléchir à la manière par laquelle une cinématique doit se présenter au joueur, en fonction de ce qu'elle apporte à l'expérience de jeu voulue. Pour le spectateur, cela lui permet d'adapter sa posture de manière adéquate pour profiter du jeu de la façon qui lui convient le mieux.

Il est possible que le recours aux cinématiques devienne moins fréquent dans certains types d'expériences, qui brillent plus par la liberté qu'elles offrent au joueur ou par la richesse de leurs mécaniques de jeux, que par leurs récits. On peut par exemple citer des jeux tels que les séries *Assassin's Creed*, *Call of Duty*, *Kingdom Hearts* ou *Metal Gear Solid* qui étaient fréquemment cités par les joueurs comme des exemples de jeux ayant tendance à recourir trop systématiquement aux cinématiques⁵³.

Il semble cependant peu probable que les cinématiques disparaissent complètement des expériences interactives, puisqu'elles remplissent un rôle crucial dans la narration vidéoludique, notamment lorsque laisser le contrôle au joueur va à l'encontre de l'avancement du récit ou de l'impact émotionnel d'une scène. Ainsi, même si elle fait la spécificité du jeu vidéo, l'interactivité n'est qu'un des outils de la mise en scène vidéoludique, au même titre que la cinématique. Il revient alors au développeur de définir ce qu'il veut transmettre au joueur à chaque instant du jeu, et de choisir la méthode appropriée.

« Demander aux jeux d'abandonner à jamais les cinématiques serait comme demander à un charpentier d'abandonner son équerre ou à un peintre de ne jamais utiliser de gris ou de marron [...]. Vous pouvez ne pas apprécier comment certains utilisent ces outils mais pourquoi vous limiteriez-vous en les interdisant ? » questionnent ainsi James Portnow

⁵² PORTNOW JAMES ET FLOYD DANIEL, « What Is a Game? - How This Question Limits Our Medium » [en ligne], vidéo consultée le 14/06/2020, URL : <https://youtu.be/blj91KLOvZQ>. TDA.

⁵³ Selon un sondage réalisé en 2021 sur une centaine de joueurs, voir Annexe 1.

et Daniel Floyd dans leur vidéo *Cutscenes – A Powerful (and Misused) Narrative Design Tool*.⁵⁴

De plus, peu de joueurs semblent en réalité complètement opposés à l'utilisation des cinématiques, 80 % d'entre eux indiquent en effet qu'ils apprécient en général de les regarder⁵⁵. Ce résultat semble cohérent avec le succès commercial et critique toujours grandissant de jeux narratifs linéaires tels que *The Last of Us*, *A Plague Tale: Innocence*, *Life is Strange*, ou encore les productions du studio français Quantic Dream, qui utilisent tous fréquemment cet outil.

Il est aussi intéressant de relever que parmi les vingt jeux les plus cités par les joueurs comme faisant partie de leurs jeux préférés, douze d'entre eux utilisent des cinématiques pour développer leur narration, et seulement quatre ne présentent pas d'aspect narratif à proprement parler (dans le sens où l'expérience de ces jeux n'est pas centrée sur des éléments scénaristiques écrits par les développeurs). Ce résultat semble indiquer que ce sont les expériences narratives qui ont tendance à marquer davantage les joueurs et permet donc de conclure que la restriction de l'interactivité n'est en réalité pas un frein à la mise en scène vidéoludique.

Avec la multiplication des formats, des types de diffusions et des supports des expériences interactives, les cinématiques, les extraits vidéos et la réalisation audiovisuelle dans son ensemble restent ainsi des piliers majeurs de la narration et de l'émotion au sein des formats interactifs. Car c'est en réduisant l'interaction et le contrôle de l'utilisateur sur certains aspects de l'œuvre à des moments clés, que les concepteurs libèrent la mise en scène et permettent au récit d'être efficace. L'erreur de la pensée ludologique étant de définir la qualité d'une œuvre interactive par la qualité intrinsèque de ses mécaniques, plutôt que par la façon dont ces dernières servent le propos du jeu et l'intention des développeurs.

Si l'on prend l'exemple du cinéma, bien que le montage puisse être considéré comme sa particularité au même titre que l'interaction est celle des jeux vidéo, les films réalisés entièrement en plans séquences n'en sont pas moins des films que les productions au montage survolté d'Edgar Wright ou de Guy Ritchie.

De manière plus générale, toutes les formes d'art ont vu apparaître des courants prônant la simplicité et l'épuration d'un ou plusieurs de leurs aspects, tels que la musique et la peinture minimaliste ou le cinéma direct par exemple. Des mouvements qui utilisent cette épuration pour exprimer de nouvelles choses, avec les mêmes outils, simplement utilisés avec des démarches différentes. Ainsi, même si

⁵⁴ PORTNOW JAMES ET FLOYD DANIEL, « *Cutscenes - A Powerful (and Misused) Narrative Design Tool* » [en ligne], vidéo consultée le 14/06/2020, URL : <https://youtu.be/sGXIR2dlktc>. TDA.

⁵⁵ Selon un sondage réalisé en 2021 sur une centaine de joueurs, voir Annexe 1.

l'interaction est la spécificité du jeu vidéo en tant que forme d'art, les jeux qui présentent des mécaniques simples et limitées ont tout autant valeur d'œuvres que les jeux dont le *gameplay* est le cœur de l'expérience.

Il est donc en réalité bien plus intéressant de réfléchir l'œuvre interactive comme un format où la place de l'utilisateur est changeante et varie au fur et à mesure de l'expérience et d'une œuvre à l'autre. Cette variation devient alors le centre de l'expérience et les contrastes des différentes positions qui peuvent être adoptées, de joueur à spectateur, deviennent eux-mêmes porteurs de sens. De l'impuissance du spectateur au contrôle total du joueur, c'est en jouant avec les restrictions de l'interactivité que le jeu vidéo devient une forme narrative à part entière.

ANNEXES

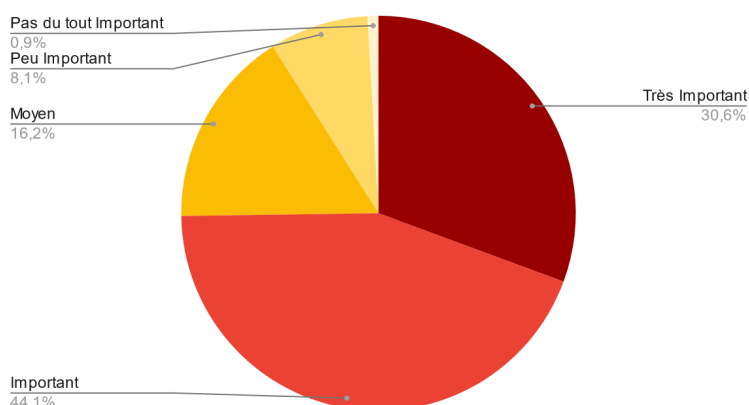
Annexe 1 – Sondage sur les cinématiques et les jeux vidéo

J'ai réalisé ce questionnaire en février 2021 via internet pour avoir une vision quantifiée des habitudes des joueurs, en particulier en ce qui concerne leur appréciation de la narration et des cinématiques dans les jeux vidéo. Le sondage a reçu 111 réponses, dont voici les résultats mentionnés dans ce mémoire.

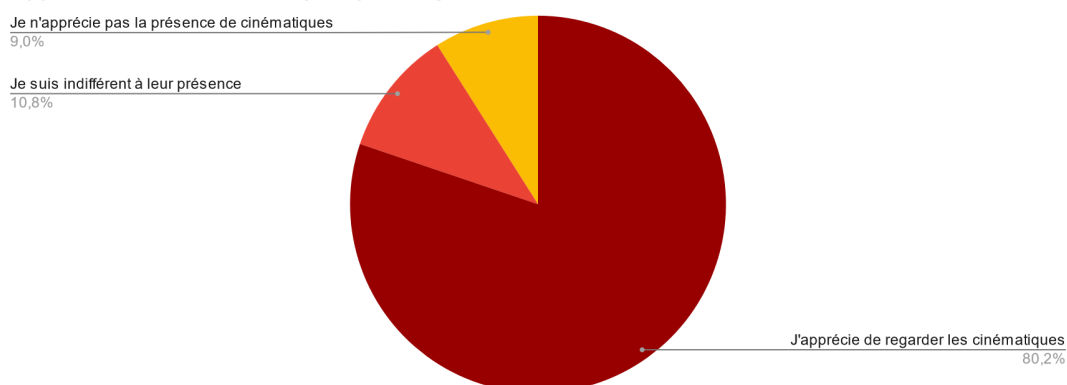
L'entièreté des réponses et le détail complet des résultats peuvent être consultés à ce lien : <https://tinyurl.com/srh48nn2>.

Il est important de noter que ce sondage ne permet pas de dresser de conclusions générales sur les habitudes et les préférences des joueurs, du fait de son échantillon restreint (seulement 111 joueurs francophones). Ces résultats restent cependant intéressants comme illustration de la réception de certains aspects des jeux par les joueurs et en comparaison avec d'autres sources, tels que la parole des professionnels du milieu.

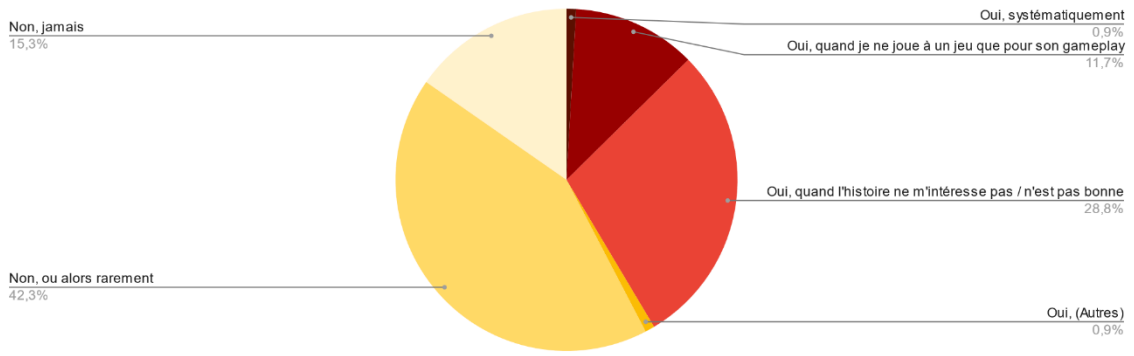
Importance de la composante narrative des jeux



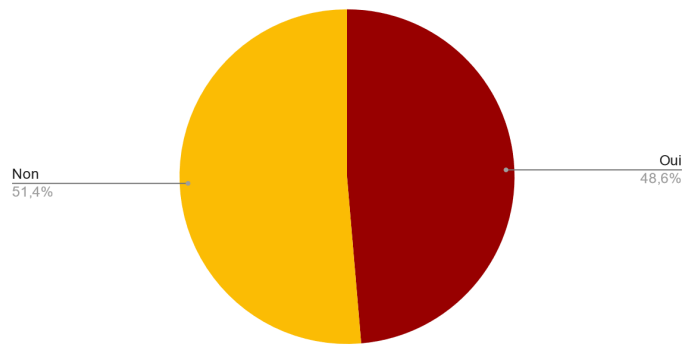
Appréciation des cinématiques par les joueurs



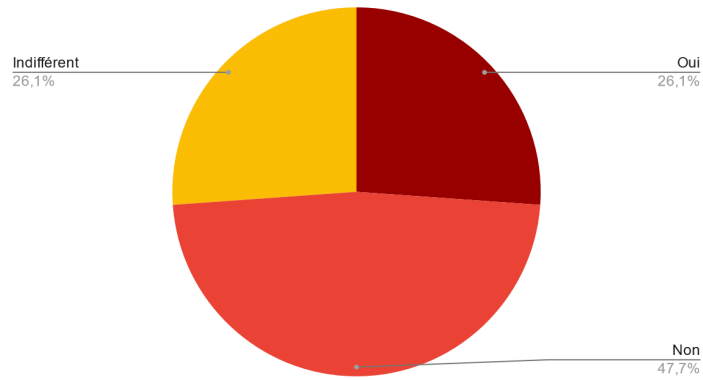
Si cela est possible, avez-vous l'habitude de passer les cinématiques ?



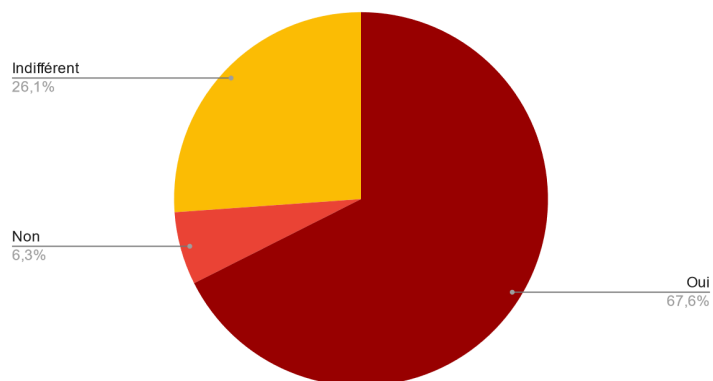
Pensez-vous que certains jeux abusent de l'utilisation de cinématiques ?



Appréciez-vous les QTE ?



Appréciez-vous les séquences scriptées ?



Annexe 2 – Echanges avec Sam Barlow

Gaétan :

Why did you choose to use recorded footage in Her Story?

Sam :

First, I wanted to make a procedural investigation police game. Then I decided to focus on the interview room as a way of managing scope, but also focusing on the conversational, human parts of the genre. When I started to research this idea I found myself watching a lot of real life interrogation videos (this was slightly ahead of the boom in true crime). I also enjoyed the casting tapes from Basic Instinct which had a much more real energy than the stylized noir scenes from the actual movie. At some point this all came together to put the idea in my head that maybe I could make this a game *about* filmed interrogation scenes. It all came together pretty quickly from there! (I had also just spent 3 years working on a AAA game with high end performance capture and was constantly disappointed comparing the crude video recordings of the capture sessions with their in-game CGI counterparts, so there must have been something there also!)

Gaétan :

Her Story is sometimes referred to as an interactive movie do you think that is accurate?

Sam :

I get the tag, but I think it's not that accurate! For me, a movie is defined by telling a story through carefully chosen/edited series of images. Her Story was not that. I think an interactive movie would make use of the cinematic cut to tell its story (see: 30 Flights of Loving).

Gaétan :

What do you think separates an interactive movie from a video game?

Sam :

Interactive movies are video games. I don't think there's any separation. All games have different varieties of agency and fluidity in their mechanics. "Classic" interactive movies had quite shallow agency and lacked fluidity, which I think often made them less involving. But there are plenty of popular videogames that lack those qualities without using video! What makes Her Story (and Telling Lies) different from some of these classic interactive video games is that I wanted to create interactions that had a degree of depth and agency.

Gaétan :

Do you think cutscenes will eventually be replaced by more interactive ways of conveying story? How will they evolve?

Sam :

I don't think it's a binary. There's no one form that all videogames should take. The big difference in my approach is to view the 'cutscenes' as being integral to the gameplay itself and the story to be a primary focus of the player's imagination. Cutscenes that feel extraneous and 'not interactive' are usually that way because the story and the player's interest in it is separate from the rest of the gameplay experience. Realizing that the entire game is the purview of the 'narrative designer' and that an entire game should be conceived to tell a story -- rather than seeing story as a modular element to be worked in isolation -- would be a way for games in general to evolve further.

Annexe 3 – Entretien avec Camille Lallement

Gaétan :

Sur quels projets vidéoludiques as-tu travaillé ?

Camille :

Cela fait 10 ans que je suis dans le milieu, j'ai commencé du côté production, avec ceux qui font le marketing et la promotion des jeux. J'étais à *Focus Home Interactive*, je m'occupais de faire les *trailers* au départ. Je récupérais les moteurs de jeux, il pouvait s'agir de moteurs commercialisés comme *Unereal Engine* ou de moteurs propriétaires développés par les studios eux-mêmes. Après, j'ai basculé côté studio, pour vraiment créer les jeux avec les développeurs. J'ai commencé au studio *Spiders* avec qui j'ai travaillé sur *Technomancer* et *Greedfall*, lequel est sorti il n'y a pas longtemps. En ce moment je travaille chez *Dontnod Entertainment*.

Gaétan :

Quelles sont tes responsabilités sur la réalisation des cinématiques ?

Camille :

Mes responsabilités vont de la réalisation à l'implémentation, c'est assez large. On me donne en général un scénario qu'il faut mettre en scène. Il faut écrire et réaliser des maquettes de chaque scène qu'on a décidé d'illustrer. C'est un travail vraiment créatif, parce qu'un jeu peut être mis en scène de beaucoup de manières différentes : par des cinématiques par exemple, mais aussi en *gameplay*, on peut très bien jouer ce qui est écrit dans le script.

Gaétan :

Comment on décide de ce qui sera montré avec du *gameplay* et de ce qui fera plutôt l'objet d'une cinématique ?

Camille :

C'est plutôt organique en général, on essaie d'évaluer toutes les possibilités et de choisir celle qui est la moins coûteuse. Une cinématique souvent c'est la solution la plus chère. Cependant on y a souvent recours car c'est un peu le passe-partout, c'est la solution qui va permettre de s'affranchir des moments les plus compliqués à mettre en scène en *gameplay* : si on n'arrive pas à faire passer une idée correctement avec le *gameplay* uniquement, alors on fait appel à une cinématique.

Cela dépend aussi des moyens des studios et de l'emphase que l'on veut mettre à quel moment du scénario. Parfois le *gameplay* est une solution possible, par exemple deux phrases échangées par des personnages, dans le cas où ces deux phrases sont vraiment importantes pour le scénario, alors on va utiliser une cinématique. Il y a vraiment beaucoup de facteurs qui peuvent influencer la décision.

Gaétan :

A quel moment de la production d'un jeu vous commencez à travailler sur les cinématiques ?

Camille :

Très tôt, puisque de l'écriture à l'implémentation il se passe beaucoup de choses. Il y a des *Narrative Designers* et des écrivains qui écrivent les scènes, en général pour les cinématiques on les écrit ensemble. Une fois que c'est terminé, ça dépend des moyens à notre disposition mais si c'est possible on crée des préviz, qui sont des sortes de storyboards en 3D avec des poses d'animation figées. Ceci nous permet de savoir combien de temps va durer la cinématique et d'avoir une première idée du montage, des cadrages... Ces premières étapes prennent déjà pas mal de temps.

Ensuite on passe à la *motion capture*. Il faut chercher des acteurs, les *briefer* sur le scénario, faire des répétitions et une fois qu'on a finalisé le tournage, il faut encore traiter les animations et les implémenter dans le moteur. Enfin, on peut commencer à installer les animations dans les différentes cinématiques, cadrer, *lighter*, *debugger*. C'est cette dernière étape qui prend en général le plus de temps.

Si je résume, sur une production de deux ans par exemple, tu peux compter six à huit mois de préproduction, qui comprend l'écriture, la *review* et les préviz. Ensuite la *mocap* (*motion capture*) peut durer trois jours comme deux semaines, car elle est souvent étalée tout au long de la production, on ne fait pas tout d'un coup. Enfin, tout ce qui concerne l'intégration et le *debug* prend un an à un an et demi.

Gaétan :

A propos de *Greedfall*, le jeu permet au joueur de lancer des cinématiques dans de nombreuses configurations différentes : le jour ou la nuit, avec des personnages ou des accoutrements différents... Comment on fait pour s'adapter à ces variations dans les cinématiques ?

Camille :

C'est un aspect spécifique aux *RPG* (*Role Playing Games*), il faut tout « gabariser » tout simplement, c'est-à-dire se mettre d'accord avec les *Character Artists* qui créent les accoutrements, il faut leur expliquer par exemple que s'ils modèlent une épaulette, elle ne doit pas dépasser un certain gabarit. Après, en termes de caméras, on a des outils dédiés, toute une partie du travail est faite de manière procédurale. C'est d'ailleurs un peu ma spécialité. Ce sont des outils qui permettent de gérer des heures de dialogues sans qu'une personne n'ait à faire elle-même tout le travail de mettre des animations, des caméras, etc.

Pour résumer ça consiste à créer une intelligence artificielle qui gère les caméras et le découpage en fonction de qui parle à qui, de la topologie du terrain, de l'équipement, du nombre de personnages...

Greedfall avait un très petit budget donc il fallait faire beaucoup avec très peu. Avec cet outil-là, bien qu'il y ait pas mal de problèmes d'animation, que souvent le résultat n'est pas du tout réaliste, nous avons pu créer 5 à 6 heures de dialogues automatiquement.

Gaétan :

Ces cinématiques procédurales, sont-elles ensuite retouchées à la main ?

Camille :

Non pas toujours, sur *Greedfall* il doit y avoir 0.5 % des cinématiques procédurales qu'on a retouchées par exemple. Après ça dépend des studios : Ubisoft utilise aussi beaucoup cette technique et chez eux c'est

plutôt 70 % des cinématiques générées automatiquement qui sont retouchées. Mais sur *GreedFall* comme j'étais quasiment tout seul, il n'y avait pas la main d'œuvre pour.

Gaétan :

Une cinématique est une séquence particulière dans un jeu, puisque c'est un moment où le joueur ne joue plus. Est-ce que ça peut poser problème d'interrompre le jeu ainsi ?

Camille :

Oui complètement, surtout si c'est mal dosé. Dans un jeu, c'est souvent le cas dans les premières heures, où il y a beaucoup de *cutscenes* (cinématiques) pour donner toutes les informations au joueur, parce qu'on ne sait pas vraiment comment faire autrement. Il y a aussi beaucoup de joueurs qui n'apprécient tout simplement pas les cinématiques.

Tout dépend de quel type de jeu tu proposes. Si par exemple tu proposes un *Dark Souls*⁵⁶ et que tu le remplis de cinématiques je pense que ça va agacer le joueur. Si c'est un RPG *Story-Driven*⁵⁷, normalement il s'attend à ce qu'il y ait beaucoup de cinématiques, donc c'est ce qu'il faut lui donner. C'est là où le joueur va trouver son compte, en développant sa propre histoire et en la voyant se dérouler sous ses yeux.

Il suffit donc de ne pas se tromper de cible et de bien doser le rythme entre cinématique et gameplay, parce que si tu prends la main au joueur pendant 4-5 minutes sans qu'il ait un seul bouton à presser, cela peut aussi fortement l'énerver.

Gaétan :

Il y a beaucoup de jeux qui sont parfois catégorisés de « films interactifs », cela peut aller de *Gone Home* et *Her Story* aux jeux *Quantic Dream* par exemple. Penses-tu que c'est pertinent de faire cette comparaison ?

Camille :

Oui, mais ça n'a pas forcément besoin d'être péjoratif. Il n'y a pas de problème à faire un film interactif comme il n'y pas de problème à lire un livre interactif, c'est juste une question de cible. Les jeux *Quantic Dream* se sont toujours bien vendus mais la cible de ces jeux est très silencieuse. C'est un genre, c'est juste un genre, comme les FPS (*First-Person Shooter*) ou les RPG. Ce qui est intéressant dans ces jeux c'est de voir les cinématiques et de les ressentir.

⁵⁶ Développée par *From Software*, la franchise *Dark Souls* est une série de jeux réputés pour leur difficulté et la profondeur de leurs mécaniques.

⁵⁷ Porté par le récit.

Annexe 4 – Entretien Avec Josselin Mahot

Gaétan :

Je voulais te poser des questions sur ton travail dans le jeu vidéo, je sais que tu as travaillé entre autres sur les cinématiques de certains jeux de *Cyanide Studios*.

Josselin :

En effet, *Styx*, *Blood Bowl*, *Call of Cthulhu*. *The Council* aussi, là encore c'est toujours avec *Cyanide Studios* et *Big Bad Wolf* à Bordeaux qui est un autre studio satellite de *Cyanide*. Les deux font parties de Nakon qui produit des jeux vidéo à 6 ou 7 millions voir 10 millions et de l'autre côté il y a *Big Bad Wolf* avec des jeux vraiment ciblés pour portables.

Gaétan :

Comment réalise-t-on une cinématique ? Comment s'organise la production, comment elle s'intègre au développement du jeu ?

Josselin :

Alors, un jeu au départ ça s'écrit. Il y a une bible énorme avec des dialogues dans tous les sens, comme un script de cinéma.

Les cinématiques il faut savoir ce que c'est dans un jeu. Au départ il y a un jeu vidéo, donc dans un jeu qu'est-ce que viennent faire des cinématiques ? En fait les cinématiques ça t'apporte la narration. Je ne te cache pas que quand tu joues à un jeu vidéo la plupart des gens, et ça c'est un fait, ils s'en fichent de la narration. Ils veulent jouer, c'est pour ça que ça s'appelle un jeu vidéo. Souvent les gens ne vont même pas jusqu'au bout des cinématiques, c'est comme ça. Comme c'est un jeu les gens veulent jouer. Donc les cinématiques vraiment ça apporte la narration uniquement. Elles permettent de raconter l'histoire globale qui va s'insérer dans tout le jeu.

D'abord il y a un script qui est écrit et puis comme pour un film un storyboard est créé, dans lequel tu peux voir toutes les actions qui vont se dérouler et te faire un premier ressenti de ce que ça va donner. Ensuite on attaque les animatiques dès qu'on décide que l'écriture est figée et qu'on a le storyboard terminé. Pour les animatiques tu as un *lead*, un superviseur comme moi et tu as plusieurs personnes en animation. Chez *Cyanide* on était cinq, ce ne sont pas des grosses équipes.

A ce moment on est principalement concentré sur les personnages et la narration. Donc vraiment c'est de la réalisation. Les animatiques c'est des storyboards animés, ça te permet d'avoir l'enveloppe du personnage, un peu l'environnement, où il va se situer par rapport au cadre et quel jeu de caméra ça va amener pour la narration. Tu vas pouvoir juger ta caméra, où elle se place, ce qu'il te faut comme décors. Tu n'es pas encore dans les textures ou l'animation.

Au moment où on valide une animatique, parallèlement les modèles des personnages ont été créés par les développeurs. Donc on reprend ensuite ces personnages créés par les développeurs.

Gaétan :

Qui décide de quand il y a besoin d'une cinématique, et de ce que la cinématique va contenir ?

Josselin :

Ça c'est le réalisateur, c'est moi, qui suis le superviseur des cinématiques, ça correspond au réalisateur. Je n'ai pas vraiment 100 % de la main sur ce qui est dit, notamment dans les dialogues. Parce que dès le départ, bien avant, il y a quand-même le scénariste qui a écrit l'histoire. Après un dialogue peut parfois être corrigé parce qu'un jeu, pendant minimum deux ans de développement, ça évolue tout le temps.

Peut-être que dans des grosses productions comme les jeux d'*Ubisoft* les choses sont beaucoup plus figées, parce qu'ils ont 200 millions de budget et validé des milliards de trucs avant. Mais chez *Cyanide* ce sont des jeux à 7 ou 8 millions donc c'est presque comme comparer un film indépendant à un blockbuster hollywoodien, où la machine est tellement chère que tout doit rouler sur des rails et être pointilleux au poil de cheveu près.

Gaétan :

Quand tu commences à travailler sur les cinématiques, où en est le jeu dans son développement ? Est-ce qu'il vient de commencer, est-ce que le développement est déjà en cours depuis quelque temps ?

Josselin :

Tout se fait en parallèle. Pendant qu'on réalise les cinématiques on peut accéder à tout moment au jeu sur la plateforme *Unreal Engine* qui est développé petit à petit, tous les niveaux qui se construisent, donc tout est parallèle, c'est ça qui est assez dément.

Gaétan :

Pour travailler sur les cinématiques est-ce que les outils que tu utilises sont les mêmes que lorsque tu travailles sur une animation pour le cinéma ?

Josselin :

Oui, en fait dans *Unreal Engine*, tu peux importer du contenu qui vient de beaucoup d'autres logiciels. Par exemple les personnages sont modélisés sur *ZBrush*, les vêtements sur un autre logiciel, tout ce qui concerne l'environnement c'est modélisé sur *3DSMax* ou *Maya*.

Gaétan :

C'est toi qui utilises *Unreal Engine* ensuite pour tout rassembler ?

Josselin :

Moi je n'y ai pas touché, j'aurais pu mais la particularité avec *Cyanide*, c'est qu'ils n'avaient pas de réalisateur et ils voulaient augmenter en qualité leurs cinématiques. Moi lorsque je suis arrivé je n'avais pas le temps de vraiment mettre mes mains dedans et manipuler *Unreal*. Donc je validais les storyboards, les animatiques et c'est eux qui intégraient tout.

Gaétan :

Toutes les animations, les lumières, les cadrages définitifs c'est fait directement sur *Unreal* ?

Josselin :

Oui tout est fait sur *Unreal*. Ça dépend des jeux mais chez *Cyanide* c'était le cas.

Gaétan :

Est-ce qu'il y a des aspects où tu es limité dans la production sur un jeu vidéo ?

Josselin :

Le budget ! Après le budget veut dire *planning* et ainsi de suite. Sur la partie technique les cinématiques vraiment ça roule, les soucis techniques tu les rencontres plutôt lorsque tu crées un environnement particulier qui va avoir une interactivité dans le jeu. Là il y a un défi technique pour le jeu que moi je ne rencontre pas. Ce sont des défis dans la programmation.

Gaétan :

Est-ce que vous réfléchissez particulièrement à quels moments des jeux et des niveaux il faut placer les cinématiques ?

Josselin :

En général c'est au début et à la fin d'un niveau, et à certains moments clés. C'est comme la réalisation, tu poses une cinématique parce que ça devient une évidence qu'il en faut une là. C'est aussi quelque chose qu'on voyait avec les *Level-Designer*, pour que tout soit correctement placé pour les cinématiques.

Gaétan :

Lorsqu'une cinématique commence, le joueur ne contrôle plus le jeu, il devient passif, est-ce que tu penses que cette rupture de l'expérience pour le joueur peut poser problème ?

Josselin :

Oui mais il existe aussi des cinématiques, par exemple dans *Tomb Raider*, dans lequel tu peux encore actionner des choses pendant les cinématiques. Mais ça coûte cher.

C'est vraiment super parce que ça te permet de suivre une narration où tu n'es pas juste passif. Que tu puisses participer à un moment, qu'il faille faire quelque chose, ça c'est top. Ça permet vraiment au joueur de réagir à ce qu'il voit.

Globalement si tu regardes les statistiques les gens s'en fichent de la narration, ils ne terminent jamais les jeux narratifs. Donc de l'interactivité dans les cinématiques moi j'en mettrais plus c'est sûr si j'en avais les moyens.

Annexe 5 – Echanges avec Anthony Rampal

Anthony :

La production des séquences cinématiques d'un jeu est contrainte par le type de jeu et le budget associé. Dans le cas de jeux à forte composante narrative, le langage cinématographique est souvent utilisé pour transmettre de l'information et des émotions. Des choix sont ainsi faits au début du projet : Temps de cinématiques à produire ? Cinématiques traitées en interne ou en externe ? Sont-elles faites avec le moteur du jeu ? Capturées en vidéo ou tournent-elles en temps réel ?

Un studio qui mise sur les cinématiques pour faire passer la narration, va souvent créer un département spécifique pour réaliser les séquences cinématiques du jeu, comme par exemples Quantic Dream et Don't Nod en France.

Pour ma part, en tant que *Cinematic Artist*, j'ai toujours travaillé au sein du studio, sur le moteur de jeu, et dans un département structuré comme les autres (animation, environnements, lumières...). Mes réponses sont donc conditionnées par ce type d'expérience.

Gaétan :

A quel stade de développement d'un jeu la conception des cinématiques débute-t-elle ? Quels sont les éléments du jeu à votre disposition pour les concevoir (scénario, story-boards, version alpha du jeu, dialogues...) ?

Anthony :

La conception des cinématiques débute après que le déroulé d'un tableau de jeu a été fixé (contenu du tableau, enchaînements gameplay/cinématiques, interactions...), et une fois seulement que les dialogues ont été écrits. S'il y a un réalisateur sur le projet, il interviendra au préalable pour travailler une vision de mise en scène. Il s'agit là de la phase de pré-alpha, dans laquelle on commence à assembler le jeu dans le moteur. A ce stade il y a beaucoup de réflexions menées pour tous les départements, et il est toujours possible de revenir en arrière et faire des choix très impactants pour le jeu.

En cinématiques, il y a une phase très importante de réflexion qui est menée, soit à travers un découpage papier, un storyboard ou de la préviz. L'idée est de se projeter au plus tôt sur les problématiques de mises en scène, qu'elles soient artistiques ou techniques, afin de prendre les meilleures décisions. Cette étape peut par exemple avoir pour conséquence de supprimer une cinématique ; de changer un dialogue ; de changer des raccords gameplay autour de la cinématique ; de changer le lieu où se passe l'action... Un budget est également défini par cinématique, afin de pousser la mise en scène à des moments où c'est réellement nécessaire, et à des moments où ce n'est pas nécessaire, s'économiser en faisant quelque chose de simplement fonctionnel. Une fois cette étape satisfaite, il est possible d'avoir recours à la *motion capture*.

On passe ensuite en phase d'alpha, qui correspond à l'assemblage de tout le jeu, mais avec des éléments visuels qui peuvent rester provisoires. En cinématique cela correspond à intégrer les animations tournées en motion capture (et/ou *keyframe*), créer les caméras dans le moteur (bons axes, bonnes focales...) et faire une première version du montage. Cela permet à tous les départements travaillant au plan de pouvoir commencer à leur tour. En effet, plutôt qu'un animateur travaille le *facial* des personnages sur toute la

durée d'animation, les contraintes de durée de plans et d'axes lui permettent de seulement traiter les parties visibles et ainsi d'économiser un maximum de temps.

La phase de beta quant à elle, correspond à la finalisation de toutes les cinématiques du jeu par tous les départements, jusqu'à basculer progressivement sur la phase de *debug*.

Gaétan :

Comment s'effectue la communication et la collaboration avec l'équipe de développement ?

Anthony :

Le storyboard et la préviz permettent de communiquer les intentions de mise en scène à tous les départements. Il est important de passer par une étape de dialogue car des contraintes techniques, de direction artistique ou de budget peuvent remettre en question ce travail. Chaque cinématique est alors étudiée attentivement avant de partir en *motion capture*. Plusieurs départements contribuent également à rendre la session de motion capture possible, car la mise en scène nécessite de répondre très tôt à certaines questions : quel est le gabarit d'un *prop* ? quelles sont les mesures exactes de l'environnement où se déroule la cinématique ? comment la scène est-elle éclairée ? taille et particularité des personnages ?

Une fois les données d'animation reçues, elles sont traitées par le département d'animation puis intégrées dans le moteur, soit par les *designers*, soit par les *Cinematic Artists*. S'en suivent les étapes de cadrage et de montage, pour lesquelles le storyboard et la préviz seront utilisés en plus du brief avec le réalisateur.

A partir de la première version de montage, il y aura un travail de collaboration continu entre les départements pour arriver au niveau de qualité final pour les cinématiques. Et les intervenants sont nombreux : animation, caméra, *design*, environnement, *vfx*, *sfx*, *light*, musique... Cela nécessite donc beaucoup d'organisation et les départements sont épaulés par les producteurs.

Créer une cinématique est donc complexe et nécessite la mise en place de processus de productions, techniques et artistiques.

Gaétan :

Y'a-t-il des limites spécifiques à la réalisation de cinématiques (budgétaires, techniques, soucis de performances, limites du moteur de jeu...) ?

Anthony :

La production d'un jeu vidéo dans son ensemble est contrainte par les critères mentionnés dans la question. C'est la phase de conception qui permet de définir la vision créative d'un projet, et elle est toujours mise en perspective avec le cadre de production et la technologie. La partie spécifique concernant les caméras suit le même schéma, et se fait donc toujours sous contrainte.

L'équipe réfléchit très tôt au rôle des cinématiques dans le jeu ce qui permet de dégager un budget spécifique et commencer à exposer les problématiques techniques pour le projet. Des développements outils sont par exemple demandés pour atteindre les objectifs de mise en scène, et plus tard, en phase de production, l'équipe cinématique est complétée pour produire l'intégralité du jeu dans les délais impartis.

D'autres questionnements interviennent en début de projet : fait-on de la *motion capture* ? fait-on de l'enregistrement de voix ? avec quel compositeur souhaitons-nous travailler ? et nécessitent une réflexion au cas par cas afin d'arbitrer en fonction de la vision créative et de la réalité de production.

Il est également envisageable que les contraintes soient tellement fortes qu'elles viennent brider la créativité. C'est aussi le travail d'une équipe cinématique d'arriver à un résultat convaincant peu importe les contraintes.

Concernant la technique liée aux cinématiques, l'outil de travail est généralement le moteur de jeu. En revanche, dans des structures n'ayant pas de département caméra, ce sont les animateurs qui vont les réaliser techniquement, et vont préférer utiliser leurs propres outils (Maya, Motion builder). Travailler dans le moteur de jeu demande à l'équipe cinématique d'étudier attentivement les fonctionnalités disponibles sur le moteur et la/les version(s) du moteur utilisé(es) pour le jeu. Car des fonctionnalités peuvent être présentes ou non suivant les moteurs ou les versions du moteur, qu'ils soient disponibles sur le marché comme Unity et Unreal Engine, ou moteurs maison. A partir de l'évaluation des fonctionnalités disponibles, il est possible de développer des fonctionnalités additionnelles, mais ceci a un coût.

Tous les studios doivent donc composer les cinématiques suivant des limites plus ou moins standard. En revanche, en fonction des moyens mis en œuvre, il est possible de repousser ces limites.

- *God of War* sur PlayStation 4 a fait l'une des meilleures propositions de jeu en plan séquence de l'histoire. C'est une volonté artistique et mise en scène forte et extrêmement difficile à bien réaliser avec la technologie d'aujourd'hui. Mais les équipes de Santa Monica ont mis en place la technique permettant cette prouesse.
- *The Witcher 3* de CD Projekt Red propose un système de génération de mise en scène automatique plutôt bien pensé, qui donne un résultat relativement convaincant. Ce système fonctionne suivant un ensemble de règles de mises en scène décidées par un réalisateur ou *Cinematic Artist*, associées à des banques caméra, animation, personnages, *lights*, *vfx*...
- Pour éviter les ralentissements en cinématiques sur la version Switch du jeu *Vampyr* de Don't Nod, il a été nécessaire de désactiver le flou de profondeur de champ caméra sur tous les plans du jeu !

Gaétan :

Pourquoi faire intervenir des cinématiques dans un jeu vidéo, qu'apportent-elles à l'expérience ? Est-il possible de s'en passer ?

Anthony :

Le recours aux cinématiques dans un jeu vidéo est très souvent dû à une volonté de mieux contrôler l'information et l'émotion transmise au joueur. Dans des jeux guidés par la narration, elles peuvent être un passage clé, obligatoire dans la progression (introduire/conclure un tableau de jeu, mettre en contexte, présenter des personnages, amener des objectifs...). C'est un code compris et admis par le joueur. Mais les cinématiques peuvent également être un vecteur d'émotions parce qu'en prenant le contrôle de la caméra, le réalisateur propose un point de vue.

Grâce au cinéma, le réalisateur a devant lui une source d'inspiration inépuisable et il est, en théorie, capable de maîtriser le point de vue et transmettre un grand nombre d'émotions. L'enjeu est donc d'arriver à s'approprier l'univers du jeu et son scénario, pour proposer une mise en scène originale. Bien souvent, si une scène est très factuelle, il est compliqué de réinventer la roue. Cela peut amener à des scènes cinématique assez peu intéressantes, mais au moins le message à faire passer est compris par le joueur.

D'autres fois, le réalisateur a la matière nécessaire pour se faire plaisir, il peut alors créer de très beaux moments cinématographiques. Cependant, les émotions proposées en cinématiques, sont rarement celles que l'on vit manette en main.

Pour ma part, je ne dirai pas qu'il faut absolument éviter les cinématiques dans un jeu vidéo, mais qu'il faut comprendre pourquoi on utilise ce langage et se donner les moyens de bien l'exploiter. A l'inverse, si un jeu se suffit sans scènes cinématiques, c'est très bien comme ça et je ne vois donc pas la raison pour en rajouter. Il est intéressant de toute manière de croiser les médias et tester ce qui fonctionne et ne fonctionne pas. Des jeux arrivent très bien à mêler cinématiques et interactivité, et prouvent qu'il y a plein de manières de le faire.

Gaétan :

Pensez-vous qu'une cinématique peut parfois être frustrante pour le joueur qui perd le contrôle du jeu et devient passif ? Comment peut-on éviter ce problème ?

Anthony :

Que l'on aime regarder des cinématiques ou pas, si l'on joue à un jeu vidéo c'est avant tout parce que c'est interactif. A partir de là, je pense qu'il faut avoir recours aux cinématiques seulement si c'est justifié. Certains jeux les proposent comme un *reward*, d'autres les utilisent comme un code. Le jeu narratif en revanche fait figure d'exception car les cinématiques sont souvent le cœur de sa grammaire. Très difficile pour un développeur d'apporter une réponse parfaite à cette question. Mais s'il sait correctement positionner son jeu sur le marché, il ne devrait pas y avoir d'ambiguïté.

Une solution de secours est dorénavant intégrée pour satisfaire un maximum de joueurs, avec la possibilité de passer la cinématique. En tant que *Cinematic Artist*, je comprends tout à fait la frustration que peuvent éprouver certains joueurs, notamment lorsque le contenu narratif est un peu générique. En effet, si lorsque la cinématique se lance, on sait déjà en tant que joueur ce qui va être raconté, la cinématique peut ne pas avoir grand intérêt. En tant que développeur, il faut donc toujours se poser la question : "Pourquoi a-t-on recours à cette cinématique ? Y-a-t-il une manière interactive de raconter la même chose ?".

Un studio qui a recours aux cinématiques sur toutes ses productions, cherche également à faire évoluer le rapport aux cinématiques dans ses jeux. J'ai par exemple pu observer des consignes sur des jeux narratifs où on demandait à ne pas passer plus de 30 secondes/1 minute sans que le joueur ait un *input* à faire. Par *input*, j'entends que ça peut être un choix de dialogue, QTE... tout en restant filmé, donc toujours en cinématique. Enfin, pendant la production d'un jeu, les studios ont recours à des sessions de *user-tests* qui permettent de remonter ce genre de problèmes, et réajuster le tir si nécessaire.

Annexe 6 – Entretien avec Emmanuel Roy

Gaétan :

Quels ont été tes projets de films interactifs, quels étaient tes objectifs avec ces productions ?

Emmanuel :

J'ai réalisé deux documentaires interactifs, dans un format qui n'existe plus tellement aujourd'hui en termes de production, qui est vraiment une approche filmique interactive. C'est-à-dire avoir des ambitions de film avec une dimension interactive à chaque fois. Dans les deux cas ce sont des sites internet sur lesquels on arrive et un récit filmique qui présente une approche de cinéma est lancé immédiatement.

Le premier, *Chant Acier*, était réalisé pour France Télévision et le second s'appelait *La Méthode Ken Loach*, réalisé pour Arte. Dans les deux cas ce qui m'intéressait, parce que je viens vraiment d'une approche de cinéma, c'était d'introduire une part d'interactivité et de présence du spectateur dans le film.

Les deux films restaient tout de même très linéaires : l'un était un film de quarante minutes où on pouvait jouer sur la bande-son, c'est-à-dire que le film était sans paroles au départ et on pouvait faire monter des paroles sur le film ; l'autre, *La Méthode Ken Loach*, c'était plutôt un film « accordéon », un film entre 40 et 80 minutes que l'on pouvait approfondir en fonction des attentes de chacun et de ce qu'on voulait creuser.

Voilà pour les deux expériences qui sont d'ailleurs un peu les deux dernières productions de ce type-là, que ce soit pour France TV ou Arte. C'était la fin de ces expérimentations de documentaires interactifs, dans des formes aussi ambitieuses. Plus tard, ils on choisit d'autres chemins comme la web-série avec des formats plus courts sur le web, et puis la VR (Réalité Virtuelle) et d'autres types de tentatives et de formes de diffusion, qui perdent pour moi la notion de film dans cette fragmentation. C'est pour ça que je n'ai plus de projets de ce côté-là.

Gaétan :

A l'origine, pourquoi tu as décidé de faire des films interactifs ? Qu'est-ce qui t'intéressait dans ce format ?

Emmanuel :

Il y avait deux choses. Un intérêt personnel très ancien, je suis un peu paradoxal parce que j'ai une approche très traditionnelle du côté du cinéma documentaire, assez classique on va dire, avec des références classiques et en même-temps je suis un vieux *geek* et je bidouille du web depuis très longtemps. Dès les débuts des modems, au milieu des années 90-95, j'ai tout de suite essayé de concevoir de petites expériences interactives et j'ai trouvé ça génial. Donc il y avait une notion de diffusion qui m'intéressait, d'aller toucher beaucoup de gens un peu partout dans le monde et il y avait aussi une vraie excitation pour la complexité, de proposer des récits multiples, de faire en sorte que le spectateur s'engage pleinement dans le récit.

C'était le désir de départ, mais ça a mis du temps à se concrétiser. Parce que je n'ai pas tout de suite eu des projets. Ça a fini par se concrétiser en 2013-2014. Au départ à travers une rencontre, avec un projet que j'ai co-écrit avec François Bon, un écrivain français pionnier de l'interactivité et du web littéraire. Ce que j'ai fait ensuite pour *La Méthode Ken Loach*, c'était un très vieux fantasme de tenter de fabriquer ainsi un film à géométrie variable.

Gaétan :

Dans ces deux films, comment a été conçue l'interactivité ? Pourquoi avoir choisi ces formes-là ?

Emmanuel :

Selon les projets c'est différent. Sur *Ken Loach* il y avait cette idée de travailler des temporalités différentes, d'avoir le présent en premier niveau et le passé en second niveau et de permettre de s'enfoncer dans le temps par l'interaction. On peut très bien voir le premier niveau comme un *making-of* de *I, Daniel Blake* mais ça peut être aussi très intéressant de comprendre pourquoi Ken Loach travaille comme ça, depuis combien de temps, qu'est-ce qui l'a conduit à faire ça, quelles ont été ses différentes approches dans le temps. C'est donc un rapport de temps qui a conduit à cette logique-là, de strates de temps et d'offrir la possibilité d'y naviguer.

Sur *ChantAcier* c'était un peu différent, c'est un projet qui a été compliqué à plein de niveaux, qui s'est réduit à quelque chose d'assez simple. Le projet partait d'ateliers d'écritures menés par François Bon avec des ouvriers, l'idée c'était de faire résonner des textes sur des images de l'usine, des ressentis intimes, des mots de ceux qui y travaillaient. On était plutôt sur un travail de sensations, face à cette usine. Ce que l'interaction permettait, c'était de pouvoir traverser l'usine, suivre la chaîne de production, presque comme un spectateur sur un petit train et ensuite de pouvoir décaler ça par la voix, avec des textes et des ressentis des gens qui y travaillent, qu'on voit peu à l'image parce qu'ils sont toujours à distance. C'était justement l'idée de venir casser cette distance avec quelque chose de très intime.

Gaétan :

Quelles sont les différences principales de la réalisation de films interactifs par rapport à celle d'un film traditionnel ?

Emmanuel :

En premier lieu, c'est la posture du réalisateur qui accepte de lâcher prise sur ce que le spectateur va voir ou pas. Ce n'est déjà pas évident, j'ai discuté avec plusieurs amis réalisateurs qui disaient que ce n'était pas possible pour eux, de construire des scènes qui ne seront peut-être pas vues. Il faut donc accepter ce jeu-là.

Ensuite la différence c'est qu'on est dans une approche ouverte en permanence, on n'essaye pas de verrouiller le récit mais de l'ouvrir constamment, en prenant des risques sur la tension de la narration. On travaille le film « par couches », là où sur un film traditionnel on a un scénario, une ouverture, un développement qui sont maîtrisés. Après je restais quand-même sur quelque chose de très linéaire, je n'étais pas du tout dans une démarche de créer des récits complètement explosés, la linéarité ça reste quelque chose que j'ai eu du mal à abandonner.

C'est vrai que j'ai beaucoup de mal, même en tant que spectateur, avec les projets interactifs qui sont trop explosés. Il y a eu beaucoup d'expériences où le spectateur va chercher une première séquence puis il va en chercher une autre, etc. Je m'ennuie assez vite avec ces dispositifs, il manque selon moi une tension de récit filmique.

Ensuite, d'un point de vue très pratique, en termes de fabrication, la différence c'est une équipe plus élargie. Il y a une équipe et un mode de tournage classique mais la grande différence c'est que l'équipe de film s'ouvre à des métiers avec lesquels, en tant que cinéaste, on ne travaille pas d'habitude. C'est-à-dire

des graphistes, des directeurs artistiques et des développeurs. Sur ce point, lors de mes deux expériences, c'était assez intéressant. Sur *ChantAcier* ça ne s'est globalement pas bien passé, l'équipe n'a pas bien fonctionné, comme cela peut arriver sur un film. Sur *Ken Loach* en revanche, ça a été génial. J'ai travaillé avec Upian, qui sont une référence dans le milieu. Ils sont spécialisés dans le web mais ils sont aussi très cinéphiles et passionnés par ces nouveaux types de récits. Il y avait vraiment une cohérence d'équipe, notamment avec le développeur. A partir du moment où j'avais monté moi-même les différentes séquences, je me suis retrouvé avec lui à tout placer dans l'interaction dans une dynamique qui était presque comme celle d'un montage. Cela a été beaucoup plus compliqué sur *ChantAcier*, qui était produit par une boîte de production classique. Il y avait un studio de développement d'un côté et un studio de graphisme de l'autre et ça n'a pas bien fonctionné.

Gaétan :

Un film interactif au final est-ce que ce n'est pas en réalité un jeu vidéo ?

Emmanuel :

Oui, il y a une dimension, qui fait d'ailleurs que les puristes de cinéma ont du mal avec les films interactifs. Moi on m'a beaucoup renvoyé ça, on me dit « ce n'est pas un film c'est un jeu vidéo ». Jusqu'au moment où effectivement ils s'y mettaient vraiment et ils se rendaient compte qu'en tout cas, même si c'était du jeu vidéo, ça ne l'était pas non plus tout à fait quand-même, dans mon approche en tout cas.

Gaétan :

La différence se situe à quel niveau à ton avis ?

Emmanuel :

Dans un jeu tu as quelque chose à gagner, ce qui te fait avancer c'est de passer des niveaux, d'aller débloquer des trucs. C'est l'image un peu caricaturale que j'ai mais c'est cette logique-là. Moi j'étais dans une logique de spectateur différente, plus de contemplation et de cinéma, quelque chose qui te prend et ce qui te tient, ce n'est pas de gagner ou débloquer quelque chose... En même temps tu vas me dire ça existe aussi dans les jeux vidéo. Ce n'est pas si clair que ça.

Par contre je sais qu'en terme de fabrication, c'est quand-même très différent. Les jeux c'est un degré supérieur de complexité au niveau de l'interaction.

Gaétan :

Comment penses-tu que le cinéma interactif va continuer à se développer ? Est-ce que les productions vont s'arrêter, évoluer ?

Emmanuel :

Je n'en sais rien du tout. J'ai l'impression qu'il ne faut pas regarder la France parce qu'il ne s'y passe plus grand-chose de ce côté-là, même s'il y a eu des expérimentations comme *Wei or Die*, elles datent aujourd'hui. C'est une discussion qu'on avait eue avec Upian après *Ken Loach*. C'était impressionnant de voir qu'on ne faisait plus de films interactifs en France alors qu'il y avait des choses qui se développaient aux États-Unis, en Australie, même en Suisse. Par exemple là-bas c'était une expérimentation d'un film

interactif en salle, avec une application sur téléphone et un système de vote, à chaque embranchement le public votait et le film continuait.

Gaétan :

On revient donc au système des tous premiers films interactifs, comme *KinoAutomat*, où un médiateur venait sur scène pour faire voter le public. On essaye donc de retrouver la dimension d'expérience collective ?

Emmanuel :

Oui, dans ce cas la tentative était vraiment de revenir à l'expérience collective d'une salle de cinéma et d'y introduire l'interaction. C'est une question très compliquée en ce moment, surtout aujourd'hui avec le COVID, la sortie des films directement en streaming, etc. Je pense tout de même qu'avec l'importance de l'interaction aujourd'hui dans nos vies, au final cela ne peut que se développer.

La question de production elle n'est pas négligeable cependant, un film interactif coûte très cher, comme un jeu. Il y a des dangers économiques complexes, mais en tant que spectateur je pense qu'on est tous assez prêts pour ce genre de formats.

SOURCES ET REFERENCES

BIBLIOGRAPHIE

Œuvres Citées

BALSON Franck, AITKEN Stuart, HILLENBRAND Phillip, VU Thomas, WARD Matthew, JABLONSKI Jakub et RABB Alex, « The past, present and future of the video game cinematic: a look at the evolution of the video game cinematic and its impact on the industry » [conférence], *SIGGRAPH '18: ACM SIGGRAPH 2018 Panels*, New York, Association for Computing Machinery, 2018, DOI : [10.1145/3209621.3219744](https://doi.org/10.1145/3209621.3219744).

GIRINA Ivan, « Video Game Mise-En-Scene Remediation of Cinematic Codes in Video Games », in KOENITZ Hartmut, SEZEN Tonguc Ibrahim, FERRI Gabriele, HAAHR Mads, SEZEN Digidem, CATAK Güven, *Interactive Storytelling. ICIDS 2013*, Istanbul, Springer, Cham, pp. 45-54.

HAMON Sébastien, « Mortal Kombat », in *Joystick*, décembre 1993, n°44, pp. 66-68.

VOSMEER Mirjam et SCHOUTEN Ben, « Interactive Cinema: Engagement and Interaction », in MITCHELL Alex, FERNANDEZ-VARA Clara, THUE David, *Interactive Storytelling. ICIDS 2014*, Singapour, Springer, Cham, 2014, pp. 140-147.

Œuvres Consultées

BLANCHET Alexis, *Les jeux vidéo au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2012, 128 p.

BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood : Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Houdan, Pix'n'Love, 2010, 450 p.

DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéos : l'interface-film*, Bruxelles, De Boeck, 2009, 184 p.

LACOMBE Pierre, FERAUD Gabriel et RIVIERE Clément, *Ecrire un scénario interactif : Jeux vidéo, escape games, serious games*, Paris, Eyrolles, 2019, 264 p.

LE BRETON Ronan, *Design Narratif: Scénario et expérience de jeu*, IggyBook., IggyBook, 2018, 244 p.

POIRSON-DECHONNE Marion, *CinémAction n°168 : Jeux vidéo et cinéma : Une création interactive*, Athis-Val de Rouvre, Charles Corlet, 2018, p. 182.

SCHREIER Jason, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, New York, Harper Paperbacks, 2017, 304 p.

SKOLNICK Evan, *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*, Berkeley, Watson-Guptill, 2014, 208 p.

NETOGRAPHIE

Sites et Articles Cités

BUCKLER Mike, « A History of the Videogame Narrative » [en ligne], article consulté le 13/02/2021, URL : <https://amherststudent.amherst.edu/article/2012/10/31/history-videogame-narrative.html>

WILLOUGHBY Ian, « Groundbreaking Czechoslovak interactive film system revived 40 years later » [en ligne], article consulté le 26/02/2021, URL : <https://tinyurl.com/yu8fvsmu>.

WITKOWSKI Wallace, « Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic » [en ligne], article consulté le 15/03/2021, URL : <https://tinyurl.com/yc2k896v>.

Sites et Articles Consultés

3D WORLD, « How to design video games cinematics you won't want to skip » [en ligne], consulté le 14/06/2020, URL : <https://www.creativebloq.com/advice/how-to-design-video-games-cinematics-you-wont-want-to-skip>.

3D WORLD, « Revealed: the future of cinematic storytelling in video games » [en ligne], 2014, consulté le 14/06/2020, URL : <https://www.creativebloq.com/3d/revealed-future-cinematic-storytelling-video-games-41411188>.

KANTILAFITIS Helen, « How To Write A Video Game Script: Take A Cue From Literature » [en ligne], consulté le 14/06/2020, URL : <https://www.nyfa.edu/student-resources/how-to-write-a-video-game-script-ideas-from-literature/>.

MAY DELLINGER Meghan, « What is the Ideal Length for Cutscenes in Games? » [en ligne], consulté le 14/06/2020, URL : <https://honeysanime.com/what-is-the-ideal-length-for-cutscenes-in-games/>.

LOOMIS Melissa, « Video Game Cutscenes: A Mixed Bag Of Interactivity And Cinematics » [en ligne], consulté le 02/06/2020, URL : <https://gamerant.com/video-game-cutscenes-good-bad-411/>.

REISINGER Don, « Why video game cutscenes should be eliminated » [en ligne], consulté le 14/06/2020, URL : <https://www.cnet.com/news/why-video-game-cutscenes-should-be-eliminated/>.

SCHNITZER Adam, « How to Build a Better Cutscene » [en ligne], consulté le 12/04/2020, URL : https://www.gamasutra.com/view/feature/131298/how_to_build_a_better_cutscene.php.

WYATT David, « The Art of Video Game Cutscenes », consulté le 14/06/2020, URL : <http://www.inmotiongaming.com/the-art-of-cutscenes/>.

LA PORTE Xavier « Cinéma et jeux vidéo » [en ligne], consulté le 07/12/2019, URL : <https://www.franceculture.fr/emissions/place-de-la-toile/cinema-et-jeux-video>.

VIDEOGRAPHIE

Œuvres Citées

GAME NEXT DOOR, « *La difficulté, c'est du passé* » [en ligne], vidéo consultée le 04/01/2021, URL : <https://youtu.be/ZJi-bGouD4Y>.

NOT EXACTLY NORMAL, « A History of Interactive Movies » [en ligne], vidéo consultée le 14/06/2020, URL : <https://youtu.be/XifwIVjuCT0>.

PORTNOW James et FLOYD Daniel, « A Case for Cutscenes - Everything Old is New Again » [en ligne], vidéo consultée le 14/06/2020, URL : <https://youtu.be/r9ExIKYZd6o>.

PORTNOW James et FLOYD Daniel, « *Cutscenes - A Powerful (and Misused) Narrative Design Tool* » [en ligne], vidéo consultée le 14/06/2020, URL : <https://youtu.be/sGXIR2dlktc>.

PORTNOW James et FLOYD Daniel, « What Is a Game? - How This Question Limits Our Medium » [en ligne], vidéo consultée le 14/06/2020, URL : <https://youtu.be/blj91KLOvZQ>.

ROBINGAMING, « How Naughty Dog Decides Your Decisions » [en ligne], vidéo consultée le 25/02/2021, URL : <https://youtu.be/jTiG5GWsQ08>.

TOMSINSKI Piotr, « Behind the Scenes of the Cinematic Dialogues in The Witcher 3: Wild Hunt » [en ligne], conférence consultée le 20/05/2020, URL : <https://youtu.be/chf3REzAjgl>.

WEIGHT OF CINEMA, « *The HALO Games' Cinematics and How They Tell Stories* » [en ligne], vidéo consultée le 14/06/2020, URL : <https://youtu.be/qnLtwiOuzl8>.

Œuvres Consultées

BRUSSEAUX Christophe, « How Art Was Used to Create a Unique Cinematic Experience in Heavy Rain », consulté le 14 juin 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=COJXHifkwxl>.

OLSON Dan, « Ludonarrative Dissonance », consulté le 25/05/2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=04zaTjuV60A&list=PLejWI-3FJddsYMuiNqbnxtsvT-GgGBB9b&index=12&t=0s>.

GELLER Jacob, « An Uncanny Reality », consulté le 04/01/2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=FTYRWUVip-I&list=PLejWI-3FJddsYMuiNqbnxtsvT-GgGBB9b&index=22>.

JAMIN Warren, « What is a game? And why it matters! », consulté le 14/06/2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=H0ReU2tvLFo&list=PLejWI-3FJddsYMuiNqbnxtsvT-GgGBB9b&index=3&t=302s>.

JOHNSON Astrid, « How Film Tricks Power Up Wolfenstein Youngblood's Cutscenes », consulté le 14/06/2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=8-ZNW OSgX0>.

WEISE Matthew, « Cinematic Games Are Dead! Long Live Cinematic Games! », consulté le 14/06/2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=82z sZRI93M>.

NIETO Richie, « Cinematic Dialogue in Performance Capture in Splinter Cell Blacklist », 14/06/2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=3c1JpMhmKpg>.

PORTNOW James et FLOYD Daniel, « Interactive Video - How Cloud Chamber Makes a Game out of Movies », consulté le 14/06/2020, URL : https://www.youtube.com/watch?v=dU70hOX5_X8&list=PLejWI-3FJddsYMuiNqbnxtsvT-GgGbb9b&index=7&t=194s.

ROSSATRON, « Storytelling and Cinematic Gaming », consulté le 04/01/2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=7Ek38CYh7LA&list=PLejWI-3FJddsYMuiNqbnxtsvT-GgGbb9b&index=12>.

FLIGHT Thomas, « Bandersnatch: Will Interactive Content Fail? », consulté le 04/01/2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=41qPEMI6ecg>.

TROISI Armando, « Interactive Storytelling in Mass Effect 2 », consulté le 04/01/2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=pMd5SS35KgM&list=PLejWI-3FJddsYMuiNqbnxtsvT-GgGbb9b&index=7>.

WALKER Ethan, « Cinematic Storytelling In Shadow Of Mordor », consulté le 14/06/2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=WpmRmnlqXBg>.

LUDOGRAPHIE

Pong, Atari, 1972.

Bega's Battle, Data East, 1983.

Dragon's Lair, Advanced Microcomputer Systems, 1983.

Castlevania, Konami, 1986.

The Legend of Zelda, Nintendo, 1986.

Mortal Kombat, Midway Manufacturing Company, 1992.

The Elder Scrolls, Bethesda Game Studios, 1994.

Resident Evil, Capcom, 1996.

Final Fantasy VII, Square, 1997.

Half-Life, Valve Corporation, 1998.

Metal Gear Solid, Konami, 1998.

Grand Theft Auto III, DMA Design, 1999.

Halo: Combat Evolved, Bungie, 2001.

Spellforce: The Order of Dawn, Phenomic, 2003.

Assassin's Creed, Ubisoft, 2007.

Borderlands, Gearbox Software, 2007.

Portal, Valve, 2007.

Uncharted: Drake's Fortune, Naughty Dog, 2007.

League of Legends, Riot Games, 2009.

God of War 3, Santa Monica Studio, 2010.

Heavy Rain, Quantic Dream, 2010.

Dark Souls, FromSoftware, 2011.

Portal 2, Valve, 2011.

Mass Effect 3, BioWare, 2012.

Gone Home, The Fullbright Company, 2013.

The Last of Us, Naughty Dog, 2013.

Her Story, Sam BARLOW, 2015.

Life is Strange, Dontnod Entertainment, 2015.

The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt Red, The Witcher, 2015.

Undertale, Toby FOX, 2015.

Rainbow Six Siege, Ubisoft, 2015.

Quantum Break, Remedy Entertainment, 2016.

Overwatch, Blizzard Entertainment, 2016.

Hellblade: Senua's Sacrifice, Ninja Theory, 2017.

Life is Strange: Before the Storm, Deck Nine, 2017.

Middle Earth: Shadow of War, Monolith Productions, 2017.

Styx: Shards of Darkness, Cyanide, 2017.

The Council, Big Bad Wolf, 2018.

A Plague Tale: Innocence, Asobo Studio, 2019.

Death Stranding, Kojima Productions, 2019.

Watch Dogs: Legion, Ubisoft, 2020.

The Medium, Bloober Team, 2021.

FILMOGRAPHIE

Kinoautomat, Raduz Cincera 1967.

The King of Kong: For a Fistful of Quarters, Seth Gordon, 2007.

Adieu au Langage, Jean-Luc Godard, 2014.

Wei or Die, Simon Bouisson, 2015.

ChantAcier, Emmanuel Roy, 2016.

La Méthode Ken Loach, Emmanuel Roy, 2016.

Black Mirror: Bandersnatch, David Slade, 2018.

PROFESSIONNELS CONTACTES

- Maciej ANTOSIEWICZ, *Lead Cinematic Artist* chez le développeur polonais *Bloober Team*, il a travaillé à la réalisation des cinématiques et à la direction de la *motion capture* des jeux *The Medium*, *Blair Witch* et *Layers of Fear 2*.
- Franck BALSON, *Creative Director* du studio d'animation et d'effets-spéciaux californien *Blur Studio*, il a travaillé sur les cinématiques de nombreux jeux triple A tels que *Call of Duty: Modern Warfare*, *Destiny 2*, *Middle-earth: Shadow of War*, *Halo* et *Dante's Inferno*.
- Sam BARLOW, développeur des jeux *Her Story* et *Telling Lies*, il a aussi travaillé comme concepteur sur plusieurs projets, comme deux jeux de la série *Silent Hill*.
- Valentin BOESCH, *Cinematic Artist Junior* chez l'éditeur de jeu *Focus Home Interactive*, il a participé à la réalisation de plusieurs bandes-annonces, trailers et vidéos de marketing de jeux édités par *Focus*.
- Wallace DAVID, a participé à la réalisation des cinématiques de *Styx : Shards of Darkness* et *Call of Cthulhu* et est aujourd'hui *Cinematic Director* dans le studio de développement *Rogue Factor* où il a également réalisé les cinématiques du jeu *Necromunda : Underhive Wars*.
- Yoann DRULHE, *Cinematic Artist* chez *Cyanide Studio*, il a participé à la réalisation des cinématiques de *Styx Shards of Darkness*, *Call of Cthulhu* et *Space Hulk : Tactics*.
- Camille LALLEMENT, *Lead Cinematic Artist* chez *Donnod Entertainment* depuis février 2020, il a notamment réalisé les cinématiques de *Greedfall*, développé par *Spiders*.
- Josselin MAHOT, directeur du studio d'animation *Happy Flamingos*, il a réalisé des cinématiques pour *Styx : Shards of Darkness*, *Call of Cthulhu* et *The Council*.
- Maxime MARTIN, réalisateur des cinématiques du jeu *A Plague Tale: Innocence* développé par *Asobo Studio*, il a également participé à la création des cinématiques de *Detroit : Become Human* et *Life is Strange 2*.
- Anthony RAMPAL, *Lead Cinematic Artist* chez *Donnod Entertainment*, il a travaillé sur les cinématiques des jeux *Vampyr* et *Tell Me Why*.
- Emmanuel ROY, réalisateur de documentaires, il a réalisé deux films interactifs, *Chant Acier* pour France Télévision et *La Méthode Ken Loach* pour Arte.

REMERCIEMENTS.....	4
INTRODUCTION	5
I - LE JEU-VIDEO CINEMATOGRAPHIQUE.....	9
I.1 – HISTOIRE DE LA NARRATION VIDEOLUDIQUE	9
I.2 – JOUEUR OU DEVELOPPEUR, QUI CONTROLE LE JEU ?	15
II - CONCEVOIR LE CINEMA DANS UNE EXPERIENCE INTERACTIVE	21
II.1 – LA REALISATION DES CINEMATQUES	21
II.2 – RYTHME, CONTENU ET JOUEUR : L’IMPLEMENTATION DES CINEMATQUES	29
III - LA CINEMATIQUE : UNE MECANIQUE DE JEU ?	35
III.1 – RETROUVER L’INTERACTION DANS LA CINEMATIQUE.....	35
III.2 – CINEMA INTERACTIF : QUAND LA CINEMATIQUE DEVIENT LE JEU ?	43
CONCLUSION	51
ANNEXES	55
ANNEXE 1 – SONDAGE SUR LES CINEMATQUES ET LES JEUX VIDEO	55
ANNEXE 2 – ECHANGES AVEC SAM BARLOW	57
ANNEXE 3 – ENTRETIEN AVEC CAMILLE LALLEMENT	59
ANNEXE 4 – ENTRETIEN AVEC JOSSELIN MAHOT	63
ANNEXE 5 – ECHANGES AVEC ANTHONY RAMPAL.....	67
ANNEXE 6 – ENTRETIEN AVEC EMMANUEL ROY.....	71
SOURCES ET REFERENCES.....	75
BIBLIOGRAPHIE.....	75
NETOGRAPHIE	76
VIDEOGRAPHIE.....	77
LUDOGRAPHIE.....	79
FILMOGRAPHIE.....	81
PROFESSIONNELS CONTACTES	83

Le jeu vidéo qui voulait être un film

Adapter la réalisation cinématographique aux enjeux narratifs des œuvres interactives

Résumé :

En suivant l'évolution de la narration dans les jeux vidéo, depuis les bornes d'arcade jusqu'aux exemples les plus récents de jeux narratifs, ce mémoire étudie la relation toujours plus étroite entre cinéma et jeu vidéo.

L'étude du cas des cinématiques en particulier, des séquences de films intégrées au jeu, fait ainsi apparaître les enjeux et les limites de la réalisation audiovisuelle pour l'interactivité, notamment en ce qui concerne la contradiction entre la passivité du cinéma et l'interactivité du format vidéoludique.

Explorer ces limites permet d'étudier comment il est possible d'utiliser cette passivité comme un outil de mise en scène efficace dans certains types d'œuvres. En particulier comment le cinéma peut être implémenté et utilisé dans des œuvres interactives pour créer de nouvelles formes de narration.

Mots Clés :

Jeux vidéo, Cinéma, Cinématiques, Narration, Réalisation, Interactivité, Montage, Implémentation, Vidéo

The Video Game that Wanted to be a Film

Adapting filmmaking to the needs of interactive media

Abstract:

By retracing the evolution of video game narration, from the arcade to the most recent narrative games, this thesis aims to study the ever-tighter relationship between cinema and video games.

Studying the case of cutscenes in particular, film sequences spliced into a game, shows the stakes and the limits of filmmaking designed for interactivity, especially when it comes to the contradiction between the passivity of the cinema experience and the interactivity of the video game.

Exploring these limits allows for the study of how this passivity can be used as an efficient tool in certain types of media. Especially how cinema itself can be implemented and used in interactive content to create new forms of narration.

Keywords:

Video Games, Cinema, Cutscenes, Narration, Directing, Interactivity, Editing, Implementation, Video