

Si le jeu vidéo emprunte depuis longtemps des éléments du cinéma, la remédiation(1) s'est accentuée avec les dernières grandes productions vidéoludiques. L'intérêt de ce travail sera d'analyser le jeu Heavy Rain (Quantic Dream, 2010) à la lueur des influences formelles du cinéma que l'on retrouve désormais dans jeu vidéo, à savoir : le photoréalisme, les cinématiques, la caméra virtuelle, ainsi que le langage cinématographique. Je me baserai sur certaines analyses faites dans la littérature, notamment sur un texte de Carl Therrien et Bernard Perron (2009) et un livre dirigé par Geoff King et Tanya Krzywinska (2002), deux sources ayant traité le sujet. J'utiliserai donc les concepts présentés par ces auteurs afin d'analyser Heavy Rain et le lien que le jeu entretient avec le cinéma, de même que certaines réflexions sur les perspectives vidéoludiques en cours. Un tel texte pourrait rapidement se transformer en critique, j'ai donc tenté de considérer le jeu le plus objectivement possible, d'autant plus que comme nous le verrons, ce dernier propose une approche vidéoludique originale et ne fait pas l'unanimité.

Vers le photoréalisme

Heavy Rain fait partie des jeux qui poussent la barre du photoréalisme très haute en offrant non seulement des images très détaillées, mais aussi de nouvelles perspectives et angles de vues

où les artefacts technologiques sont de moins en moins visibles. Il est produit avec les toutes dernières technologies, où comme on peut le voir dans le contenu additionnel disponible sur le disque de jeu, on utilise des techniques de captation et d'animation faciales, d'éclairage et de mouvement très poussés, basées sur les actions d'acteurs réels. On utilise donc la captation pour obtenir des images les plus conformes à la réalité pour ainsi éviter l'homogénéité : chaque scène de jeu est unique tout comme au cinéma et il faut donc reproduire les personnages en conséquence. Un retour aux productions vidéoludiques d'il y a quelques années nous permet d'établir une telle différenciation, où les mêmes éléments graphiques étaient répétés et seulement l'ordre de ces derniers changeait : on parle ainsi d'homogénéité (voir le jeu Pac-Man par exemple). Ici, on clone en quelque sorte les acteurs qui se trouvent à jouer les scènes du jeu et la ressemblance en est frappante. Heavy Rain utilise le moteur physique modulaire Havok qui représente l'une des technologies de pointe dans l'animation 3-D qui a, depuis quelques années, grandement poussé le kinoréalisme dans le jeu vidéo (Havok, 2011).

L'un des grands défis de la 3-D d'aujourd'hui est de représenter le plus fidèlement possible les visages humains et c'est souvent à ce niveau que se bute l'œil du spectateur : les artefacts technologiques y sont facilement détectables. Il serait exagéré d'affirmer que Heavy Rain relève le défi, mais du moins, il propose un réalisme facial des plus crédibles que l'on peut croiser aujourd'hui dans le jeu vidéo. Par le fait même, on met grandement emphase sur le visage des personnages, ainsi que leurs

expressions faciales au sein du jeu, par exemple dans les moments de chargement entre les scènes de jeu (voir Figure 1).



Figure 1 : Visage de deux des principaux personnages sur fond noir alors que charge la scène suivante. Ces derniers sont animés de manière à représenter un visage humain passif, en attente, peut-être même tracassé, si l'on prend en compte les événements du scénario.

On y fait un gros plan sur le visage du protagoniste que l'on aura à contrôler dans la scène suivante alors que s'anime de manière passive ce dernier. Au-delà de l'émotion que les créateurs cherchent à produire chez le joueur, principalement liée au scénario et à sa teneur dramatique, ces cinématiques ont certainement un effet attractif de par la manière dont elles sont présentées. En effet, on peut y apprécier la richesse des textures, qui représentent bien les imperfections de la peau, mais aussi des jeux d'éclairages et ombrages qui sont particulièrement bien réussis. Cette emphase, est aussi mis sur les corps des personnages, lesquels on présente sous des angles de vue peu communs. Par exemple, on présente à deux reprises des personnages sous la douche où l'accent est mis sur le corps nu de ces derniers, mais aussi lorsque l'une des principales protagonistes, Madison, se déshabille et danse afin d'attirer l'attention d'un grossier propriétaire de boîte de nuit (voir Figure 2). Cette représentation accrue des expressions faciales et de la corporalité des personnages permet un rapprochement psychologique avec ces derniers qui n'est pas possible, ou du moins, se manifeste autrement lorsque les artefacts technologiques déshumanisent les protagonistes en question.

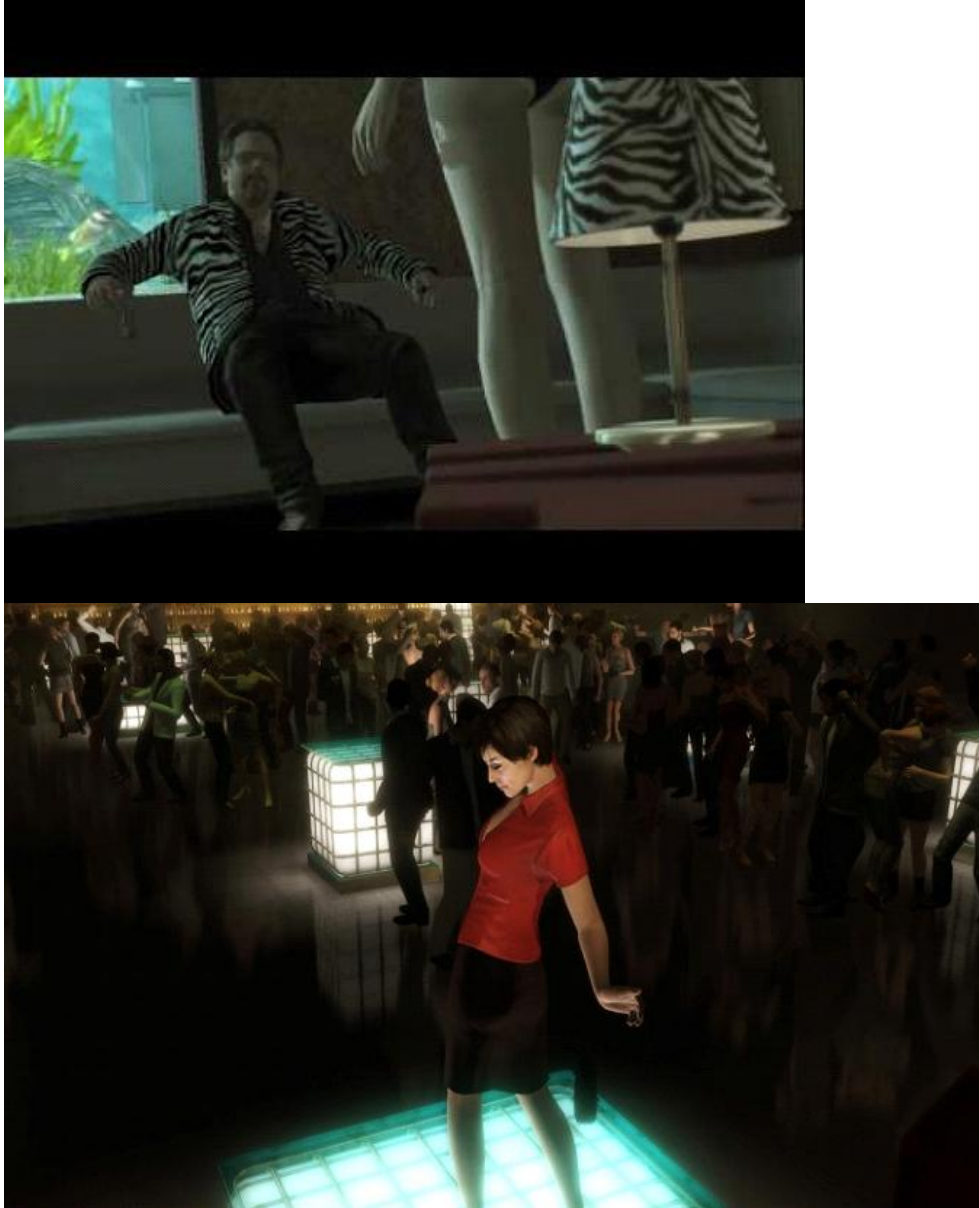


Figure 2 : Deux scènes où Madison effectue des danses lascives pour attirer l'attention et ensuite soutirer de l'information à un douteux personnage.

Autrement dit, on se rapproche de plus en plus de cet idéal de la 3-D imperceptible. Si Heavy Rain fait un pas dans cette direction, les représentations restent imparfaites et une distanciation s'opère

dans certaines scènes, notamment celles où les personnages interagissent entre eux. L'interaction directe implique une série de réactions et de réponses rapides qui représentent un défi pour les créateurs, surtout dans le cas d'Heavy Rain où il s'agit d'un suspense dramatique mettant emphase sur les réactions et l'état psychologique des personnages. La 3-D fait voir ses limites dans de telles situations où les personnages sont emmenés à réagir avec des émotions vives, à s'exprimer : réactions mettant en actions divers muscles faciaux qui relèvent d'un défi pour les modeleurs et animateurs.

Les environnements sont eux aussi richement détaillés dans cet univers sombre, pluvieux et accablant. En effet, si les deux premières scènes du jeu proposent un environnement clair et détaillé, celui-ci s'assombrira conformément à la trame narrative où déboule une série de faits inquiétants qui vont s'alimenter à même ce paysage déchu. Pourtours un peu flous, couleurs ternes, éclairage faible caractériseront en majeure partie les scènes du jeu et c'est dans cette optique qu'une réflexion proposée par Geoff King et Tanya Krzywinska dans Screenplay (2002 : 11) me semble intéressante à appliquer au jeu Heavy Rain. Selon ces auteurs, les environnements stylisés (tels qu'on les retrouve dans les jeux d'horreur par exemple) tendent à combler les limites technologiques à reproduire un monde photoréaliste. Je ne saurais devancer les intentions des créateurs quant à leurs motifs derrière la création des différentes scènes, mais il m'est d'avis que cette tendance qu'a le jeu à présenter des scènes au décor sombre, flou et tragique relève d'une certaine homogénéité. Je ne remets

toutefois pas en question le rôle que peut jouer ce caractère homogène dans la déambulation de l'histoire qui se complète très bien avec un tel décor.

Enfin, cette quête du photoréalisme dans le jeu Heavy Rain permet, selon moi, un rapprochement aux personnages et par le fait même à l'auteur et à son œuvre. Conformément à ce qu'a écrit Laurent Jullier dans *Les images de synthèse* (1998), le problème avec les premières productions en 3-D était que l'on ciblait moins le contenu de la production que l'exploit technologique qui en découlait. Or, les jeux vidéo affichent aujourd'hui une remédiation de plus en plus forte au cinéma et comme nous le verrons, cela permet de donner corps aux images de synthèse dans un contexte vidéoludique. À savoir : on sait bien que l'on a à faire à de la synthèse et il est encore impossible de faire croire au spectateur le contraire, c'est ainsi que la remédiation cinématographique prend son sens en utilisant des repères connus par les spectateurs (que nous considérerons en détail plus loin) et atteindre, par le fait même, un certain photoréalisme.

Entre cinématiques et jouabilité

Depuis leur apparition dans les jeux vidéo, les cinématiques ont longtemps affiché une coupure avec les moments de jouabilité : il n'était (et n'est toujours) pas rare d'avoir à faire à des cinématiques utilisant un autre moteur graphique. Toutefois, avec un jeu comme Heavy Rain, ainsi que de plus en plus de productions modernes, la

démarcation entre les deux instances tend à diminuer ou tout simplement disparaître. La cinématique perd un peu de son côté attractif pour devenir de plus en plus incluse à l'expérience de jeu ou du moins, la cassure se fait de façon moins arbitraire. Lors du Games Colloquium, présenté à l'Université *Concordia* à *Montréal* (2011), David Cage, directeur chez Quantic Dream et du jeu *Heavy Rain*, a affirmé qu'il voit son jeu comme une fiction interactive. Selon lui, il était important de mettre sur un même plan l'interactivité et la narration et a insisté sur le fait que cette narration est essentielle afin que le joueur puisse se reconnaître à travers l'histoire. Or, comment cela se manifeste-t-il dans *Heavy Rain*?

Les cinématiques ont la particularité d'être des scènes passives n'actualisant pas les choix et actions du joueur. Toutefois, certains jeux dérogent à la règle et empruntent le modèle *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983), jeu sorti à la base sur arcade constitué de scènes en cartoons animés où le joueur doit appuyer sur le bon bouton (ou dans la bonne direction) au bon moment afin de progresser dans l'histoire et éviter les différents obstacles qui s'opposent au personnage (voir Figure 3). Il s'agit d'un type de stratégie élaborée qui sera repris afin de ne pas oublier le joueur derrière des scènes non interactives, comme l'affirment Bernard Perron et Carl Therrien dans leur texte traitant des relations formelles entre cinéma et jeu vidéo (ibid.). Ce type de jouabilité s'actualisera dans les années quatre-vingt-dix avec la vague des films-jeux, où l'on insèrera des scènes filmées et numérisées dans l'environnement vidéoludique, alors que la jouabilité prendra place

à travers des énigmes ou bien une série de choix arbitraire; l'interaction devient vite limitée avec ce type de support. Cela dit, le cas d'Heavy Rain est complexe puisqu'il propose trois niveaux différents : celui de la jouabilité, où l'on contrôle un avatar à la troisième personne, celui des cinématiques, où nous assistons passivement au déroulement des scènes et celui des cinématiques jouables. Les deux types de cinématiques s'insèrent dans la trame narrative permettant le déroulement de l'histoire et ce, en utilisant le même moteur graphique ; le seul changement s'effectue au niveau de la médiation cinématographique qui ne s'actualise pas au même niveau lorsqu'on contrôle directement l'avatar. Le statut des cinématiques jouables dans ce jeu est intéressant puisqu'il ne consiste pas qu'à maîtriser une suite d'actions à réaliser sur la manette de jeu pour réussir, mais actualise réellement les choix des joueurs. En effet, il n'est pas question de réussir ou bien échouer dans les scènes de jeu, mais plutôt réaliser une série d'actions qui, dépendamment desquelles sont choisies, actualiseront différemment le récit (voir Figure 3). L'analogie à Dragon's Lair est donc possible quant à la forme de la jouabilité, mais non en ses fins. Je crois donc que David Cage a réussi son pari en proposant un jeu où l'expressivité du joueur n'est pas mise de côté au profit des scènes narratives puisqu'un vaste choix s'offre à lui.



Figure 3 : À gauche, jeu le Dragon's Lair où l'on peut apercevoir en bas à droite certains des contrôles à réaliser lors des différentes scènes. À droite, Heavy Rain où les différents choix possibles s'actualisent à travers les boutons de la manette Playstation 3 (R1 pour tirer ou mouvement du joystick pour effectuer une autre action).

Toutefois, à quel point peut-on dire que cette approche proposée dans Heavy Rain enrichit l'expérience de jeu? Il subsiste toujours

une division entre les moments de jouabilité et ceux de cinématiques, où l'on ne contrôle pas tant le personnage que le sort qui lui est réservé. Les ludologues ont mis une grande emphase sur l'interactivité que procure un jeu, au-delà de la vision restreinte qu'avaient les littéraires lorsqu'ils le considéraient. Espen J. Aarseth a poussé plus loin le concept d'interactivité pour le remplacer par celui d'ergotique (traduction d'ergotic), où le joueur est aussi interpellé pour ses actions pratiques à travers le défi que constitue le jeu vidéo (Krzywinska et al. : 22). Dans cette optique, peut-on dire qu'Heavy Rain propose une nouvelle ouverture sur la narrativité à travers l'interactivité (ou ergotique) du joueur, ou bien s'agit-il d'un retour aux films-jeux dont j'ai traité plus haut? La question est complexe et tout à fait actuelle lorsqu'on considère l'industrie et les nouvelles productions vidéoludiques, ce débat entre fiction interactive ou jeu fictionnel ne cesse de ressurgir alors qu'elles sont de plus en plus cinématographiques et que l'on critique cette distanciation face à la jouabilité. Pierre Tousignant, enseignant au centre NAD,⁽²⁾ a affirmé, lors de la conférence «Que nous réserve l'hybridation cinéma - jeu vidéo?», que pour les créateurs de jeux vidéo, la cinématique relève d'un aveu d'échec. Cet aveu se frôle à un certain paradoxe, puisque selon lui, les capacités graphiques disponibles dépassent le nécessaire pour raconter une histoire engageante pour le joueur. Ceci étant dit, cet engagement se fait à travers la participation du joueur au récit, mais aussi à travers un certain contrôle qu'il détient, l'ergotique dont traitait Aarseth. Heavy Rain est un cas exemplaire de jeu pouvant se prêter à cette réflexion, d'autant plus que son intention initiale était de faire

l'apport entre ces deux volets du jeu vidéo en offrant une expérience narrative qui engage le joueur dans une réflexion basée sur ses propres valeurs, sur ses choix personnels.

De la caméra virtuelle au langage cinématographique

Je l'ai écrit plus haut, la remédiation au cinéma est de plus en plus forte dans le jeu vidéo et Heavy Rain ne fait pas exception. Perron et Therrien se sont intéressés à l'intégration de la caméra dans la création d'images 3-D en mouvement alors que celles-ci ne sont pourtant pas captées, sauf exceptions (ibid. : 7). Au niveau des prises de vues à travers le jeu, on peut dire que la caméra prend deux formes globales : dans les moments de jouabilité et dans les cinématiques. Lorsque l'on joue, c'est-à-dire que l'on contrôle un personnage, la caméra adopte une vision idéalisée à la troisième personne permettant de bien appréhender l'environnement. Dans plusieurs scènes, nous sommes emmenés à interagir avec des objets et cette prise de vue permet de cerner les différentes actions possibles en adoptant une vision large. Dans certains cas, lorsque le champ d'action est limité, la caméra oriente le joueur vers un objet ou une action clé à effectuer, comme on peut le voir avec la Figure 4. Dans cet exemple, Ethan a le choix ou non de boire un sérum qui le tuerait afin d'obtenir l'information finale pouvant le mener à son fils, qui a été kidnappé. L'élément central se trouve à être la table sur laquelle se trouve la fiole contenant le poison en question et la caméra est orientée de manière à ce que le joueur se dirige et porte son attention sur cette dernière. Cela dit, cet

exemple est représentatif des différents moments de jouabilité où la vision permet une vue sur le personnage tout en ayant un aperçu sur l'environnement qui l'entoure et avec lequel il doit interagir.



Figure 4 : Ethan emprunte un couloir qui le mène à la table sur laquelle est déposée une fiole de sérum mortel. Dans les deux images, la caméra est disposée de manière à ce que le joueur se dirige vers celle-ci afin de choisir si, oui ou non, il boira le poison.

Ce type de prise de vue est typique du jeu vidéo puisqu'elle implique en partie l'exploration d'un environnement à travers les actions du joueur, alors que dans les cinématiques, les concepteurs du jeu restreignent la vision du joueur aux éléments qu'ils veulent intégrés (autrement dit, c'est eux qui contrôlent l'action). C'est à travers les cinématiques que le jeu remédie le plus au cinéma, en donnant une certaine matérialité à la caméra virtuelle et en remédiant aux règles du langage cinématographique. D'abord en ce qui concerne la matérialité, la caméra virtuelle reprend la technicalité qu'est la profondeur de champ, élément important dans la captation d'images. Si elle peut désormais être considérée élément du langage cinématographique, elle relève avant tout d'une contrainte technique des premières caméras (Jullier et Marie, 2007 : 19-23). En effet, dépendamment de l'ouverture du diaphragme de la caméra et de la lumière disponible, la profondeur de champ filmé sera différente, le principe étant le même que celui de l'oeil humain ; on utilise désormais ces démarcations pour focaliser le regard du spectateur vers des éléments clés de l'image. Ce principe est largement utilisé dans Heavy Rain, comme on peut le voir avec la Figure 5 et permet, dans un environnement riche en détails et mouvements, de focaliser sur les personnages ou actions clés au sein des différentes cinématiques.

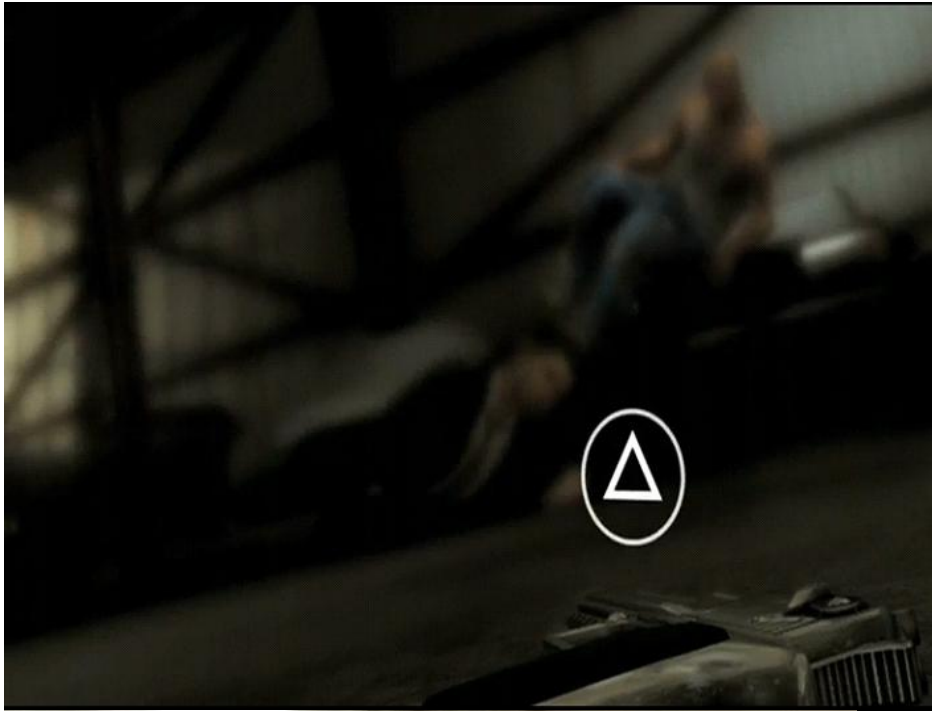


Figure 5 : À gauche, on focalise sur le fusil que l'agent Jayden vient de perdre dans un combat et tente de récupérer. À droite, scène de retrouvailles entre

père et fils dans un poste de police agité : dans les deux cas, le champ est restreint aux éléments essentiels.

Il ne s'agit que d'un cas de matérialité de la caméra, mais on en retrouve plusieurs à travers le mouvement par exemple, où l'on reproduit l'effet créé par une caméra qui serait tenue à l'épaule dans certaines situations de tension entre deux personnages ou bien lorsque la caméra effectue un mouvement rapide, l'image affiche un flou directionnel. Enfin, on reste ici très fidèle aux possibilités offertes par une caméra et nous sommes loin des extravagances qui sont pourtant réalisables à l'aide du virtuel et dont on a fait usage dans les premières productions autant vidéoludiques que filmiques en trois dimensions.

Mon dernier point concerne l'emprunt du langage cinématographique : mon intérêt n'est pas tant d'en démontrer l'omniprésence dans le jeu que de considérer son utilité et objectif. En effet, le découpage de l'espace se fait conformément aux différentes règles du cinéma, qu'on parle du cadrage, de l'interaction champ-contrechamp, des raccords, de la règle des trente degrés, bref, tout s'y trouve dans Heavy Rain. Ce type de remédiation permet un rapprochement direct au cinéma et donc à un média bien connu des joueurs, ceux-ci se retrouvent donc devant un ensemble de règles qu'ils connaissent déjà. C'est selon Carl Therrien (2008 : 249-250) une des lignes de force empruntées par l'industrie du jeu vidéo qui permet de combler aux lacunes techniques et graphiques en vigueur. David Cage (ibid.) a affirmé

que son but ultime à travers la création d'Heavy Rain était de créer une histoire qui fait sens, histoire qui est souvent mise de côté dans les grandes productions vidéoludiques selon ses dires. Dans cette logique, on peut dire que les éléments repris du cinéma servent d'outils pour raconter une histoire, puisqu'ils fonctionnent déjà bien dans l'élaboration des films. Cette logique permet toutefois la résurgence du spectre de la vague passagère que fut celle des films-jeux : je ne considère pas Heavy Rain comme étant issu de cette lignée, mais cet accent mis sur la narrativité nous incite à nous rappeler que le jeu vidéo n'est pas un film. En fait, l'expérience recherchée par le joueur n'est pas la même entre la pratique d'un jeu vidéo et l'écoute d'un film et c'est en ce sens qu'un jeu plus «cinématographique» peut en rebuter plus d'un. Comment faire l'apport entre narrativité et jouabilité? C'est une question qui hante autant les producteurs de jeux vidéo que les joueurs et en ce sens, on ne sait quelle direction prendront les productions pour les années à venir. Chose certaine, les capacités techniques permettent aujourd'hui une grande marge de manœuvre et c'est dans l'attente d'une plus grande diversité vidéoludique que beaucoup fondent leurs espoirs et je crois que l'initiative de Quantic Dream prend tout son sens à ce niveau : il s'agit d'un pas dans une nouvelle direction, tout à fait légitime, ayant ses propres idéaux.

NOTES

1 Terme proposé par Richard Grusin et David Bolter dans le livre Remediation (2000) : il s'agit du fait de remédier à une technologie précédente en l'améliorant , mais tout en reprenant certains de ces éléments clés. Le jeu remédie au cinéma alors qu'il devient interactif, mais récupère beaucoup du cinéma, comme nous le verrons dans le texte.

2 École spécialisée dans la création d'imagerie de synthèse à Montréal

FIGURES (sources)

Figure 1 : http://www.toy-tma.com/electronic-toys/video-games/heavy-rain-review/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=heavy-rain-review
et http://sameeblogs.blogspot.com/2009_09_01_archive.html

Figure 2 : <http://www.vustv.com/Ab6ZUwZJe4KQf>
et http://www.gameinformer.com/games/heavy_rain/b/ps3/archive/2009/09/27/heavy-rain-madison-paige.aspx

Figure 3 : <http://www.geek.com/articles/games/adventure-awaits-with-dragons-lair-hd-on-the-ipad-2010114/> et <http://gamerant.com/heavy-rain-reviews-benk-11261/all/1/>

Figure 4 et 5 : Sélection personnelle.

BIBLIOGRAPHIE

Perron, Bernard et Carl Therrien (2010). « De la “sortie de Spacewar! des laboratoires de MIT” à Gears of War, ou comment l’image vidéoludique est devenue plus cinématographique », *bianco e nero*, No 564, mai-août 2009, p. 40-50

Jullier, Laurent. 1998. *Les images de synthèse*. Paris : Nathan.

Jullier, Laurent et Michel Marie. 2007. *Lire les images de cinéma*, paris : Larousse.

Krzywinska, Tanya et Geoff King (dir.). 2002. *ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces*, London : Wallflower Press

Therrien, Carl. 2008. « Graphics in Video Games ». Dans Mark J. P. Wolf (dir.) *The Video Game Explosion. A History from Pong to Playstation and Beyond*. Wesport : Greenwood Press, p. 239-50

AUTRES SOURCES

Marcus, Larry. 2010. «Quantic Dream talks mature content, trend-bucking of Heavy Rain», dans *Talking About Games*, le 15 février [En ligne], <http://www.talkingaboutgames.com/news/interviews/5642-quantic-dream-talks-mature-content-trend-bucking-of-heavy-rain> (page consultée le 18 novembre 2011).

Le Centre Jacques Cartier. 2011. Games colloquium : Experiencing stories with/in digital games, conference qui a eu lieu à l'Université Concordia le 1er octobre 2011

Les débats de l'Observatoire du cinéma au Québec sur l'avenir du cinéma. 2011. Que nous réserve l'hybridation cinéma - jeu vidéo?, conférence qui a eu lieu à la Cinémathèque québécoise le 2 novembre 2011.

Yann Pineault - Décembre 2011 (Mis à jour en mars 2012)