

Le Cinéma interactif à portée de main

C'est en suivant l'Oncle Josh au cinéma (*Uncle Josh at the Moving Pictures Show*) que j'introduirai ma réflexion. Le film de Porter de 1902 met en scène un "rustre" qui, bien que fasciné par ce qu'il voit, cherche lors de sa première séance de cinéma à comprendre les mécanismes par lesquels on lui donne l'illusion que des personnes s'agitent à l'écran. Il regarde, réagit et surtout, c'est d'ailleurs le clou du spectacle, essaie d'interagir avec cette vue animée. En voulant châtier le prétendant de sa fille qu'il aurait reconnue (nous dit le synopsis du catalogue), il essaie d'empoigner ce dernier mais arrache plutôt l'écran et se bat avec l'opérateur caché derrière ledit écran (figg. 1-4). Comédie éducative, *Uncle Josh at the Moving Pictures Show* s'attache comme on le sait à poser les limites du média récent qu'est le cinéma au début du siècle. D'abord, l'image en mouvement est contenue dans un cadre (nous ne parlons donc pas de réalité virtuelle où le cadre est amené à disparaître). Le grand écran doit être regardé, ce qui implique d'entrée de jeu une distance entre le sujet et l'objet de son regard. Enfin, de la même façon qu'il n'en contrôle pas le défilement, le spectateur ne peut ni interagir physiquement avec le film ni aller le toucher, au risque d'en détruire l'illusion ou même, comme l'Oncle Josh, d'en révéler la source.

Dans la perspective qui est mienne, l'*Uncle Josh at the Moving Pictures Show* pose les paramètres d'un important rapport avec le cinéma. Certes, les Oncles Josh de ce monde ont appris à ne plus prendre les vues animées pour le réel. Mais cela ne veut pas dire que tout mouvement vers l'écran, que tout désir d'interagir avec le film ait disparu. Car parmi toutes les innovations technologiques des années 80 et 90, l'émergence du disque laser puis du support cédérom allait créer un vent d'optimisme eu égard aux nouvelles capacités de stockage. Il devenait possible d'intégrer à des fictions interactives des séquences vidéo filmées, séquences que l'on considérait d'emblée comme de véritables *attractions*.¹ Combinant la richesse de la représentation cinématographique à l'interactivité du support informatique, cette remédiation allait engendrer le cinéma interactif. Il y a plusieurs manières de distinguer cette "œuvre cinématographique dans laquelle les spectateurs peuvent intervenir pour orienter le déroulement du récit"² ou pour intervenir sur le défilement du film. Par exemple, Chris Hales identifie trois secteurs où elles ont proliféré (le documentaire et l'information; le divertissement; les œuvres d'art d'expression libre);³ Kristoffer Gansing distingue les jeux vidéo du cinéma "étendu" et futur;⁴ et j'ai pour ma

part répertorié dans un même ordre d'idée deux grandes tendances basées sur les deux modalités de la notion de jeu: les films interactifs qui relèvent davantage du jeu libre (le *play*) et les films-jeux (les *movies games*).⁵ Mais suivant l'image de l'Oncle Josh s'avançant pour agripper le grand écran, c'est par l'entremise d'un rapprochement vers l'écran que cet article souhaite faire le survol des interfaces et examiner les façons dont le cinéma s'est laissé et se laisse "prendre en main".

Présenté au Pavillon tchèque de l'Exposition Universelle de Montréal en 1967, le *Kinoautomat* (ou *Kino-automat*) est considéré comme "le premier exemple de cinéma interactif au monde"⁶ (fig. 5). La projection de la comédie *One Man and His World* (Radúz Činčera, 1967)⁷ était interrompue une dizaine de fois.⁸ Apparaissant aussi sur scène, des personnages du film⁹ commentaient l'action et demandaient aux *spectator ludens*¹⁰ de choisir la suite du récit raconté sous forme de retours en arrière. Grâce aux boutons rouge et vert faisant partie de leur siège, les joueurs votaient par oui ou par non, c'est-à-dire qu'ils choisissaient entre à deux images juxtaposées à l'écran: le héros devait-il ou non obéir à un agent de la circulation? Devait-il faire entrer ou non chez lui une voisine, enveloppée dans une serviette, qui venait de voir la porte verrouillée de son appartement se refermer derrière elle?,¹¹ etc. Par l'entremise de carrés lumineux, le résultat du vote s'affichait autour de l'écran. Bien évidemment, *One Man and His World* n'était pas si non-linéaire qu'on aurait pu l'imaginer. Le public sélectionnait simplement lequel des deux projecteurs allaient projeter la prochaine séquence. Peu importe les réponses, le récit se terminait toujours avec l'immeuble en feu. "Truc prophétique" ou non, le *Kinoautomat* se voulait, tel que l'a qualifié Robert Fulford en 1968, un "Do-it-yourself movie making".¹² Et comme le souligne pertinemment Vít Havránek:

*Il offrait [...], à l'aide de la commande manuelle, une réelle percée dans le monde virtuel du film que le spectateur pouvait façonner à l'aide d'un outil mécanique. Ce phénomène tactile, souvent négligé, a pourtant sa signification propre. Il apparaît comme un précédent, prouvant que des instruments simples permettent même au spectateur et à l'utilisateur ordinaires d'intervenir, former, couper et reconstruire un médium aussi mystérieux qu'est le cinéma.*¹³

Guidés par les acteurs présents sur scène, acteurs jouant aussi (à l'image de ces "adjuvants" des images animées du cinéma des premiers temps) un rôle de bonimenteur de vues interactives, les *spectator ludens* pouvaient avoir l'illusion¹⁴ d'intervenir dans le récit de *One Man and His World*, ou à tout le moins dans le déroulement de la projection à laquelle ils avaient assisté.

Au début des années 90, dans le "premier cinéma interactif de New York", c'est par le truchement d'une manette de jeu (pistol grip) à trois boutons (rouge, vert et jaune) fixée au siège que le public était cette fois invité à donner son avis sur le déroulement de *I'm Your Man* (Bob Bejan, 1992)¹⁵ (fig. 6). À la suite d'une scène d'introduction qui lui expliquait le mode d'opération de la séance interactive de la comédie de série B, celui-ci pouvait suivre trois actions parallèles (fig. 7). Il pouvait d'abord soit choisir de voir l'un des deux pôles d'une conversation téléphonique ayant pour centre d'intérêt l'échange d'une disquette contenant des informations permettant à Leslie de mettre à jour le détournement de fonds de Richard, le vilain du film, soit d'accompagner Jack égaré en route vers une soirée mondaine. Une fois à ladite soirée, le public devait choisir à des moments particuliers l'une des options (sous forme d'icônes au bas de l'écran) proposées par les personnages qui s'adressaient continuellement à lui. Par exemple, il lui fallait sélectionner pour Leslie lequel de Jack ou d'un homme aux lunettes noires ressemblait le plus à un agent secret (fig. 8), ou (sous la menace d'être enfermé pendant 24 heures dans la salle de cinéma pour un marathon de musique ennuyeuse) dire à Richard dans quelle direction étaient allés Leslie et Jack. Face à l'arborescence du film, on se rend compte que les options étaient là aussi très limitées. Force est alors de constater que le dispositif de *I'm Your Man* ne diffère pas beaucoup de celui de *One Man and His World*. C'étaient toujours les personnages qui posaient les questions, sauf qu'ils étaient devenus des adjuvants entièrement filmiques, ne se retrouvant plus aussi sur scène. Les *spectator ludens* avaient encore

un rôle à jouer dans la suite du récit. Les titres des journaux de 1993 ont précisément tablé sur ce rôle: “You call the shot”, “When the Film Audience Pushes the Plot Buttons”, “Look, Ma, I’m an Auteur!”, “Don’t sit and accept a bad ending! Do something about it” and “You have the joystick. You’re in charge. It’s you turn to call the shot and... BE A MOVIE MANIPULATOR”.¹⁶ Et puis, c’était toujours la majorité lors du vote qui départageait quelles scènes étaient visionnées à partir du disque laser où le film a été enregistré. Cependant, on découvre un certain décalage par rapport à ce qu’était l’expérience de *One Man and His World*. Bill Franzblau, le producteur de *I’m Your Man*, proposait cette formule:

*Pendant 85 ans, on a dit aux gens: asseyez-vous, restez tranquille et regardez... Maintenant, nous disons aux spectateurs: réagissez. L’histoire est un peu décousue, mais l’ambiance dans la salle est chaude. Le jeu consiste à hurler, à tenter d’influencer ses voisins, à chabuter, et à envoyer sur les rangs des spectateurs en désaccord avec vous tout ce qu’on trouve sous la main.*¹⁷

Les représentations du film étaient donc moins disciplinées dans la salle de New York.¹⁸ En fait, on y note une incitation à redevenir d’une certaine façon des Oncles Josh. Il n’était certes plus question de se battre avec l’opérateur, mais pour prendre *I’m Your Man* en main, il fallait avoir le dessus sur le “manipulateur” d’à côté. Les joueurs doivent également s’affronter dans *Requins: prédateurs ou proies* (2001), le grand jeu vidéo collectif présenté actuellement¹⁹ dans la salle du ciné-jeu immersion du Centre des sciences de Montréal. Cette fois-ci, l’ambiance est moins chaude. Les joueurs (seul ou en équipe de deux) prennent le contrôle d’une petite console située devant eux (fig. 9). Ils doivent alors gravir les échelons de la chaîne alimentaire de l’Océan Atlantique afin de devenir le grand requin blanc. Ainsi, en tapant (cliquant) sur l’écran tactile pour faire avancer leur créature marine (nous sommes loin des contrôles que permettent les manettes de jeu d’aujourd’hui), les joueurs doivent par exemple manger une proie et aller se réfugier dans des eaux plus profondes pour éviter d’être mangé à leur tour. Lorsqu’un joueur réussit toutes ses missions, il devient le prédateur le plus redouté et peut alors se nourrir de toutes les autres espèces. Grâce à une phoque-cameraman, à chaque fois qu’un tel requin blanc attrape une proie, une reprise vidéo (un choix parmi les quelques séquences pré-rendues) nous montre l’attaque sur les trois grands écrans situés devant la salle. La réussite de cette séance interactive, qui souhaite permettre au public “to go ‘inside’ this rich media interactive story, touch, sense, feel, explore on [his] own”,²⁰ est certes loin d’être éclatante. Tout va trop vite pour que l’expérience soit réellement éducative comme cela est souhaité. Concentré sur l’action qu’il doit accomplir sur sa console, le joueur regarde finalement peu le monde océanique qui s’agit devant lui et dans lequel il devrait/pourrait s’immerger. Mais le concept est fort intéressant à étudier dans la mesure où il place le public entre deux feux: entre le grand et le petit écran, entre une expérience de groupe et une autre plus personnelle.

Précisément, l’expérience interactive est davantage une affaire personnelle. C’est ce que rend d’ailleurs explicite le premier jeu d’arcade en séquences vidéo filmées, *Mad Dog McCree* (American Laser Games, 1990). Alors que des méchants cow-boys l’interpellent et lui tirent dessus, le joueur a la possibilité de saisir un pistolet (au laser) pour riposter (fig. 10).²¹ Il s’est maintenant approché de l’écran pour mieux jouer le jeu, pour mieux jouir de l’illusion. Parce qu’on le sait, si l’Oncle Josh était, comme l’a expliqué André Gaudreault, fasciné par l’“impression de réalité”,²² le joueur du film interactif (ou du film-jeu dans ce cas-ci), qui n’est plus dupe de l’image, est quant à lui maintenant fasciné par l’“impression d’interactivité”. En ce sens, dans *Hamlet on the Holodeck*, Janet Murray raconte de cette façon sa première session de jeu de *Mad Dog McCree*:

On the screen a cowboy was standing in front of a low-cost version of the kind of TV Western set I spent much of my childhood watching. “Howdy, partner”, he said, and asked for some help in running some bad guys out of town. I was immediately hooked. [...] I shot my way cheerily through the jail, saloon, livery stable, and bank, knocking off the bad guys not quite as fast as the game knocked off my supply of quarters. I was lost in a state of deep reverie. [...] I would not

*claim that Mad Dog McCree, the game I was playing, was a masterful piece of storytelling. But the moment of self-confrontation it provoked, the moment in which I was suddenly aware of an authentic but disquieting side of myself, seems to me to be the mark of a new kind of dramatic experience.*²³

Murray ajoute plus tard que son immersion, son engagement imaginatif dans le jeu avait largement reposé sur le poids et la forme du pistolet ainsi que sur la façon dont il avait été installé à la hauteur de la taille pour mieux permettre de dégainer lors des duels.²⁴ Cependant, l'interface des jeux d'arcade allait rester dans les salles de jeux. Si la standardisation en 1993 du cédérom comme support de distribution allait permettre au joueur de se mettre à jouer au cinéma à la maison sur son ordinateur personnel, il allait toutefois devoir largement interagir par l'entremise de son clavier, de sa souris ou d'un manche à balai (joystick).²⁵ La bande-annonce pour la télévision de *Wing Commander 4. The Price of Freedom* (Origin/Electronic Arts, 1995),²⁶ un film-jeu se rattachant à la tradition du simulateur de vol orienté action et mettant en vedette Mark Hamill et Malcolm McDowell, est en ce sens fort intéressante. Alors qu'une voix-over nous invite à "embark in an epic journey that puts the destiny of all mankind... in your hands", c'est l'image d'un joueur en action devant son écran d'ordinateur que l'on nous montre (fig. 11) ainsi que le gros plan du manche à balais au moment même où l'on nous annonce que tout repose entre nos mains (fig. 12). Mais que ce soit par les mains ou, plus précisément, par les doigts,²⁷ la perception tactile allait demeurer visuelle. Quand les flèches du clavier n'étaient pas reconduites à l'écran, c'était par l'entremise d'icônes de main que le joueur naviguait et interagissait avec le monde du jeu. C'est le cas entre autres de *The 7th Guest*, mais aussi de nombreux titres comme *The Dame Was Loaded* (Beam Software/Philips Interactive Media, 1995), *Temüjin* (SouthPeak Interactive/SouthPeak Interactive, 1997) et *The X-Files Game* (Hyperbole Studios/Fox Interactive, 1998) (figg. 13-14). À la première et/ou à la troisième personne, ces films-jeu impliquent le joueur dans la diégèse. Ce dernier doit explorer en détail l'écran, normalement un "arrêt sur image". Souvent, comme c'est le cas des jeux précédents, l'icône de la main apparaît lorsque qu'une partie de l'image (qui abrite en fait un menu d'options) dissimule un indice, un accessoire ou un outil nécessaire à la poursuite de l'aventure, qu'il s'agisse de tirer au clair une affaire de vol de diamants, de combattre une force maléfique à l'intérieur d'un musée ou de retrouver Mulder et Scully disparus depuis quelques jours. Avant d'en dénouer le nœud, le joueur aura dû frayer son chemin dans l'intrigue et résoudre un nombre plus ou moins important de problèmes ou de casse-têtes. Une telle conception du cinéma interactif a sérieusement été critiquée. Daniel Ichbiah résume très bien l'avis général dans un commentaire que j'aime convoquer :

*Le genre "film interactif" a perdu ses lettres de gloire et son évocation suscite autant d'enthousiasme qu'une éruption d'acné. Il semblerait qu'aucun des genres, cinéma ou jeu, ne gagne réellement à cette mixture. Lorsque le joueur voit l'action s'interrompre afin qu'il puisse décider de la suite d'un film, une part de ce qui fait l'intérêt des thrillers – la continuité – retombe. Et ceux qui aiment l'allégresse que procure une bonne jouabilité s'impatientent souvent lorsque les séquences filmées s'éternisent.*²⁸

L'échec des films-jeu repose ainsi paradoxalement sur le contrôle donné au joueur. Comme le note Grahame Weinbren :

L'impossibilité d'agir au cinéma fait partie intégrante de notre plaisir. "Ne monte pas/ne descends pas l'escalier!" crions-nous intérieurement en regardant Psycho d'Hitchcock, d'abord au détective privé Arbogast, puis à l'héroïne Lila Crane, tout en sachant que, même si elle est profondément ressentie, notre détresse n'aura aucune influence sur leur comportement. Mais si Lila entendait réellement notre appel et se retournait, l'effet d'horreur disparaîtrait. Une grande part du pouvoir qu'exerce sur nous le cinéma tient au manque de pouvoir que nous avons sur lui. Le suspense est le paradigme

d'une réponse cinématographique fondée sur l'impuissance du spectateur, et on pourrait argumenter sur le danger d'introduire un impact du spectateur sur la représentation.²⁹

C'est pourquoi, comparativement aux films-jeux, les films interactifs s'appliquent à faire intervenir le *spectateur ludens* sans pour autant lui donner la maîtrise du récit.

C'est le cas de deux titres disponibles sur DVD. Il s'agit d'abord de *Tender Loving Care* (R. Landeros, D. Wheeler, 1999)³⁰ que j'ai analysé ailleurs dans toutes ses particularités.³¹ Le film s'interrompt quinze fois afin de faire remplir au joueur, via la télécommande du lecteur DVD, un questionnaire composé de diverses questions. Dans la mesure où certaines questions sont reliées aux actions du film et d'autres pas, le joueur sait que ses réponses en influencent le déroulement, mais il ne sait pas comment ni à quel degré. Comparativement à *Tender Loving Care* ou à *I'm Your Man*, le second film se veut plus ouvert. *Switching* de Morten Schjodt (2003)³² ne se termine en effet pas de façon traditionnelle. Puisqu'il s'agit d'un récit labyrinthique circulaire, il peut se poursuivre suivant le bon plaisir du joueur.³³ Ce dernier peut cliquer quand il veut sur la touche "OK" de sa télécommande. Bien que les regards des personnages puissent constituer des indices de transition et les pauses dans les dialogues "représenter les boutons du film", nul besoin de scruter l'image comme il faut le faire dans un film-jeu, ou encore d'attendre qu'une question soit posée. Le film est vu comme "something you can change by touching it. Film has become 'pliable'. [...] Interface and content are not divided; in other words, the screen has no buttons to click – the interface is transparent. The film itself is the clickable object".³⁴ Si le joueur n'a pas pris sur la relation amoureuse tourmentée de Frida et Simon (fig. 15), il n'a pas non plus le choix d'intervenir à l'occasion dans le défilement de *Switching*. Les deux premières scènes tourneront de la sorte en boucle jusqu'à ce qu'un premier clic improvisé soit effectué (d'autres scènes comme celle avec le DJ Patrick pourront aussi tourner en boucle durant le jeu si le joueur ne fait rien).³⁵ À partir de ce moment, les interventions du *spectator ludens* accéléreront le montage, convoqueront des plans d'explication ou de réaction au milieu d'une scène (notamment celui de Simon qui, pendant une conversation avec Frida au café, se répète qu'il doit se ressaisir), le transporteront dans un autre lieu et/ou un autre temps, le ramèneront en arrière à une scène qu'il a déjà vue, composeront des boucles avec quelques plans (par exemple avec une réplique de Simon à la table du café et son point de subjectif sur Frida qui sourit), etc. Lorsque, après un certain moment, le joueur commence à pouvoir mettre en place les plus importantes pièces du "casse-tête filmique" et qu'il souhaite en saisir le détail, il se heurte à la reprise de certaines scènes qui ramènent à l'avant-plan la structure circulaire et fragmentée du récit. Il comprend que s'il peut bel et bien changer quelque chose au toucher du doigt, il n'a pas pour autant *Switching* en main.

On le sait, alors que la vision a pour effet de mettre une distance entre le sujet et l'objet qu'il perçoit, le toucher abolit cette distance. Le toucher est une partie importante de la communication interpersonnelle intime et constitue d'ailleurs une marque d'intimité. *Office Voodoo* de Michael Lew (2002)³⁶ exploite de façon fort originale cette exploration tactile. Inspiré de *Huit clos* de Sartre, ce film-installation interactif met en scène Nancy et Frank, des collègues de travail enfermés dans un bureau. Il s'agit d'un "sitcom algorithmique" qui, comme *Switching*, n'a pas de fin. Installé dans un cubicule exigu, "à mi-chemin entre un confessionnal, une cabine de jeu d'arcade et un parloir de kinéscope", deux joueurs vont pouvoir agir sur le comportement des deux personnages. Mais à la place de manettes de jeu à l'image de celles d'aujourd'hui, répondant notamment avec une force de retour aux actions effectuées, ce sont deux petites poupées voodoo qui font ici office de *bâtons de joie* (fig. 16).³⁷ En tripotant ces poupées (en les massant, serrant, cajolant, tapant, frappant, berçant, secouant, etc.), les joueurs influent sur les émotions de Nancy et Frank. Tantôt joyeux, excités, agités ou euphoriques, tantôt déprimés, fâchés, bougons ou bizarres, chacun d'eux réagit de diverses façons aux comportements de l'autre. Mais peu importe les manœuvres des joueurs, et c'est ce qui fait l'intérêt de *Office Voodoo*, le moteur de montage en temps réel (*real-time editing engine*) assemble les divers plans choisis dans une base de données selon

les règles du montage classique.³⁸ Les joueurs ont donc toujours l'impression de regarder un film traditionnel. Quoique ceux-ci puissent apprendre à manipuler les poupées et à contrôler les humeurs de Nancy et Frank en suivant le mouvement d'un petit point rouge dans un espace émotionnel en deux-dimensions au haut de l'écran (fig. 17),³⁹ leurs actions ne permettent pas pour autant d'appeler inéluctablement le prochain plan, "to call the next shot" comme le voulait *I'm Your Man*. La sélection semi-aléatoire des plans (ré)introduit un suspense cinématographique.

Enfin, le rapprochement vers l'écran, le petit et non le grand, se consomme par la possibilité de le toucher. Dans une perspective plus artistique et dans un contexte plus intime et moins agonistique qu'une séance de *Requins: prédateurs ou proies* ou *Espace Vital*, plusieurs installations interactives ont utilisé l'écran tactile, dont *The Earl King* (G. Weinbren, 1983-1985), *Deep Contact* (L. Hershman Leeson, 1984-1989) et *Touchscreen* (A. Anders, 1998). Je prendrai ici comme exemple *Sonata* (1991-1993), une autre "œuvre de cinéma interactif"⁴⁰ de Weinbren fondée sur une interprétation de l'analyse par Freud du cas de l'homme aux loups, une lecture de *La Sonate à Kreutzer* de Tolstoï et le mythe biblique de Judith et Holoferne. En se penchant sur le petit écran (fig. 18),⁴¹ le joueur était interpellé par une instruction initiale: "Touching affects what you see. Different parts of the screen evoke different responses... touch...". À l'instar des plans d'explication ou de réaction au milieu d'une scène de *Switching*, mais dans un tout autre registre, l'action du joueur interrompait l'action en produisant une image dans le milieu d'une succession de plans. Le contact avec l'écran faisait ainsi apparaître une autre image (comme diverses représentations de Judith), montrait différents points de vue sur l'action, introduisait de retours en arrière ou des sauts en avant dans l'histoire (comme la future scène de meurtre), ou présentait une autre ligne narrative parallèle. Tel que l'a voulu Weinbren, "[p]arce que cette nouvelle image, ou scène, a été produite, c'est-à-dire portée à l'écran par le spectateur, celui-ci est forcé de la relier à l'image qu'elle remplace – acte de corrélation plutôt que suture spatio-temporelle".⁴² Mais l'action du joueur n'assemblait pas seulement les plans entre eux. Elle faisait aussi du montage dans l'image, ouvrant des fenêtres, juxtaposant des actions, créant des surimpressions. En outre, en plus de "cliquer", et il s'agit d'un rapport tactile inédit, le joueur pouvait par moments modifier le pourcentage d'image qu'il visionnait en faisant glisser son doigt de gauche à droite sur l'écran (fig. 19). Avant d'être le témoin de l'une des deux scènes de meurtre, il pouvait ainsi contrôler la partition d'un écran divisé entre le salon, où la femme et son accompagnateur répétaient la sonate, et le cabinet, où le mari crevait de jalousie. Ici encore, le joueur intervenait sur la façon dont il voyait le film, mais n'orientait pas le déroulement du récit. *Sonata* était aussi circulaire puisqu'une fois l'histoire racontée, l'œuvre revenait au début.

Je conclurai cet examen rapide des expériences de cinéma interactif en notant de nouveau leur déconvenue. Alors qu'au début des années 90, hors des musées et des galeries, l'enthousiasme entourant la possibilité d'interagir avec un film semblait annoncer la venue d'un genre nouveau, promu à un bel avenir, les films interactifs ou les films-jeux dans le domaine du divertissement populaire sont de plus en plus rares. Le genre accuse un déclin indéniable. En bout de ligne, les Oncles Josh d'aujourd'hui ne sont pas revenus *at the "Interactive" Moving Pictures Show*. Mais au lieu de négliger ces expériences interactives (comme c'est le cas à tout le moins dans les études sur les jeux vidéo), je qualifierai ces dernières de "cinéma interactif des premiers temps".⁴³ Désigner ainsi ce corpus équivaut à problématiser la manière d'appréhender la culture visuelle interactive dans son ensemble. Devant les avancées aussi lentes soient-elles de la réalité virtuelle, à la suite d'un film comme *Final Fantasy: The Spirits Within* (H. Sakaguchi, M. Sakakibara, 2001), qui démontrait en 2001 que les productions d'images de synthèse pouvaient approcher un réalisme ne reposant plus sur une capture analogique du réel (fig. 20), et face à la progression ahurissante de cette imagerie de synthèse en temps réel qui, quand on pense aux images de jeux vidéo actuels comme *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft/Ubisoft, 2002) et *Silent Hill 3* (Konami/Konami, 2003) ou à la démonstrations techniques entourant la sortie prochaine d'un jeu comme *Half-Life 2* (Valve Software/VU Games, à paraître), sont en train d'atteindre la qualité de *Final Fantasy: The Spirits Within* (fig. 21), la remédiatisation de séquences vidéo filmées ne sera peut-être plus un critère essentiel

pour parler de cinéma interactif. C'était là le second sens du titre que j'ai voulu donner à cet article: "Le Cinéma interactif à portée de main". Car bien qu'il faille nuancer avec énormément de soin toute analogie entre le cinéma interactif et le jeu vidéo,⁴⁴ il n'en demeure pas moins que si l'on tient ce dernier pour une nouvelle forme d'art populaire à l'ère numérique⁴⁵ qui combine précisément jouabilité (jeu) et mise en image et en son (vidéo), il faudra s'efforcer, comme nous l'ont enseigné les études sur le cinéma des premiers temps, de prendre une bonne distance historique et de regarder ledit cinéma *interactif* des premiers temps pour ce qu'il aura été, à savoir une pratique qui allait en engendrer une autre.

Illustrations

- 1-4. *Uncle Josh at the Moving Pictures Show* (E.S. Porter, 1902).
5. Le *Kinoautomat* (ou *Kino-automat*) de Radúz Činčera. Image tirée du site *Mediaartnet.org*, (en ligne) <http://www.mediaartnet.org/works/kinoautomat/>.
- 6-8. La salle de cinéma interactif et deux images extraites de *I'm Your Man* (B. Bekan, 1992). Images reproduites avec l'aimable autorisation de Planet Theory et DVD International.
9. *Requins: prédateurs ou proies* (2001) au ciné-jeu immersion du Centre des sciences de Montréal. Image reproduite avec l'aimable autorisation des Studios Immersion.
10. *Mad Dog McCree* (Américan Laser Games, 1990). Image tirée du site *Dragon's Lair Project*, (en ligne) <http://www.dragons-lair-project.com/games/pages/maddog.asp/>.
- 11-12. Bande-annonce pour la télévision de *Wing Commander 4. The Price of Freedom* (Origin/Electronic Arts, 1995).
- 13-14. *The X-Files Game* (Hyperbole Studios/Fox Interactive, 1998).
15. *Switching* (M. Schjodt, 2003).
- 16-17. *Office Voodoo* (M. Lew, 2002). Images reproduites avec l'aimable autorisation de Michael Lew.
- 18-19. *Sonata* (G. Weinbren, 1991/1993). Images reproduites avec l'aimable autorisation de Grahame Weinbren.
20. *Final Fantasy: The Spirits Within* (H. Sakaguchi, M. Sakakibara, 2001).
21. *Half-Life 2* (Valve Software/VU Games, à paraître).

Notes

Cet article a été écrit avec le support du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada et du Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture. Je tiens à remercier Vincent Bonin, Samuel Escobar, Michael Lew, Viva Paci, Morten Schjodt et Grahame Weinbren pour leur précieuse collaboration.

¹ *The 7th Guest* (Trilobyte/Virgin Interactive Entertainment, 1992) est notamment célèbre parce qu'il est l'un des premiers titres sur cédérom à avoir intégré des séquences vidéo filmées. Il demeure cependant un jeu basé sur l'exploration – d'un manoir créé en 3-D – et sur la résolution de casse-têtes.

Permettant de comprendre les événements horribles qui ont eu lieu dans le manoir, ces séquences – les attractions du jeu – constituent en fait les récompenses obtenues par le joueur.

² Suivant le dictionnaire des arts médiatiques du Groupe de recherche en arts médiatiques de l'Université du Québec à Montréal, 1996, (en ligne) <http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/frames/termC.html>.

³ C. Hales, "New Paradigms = New Movies", in M. Rieser, A. Zapp (sous la dir. de), *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative* (London: British Film Institute, 2002), pp. 105-119.

⁴ K. Gansing, "The Myth of Interactivity or The Interactive Myth?: Interactive Film as an Imaginary Genre", MelbourneDAC, The 5th International Digital Arts and Culture Conference (2003), (en ligne) <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Gansing.pdf>, pp. 39-45.

⁵ En français in B. Perron, "Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif", in C. Vandendorpe, D. Bachand (sous la dir. de), *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture* (Québec: Éditions Nota bene, 2002), pp. 285-311.

⁶ C. Morineau, "Chronologica Magika. Ou comment justifier des choix d'une exposition avec des dates", in *Lanterna magika: nouvelles technologies dans l'art tchèque du XXe siècle* (exposition, Paris, Espace EDF Electra, 26 octobre 2002-19 janvier 2003) (Paris-Prague: Paris musées/Kant, 2002), p. 17.

⁷ Dans "Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif" (cit.), j'ai malheureusement confondu le dispositif et le film en me basant sur le début d'un texte de Michael Naimark: "Last Thursday morning in Prague I met with the 'world's first interactive filmmaker'. His name is Radúz Činčera and he was responsible for 'Kino-Automat' in the Czech Pavillion in Expo '67 in Montreal. Even back then, it was billed as 'the world's first interactive movie' (in 'Interval Trip Report. World's First Interactive Filmmaker, Prague', 26 mai 1998, [en ligne] <http://www.naimark.net/writing/trips/praguetriple.html>). On comprendra qu'il aurait fallu lire "the world's first interactive cinema". D'autre part, un imbroglio au sujet du titre du film semble toujours possible. Dans le catalogue de l'exposition *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, c'est le *Kinoautomat* qui est répertorié dans le DVD *Pioneers of Interactive Czech Films (50s-60s)* et c'est à "these films" que l'on se réfère. In J. Shaw, P. Weibel (sous la dir. de), *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film* (Karlsruhe-Cambridge, MA: ZKM/Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe/MIT Press, 2003), p. 622. C'est à *A Person and His House* que renvoie la légende des images présentées dans *Lanterna magika: nouvelles technologies dans l'art tchèque du XXe siècle* (exposition, Paris, Espace EDF Electra, 26 octobre 2002-19 janvier 2003), cit., p. 140. Sur le site *Mediaartnet.org*, Rudolf Frieling se réfère à *One Man and His Jury*. In "Kinoautomat: One Man and his Jury", (en ligne) <http://www.mediaartnet.org/works/kinoautomat/>. Et c'est bien à *One Man and His World* que fait entre autres référence un ouvrage publié tout juste après l'Expo 67: R. Fulford, *Remember Expo. A Pictorial Record* (Toronto: McClelland and Stewart, 1968), pp. 90-91. Notons qu'il s'est encore écrit peu de choses au sujet du *Kinoautomat*. Toutefois, après des recherches en Tchécoslovaquie, Daniela Snejpova de l'Université de l'Ouest de l'Ontario (University of Western Ontario) prépare actuellement un important article sur le sujet.

⁸ R. Fulford (*op. cit.*) relève neuf arrêts, alors que M. Naimark (*op. cit.*) parle de dix interruptions.

⁹ Un ou deux acteurs, les quelques descriptions du film ne s'entendent sur le nombre de personnages sur scène. De plus, dans les quatre photographies de *Remember Expo. A Pictorial Record* (cit.), on voit une femme aux cheveux blonds (sur la seule photo couleur), une femme aux cheveux noirs et un homme.

¹⁰ Le spectateur d'un film de fiction, encore plus celui d'un film interactif, n'a pas pour moi une autre posture que celle d'un *spectator ludens*, d'un spectateur qui joue. C'est pourquoi, lorsque je n'emploierai pas l'expression dérivée du titre du célèbre ouvrage de l'anthropologue Johan Huizinga

(*Homo Ludens*), je me référerai de préférence à un joueur, plutôt qu'à un ("simple") spectateur.

¹¹ À cette question: "The audience inevitably voted 'Yes', apart from once, at the Expo, when the 'No' vote was due to the presence of a large group of nuns". M. Bielick, "Prague – A Place of Illusionists", in J. Shaw, P. Weibel (sous la dir. de), *op. cit.*, p. 101.

¹² R. Fulford, *op. cit.*, p. 90.

¹³ V. Havránek, "*Laterna Magika, Polyekran, Kinotautomat: médias, technologie et interactivité dans les œuvres de Joseph Svoboda, Alfréd Radok et Radúz Činčera 1958-1967*", in *Lantern magika: nouvelles technologies dans l'art tchèque du XXe siècle* (exposition, Paris, Espace EDF Electra, 26 octobre 2002-19 janvier 2003), *cit.*, p. 127. La traduction anglaise est présentée en parallèle dans l'ouvrage. Une autre version anglaise du texte se retrouve dans J. Shaw, P. Weibel (sous la dir. de), *op. cit.*, pp. 102-107.

¹⁴ Le petit écran a détruit cette illusion au milieu des années 90. Après sa présentation à la télévision tchèque, Činčera relate que: "People called in and complained. 'They felt cheated. I was right. It was a complete disaster'". In M. Naimark, *op. cit.*

¹⁵ Le film est disponible en DVD depuis 1998.

¹⁶ Tous ces titres sont tirés du documentaire présenté dans la section "Featurette" du DVD du film.

¹⁷ J. Guillon, "Premier cinéma interactif de New York: le spectacle est dans la salle", *La Presse* (9 janvier 1993).

¹⁸ On retrouve cet extrait d'une critique du *Daily Variety* sur la jaquette du DVD: "*Love Connection, Let's Make a Deal, and... The Rocky Horror Picture Show, all rolled into one!*".

¹⁹ Le film interactif *Espace Vital* (2000) y a auparavant tenu l'affiche. Reposant davantage sur des séquences vidéo filmées, il s'intègre d'ailleurs mieux dans ce que l'on appelle le cinéma interactif. J'y ai fait référence dans B. Perron, "Pleins jeux sur le cinéma contemporain", in *Cinéma contemporain: État des lieux* (Paris: L'Harmattan, à paraître en 2004).

²⁰ Sous la section "Immersion Productions – Interactive Movies" du site, (en ligne) http://www.imm_studios.com/index2.htm.

²¹ Il y a ici un lien intéressant à tracer entre ces premiers films-jeux de tir et les premières simulations militaires développées durant la Première Guerre mondiale. Voir à ce sujet le texte de Günter Krenn et Thomas Ballhausen dans les présents actes du colloque: "Shooting Stars. The Concept of Hyperreality and the Beginnings of Simulation in the Austrian War News Reels 1914-1918". D'autre part, il est tout aussi intéressant de remarquer que la position frontale de certains cow-boys de *Mad Dog McCree* rappelle le fameux plan-emblée de *The Great Train Robbery* (E.S. Porter, 1903) où le chef des hors-la-loi visait et tirait sur les spectateurs.

²² A. Gaudreault, "Présentation", *Les Cahiers de la Cinémathèque, Le cinéma des premiers temps (1900-1906)*, n° 29 (hiver 1979), p. 3.

²³ J. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: The Free Press, 1997), p. 54.

²⁴ "My own surprising immersion in the *Mad Dog McCree* arcade game [...] depended heavily on the heft and six-shooter shape of the laser gun controller and on the way it was placed in a hip-height holster ready for quick-draw contests. As soon as I picked up that gun, I was transported back to my childhood and to the world of TV Westerns. When my son brought home the videogame version, based on a multibutton controller, I could not get interested in the game at all (although he liked it better that way, since it was the skill mastery that interested him rather than the story). For me, the six-shooter was an ideal threshold object, a physical device I could hold in my hand that was also an imaginary device in the world of the story". J. Murray, *op. cit.*, p. 146.

²⁵ À l'exception des divers *light guns* (et des volants qui ne s'appliquent pas ici) rattachés à de nombreuses consoles de jeu, anciennes et actuelles. La version Windows de *Mad Dog McCree* est d'ailleurs compatible avec un *USB light gun*. Toutefois, cela est loin d'être une pratique courante, surtout en ce qui concerne les films-jeux.

²⁶ Bande-annonce, (en ligne) <http://www.wcnews.com/files.shtml#wc4>.

²⁷ Voir entre autres à ce sujet le texte de Emile Poppe dans les présents actes du colloque: "Vers une digitalisation du visuel?"

²⁸ D. Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo* (Paris: Édt. Générales First-Pocket, 1997), p. 287.

²⁹ G. Weinbern, "Vers un cinéma interactif", *Trafic*, n° 9 (hiver 1994), p. 119. Il s'agit de la version française du texte anglais: "In the Ocean of Streams of Story", *Millennium Film Journal, Interactivities*, n° 28 (printemps 1995), pp. 15-30. Weinbern a actualisé sa réflexion dans "Another Dip into the Ocean of Streams of Story", in J. Shaw et P. Weibel (sous la dir. de), *op. cit.*, pp. 260-271.

³⁰ Site du film, (en ligne) <http://www.aftermathmedia.com/tlc/>.

³¹ B. Perron, "From Gamers to Players and Gameplayers: the Example of Interactive Movies", in Mark J.P. Wolf, B. Perron (sous la dir. de), *The Video Game Theory Reader* (New York: Routledge, 2003), pp. 237-258.

³² Site du film, (en ligne) <http://www.switching.dk/en/>.

³³ "The film never ends. Switching is built from loops, which means that the scenes repeat in multiple places. In principle this means that there is never an ending. By clicking the TOP MENU or TITLE button on your remote control, you choose when the film finishes". In le livret d'accompagnement du DVD, page non numérotée.

³⁴ Propos du livret condensé en deux paragraphes dans un communiqué de presse, 32^e Festival international du nouveau cinéma et des nouveaux médias de Montréal (octobre 2003).

³⁵ *Switching* relève de la sorte davantage du jeu libre, de fantaisie incontrôlé (play) que de la partie-jeu (game). Cette modalité est partie prenante de conception: "If you click a lot, you make an abrupt, chaotic film. If you restrain your clicking, you get a calmer, more coherent film. So choice is important: to click or not to click. [...] As a user, you have to go with the flow and discover the story created by your own interaction. Because interaction requires a deliberate intervention – while immersion in the story demands that you let go – a dilemma arises in the film experience. This dilemma is best confronted by letting yourself drop off into a zapper state of mind where you let yourself get carried away and click at the same time". In le livret d'accompagnement du DVD, page non numérotée.

³⁶ Site du film, (en ligne) <http://www.mle.ie/~michael/research/voodoo/>. Lors du 32^e Festival international du nouveau cinéma et des nouveaux médias de Montréal, *Office Voodoo* a gagné ex-aequo avec *Switching* le Cyberloup, prix de la création numérique attribué au(x) projet(s) artistique(s) alliant de façon innovatrice proposition visuelle, exploration narrative et intégration des technologies de communication.

³⁷ Les joueurs peuvent aussi utiliser un téléphone cellulaire pour appeler les personnages. "Viewers have the office numbers of Frank and Nancy and can call them at any time. A two-line voice server picks up the calls and signals the editing engine. Phones and voodoo dolls were conceived as very credible, intuitive interfaces bridging the real world and the fictional world. As the installation was shown in festivals, we were pleased to notice that they actually reinforce the suspension of disbelief and accentuate the illusion of life of the characters in the film". By their nature, they also allow continuous intervention of the viewers, at any time during the film." In M. Lew, "Office Voodoo: a Real-Time Editing Engine for an Algorithmic Sitcom", *ACM SIGGRAPH 2003 Conference Abstracts and Applications*, (en ligne) <http://www.mle.ie/~michael/research/voodoo/Voodoo-Siggraph-03-sketch.pdf>.

³⁸ “The real-time editing engine works by assembling streams in parallel for each of the different characters (for example shot and reverse shot in our case) and cutting back and forth on a semi-random basis between these streams. It does so while avoiding jump cuts and insuring sound continuity, accomplishing L-cuts by simulating look-aheads in the streams. Shots that make up the streams are selected from an annotated clip database in real-time so that they match the desired turn of the story. This process makes use of loops, repetition [ce qu'utilise aussi *Switching*], and footage repurposing: a single shot is re-used in multiple contexts, in a successful application of the Kuleshov effect.” *Ibid.*

³⁹ Les émotions des personnages sont établies à partir d'une charte construite autour d'un axe horizontal, le bien-être des personnages, et d'un axe vertical, l'activité de ces derniers. Étant donné que la dextérité des joueurs n'est pas indispensable à la poursuite de *Office Voodoo* comme ce serait le cas pour un film-jeu, et que, présenté dans des festivals ou des événements spéciaux, le contexte de réception se prête davantage à de courtes expériences, il est à se demander si les joueurs prennent le temps de bien maîtriser les manœuvres.

⁴⁰ G. Weinbren, *op. cit.*, p. 116.

⁴¹ Difficile de ne pas marquer l'analogie évidente avec le visionnement individuel d'une vue dans un kinéscope d'Edison.

⁴² Weinbren de poursuivre: “Dans *Sonata*, cet acte est renforcé par les deux stratégies suivantes: 1) retour automatique à l'image précédente, de sorte que l'image produite par l'interaction du spectateur apparaît comme l'interruption temporaire d'une continuité logique; 2) continuité du son: le son de la première image continue pendant l'interruption, renforçant l'impression que les actions du spectateur perturbent le flot naturel; il faut donc trouver un sens à ce nouvel ensemble. Dans l'environnement créé par cette structure, le *temps de l'écran* n'est plus fixe, devient variable. Bien que les interactions du spectateur n'affectent pas l'action de la narration, l'écran peut incorporer simultanément de multiples temps diégétiques, et le spectateur s'habitue vite à naviguer des uns aux autres. Le *temps expérimenté*, d'un autre côté, est ouvert, indéterminé. Le spectateur peut, à l'extrême, se trouver dans l'étendue-instant du fou d'informatique ou du joueur vidéo ayant une pratique obsessionnelle de l'écran”. G. Weinbren, *op. cit.*, p. 122.

⁴³ L'expression “cinéma des premiers temps” est encore couramment utilisée, mais André Gaudreault, l'un des instigateurs de la recherche sur les premiers corpus, a proposé une réévaluation de sa pertinence (1997). La charge téléologique de l'expression “des premiers temps” récupérée ici demeure évidemment un repoussoir qui permettra de problématiser son volet historique. Voir A. Gaudreault, “Les Vues cinématographiques selon Georges Méliès, ou: comment Mitry et Sadoul avaient peut-être raison d'avoir tort (même si c'est surtout Deslandes qu'il faut lire et relire)”, in J. Malthête, M. Marie (sous la dir. de), *Georges Méliès, l'illusionniste fun de siècle ?* (Paris: Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997), pp. 111-131.

⁴⁴ Pour ne citer qu'une seule affirmation dissociant les deux arts, je présenterai celle du réalisateur français Christophe Gans: “On le sait, le jeu vidéo comme cinéma interactif est une illusion. Ça ne marche pas. On s'en est servi comme slogan pour attirer le chaland: vous allez voir, les jeux seront comme des films dans lesquels on peut agir... Or, la scénarisation d'un jeu ne peut fonctionner comme pour un film”. In “Ce n'est pas du cinéma!”, *Cahiers du cinéma*, spécial *Jeux vidéo*, hors-série (septembre 2002), p. 30.

⁴⁵ Alain et Frédéric Le Diberder ont dès 1993 qualifié le jeu vidéo de 10^e art dans *Qui a peur des jeux vidéo?* (Paris La Découverte/Essais, 1993). Henry Jenkins a plus récemment présenté un plaidoyer en faveur de cette reconnaissance: “Games, the New Lively Art”, in J. Goldstein, J. Raessens (sous la dir. de), *Handbook of Computer Game Studies* (Cambridge: MIT Press, à paraître), (en ligne) <http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/GamesNewLively.html>.