

»Pointez-et-cliquez ici«. Les figures d'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps

Il est bien vu dans le champ des études du jeu vidéo de porter un regard critique, sinon très acerbe, sur ce qui a communément été appelé des "films interactifs". On comprend facilement pourquoi aujourd'hui lorsqu'on commence par exemple une partie de *Under a Killing Moon* (Access Software/Access Software, 1994) et que l'on rend visite à Louie Lamintz au *Brew & Stew* pour l'interroger au sujet des ragots du quartier (fig. 2). L'image pixellisée est loin d'égaliser le photoréalisme du cinéma. Les couleurs sont sursaturées. Les personnages (filmés en studio devant un écran bleu) apparaissent clairement plaqués sur un décor de synthèse pré-rendu. Les acteurs non-professionnels (comme Chris Jones, le concepteur du jeu qui incarne lui-même le détective Tex Murphy) rendent de manière caricaturale des textes stéréotypé. Leur maquillage expressionniste tranche avec le cadre futuriste. L'absence d'ambiances sonores laisse toute la place à une musique dont le caractère synthétisé demeure saillant. Enfin, à chaque réplique correspond généralement un plan, le tout monté selon les règles élémentaires du cinéma classique. Si l'on tient, comme Bordwell et Thompson, le style pour ce système formel qui coordonne les techniques cinématographiques,¹ force est de constater que ce cinéma "interactif" était loin d'avoir un style remarquable ou, qu'au contraire, ce style ne pouvait que se rattacher à celui des mauvais films de série B. Mais on aura compris que ce n'est pas vers les procédés cinématographiques que doit se tourner notre regard analytique. Kristoff Gansing note fort pertinemment dans *The Myth of Interactivity or the Interactive Myth?: Interactive Film as an Imaginary Genre*:

The recognition of stylistic devices combined with an understanding of dramaturgical structures contributes to the understanding of a narrative whole, indicating the cultural position of a work. But digital technologies add a whole new dimension of technical devices, namely those giving individual access to and allow use of a work. [...] Just as stylistic conventions regulate narrative understanding, interaction design regulates possible actions. Interactive film then, calls for an evaluation of the merger between the practice of narrative perception and computer-mediated interaction.²

C'est bien évidemment la dimension interactive ou ergodique de ce cinéma "interactif" des premiers temps³ qui doit nous intéresser. Mais encore là, les critiques ne sont pas moins nombreuses.

Dans la mesure où ces oeuvres permettent au joueur d'intervenir de façon minimale en pointant-et-cliquant (sur un bouton, sur du texte ou sur une image dans la plus grande tradition des jeux d'aventure à la Sierra ou à la LucasArts) pour orienter le déroulement du récit ou pour influencer sur le défilement du film ou des séquences vidéo filmées, leur potentiel ludique demeure limité comparativement au standard établi de jouabilité des jeux vidéo. Au contrôle direct que le joueur exerce sur son avatar depuis les tous débuts du médium vidéoludique (pensons aux vaisseaux de *Spacewar!*, à *Mario Mario*, en passant par *Pac-Man*), les films interactifs quels qu'ils soient ne proposent qu'un nombre restreint de choix à des points d'embranchements particuliers. Qui plus est, au caractère pré-rendu des cinématiques ou séquences non interactives qui ponctuent les oeuvres et qui exacerbent la posture spectatorielle du joueur, les moteurs 3D en temps réel substituent une multitude de prises de vue constamment reformulées en fonction des actions du joueur. Les fameuses cinématiques classiques se transforment peu à peu en "cineractives"; bien qu'il soit toujours spectateur d'un événement diégétique, le joueur ne lâche plus sa manette et exerce toujours un certain contrôle sur ce qu'il souhaite voir et entendre (l'exemple canonique étant *Half-Life* et *Half-Life 2* – Valve Software/VU Games, 1999 et 2004). De même, le déroulement de cinématiques se voit maintenant subordonné aux actions du joueur, dans la mesure où celui-ci, comme dans *Indigo Prophecy*⁴ (Quantic Dream/Atari, 2005), doit réussir des séquences de *Simon Says* pour poursuivre la scène, ou, comme dans *Resident Evil 4* (Capcom/Capcom, 2005), appuyer au bon moment sur les bons boutons pour préserver la vie de Leon, son avatar. En somme, l'idéal du cinéma interactif, c'est-à-dire la fusion harmonieuse des qualités expressives du cinéma et de l'interactivité, est encore bien vivant chez les concepteurs de mondes virtuels vidéoludiques. Cependant, les présentes recherches s'intéressent à la première phase de remédiatisation agressive du cinéma qui repose sur la numérisation explicite de séquences vidéo filmées.

D'entrée de jeu, il apparaît aussi problématique de parler *du* style du cinéma interactif. Une brève archéologie des oeuvres à l'étude révèle le caractère disparate du phénomène. Dès 1967, Raduz Çinçera propose aux visiteurs de l'Exposition universelle à Montréal le "premier" film interactif: *One Man and his World*. À plusieurs moments-clefs du film, la projection était interrompue afin de donner au public la possibilité de se prononcer sur le déroulement de l'action. Dans le domaine des arts médiatiques, on notera dans les années 80 *Lorna*, le "first interactive art videodisc" de Lynn Hershman Leeson (1979-1984), ainsi que les installations vidéo interactives de Luc Courchesne ou les "interactive cinema works" de Grahame Weinbren. Et même en se limitant au jeu vidéo, le film interactif demeure un objet inconsistant. Avant la popularité du support cédérom, les salles d'arcade accueilleront quelques jeux d'action composés de séquences vidéo filmées sur disque laser, notamment *Mad Dog McCree* (Amercian Laser Games/Amercian Laser Games, 1990). Mieux, la fameuse standardisation du support cédérom dans l'industrie du jeu vidéo ne permettra pas aux films interactifs de s'institutionnaliser et de constituer une forme clairement définie, au contraire. L'incorporation plus ou moins importante de séquences vidéo filmées semble être le seul critère attractif unificateur d'une série hétéroclite de jeux: *The 7th Guest* (Trilobyte/Virgin Interactive Entertainment, 1992) confronte le joueur à une multitude de casse-têtes dans un manoir créé en 3-D; *Ripper* (Take 2 Interactive/Take 2 Interactive, 1996) relève plutôt du jeu d'aventure graphique; *Wing Commander III: Heart of the Tiger* (ORIGIN Systems/ORIGIN Systems, 1994) se rattache clairement à la tradition du simulateur de vol orienté action. La question du style se voit dès lors confrontée à celle du genre. Alors qu'un site de référence comme *All Media Guide* (AMG) considère les "interactive movies"⁵ comme un style de jeu d'aventure, Mark J.P. Wolf⁶ en fait quant à lui un genre vidéoludique à part entière.

Sans prétendre mettre une fois pour toute de l'ordre dans ce corpus protéiforme encore très mal circonscrit, il n'en demeure pas moins que la notion de style s'avère un outil de catégorisation fort pertinent. Elle nous permettra ici d'outrepasser les jugements défavorables et de ne pas occulter les rouages spécifiques du phénomène. Tel que le rappelle Susan Sontag: "The antipathy to 'style' is always an antipathy to a given style. There are no style-less work of art, only works of art belonging to different, more or less complex stylistic traditions and conventions".⁷ Dans cette perspective, si le style au cinéma correspond à certaines manières de montrer, de monter, voire à l'expression singulière d'une vision du monde, vision associée à un contexte historique de production rendant possible le regroupement d'un ensemble d'oeuvres, quels seraient alors dans le cinéma interactif des premiers temps les facteurs de stabilisation stylistique et les éléments qui se seraient cristallisés? La dimension technologique des oeuvres demeure certes très signifiante dans ce processus de consolidation et de changement stylistiques. Qu'il s'agisse des supports à grande capacité permettant d'emmagasiner les séquences vidéo filmées (cédérom, disque laser, DVD) ou des interfaces matérielles qui donnent la possibilité au joueur d'interagir (fauteuils de cinéma équipés pour voter, clavier et souris, écran tactile, télécommande, manette de jeu, etc.), la technologie conditionne effectivement l'interactivité en jeu. Mais au-delà de cette prise en main du cinéma que Perron a abordé ailleurs,⁸ il faut se demander s'il est possible de dégager des configurations dans l'agencement des éléments stylistiques. Pour le dire en des termes plus appropriés, nous nous intéressons aux figures d'interactivité offertes par les différentes œuvres analysées.

Tel que les recherches précédentes de Perron l'ont posé, le phénomène du cinéma interactif se scinde en deux occurrences distinctes suivant les modalités de la notion de jeu:⁹ le film interactif à proprement parler (relevant du *play*) produit dans un cadre plus cinématographique ou associé à tout un pan des arts médiatiques, puis le film-jeu (le *movie-game*), se rapportant plus spécifiquement à l'industrie du jeu vidéo. Alors que le film interactif repose sur un libre-choix ou une apparence de libre-choix au cours du visionnement, le film-jeu ne permet pas de prendre de décisions imprévisibles au fur et à mesure que se présentent les alternatives. Car si le premier ne dresse pas d'obstacles de plus en plus embarrassants pour le joueur et ne trace conséquemment pas de parcours imposé, le second attise au contraire l'esprit de compétition. Il définit un système de règles qui détermine les conditions de réussite ou d'échec. Bien que cette distinction première demeure juste, l'enjeu des présentes recherches consiste précisément à exposer de façon plus détaillée ses tenants et aboutissants.

Puisqu'il s'agit d'analyser le rôle que tiennent les séquences vidéo filmées dans le système d'interaction ludique, il convient de noter d'emblée que certaines oeuvres étiquetées "film interactif" par les concepteurs ou les théoriciens des médias récents n'ont finalement rien à voir avec le cinéma interactif. C'est entre autres le cas du célèbre *The 7th Guest*, "the first Interactive Drama in a terrifying real virtual environment complete with live actors", où lesdites séquences demeurent en fait de simples attractions venant couronner la résolution indépendante d'un puzzle. Cette observation s'applique également au tout aussi célèbre *Myst* (Cyan Worlds/Brøderbund Software, 1993), qualifié de "interactive film" par Bolter et Grusin dans *Remediation: Understanding New Media*.¹⁰ Comme on le sait, cette dynamique de la récompense définissait déjà le caractère des cinématiques bien avant l'apparition des séquences vidéo filmées et n'est donc pas une figure d'interactivité.

Cependant, à l'image de la séquence d'interrogation de Louie Lamintz dans *Under a Killing Moon*, la conversation constitue une première figure importante. Il est d'ailleurs intéressant de marquer d'un trait son avènement. Composante essentielle du jeu d'aventure graphique, elle est d'abord représentée par l'entremise de répliques affichées textuellement à l'écran. Avec *Mean Streets* (Access Software/Access Software, 1989), la série Tex Murphy a été l'une des premières à remplacer (en partie) ces dernières par des voix numérisées, avant d'intégrer des séquences vidéo filmées avec *Martian Memorandum* (Access Software/Access Software, 1991). Toujours dans la tradition du jeu d'aventure graphique, les films-jeux utilisent les boîtes de dialogue pour indi-

quer au joueur ses choix de répliques (ou d'attitudes). Les séquences vidéo filmées sont utilisées de la même manière dans *The X-Files Game* (Hyberbole Studios/Fox Interactive, 1998) (fig. 3), alors que dans *Wing Commander III: Heart of the Tiger*, le joueur oriente le déroulement de la discussion en déterminant l'attitude du Colonel Blair (interprété par Mark Hamill). Ces attitudes sont exprimées par les pensées du personnage que le joueur peut écouter avant d'effectuer son choix. Par exemple, au retour d'une mission dans l'espace qui a mal tournée Blair pourra donner son appui à son bon ami (en choisissant "Stick up for Hobbes...") ou faire semblant de corroborer les soupçons du Lieutenant Cobra (en préférant "Play along with her..."). La figure se rencontre aussi dans le champ des arts médiatiques. Après avoir réalisé quelques installations interactives, Luc Courchesne se demande à la fin des années 80: "What metaphor could help integrate technology and content so that visitors would be drawn to engage immediately with the work?".¹¹ Sa réponse, *Portrait no. 1* (1990), est une conversation. De nouveau, à travers un choix de répliques pré-déterminées, verbales ou mentales, le joueur interagit selon son humeur avec Marie (Paule Ducharme) sans avoir en tête, comme dans les exemples vidéo-ludiques précédents, un objectif précis.

Au fil des années 90, Courchesne exploite cette métaphore de la conversation dans plusieurs installations interactives. Il participe également au développement de la seconde figure qui retient ici notre attention: l'exploration spatiale. En fonction des commandes du joueur, les séquences vidéo filmées mettent en scène l'exploration d'un espace donné. Une première occurrence significative de cette figure, le projet *Aspen Movie Map*, réalisé entre 1978 et 1982 au Medialab du MIT, en définit les principes de fonctionnement. Les concepteurs ont filmé les rues d'Aspen, Colorado, à raison d'une image à tous les dix pieds. Stockées sur disque laser, les séquences vidéo reconstituées permettaient à un utilisateur d'explorer la ville selon une volonté renouvelée à chaque intersection. De manière intéressante, l'exploration spatiale devient un mode d'interactivité privilégié chez Courchesne dès ses premières installations fondées sur la représentation visuelle panoramique. *Paysage #1* (1997) propose une figure composite (fig. 1): le joueur discute avec divers personnages qui représentent chacun une stratégie d'exploration de l'espace (ici le parc du Mont-Royal à Montréal), tandis que *The Visitor: Living by Number* (2001) projette sur le dôme du panoscope le trajet commandée de vive-voix par le joueur.¹² *Tracing the Decay of Fiction: Encounter with a Film by Pat O'Neill* (Pat O'Neill, Rosemary Comella, Kristy H.A. Kang et The Labyrinth Project, 2002) propose quant à elle l'exploration de l'Hôtel Ambassador de Los Angeles. En déplaçant le pointeur-écran de la souris sur des indicateurs de directions aux extrémités du cadre, le joueur fait défiler à sa guise les séquences filmées de chaque lieu et peut aussi y provoquer l'apparition des figures fantomatiques du passé. Dans le domaine du jeu vidéo, si on la retrouve dans des films-jeux à la troisième personne comme *Phantasmagoria* (Sierra On-Line/Sierra On-Line, 1995) et *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery* (Sierra On-Line/Sierra On-Line, 1995), cette figure est somme toute moins présente. Bien que l'exploration soit au coeur de la jouabilité, les coûts de production élevés des séquences vidéo filmées favorisent plutôt l'utilisation des images de synthèse (fixes ou en mouvement) pour l'investigation des lieux et les passages d'un endroit à un autre, puisqu'il s'agit là d'intermèdes à des actions plus dramatiques (notamment dans *Frankenstein: Through the Eyes of the Monster*, Amazing Media/Interplay, 1995) ou *Black Dablia* (Take 2 Interactive/Take 2 Interactive, 1998).

Par contre, l'utilisation quasi intégrale de séquences vidéo filmées caractérise un pan important de l'avènement du film-jeu. Dans les jeux d'arcade de la compagnie American Laser Games, le joueur est provoqué en duel ou attaqué par des cow-boys (*Mad Dog McCree*, 1990), des pirates (*Space Pirates*, 1992), des gangsters (*Who Shot Johnny Rock?*, 1991), des truands (*Crime Patrol*, 1993), etc. Souhaitant associer d'emblée sa production au cinéma et capitaliser sur cette attraction, American Laser Games ne propose finalement qu'un nouvel habillage aux jeux de tir en 2-D déjà fort populaires, tels que *Operation Wolf* (Taito/Taito, 1987) (fig. 4). Puisque la jouabilité demeure identique, il convient de distinguer une figure d'interactivité non plus en fonction d'une action par-

ticulière, mais du genre vidéoludique auquel elle se rattache. Dès lors, dans le cadre de notre étude du cinéma interactif des premiers temps, parler de jeux de tir ou de jeux de sport¹³ signifie que ceux-ci sont constitués dans leur ensemble de séquences vidéo filmées.

Des trois figures que nous venons de présenter, il se dégage une unité qui nous amène à repérer une macro-figure. En effet, ce que nous avons distingué jusqu'à maintenant, c'est bien le positionnement incarné du joueur en regard d'un univers virtuel. Cette incarnation sous-tend que les manipulations effectuées par le joueur soient transposées sur l'axe imaginaire en actions effectuées au sein de cet univers par un ou plusieurs avatars, même lorsque la présence visuelle de ce(s) dernier(s) est minimale, voire inexistante. Par exemple, ce sont les choix de répliques qui, dans *Portrait no. 1*, dessinent les traits de celui qui interagit avec Marie: "Je suis dans les affaires", "Je suis perdu(e)", "J'ai 45 ans", "J'ai trois enfants", et "Je suis un(e) enfant". De même, l'exploration spatiale à la première personne, hormis l'occasionnel pointeur-écran qui assiste l'exploration, présuppose forcément un avatar invisible ne possédant apparemment aucune caractérisation.¹⁴ Cette macro-figure englobe donc les différents points de vue (première personne/troisième personne), de même que leurs modalités immersives correspondantes. Son contre-pied évident, le positionnement désincarné, constitue le second terme d'une opposition cardinale dans l'étude du cinéma interactif. Ici, les manipulations effectuées par le joueur altèrent le déroulement simultané ou différé de séquences vidéo filmées. Cette altération ne peut toutefois être imputée à un avatar qui agirait en tant qu'adjuvant du joueur au sein de l'univers virtuel. Par conséquent, le joueur conçoit ses interventions explicitement en termes filmographiques, effectuées en surplomb du dit univers. Cela nous conduit à relever deux autres figures d'interactivité majeures.

Dans le domaine des arts médiatiques, plusieurs oeuvres interactives empruntent la forme du collage multimédia. Séquences vidéo filmées, photographies numérisées, extraits sonores apparaissent, se superposent et se déplacent au rythme de l'intervention du joueur. Pensons à *The Good Cook* de Michael Buckley (1996) ou encore à *Trouble with Sex, Theory & History* de Marina Grzinic et Aina Smid (1997). Ce degré zéro du "pointez-et-cliquez" modifie effectivement la disposition spatiale du tableau d'ensemble et fait défiler le contenu de l'oeuvre. Il ne correspond cependant pas à notre première figure désincarnée, le montage spatial. Comprenons que les manipulations du joueur doivent influencer concrètement la disposition des séquences vidéo filmées à l'écran. *Flora petrusularis*, projet réalisé par Jean-Louis Boissier (1993-1994), convoque de manière très simple ce type de manipulation (fig. 5). Lev Manovich se réfère d'ailleurs à l'oeuvre pour exemplifier cette figure importante des nouveaux médias: "Along with taking on a loop, *Flora petrusularis* can also be seen as a step toward what I will call *spatial montage*".¹⁵ Intéressé par l'"interactivité primitive" de la reliure du livre, Boissier reproduit minimalement la configuration du codex. À la manière de Rousseau dans ses confessions, il souhaite dépasser le langage des mots, offrir une suite d'impressions à voir et à expérimenter.¹⁶ Disposées de façon à évoquer les pages visibles d'un livre ouvert à l'écran, deux séquences vidéo filmées tournent en boucle. En déplaçant le pointeur-écran d'une séquence à l'autre, le joueur fait défiler les images comme s'il tournait une page. Mais au-delà de la métaphore employée par le créateur, c'est bien l'agencement d'un ensemble de séquences qui est affectée ici par l'intervention du joueur. L'oeuvre reconnue de Grahame Weinbren, *Sonata* (1991/1993), inaugure une forme plus concrète d'une telle intervention. Comme l'a noté Perron,¹⁷ en plus de "pointer-et-cliquer" au cours du visionnement afin d'ouvrir des fenêtres, juxtaposer des actions ou créer des surimpressions, un rapport tactile inédit avec l'oeuvre permet au joueur de modifier par moments le pourcentage d'image qu'il visionne en faisant glisser son doigt de gauche à droite sur l'écran. Ainsi, dans la scène célèbre de l'oeuvre qui mène à un dénouement tragique, le joueur peut contrôler la partition d'un écran divisé entre le salon, où la femme et son accompagnateur répètent la sonate, et le cabinet, où le mari crève de jalousie. Cette manipulation autorise certes un montage spatial, mais l'écran ainsi divisé se traduit également en monta-

ge temporel puisque c'est la simultanéité des événements diégétiques qui est par là désignée. Cependant, dans la mesure où c'est sur l'axe syntagmatique que se situe communément le travail du montage, Weinbren a davantage imaginé le rapport au temps dans *Sonata* via des relations d'enchaînement. Tel qu'il le décrit:

Dans mon cinéma interactif, on retrouve l'équivalent [de la structure atomique de type A-B-A]: une succession de plans où l'action du spectateur produit le terme du milieu. Si le spectateur n'agit pas, le premier plan reste. Mais sur action du spectateur, le plan B apparaît, puis, au bout d'un moment, le plan A reparaît, transformé par le plan interposé ou inchangé. Dans Sonata, cette structure sert non seulement à passer à un autre point de vue mais aussi à se projeter en avant (ou en arrière) dans le temps de l'histoire; aperçu d'une autre description de telle situation narrative; introduction momentanée d'une ligne narrative parallèle.¹⁸

S'il peut entraîner des analepses et des prolepses, tel que l'invite une indication à l'écran [“right side: future / left side: past / center: present / (and sometimes not)”] (fig. 6), le joueur n'oriente que le déroulement de la projection, la fin de l'histoire demeurant incontournable. Figure d'interactivité, le montage temporel se manifeste bien évidemment dans le passage d'une image à une autre. Dans *The Wrong Side of Town* (Greg Roach, 1992), le joueur peut naviguer en temps réel entre les plans subjectifs ou semi-subjectifs de la protagoniste et des personnages qu'elle rencontre. Les expériences interactives à la télévision consistent dans l'essentiel à donner accès à plus d'une série événementielle. Qu'il s'agisse de *D-Dag* (2000) des réalisateurs danois du Dogme 95 ou de *A vous l'enquête: L'Affaire Landreux* de la compagnie canadienne Vidéotron (début des années 90),¹⁹ le joueur peut passer à l'une des quatre chaînes qui diffusent simultanément des segments différents de la même histoire. Selon Birk Weiberg, par l'entremise de ce dispositif, “[t]he passive viewer became user and with the familiar remote control could edit his own film”.²⁰ Le montage temporel est en quelque sorte mis en scène dans certains films interactifs. En effet, dans *I'm Your Man* (Interfilm, 1992), ce sont les personnages qui présentent au joueur les alternatives de l'arborescence en s'adressant directement à lui²¹ à des moments précis du récit. Par exemple, à la poursuite de Leslie et Jack, Richard demande au joueur (en le menaçant de l'électrocuter sur son siège) de lui indiquer s'ils sont sortis par la fenêtre ou s'il sont toujours dans la chambre où il se trouve. En choisissant la direction à prendre ou la suite des actions à entreprendre, le joueur affecte la mise en chaîne des séquences du film. Dans le dernier exemple, il s'agit de suivre soit Leslie qui s'échappe en retournant à la fête, soit Jack qui se retrouve sur le toit de l'immeuble.

La vision idéalisée exprimée par Weiberg (le joueur “monte” son propre film) nous amène à repérer une seconde macro-figure importante: l'intentionnalité. Dans la mesure où le joueur peut intervenir dans le déroulement du récit ou de la projection, il est alors nécessaire de spécifier le niveau d'intentionnalité qui gouverne ses interventions. D'une part, il arrive que le joueur effectue une manipulation dont il ne peut prédire l'issue. Dans *Flora petrinularis* aussi bien que dans *D-Dag*, il “pointe-et-clique” sans avoir une idée précise de la séquence ou de la scène qui apparaîtra. Qui plus est, le caractère aléatoire de l'interactivité est parfois exacerbé par la possibilité d'intervenir à tout moment au gré de son envie ou de son ennui. La sélection du joueur n'est plus alors un choix explicite, mais bien souvent une réaction exaspérée face à ce qui lui est présenté; Weiberg qualifie cet effet de “negative aesthetic of boredom”.²² D'autre part, le joueur peut se voir présenter un choix clair dont il peut anticiper dans une marge raisonnable les effets. Dans les films-jeux, il est à même d'évaluer le résultat que ses actions auront dans l'univers diégétique. En plus des boîtes de dialogue permettant de répondre délibérément à un autre personnage, les alternatives présentées de manière explicite par le jeu l'amènent à prendre des décisions éclairées. Il s'agit donc cette fois d'une intervention sélective. Mais alors que cette sélection implique dans le jeu vidéo une progression par essai/erreur (ouvrir la bonne porte ou mourir), elle ne requiert pas une telle méthode du côté des arts médiatiques où les choix se font librement.

Une pareille observation pointe de nouveau vers la distinction fondamentale que nous avons énoncée précédemment. L'attitude ludique commandée par le film-jeu est certes celle d'un *gamer*, d'un joueur qui s'escrime à franchir des chicanes dans un esprit agonistique pour gagner une partie-jeu, une *game*. Quant à lui, le film interactif s'adresse à un *player*, à un joueur-improvisateur qui va prendre en toute impunité ses décisions. En dernière analyse, ces deux attitudes ludiques constituent une dernière macro-figure qui, au demeurant, permet de distinguer de façon péremptoire les deux grandes tendances du cinéma interactif des premiers temps. Si le film-jeu présente une configuration stylistique stable, caractérisée par les figures d'incarnation et d'intervention sélective, le film interactif ne jouit pas d'une aussi grande stabilité. Bien que ce dernier mette de l'avant les figures de désincarnation et d'intervention aléatoire, on y retrouve également à l'occasion les figures associées au premier phénomène, à l'exemple de *Portait no. 1* de Courchesne qui propose une expérience incarnée et sélective. Sans une conception de l'interactivité marquée par une pratique établie venant réguler la production, il va de soi que la présence d'une configuration stylistique propre au film interactif soit moins marquée et qu'on y ait fait plus d'expérimentations. Par contre, les fluctuations stylistiques moins importantes dans le jeu vidéo s'expliquent certes en partie par la préexistence de genres. Dans cette perspective, la grande disparité entre les films-jeux que nous avons au départ bordé d'un trait n'est plus aussi saillante. C'est là, croyons-nous, l'intérêt premier des présentes recherches. Identifier et exposer les figures d'interactivité permet d'appréhender avec plus d'acuité un phénomène d'apparence aussi protéiforme que le cinéma interactif des premiers temps.

Illustrations

1. *Paysage N° 1* (L. Courchesne, 1997). Image reproduite avec l'aimable autorisation de Luc Courchesne.
2. *Under a Killing Moon* (Access Software/Access Software, 1994).
3. *The X-Files Game* (Hyperbole Studios/Fox Interactive, 1998).
4. *Operation Wolf* (Taito/Taito, 1987) et *Mad Dog McCree* (American Laser Games/American Laser Games, 1990).
5. *Flora petrusularis* (J.-L. Boissier, 1993/1994).
6. *Sonata* (G. Weinbren, 1991/1993). Image reproduite avec l'aimable autorisation de Grahame Weinbren.

Notes

Cet article a été écrit avec le support du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.

¹ D. Bordwell, K. Thompson, *L'Art du film. Une introduction*, (Bruxelles: De Boeck, 1999), p. 434.

² K. Gansing, "The Myth of Interactivity or the Interactive Myth?: Interactive Film as an Imaginary Genre", p. 40, *MelbourneDAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference* (2003), <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Gansing.pdf>, 30 mai 2006.

³ Il ne faut certes pas verser dans la téléologie et juger un *avant* en fonction de critères qui lui auront succédé. Cependant, l'expression "cinéma *interactif* des premiers temps" permet de bien circonscrire

le corpus à l'étude. Tel que Perron l'a écrit dans "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, il n'en demeure pas moins que si l'on tient ce dernier pour une nouvelle forme d'art populaire à l'ère numérique 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". B. Perron, "Le cinéma interactif à portée de main", in A. Autelitano, V. Innoncenti et V. Re (sous la dir. de), *The Five Senses of Cinema* (Udine: Forum, 2005), p. 453.

⁴ Le jeu est connu en Europe sous le titre *Fabrenbeit*.

⁵ B. Perron, "From Gamers to Players and Gameplayers: the Example of Interactive Movies", in M.J.P. Wolf, B. Perron (sous la dir. de), *The Video Game Theory Reader* (New York: Routledge, 2003), p. 254, note 4.

⁶ M.J.P. Wolf, *The Medium of Video Game* (Austin: University of Texas Press, 2001), pp. 125-126.

⁷ S. Sontag, "On style", in *Against Interpretation and Other Essays*, (New York: Farrar, Straus and Giroux, 1966), p. 27.

⁸ B. Perron, "Le Cinéma interactif à portée de main", cit.

⁹ Cf. notamment B. Perron, "Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif", in D. Bachand, C. Vandendorpe (sous la dir. de), *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture* (Québec: Nota Bene, 2002), pp. 285-311; et "From Gamers to Players and Gameplayers: the Example of Interactive Movies", cit.

¹⁰ J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000), pp. 94-99.

¹¹ L. Courchesne, "The Construction of Experience: turning Spectators into Visitors", in M. Rieser, A. Zapp (sous la dir. de), *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative* (London: British Film Institute, 2002), p. 259.

¹² Dans un premier projet, *Space by Number* (2000), Courchesne se consacrait exclusivement à l'exploration spatiale. Dans *The Visitor: Living by Number*, le même dispositif est utilisé pour explorer mais aussi pour s'adresser aux personnages. Cf. L. Courchesne, "Art expérientiel: une étude de cas", *éclartS*, n° 3 (Février 2003), p. 194.

¹³ Alors que des jeux comme *Mad Dog McCree* ou *Who Shot Johnny Rock?* ont été réédités pour les plateformes contemporaines (lecteur DVD, PlayStation, Xbox), l'accès aux cabinets d'arcade originaux est limité, voire impossible. Par contre, la communauté de joueurs en ligne fournit de nombreuses informations au sujet de ces jeux. Nous pensons entre autres à "The Killer List of Videogames" (www.klov.com), une base de données contenant de l'information sur plus de 4350 jeux d'arcade.

¹⁴ Ce qui, d'autre part, rend malaisé l'utilisation du terme "personnage" au lieu de celui d'"avatar".

¹⁵ L. Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001), p. 322.

¹⁶ J.-L. Boissier, "Two Ways of Bookmaking. Working Notes on *Flora petriularis*", *The Complete Artintact*, vol. 1-5 (1994-1999) 2002, p. 33.

¹⁷ B. Perron, "Le Cinéma interactif à portée de main", cit., p. 452.

¹⁸ G. Weinbern, "Vers un cinéma interactif", *Trafic*, n°9 (hiver 1994), p. 121. Cf. la version originale du texte: "In the Ocean of Streams of Story", *Millennium Film Journal*, Interactivities, n° 28 (printemps 1995), pp. 15-30.

¹⁹ Cette oeuvre n'est pas datée. C'est Chris Hales qui note que la compagnie Vidéotron l'a produite

aux débuts des années 90. C. Hales, "New Paradigma <> New Movies. Interactive Film and New Narrative Interfaces", in M. Rieser, A. Zapp (sous la dir. de), *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative* (London: British Film Institute, 2002), p. 108.

²⁰ B. Weiberg, "Beyond Interactive Cinema", *Keyframe.org* (2002), p. 6, <http://www.keyframe.org/txt/interact>, 30 mai 2006.

²¹ Comme la majorité des regards caméra qui ne sont pas diégétisés notamment par une conversation entre deux personnages, l'adresse directe au joueur lui fait prendre conscience de la distance qui le sépare de l'univers virtuel. Ainsi, bien qu'il prenne des décisions pour eux, le joueur ne confond jamais son point de vue avec à celui des personnages. Il s'agit bien là d'une position désincarnée.

²² "[...] the synchronized multi-stream drama format does not function over active decisions in favor of one channel or the other but rather over decisions against a specific channel at a specific time - much like the way people normally zap through the channels. The effect might be called a 'negative aesthetic of boredom'", B. Weiberg, *op. cit.*, p. 7. Quant à lui, observant les visiteurs interagir avec ses oeuvres, Ken Feingold note une grande part de frustration lorsque les règles de manipulation ne peuvent être facilement assimilées. Cf. K. Feingold, "The Interactive Art Gambit", in M. Rieser, A. Zapp (sous la dir. de), *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative* (London: British Film Institute, 2002), p. 123.