

ARTICLE

JEUX VIDÉO ET CINÉMA



Photographie © Pixabay

PARTIE 1 – ADAPTATIONS ET INFLUENCES

Les adaptations de films en jeux vidéo

Le jeu vidéo est dans un premier temps issu des laboratoires de recherche américains. Son histoire est d'abord non-marchande de 1947 à 1975. Les liens entre cinéma et jeux vidéo apparaissent quand ce dernier devient marchand. Alexis Blanchet, dans *Des Pixels à Hollywood*, parle du cinéma comme un « médiateur des imaginaires » : il constitue un répertoire à la fois de formes, de figures, de récits et d'univers qui peuvent servir de matériaux et de sources pour d'autres productions culturelles.

Ainsi, la société japonaise de jeu vidéo Midway développe en 1975 *Gun Fight*, un jeu vidéo japonais ancré dans le genre cinématographique du western. La culture américaine, déjà largement diffusée internationalement grâce au cinéma, permet l'adhésion à un grand nombre de joueurs. Certains jeux sont également adaptés de grands succès cinématographiques. C'est le cas du jeu non-officiel développé par Atari, *Shark:Jaws*, en 1975.



Shark:Jaws, Atari, 1975

A partir de 1979, et l'apparition de la nouvelle génération de cinéastes Hollywoodiens (George Coppola, Steven Spielberg, George Lucas, Brian de Palma...), le cinéma s'intéresse au jeu vidéo comme outil promotionnel : il devient un produit dérivé. Il y a plus de 120 jeux vidéo imaginés autour de l'univers Star Wars par l'entreprise de développement Lucas Arts ! Néanmoins, ce sont des jeux vidéo hâtifs, peu développés. Par exemple, le jeu *E.T l'extraterrestre* sur console Atari est considéré comme « le pire jeu de l'histoire ».

Le jeu vidéo adapté de film ou de franchises est resté un outil promotionnel fort. Dès les années 2000, toute sortie d'un blockbuster ou d'un dessin animé au cinéma implique la sortie d'un jeu vidéo (*Spider Man*, *Bons baisers de Russie*, *Kirkou et les bêtes sauvages*, *Astérix aux jeux olympiques*...).

Les adaptations de jeux vidéo en films

Les films adaptés de jeu vidéo sont peu appréciés du public vidéoludique : la personnalité de leurs avatars (figure incarnée par le joueur) préférés est changée, le film ne permet pas d'explorer l'univers vidéoludique dans sa totalité, les studios de production cinématographique ne prennent pas vraiment le média au sérieux.



Resident Evil : Afterlife, Paul W.S Anderson, 2010

Le public du cinéma et du jeu vidéo, dans les années 80, est le même : il est principalement constitué de jeunes adultes masculins. Pour attirer ce public, Hollywood adapte l'univers du jeu vidéo (*Tron* en 1982, *Wargames* en 1983). Les films, aux couleurs néons et aux images de synthèses, portent un propos pourtant négatif sur le nouveau média. Le *gamer* est un personnage isolé, désocialisé, qui confond réel et fictionnel. Les franchises de jeux vidéo sont mal connues des productions cinématographiques qui les dénaturent : le jeu vidéo familial et coloré *Super Mario Bros.* est adapté en 1993 en un film de comédie sombre.

Il faut attendre le milieu des années 2000 pour voir des films moins critiques sur la pratique du jeu vidéo (*Summer Wars*) – les réalisateurs de ces derniers sont issus de générations qui ont grandi avec les jeux vidéo. Le jeu vidéo marque les cinéastes, tel Gus Van Sant qui, inspiré par la mise-en-scène de *Tomb Raider*, imagine *Gerry* (2002).

Depuis les années 2010, le cinéma emprunte des formes narratives du jeu vidéo. *Edge of Tomorrow* (2014) met en scène le « die and re-try » inhérent au jeu vidéo dans une séquence : le personnage principal meurt encore et encore pour pouvoir avancer dans l'histoire du film. *Sucker Punch* (2011) utilise les motifs du FPS (first person shooter), de l'infiltration...

Alexis Blanchet pense que l'univers d'un jeu vidéo, s'étalant sur plusieurs heures, ne peut être correctement adapté en un film et que la série serait un format vers lequel les productions devraient davantage se tourner. C'est ce que tente Lauren Schmidt Hissrich lorsqu'elle réalise la série fantasy médiévale *The Witcher* en 2019, diffusée sur Netflix, un véritable succès (92 % d'avis positifs sur le site de notations rottentomatoes.-com).



The Witcher, Saison 1, Lauren Schmidt Hissrich, 2019

PARTIE 2 – HYBRIDATIONS

Hybridations dans le jeu vidéo

Le corps de l'avatar de jeu vidéo saute, tombe, rebondit, avance. Il rappelle le corps malmené du burlesque, quasi-disparu des salles de cinéma. Manuel Garin constate les ressemblances de Buster Keaton et du célèbre plombier Mario dans sa vidéo *keaton mario scroll* (https://www.youtube.com/watch?v=bEyfaM9pQBE&feature=emb_logo). Le scroll du jeu vidéo s'apparente à un travelling sans fin dans lequel le personnage évolue. Le jeu vidéo emprunte aux codes du cinéma (un défilement vertical), en l'adaptant à son médium (sans limites d'espace).

Comme nous l'avons développé ci-dessus, le jeu vidéo emprunte au cinéma d'un point de vue narratif : thèmes, histoires, personnages. Mais il est également inspiré par la mise en scène visuelle. Avec l'arrivée de la 3D dans le jeu vidéo, le cinéma a inspiré le placement d'une caméra virtuelle dans le jeu vidéo. *Alone in the dark* (Infogames, 1992) est le premier jeu à l'utiliser.



Alone in the dark, Infogames, 1992

L'interface est importante dans un jeu vidéo. C'est elle qui présente l'univers, le personnage, mais également les outils de jeu (gameplay) : barre de vie, armes disponibles etc. Eric Chiahi est l'un des premiers développeurs de jeux vidéo à enlever tous les éléments d'interface afin de proposer un jeu vidéo immersif : *Another World*. Pour appuyer l'immersion dans le jeu, Michel Ancel décide de baisser le niveau de difficulté de son jeu pour éviter le *Game Over* du joueur et retrouver une fluidité dans le déroulement du scénario qui se rapproche ainsi du mode narratif du cinéma (*Beyond Good and Evil*, Ubisoft, 1999).

Un autre mode d'hybridation entre jeu vidéo et cinéma, c'est le *Quick Time Event*, dit QTE. Ils représentent le temps dans le jeu vidéo où le joueur doit faire une action au cours d'une cinématique qui déclenchera une action. Ils permettent la création de fictions interactives où le *gameplay*, quasi-inexistant, laisse la place à

plusieurs embranchements d'histoires. La société Quantic Dreams (dirigée par David Cage) est spécialisée dans les jeux vidéo à QTE (*Detroit, Beyond Two Souls*). Pour le directeur de la société, le jeu vidéo doit se rapprocher d'un film à embranchement afin de créer une relation plus intime entre jeu et joueur. Il va encore plus loin dans la confusion entre film et jeu vidéo avec *Beyond Two Soul* en jouant sur une commercialisation sur des sites internet dédiés au cinéma, tel que AlloCiné.



Beyond Two Soul, Quantic Dreams, 2013

Réalisateurs, acteurs et compositeurs de cinéma travaillent sur des productions vidéoludiques. Ainsi, les compositeurs Harry Gregson Williams (*Chicken Run, Shrek*) ont fait la bande originale de *Metal Gear Solid 2*. Hans Zimmer (*Pirates de Caraïbes, The Dark Knight*) a composé les thèmes principaux de *Call of Duty Modern Warfare 2, Crysis 2* et *Skylander : Spyro's Adventure*. L'acteur Elijah Wood, connu pour son interprétation de Frodon Sacquet dans les films *Le Seigneur des Anneaux* a réalisé le jeu vidéo en VR *Transference* (Ubisoft, 2018). Plusieurs réalisateurs ont également travaillé sur le développement de jeux vidéo : Guillermo del Toro pour *Death Stranding* (2019) et Steven Spielberg pour *Bloom Box* (2008).

Hybridations dans les films

Pour David Bolter et Richard Grusin, dans *Remediation : Understanding New Media* (1998), il existe une logique formelle par laquelle les nouveaux médias façonnent les ormes médiatiques antérieures. Il y aurait une remédiation entre le jeu vidéo et le cinéma. Si le jeu vidéo emprunte très rapidement les codes du cinéma (le point de vue, l'échelle des plans), le cinéma emprunte également beaucoup au jeu vidéo.

Le film emprunte tout d'abord des thématiques du jeu vidéo. Nous pensons ainsi aux films *Matrix* des Wachowski (1999), dans lequel le protagoniste évolue dans un monde virtuel, ou *Speed Racer* (Les Wachowski, 2008) et ses courses de voitures à la *Need for Speed* (Electronic Arts, 1994). Ainsi, dans *Matrix*, Néo expérimente la liberté totale du jeu vidéo : il peut se déplacer dans le décor de manière inédite, avec des pouvoirs surhumains. Il expérimente également la notion de choix inhérente au jeu vidéo. Lorsque Morpheus lui propose une pilule rouge et une pilule bleue, il lui propose deux histoires qu'il peut vivre.



Matrix, Les Wachowski, 1999

L'hybridation se fait également dans la forme du film. Les cinéastes (parfois joueurs de jeux vidéo) empruntent des codes vidéoludiques. Gus Van Sant est très inspiré des FPS (*first person shooter*) lorsqu'il imagine *Elephant* (2003). La caméra avance derrière le protagoniste, illustrant la fusillade à venir. Edgar Wright utilise dans *Scott Pilgrim contre le monde* (2010) plusieurs effets visuels et sonores (bruitages de pièces pour marquer la réussite du personnage, construction narrative en forme de level et de boss).

D'après Marida Di Crosta, ce qui est redistribué dans le jeu vidéo, c'est « la relation entre auteur, film et spectateur ». Le spectateur devient acteur du dispositif, sans ses choix et interventions, rien n'aurait eu lieu. Pour attirer un nouveau public vers le film (ou la série), les productions mettent en place des fictions interactives sur les plateformes de diffuseurs VOD tels que HBO, Netflix ou Arte. Ce sont des fictions « dont vous êtes le héros » : le spectateur est amené à faire des choix lors de la diffusion du film. Dans *WEI or DIE* de Simon Bouisson (2015), le spectateur peut choisir entre trois caméras, donc trois espaces différents avec différents personnages, problématiques et actions. *The Angry River* de Armen Perian (2017), la technologie de « l'eye-tracking » repère quelle partie de l'image le spectateur regarde pour déclencher la suite de l'histoire. Il dit avoir imaginé son film après avoir joué à des jeux interactifs et à évolutions tels que *The Witcher 3* (Bandai Namco, 2012) et *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2010).

Les cinéastes se sont emparés du jeu vidéo dans la création de films, souvent expérimentaux. Plusieurs jeux sont utilisés pour faire du machinima, un genre cinématographique et une technique de production qui utilise des séquences vidéo capturées à l'intérieur d'espaces virtuels en temps réel, dans un moteur graphique de jeu vidéo (*Quake, Halo, Les Sims, WoW, Minecraft*). Les images virtuelles sont généralement accompagnées d'une voix-off. Jonathan Vinel a réalisé le court métrage *Matin Pleure* (2017), dans lequel il associe des images issues de *GTA V* et une voix off mélancolique. On peut aussi évoquer Nicolas Bailleul qui a présenté une errance à travers les paysages de jeux vidéo dans *Les Survivants* (2018).

Hybridations dans la salle de cinéma

En 2017, une fois par semaine, dans le cadre des CinéSessions au Pathé de la Villette, les jeux vidéo se sont installés dans une salle de cinéma. Les joueurs (re)découvrent la salle de cinéma dans un tournoi de *Street Fighter*. Cela permet d'attirer dans les salles un nouveau public davantage habitué à regarder les films sur internet et à la télévision.

PARTIE 3 – LE JEU VIDEO ET LE REEL

Le réel dans les jeux vidéo grand public

De nombreux jeux vidéo grand public développent le réel. Ils permettent d'explorer des lieux et des périodes historiques. Le studio de jeux vidéo Rockstar Games infuse le réel dans ses jeux : *GTA* (1997-2013) propose au joueur de faire évoluer son avatar dans la ville fictive de Los Santos, fortement inspirée de Los Angeles,

et *Red Dead Redemption* (2008) lui permet de voyager en 1911, en pleine conquête de l'Ouest américaine, dans une atmosphère de western.

Assassin's Creed (Ubisoft, 2007-2018) explore cette idée de manière aboutie. Le jeu propose au joueur d'incarner un avatar capable de voyager à travers le temps et l'espace. Ainsi, il est possible de se rendre en 1476 à Rome et à Florence dans *Assassin's Creed II* (2007), vivre la révolution américaine dans *Assassin's Creed III* (2009), mais aussi d'assister à la révolution française dans *Assassin's Creed Unity* (2014). Afin de donner au joueur un effet de réel maximal et d'éviter les faux historiques, Ubisoft a demandé l'aide du conseil scientifique de deux historiens de la révolution française, Laurent Turcot et Jean-Clément Martin, pour recréer le Paris révolutionnaire. L'importance de l'espace dans ces jeux est renforcée par leur game-play. Ce sont des mondes ouverts qui nécessitent une exploration des lieux (l'avatar grimpe sur les bâtiments afin d'observer discrètement les personnes qu'il doit assassiner). Le joueur choisit où il veut se rendre, comment – et ainsi, peut visiter les rues des villes numériques.



Assassin's Creed Unity, Ubisoft, 2014

Ubisoft propose également un mode de jeu éducatif dans l'opus *Assassin's Creed Origins* (2018). Le mode « Discovery Tour », sorti 4 mois après la version classique du jeu, permet 75 promenades thématiques variées (géographie, vie quotidienne, religion, urbanisme, histoire...) permettant la découverte de l'Égypte antique. Chacune dure de deux à vingt minutes). L'avatar n'est plus un assassin, mais un touriste qui se promène. Le joueur suit une ligne lumineuse sur le sol afin d'accéder à des points qui déclenchent des explications audio et visuelles. Ce mode est disponible gratuitement pour les détenteurs du jeu original, ou proposé à la vente sur PC pour un tiers du prix du jeu classique (20 euros).



Assassin's Creed Origins, Ubisoft, 2018

La série *Assassin's Creed* n'est pas la seule à proposer au spectateur une expérience de jeu vidéo dans des époques et moments clés de l'Histoire. Ainsi, le site HistoriaGames, « Le site sur les jeux vidéo historiques et l'Histoire », les recense et propose des articles et des tests de jeux en vidéo « letsplay ».

<http://www.histogames.com/index.php>

La part documentaire du jeu vidéo

L'univers du jeu vidéo permet une grande variété d'expression. Plusieurs développeurs se sont intéressés à la représentation du réel dans leurs jeux. Ils documentent les sociétés, les modes de vie, permettent d'ouvrir le regard. Ce sont des jeux vidéo à portée documentaire ou militante.

Ce genre de jeux permet de changer le point de vue du joueur en lui proposant un contexte historique ou socio-économique différent. Le joueur se retrouve dans la peau d'un personnage, il peut par exemple incarner un migrant, un policier, un bourreau... La forme-même du jeu vidéo, qui invite le joueur à s'identifier à un personnage, est propice à cette invitation à la réflexion. Dans *Darfur is Dying* (2006), le joueur suit la quête d'un réfugié du Darfour vers un puits. Il fait face à de nombreux obstacles – ceux que vivent les réfugiés au Darfour. *Against all odds* (UNHCR, 2005) propose de se glisser dans la peau d'un réfugié politique qui essaie de quitter son pays. *Enterre-moi, mon amour* (développé par Arte, 2017) retrace le trajet d'une jeune migrante qui cherche à rejoindre l'Europe.



Darfur is Dying, Susana Ruiz, Ashley York, Mike Stein, Noah Keating et Kellee Santiago, 2005

Il existe toute une vague militante dans la production indépendante de jeux vidéo, nous pouvons, par exemple, citer les jeux développés par le studio italien la Molle Industria (<https://www.molleindustria.org/>). Ces jeux sont créés avec des moyens très limités et dans une esthétique rétro. Les sujets abordés et le gameplay permettent de faire réfléchir le joueur sur son rôle. Par exemple *The Phone Story* dénonce la fabrication des smartphones, le jeu met en scène l'extraction du Coltan au Congo, les conditions de travail en Chine, l'enfouissement des déchets au Pakistan et le consumérisme en Occident. Dans *Chaque jour le même rêve*, le joueur est dans la peau d'un travailleur de bureau, le gameplay est extrêmement limité, le joueur n'a pas d'alternative pour faire sortir son personnage de sa routine aliénante, la frustration qui émane de la structure du jeu accompagne son message.

Le jeu vidéo documentaire permet également d'ouvrir son regard, d'apprendre de nouvelles choses. Ainsi, dans *Le défi des bâtisseurs* (Arte, 2012), le joueur joue un architecte. Il doit collecter des informations historiques et techniques afin de créer une tour solide. Il permet également de questionner l'histoire. Le jeu *JFK-Reloaded* (Traddic Softwares, 2004) propose au joueur d'examiner les conditions de l'assassinat du président américain afin de se poser la question : comment a-t-il été possible de tirer sur JFK ?

Quelques exemples de jeux documentaires :

- *Against all odds* (UNHCR, 2005)
- *A prison strike, August 2018*, Molleindustria, 2018
- *Darfur is Dying* (2006)
- *Enterre moi mon amour* de Danny Fonseca, Playdius, 2017
- *Every day the same dream*, Molleindustria, 2009
- *Fort Mc Money* de David Dufresne, TOXA, ONF, Arte, 2013
- *Le Défi des bâtisseurs*, SEPPIA, Indi Film, ZDF, ARTE, GEIE, 2012
- *J'aime les patates*, ONF, 2015
- *Jeu d'influences* de Julien Gooetz, France TV et France TV Nouvelles écritures, 2014
- *JFK-Reloaded* (Traddic Softwares, 2004)
- *Oilgrachy*, Molleindustria, 2008
- *Papo y yo*, Minority Media, 2012
- *Papers Please*, 3909 LLC, 2013
- *Punk me* de Jacques Denis, Narrative, Le Mouv, Radio France Nouveaux Médias, 2014
- *Réfugiés*, Arte GEIE, 2014
- *The McDonald's Videogame*, Molleindustria, 200/5, MAJ en 2019
- *The Phone Story*, Molleindustria



JFK Reloaded, Traffic Software, 2004

Les jeux vidéo dans le documentaire

Comme les films de fiction, les films documentaires peuvent être influencés par le jeu vidéo. Par exemple, Alain Della Negra et Kaori Kinoshita donnent la parole à des joueurs des *Sims* pour raconter la vie de leurs personnages dans *Neighborhood*, réalisé en 2006. Ce court-métrage documentaire est troublant parce qu'il brouille les pistes entre les personnes interrogées et les doubles virtuels issus du jeu, il mélange le réel et le virtuel.

On peut évoquer aussi l'implication de Chris Marker dans *Second Life* (méta-univers créée par Linden Labs en 2003), le cinéaste était très actif dans le jeu, il y a même créé un musée et une exposition virtuelle en 2008, l'exposition *A Farewell to movies* lui avait été commandée par le Design Museum de Zurich. Le cinéaste a travaillé en collaboration avec l'architecte viennois Max Moswitzer et la Harvard Film Archive pour ce projet. Le musée Marker est situé dans l'archipel virtuel Ouvroir, on y trouve des photographies, des clips vidéo, des installations vidéo et d'autres œuvres médiatiques (<https://chrismarker.org/ouvroir-the-movie/>).

D'autre part, *The French Democracy* est un film en machinima de 11 minutes réalisé par Alex Chan en 2005, à partir des images du jeu vidéo *The Movies* (Lionhead studio, 2005). Il met en scène trois marocains qui se révoltent contre les discriminations en France, ce film est inspiré des émeutes de 2005 dans les banlieues.

En documentaire, le jeu vidéo devient un matériau pour les cinéastes parce qu'il fait partie des pratiques quotidiennes, mais aussi parce qu'il est révélateur de certains traits de la société. C'est une nouvelle manière de produire des images ou de détourner le statut d'images déjà chargées de sens.

Le Serious Game

Les jeux documentaires sont identifiés comme des « Serious Games ». S'affranchissant du divertissement pur, ces jeux permettent de reconstituer des épisodes historiques, des réalités sociales, des expériences humaines... et les partager au public. Par le spectre ludique du jeu vidéo, le Serious Game peut devenir un outil pédagogique, informatif, communicatif.

Il existe des sites internet référençant plusieurs Serious Games. Certains sont plus généraux, comme Serious Game Classification (<http://serious.gameclassification.com/FR/games/index.html>) ou We Become What We Behold (<https://ncase.itch.io/wbwww>). D'autres, proposent des jeux ciblés. La CRIJ Nouvelle-Aquitaine – Site de Limoges a développé le site Serious Games Métiers (<https://seriousgamesmetiers.com/>), référençant un grand nombre de jeux vidéo simulant des métiers classés par types (agriculture, arts, restauration, économie etc.).

Réalité virtuelle et réalité augmentée

La réalité augmentée permet de pousser au plus loin les limites de l'immersion du spectateur dans un univers vidéo ou vidéoludique. Si certaines fictions et jeux d'arcade explorent la VR, la production de jeux vidéo s'oriente principalement vers le documentaire.

Plusieurs jeux permettent d'explorer des peintures, films et œuvres à travers le casque VR. Ainsi, ARTE produit *La tentation de Saint Antoine de Jérôme Bosch* en 2016. Le triptyque devient un espace virtuel animé, visuel et sonore, qui permet au joueur de voir le tableau en volume, de se déplacer à l'intérieur et d'y voir des détails inédits. Il est également possible de se déplacer dans l'univers d'un peintre. *Claude Monet, L'Obsession des Nymphéas* (Arte, 2018), propose au joueur de découvrir le jardin de Giverny et l'atelier de l'artiste. Cette expérience VR est le premier opus de la collection *ARTE TRIPS*, une série de jeux documentaire VR qui explore de l'intérieur les œuvres d'art et leurs artistes.

<https://www.arte.tv/sites/webproductions/arte-trips/>

Comme Google Earth VR, plusieurs oeuvres en VR proposent au joueur de visiter des villes et d'en découvrir l'architecture. Ainsi, la série VR *Endiguer le Nil* (BBC, 2018) permet au joueur d'évoluer au coeur de l'Afrique, au plus près des sources du Nil Bleu, au sein du lac Tana. Benoît Felici et Mathias Chelebourg proposent en 2018 une série documentaire autour des fausses architectures : *Archi-Vrai* explore la ville Europe de la région de Shanghai et *Archi-faux, vraies villes et faux monuments* donne à voir de réelles copies architecturales : la reconstitution de Paris en Chine, du Vatican en Côte d'Ivoire.

La VR permet également de visiter des lieux inédits. *360° cockpit view* (Blick, 2015) propose de découvrir la cabine d'un avion en plein vol. *Explorers* (Red Bull, 2016) ouvre au spectateur la possibilité d'entrer à l'intérieur d'un volcan, *Journey to the Deep* (Nekton, 2017) plonge dans les fonds marins, afin de partir à la rencontre des abysses et des créatures qui y séjournent et *Space Explorer* place le joueur dans la peau d'un astronaute, afin de comprendre les enjeux de la conquête spatiale (Paul Studios et NASA, 2018).

Quelques exemples de documentaires VR

- *360° Great Hammerhead Shark Encounter*, National Geographic, 2019
- *Caravaggio – In Tenebris*, ARTE, 2020
- *Growing a World Wonder*, Richard Nockles, 2015

- *Inside Big Ben*, CNN.com, 2017
- *Le Cri*, ARTE, 2019
- *Le Goût du risque*, France Télévisions, 2016
- *Le rêve de Cesare – Dans le cabinet du docteur Caligari*, ARTE, 2020
- *Notes on Blindness*, ARTE, 2016
- *Un bar aux folies Bergère*, ARTE, 2019
- *Under the Canopy*, Conservation International, 2017
- *Wilder vs. Szpilka Knockout*, Showtime Sports, 2016
- Série *WWF Immersion 360*, WFF, 2018