

Université de Montréal

Je résiste, donc je suis.

*La figure du Sage comme vecteur expressif de
la résistance vitaliste au cinéma et dans le jeu
vidéo*

par **Stanley Y. KOLLASCH**

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Thèse présentée à la Faculté des arts et des sciences en vue de
l'obtention du grade de *Philosophiae Doctor* (Ph.D) en Cinéma

Avril 2024

© Stanley Y. KOLLASCH (version 3 finale)

Composition du jury d'évaluation

Directeur de thèse	Perron, Bernard (Université de Montréal)
Examineur externe	Blanchet, Alexis (Paris III Sorbonne-Nouvelle)
Président-rapporteur	Cardinal, Serge (Université de Montréal)
Membre du jury	Arsenault, Dominic (Université de Montréal)

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières.....	3
Remerciements.....	6
Résumé.....	7
Sum up.....	8
Index des figures.....	10
Introduction : un nœud dans le flux.....	14
Définition de la problématique.....	18
Établissement du corpus et exemplarité des cas retenus.....	22
Question de méthodologie.....	39
1. Une cartographie de la matière temporelle : des critiques- théoriciens aux considérations académiques.....	42
1.1 Interactions espace-temps : une arène entre personnage(s) et matières filmique et vidéoludique.....	44
1.1.1 L'écoulement du temps dans l'espace et inversement : reprises et questionnements de concepts.....	44
1.1.2 Le cinéma et le jeu vidéo : des arènes de confrontations.....	50
1.2 Conséquence du morcellement des entités : les interstices entre les images, les coupes et le flux.....	51
1.2.1 Arrêt sur image et photogramme : le temps malgré tout.....	52
1.2.2 Entre les images : le discontinu et le continu se mêlent et se séparent.....	57
1.3 Réassemblage des entités disparates : le corps face au paysage, au temps et à la pellicule (et aux pixels).....	61
1.3.1 Deleuze et le corps baconien.....	61
1.3.2 Le « milieu » du cinéma.....	63
1.3.3 L'homme face à la matière.....	63
1.4 Le temps et les corps dans le jeu vidéo.....	66
1.4.1 Le temps entre l'espace vidéoludique et l'espace ludique.....	68
1.4.2 Les corps dans le jeu vidéo : une évidence à interroger en partie.....	71
1.5 Conclusion : des théories d'une époque et des angles d'attaque spécifiques.....	74
2. Prise de décision et résistance : la figure du Sage.....	77
2.1 Une définition de la résistance.....	81
2.2 Principes de la prise de décision.....	84
2.2.1 Les sources de la pensée antique.....	84
2.2.2 Une figure épicurio-stoïcienne.....	88
2.3 Philosophie de la résistance.....	92
2.3.1 Certains conçoivent la philosophie comme une forme de résistance.....	92
2.3.2 Une approche vitaliste de la résistance pour le cinéma et le jeu vidéo ?.....	94
2.3.3 Une approche nietzschéenne du cinéma par de Courville en guise de complément.....	100

2.4 Le Sage résistant au cinéma et dans le jeu vidéo.....	101
2.4.1 Les « personnages-signes » deleuziens : une synthèse.....	101
2.4.2 Conclusion.....	103
3. La caméra traverse les décors.....	106
3.1 Introduction : la génération des images.....	108
3.2 Quelques implications de la caméra au cinéma et dans le jeu vidéo.....	109
3.2.1 Le travelling d'accompagnement, le « plan long », les raccords entre plans et séquences au cinéma.....	109
3.2.2 La « non-existence » de la caméra vidéoludique ?.....	112
3.3 Personnage, caméra et décor.....	118
3.3.1 Le plan : unité-segment du film, totalité-union du jeu vidéo.....	118
3.3.2 Un lien intime au cinéma.....	122
3.3.3 Une cassure intime dans le jeu vidéo.....	136
3.4 Conclusion : personnage et caméra, une seule sagesse.....	159
4. L'être face à l'image et au temps.....	161
4.1 Introduction : l'instant présent.....	163
4.2 Staticité du décor et de la caméra, mobilité du personnage.....	168
4.3 Flux alterné du décor, mobilité de la caméra et du personnage.....	186
4.3.1 Contempler un monde désarticulé ou désabusé.....	188
4.3.2 Imposer sa vision sur un monde réassemblé.....	203
4.3.3 La machine à voyager sur le temps.....	213
4.4 Conclusion : le Sage contre les fantômes.....	223
5. La caverne et son feu.....	226
5.1 Introduction : derrière le rideau.....	228
5.2 Les fractures de l'espace-temps.....	235
5.2.1 Le Sage voyageur entre les Cités : la Californie alternative.....	236
5.2.2 Lorsque les temps font interférer les espaces.....	247
5.3 Les Aventuriers de l'Espace Machinique.....	252
5.3.1 Point de départ : les polyèdres et le paradigme de la grille.....	255
5.3.2 Le retour aux sources.....	262
5.3.3 Les aventuriers face à la machine-jeu.....	273
5.3.4 Le Sage contre la divinité.....	283
5.4 Conclusion : un feu permanent.....	285
6. La guérilla au cinéma et dans le jeu vidéo : le point de vue du soldat et la seconde du guerrier.....	287
6.1 Introduction : l'Histoire comme moteur matriciel.....	289
6.2 La guérilla cinématographique : dilatation du temps, compression de l'espace...296	
6.3 Le temps au service de la guerre vidéoludique : la seconde de différence.....	300
6.3.1 Le temps long sous la surface : le prédateur et sa proie.....	302
6.3.2 La guerre au ralenti : l'as des as.....	307
6.3.3 Le point de vue objectif du raid : s'arrêter pour prendre le temps.....	317
6.4 Conclusion : la guérilla, les petites portions du grand récit de la guerre.....	331

Conclusion finale : l'être atemporel et aspatial.....333
Bibliographie.....339
Corpus étudié.....345
 Films.....345
 Jeux vidéo.....346

REMERCIEMENTS

Mes chaleureux remerciements vont tout d'abord à mes parents et au reste de ma famille, de même qu'à mes chers amis, qui m'ont soutenu et encouragé tout au long de cette unique aventure.

Je remercie également mon directeur de thèse, Bernard Perron, pour ses nombreux et précieux conseils, de même que pour son infatigable soutien entre les moments dynamiques et plus ardues qu'a constitué l'ensemble de cette thèse dans sa longue mais au final fructueuse mise sur pied.

Mes remerciements vont également aux membres du jury qui ont pris le temps de prendre connaissance de ce travail pour le questionner et en débattre.

Je dédie enfin ce travail à celui que je n'hésite pas à qualifier comme étant mon maître, Marc-Emmanuel Mélon.

RÉSUMÉ

L'immense panoplie d'ouvrages et de travaux consacrés tant au cinéma qu'au jeu vidéo s'évertue très souvent à examiner une œuvre quelle qu'elle soit dans son ensemble, ou à relier des motifs similaires entre plusieurs cas pour en dégager des concepts, des notions et des lignes théoriques. Plus rarement la question des plans, des segments bien spécifiques d'un film ou d'un jeu a été abordée, en particulier les fragments ou les détails se plaçant en porte-à-faux par rapport à la continuité habituelle du reste de l'œuvre. Soudainement, ce personnage d'apparence statique en avant-plan contemple une temporalité affolée en arrière-plan, ou une section de ce film génère de la curiosité vis-à-vis du reste de sa narration. Ces points spéciaux étonnent, surprennent, et attirent l'attention en se demandant quelle est leur fonction aussi bien narrative qu'esthétique. La philosophie antique et ses synthèses contemporaines inspirent un terme, celui de « résistance vitaliste » qui ne frictionne qu'avec une section de la structure sans en chambouler les fondations, dans le seul but de manifester son existence, mue par la volonté de se déclarer au grand jour. Les conséquences sur les protagonistes de l'histoire n'en sont pas moins négligeables, car ces segments spéciaux requièrent également une attention de leur part, et alimentent leur désir de résister à leur tour, tantôt dans l'alignement esthétique de ce point de l'œuvre, tantôt contre. La même philosophie antique désigne dans pareil cas de figure une démarche de délibération, de jugement du pour et du contre, première phase essentielle pour entrer en résistance. Le héros devient alors Sage – également d'inspiration antique –, un être apte à éclairer les zones obscures et à percer l'apparente stabilité de l'autorité en place en s'attaquant à ces nœuds névralgiques. La présente thèse s'accordera à déplier cette analyse sur quatre chapitres qui l'emmèneront du particulier au général, en considérant la matière filmique même et l'entité enregistreuse (la caméra) en première instance, avant de passer aux relations entre la matière du médium et le personnage qui s'en délie, puis aux fragmentations des univers diégétiques en présence, pour enfin questionner le contexte global dans lequel l'œuvre est nécessairement saisie, fournissant les clefs de la résistance par « guérilla ». La délibération, le Sage et la résistance seront constamment au cœur des préoccupations, dès lors que le Diable se cache dans les détails.

Mots-clefs : accéléré, arrêt sur image, cinéma, Épicure, Épictète, jeu vidéo, *logos*, Nietzsche, philosophie, prise de décision, ralenti, résistance, Stoïcien, stoïcisme, temps, temporalité, vitalisme.

SUM UP

The tremendous amount of academic papers dedicated both to cinema and video games often examine any work through its general structure, or link similar motives between several examples in order to conceptualize notions or theoretical frames. The problem of shots, or of specific fragments in a film or a video game, has been rarely questioned, particularly some peculiar details that stick out and go against the overall flow of the work involved. For instance, a static-looking character in the foreground of a picture gazes at another kind of temporality in the background (in slow or fast motion, for example), or a section of a film seems aesthetically odd compared to the rest of the narration it is inserted in. Those special bits tend to surprise the viewer, and attract their attention whilst the latter wonders about both the narrative and aesthetic role of those fragments. The antic philosophy and its modern synthesis inspire the concept of “vitalist resistance”, designating a contradictory element (even a counter-element) in one or a couple of parts of the whole structure without intending to make its foundations collapse, for the sole purpose of manifesting itself, motivated by the desire to exist in plain sight. The consequences on the protagonists of the story are far from being insignificant, since those particular segments call out to their attention as well, and incite them to resist, either alongside the aesthetic involved, either against. In such case, the same philosophy points out the necessity of making decisions, judging the pros and cons as the essential first step to resisting. The hero thus becomes a Sage – inspired by the antic philosophy as well –, in other words, an individual capable of enlightening obscure parts of the world and shaking the apparent stability of the present authority, by mincing onto those delicate bits. This thesis spreads out its analysis over four chapters that will develop the actual subject from the particular to the general, first by considering the film matter itself and the recording entity (the camera), before examining the connections between that matter and the character who unbinds himself from it, the shattering of diegetic universes, and finally the global context in which the work (film or video game) is inevitably set in, leading a “guerilla” kind of resistance. The process of decision making, the Sage and the resistance will all be at the very heart of the present work, since the Devil lurks in the details.

Keywords: cinema, decision making, Epicure, Epictetus, *logos*, Nietzsche, philosophy, fast motion, resistance, slow motion, still image, Stoic, stoicism, time, temporality, video game, vitalism.

INDEX DES FIGURES

Figure 1: <i>Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square</i> (Bruce Nauman, 1967). L'artiste performatif Bruce Nauman simule étape par étape, au « ralenti », les phases d'une marche, en avant comme en arrière.....	56
Figure 2: <i>études</i> , Francis Bacon, 1962.....	62
Figure 3: exemple de <i>sprites</i> d'un personnage en pleine course (source : www.vhv.rs). En s'animant, le cycle reprend depuis le début lorsqu'il s'achève, et fluidifie le mouvement.....	67
Figure 4: <i>Mission Impossible</i> (Brian De Palma, 1996). Ethan Hunt (Tom Cruise) échappe à la maîtrise esthétique du film, le train et le décor s'apparentent à la pellicule de cinéma.....	78
Figure 5: la « présence » de la caméra virtuelle (entourée en rouge) dans la « scène » du programme de modélisation 3D Blender.....	116
Figure 6: <i>Casablanca</i> (Michael Curtiz, 1943). Le décor (un film ou « pelure » projetée en arrière-plan des acteurs) transite de l'un à l'autre environnement par fondu enchaîné tandis que Rick (Humphrey Bogart) se remémore ses souvenirs parisiens avec Ilsa (Ingrid Bergman) : l'emphase est mise sur le couple et leurs moments de bonheur comme « aspatiaux », en-dehors des régularités du monde séculier les entourant..	127
Figure 7: les différents environnements explorables dans le jeu vidéo <i>Indiana Jones and the Staff of Kings</i> (LucasArts, 2009) amorcés dans cette bande-annonce. Indy les traverse ici en une seule continuité.....	134
Figure 8: <i>Tomb Raider Anniversary</i> (Crystal Dynamics, 2007). Le niveau bonus <i>Style Units</i> retrace en une continuité les décors préparatoires que Lara Croft peut traverser d'une seule traite sans transition abrupte.	139
Figure 9: <i>Lady in the Lake</i> (Robert Montgomery, 1946, page précédente) et <i>Dark Passage</i> (Delmer Daves, 1947, ci-haut). Deux différentes fonctions du point de vue subjectif.....	149
Figure 10: <i>Tomb Raider II starring Lara Croft</i> (Core Design, 1997). Dans le niveau d'ouverture <i>The Great Wall</i> , après que Lara Croft ait été déposée en hélicoptère près de la Grande Muraille de Chine, la caméra passe d'une « mise en jeu » à une « mise en scène » pour apercevoir l'engin s'éloigner et orienter la protagoniste vers sa prochaine étape, une entrée logée dans une tour de la Muraille.....	151
Figure 11: <i>idem</i> . Lara longe le poste de commandement du paquebot échoué Maria Doria. La caméra rompt momentanément son suivi pour révéler un item important à l'extérieur, en l'occurrence une clef sur le fond marin.....	153
Figure 12: <i>idem</i> . Sur la piste du monastère de Barkhang au Tibet, la caméra passe à un autre point de vue, et fait observer aussi bien à Lara qu'au joueur le danger imminent de stalactites dans une grotte.....	155
Figure 13: illustration du dispositif du Zootrope (XIXe siècle).....	167
Figure 14: <i>Fiddler on the Roof</i> (Norman Jewison, 1971). Le laitier Tevye (Chaim Topol) « converse » avec Dieu autant qu'avec lui-même pour donner ou non son consentement et sa bénédiction au prétendant de sa deuxième fille. Il suspend l'espace et le temps autour de lui pour se retirer dans sa propre réflexion interne et mieux délibérer, avant de faire part de sa décision au couple. Là où la caméra de <i>The Matrix</i> désarticulait son mouvement de l'espace à l'arrêt, Tevye se démêle de l'action en cours et de ses affaires spatio-temporels.....	181

Figure 15: <i>Return of the Obra Dinn</i> (Lucas Pope & 3909, 2018). Enquêter dans le passé sans pouvoir modifier la trame des atrocités commises à bord du navire <i>Obra Dinn</i> . Le personnage incarné se sert d'une montre à gousset magique dénommée « <i>Memento Mortem</i> » (« se souvenir des morts », à gauche) pour remonter le temps et tenter de comprendre les tenants et les aboutissants de chaque événement s'étant déroulé au sein du bateau (à droite).....	183
Figure 16: <i>Vertigo</i> (Alfred Hitchcock, 1958). Ayant littéralement recréé son amour perdu en la personne de Judy (Kim Novak), Scottie (James Stewart) enlace sa dulcinée. Statique à l'avant-plan, le couple flotte dans une image du passé ressurgissant en tant que « pelure » en arrière-plan, comme une hantise qui nargue la conscience de Scottie, ou une fatalité qui ramène inexorablement à l'issue tragique de laquelle aucun protagoniste ne peut échapper.....	190
Figure 17: <i>The Passenger</i> (Michelangelo Antonioni, 1975). David Locke (Jack Nicholson) se remémore sa rencontre avec un autre reporter à présent décédé, David Robertson (Charles Mulvehill), dont il usurpe l'identité. Le mystère reste entier quant à l'enregistrement audio de cette rencontre qui amorce ce souvenir, mais dans sa position présente, Locke observe cette scène d'un autre temps, à l'instar de spectres qui ne sont plus, alors qu'il demeure dans le même espace. Les temps passé et présent se brouillent momentanément, tandis que Locke prend la décision de s'accaparer l'identité du défunt.....	197
Figure 18: <i>The Passenger</i> (Michelangelo Antonioni, 1975). La caméra écarte la mort du reporter David Locke (Jack Nicholson), l'évacue vers le hors-champ, et étire le temps de la vie quotidienne à l'extérieur de sa chambre d'hôtel. Deux lignes narratives, deux trames temporelles distinctes, une principale et une secondaire, se superposent. La caméra passe outre l'obstacle de la grille barrant la porte-fenêtre.....	199
Figure 19: <i>Lord of War</i> (Andrew Niccol, 2005). Mis en garde-à-vue par des agents d'Interpol dans une plaine d'Afrique, le vendeur d'armes Yuri Orlov (Nicolas Cage) observe le démantèlement de son avion au cours de la nuit, accéléré en l'espace de quelques secondes. Il contemple et résiste pour ne pas se soumettre aux injonctions des agents.....	200
Figure 20: <i>Stranglehold</i> (Midway Games, 2007). À plusieurs reprises, l'inspecteur Tequila (Chow Yun-Fat dans le film originel) emploie sa faculté « <i>Tequila Time</i> » pour ralentir le temps, apercevoir les balles qui fusent autour de sa personne et s'adapter en conséquence (moyennant actions et réactions de la part du joueur qui le contrôle).....	211
Figure 21: <i>The Silent Age</i> (House on Fire, 2015). Joe Smith traverse et explore les mêmes décors à quarante ans d'intervalle, grâce à une mini machine à voyager dans le temps.....	221
Figure 22: <i>Les Mondes de Philip K. Dick</i> (Yann Coquart & Ariel Kyrrou, 2016, pour ARTE). Philip K. Dick préside une conférence sur la science-fiction en France en 1977, expliquant la réalité « informatique » dans laquelle nous serions en train de vivre.....	239
Figure 23: <i>Californium</i> (Darjeeling, Nova Production & ARTE France, 2016). Elvin Green, transposition fictionnelle et vidéoludique de Philip K. Dick, est guidé (manipulé ?) par sa télévision pour rechercher des passages vers d'autres réalités qu'il est en mesure d'ouvrir.....	241
Figure 24: <i>Indiana Jones and the Infernal Machine</i> (LucasArts, 1999). Au cœur de l'Aetherium, le repaire du dieu Marduk, Indy ouvre des liens vers le monde « réel » pour restaurer sa force corporelle et affaiblir le présent lieu.....	251

Figure 25: <i>TRON</i> (Steven Lisberger, 1982). La forme géométrique de cet univers s'assimile à l'art numérique de l'époque, mais se veut un univers abouti, avec ses canyons et ses oasis revigorant l'énergie des protagonistes.....	257
Figure 26: <i>TRON: Legacy</i> (Joseph Kosinski, 2010). Sam Flynn (Garrett Hedlund) pose momentanément son regard sur le jeu original <i>TRON</i> tel qu'apparu dans le premier film, en annonce de l'aventure.....	258
Figure 27: <i>SuperHot</i> (SuperHot Team, 2016). Le blanc pose le décor, le rouge « cristallise » les personnages en présence, les « fragilise » au moment de faire feu sur eux, et le noir représente le personnage principal.....	263
Figure 28: <i>idem</i> . L'interface textuelle de <i>SuperHot</i> , auquel le joueur (tant narratif que réel) fait face, renvoie directement à l'esthétique informatique des années 1980. « L'ordinateur » qui l'interpelle s'avère être un piège, un « Diable tentateur ».....	264
Figure 29: <i>80's OVERDRIVE</i> (Insane Code, 2020). Dans la foulée de la vague néo-rétro des années 2010-2020, le niveau final (à droite) propose d'affronter une entité explicitement informatique au cœur de l'univers, au milieu de grilles et de polyèdres, par opposition aux décors « normaux » (à gauche) investis jusqu'à présent.....	266
Figure 30: <i>TRON</i> (Steven Lisberger, 1982). Le téléporteur « découpe » Kevin Flynn (Jeff Bridges) en plusieurs carrés et grillages pour l'intégrer dans le monde de <i>TRON</i> et le réduire à l'état de programme informatique.....	267
Figure 31: <i>Battlezone 98 Redux</i> (Big Boat Interactive & Rebellion, 2016, remake du jeu vidéo original de 1998). L'une des armes du char léger soviétique est d'enclencher sa caméra TERRAD pour obtenir une visualisation topographique du terrain de bataille. Des lignes et des polyèdres s'entrecroisent à cette occasion. Le « paradigme de la grille » (Boillat 2014, 298) synthétise l'environnement par quadrillage virtuel en le réduisant à une silhouette.....	268
Figure 32: <i>Sonic Frontiers</i> (SEGA & Sonic Team, 2022). L'archipel de Starfall Islands s'apparente de plus en plus à un « super-ordinateur » abrité dans ses fondements. Lorsque le hérisson supersonique accomplit un défi (à gauche) pour dévoiler une portion supplémentaire de la carte, la topographie dans les alentours immédiats est brièvement absorbée dans ce « paradigme de la grille », dès lors qu'il s'agit d'en encoder la cartographie (à droite).....	270
Figure 33: <i>idem</i> . Le niveau emblématique <i>Green Hill</i> n'est ici qu'une illusion créée par le « super-ordinateur » de Starfall Islands : au décor palpable et texturisé succède un entremêlement de fragments sur un arrière-plan de plus en plus vide de formes. Citer un tel niveau permet par ailleurs de réentamer un cycle avec l'esprit de l'univers de <i>Sonic the Hedgehog</i>	272
Figure 34: <i>Tomb Raider Chronicles</i> (Core Design, 2000). Lara Croft affronte une entité mi-antique, mi-ectoplasmique, mi-robotique dans les égouts de Rome.....	275
Figure 35: <i>idem</i> . Lara Croft contre une grue (à gauche) manipulée par un soldat russe (au centre) dans la base de sous-marin nucléaire (à droite).....	276
Figure 36: <i>idem</i> . Auparavant aperçu dans l'opus précédent, <i>Tomb Raider The Last Revelation</i> (Core Design, 1999), l'Iris est sécurisé dans une salle forte à la texture quasi homogène. Une cinématique (à gauche) s'intercale dans le jeu pour indiquer l'endroit où l'artefact est conservé, avant que l'aventurière ne s'y rende (au centre et à droite).....	277

Figure 37: <i>idem</i> . Lara emploie le téléporteur dans les locaux de VCI au moyen de l'Iris.....	278
Figure 38: <i>TRON</i> (Steven Lisberger, 1982). MCP (à gauche) contre Kevin Flynn (Jeff Bridges, à droite), deux conceptions opposées de la divinité se disputant le destin du monde numérique éponyme.....	284
Figure 39: <i>Indiana Jones and the Infernal Machine</i> (LucasArts, 1999). Marduk, la divinité maléfique contre laquelle Indy mène le dernier combat.....	285
Figure 40: <i>Enemy at the Gates</i> (Jean-Jacques Annaud, 2001). Le tireur d'élite en devenir Vassili Zaitsev (Jude Law) concentre son tir par le muret de la fontaine derrière lequel il s'est abrité. Le trou dans le muret fait office de viseur et pose déjà le point de vue subjectif du personnage, en écho à la lunette avec réticule qui ponctuera ultérieurement le récit. Le point d'écoute du protagoniste extrapole les explosions d'artillerie pour couvrir son propre coup de feu, et « dilate-comprime » l'espace-temps autour de lui pour le réduire à ce seul point de visée.....	298
Figure 41: <i>Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific</i> (Ubisoft, 2007). Début d'une mission rapide : le sous-marin est déjà en immersion, prêt à fondre discrètement sur un convoi de navires ennemis.....	304
Figure 42: <i>Flying Tigers: Shadows over China</i> (ACE MADDOX, 2017). Avant et pendant le « <i>Trazer Time</i> » lors du challenge secondaire <i>Samurai Showdown</i> : un as japonais à la poursuite d'un <i>rookie</i> américain dans les cieux du sud-est asiatique au cours du second conflit mondial.....	310
Figure 43: <i>Enemy at the Gates</i> (Jean-Jacques Annaud, 2001, à gauche) et <i>Sniper Elite III</i> (Rebellion, 2014, à droite). L'un et l'autre snipers, Vassili Zaitsev (Jude Law) et Bauer, « compriment » l'espace et « dilatent » le temps à l'instant de faire feu. Le ralenti comme expression de leurs subjectivités respectives sur la guerre et de leurs sens aiguisés en tant que tireurs d'élite.....	317
Figure 44: <i>Hidden & Dangerous</i> (Illusion Softwork, 1999, à gauche) et <i>Deadly Dozen Reloaded</i> (N-Fusion Interactive, 2022, à droite). Les tactiques de guérilla et la hiérarchie des ordres s'appliquent sur le terrain même, et deviennent essentiellement sujettes à la perspicacité (au sens stoïcien) du joueur.....	318
Figure 45: l'action en temps réel et la vision stratégique de l'ensemble déployée par les cartes de <i>Brothers in Arms: Earned in Blood</i> (Gearbox Software, 2005, en haut) et <i>Hell's Highway</i> (<i>idem</i> , 2008, en bas)....	324
Figure 46: <i>Brothers in Arms: Hell's Highway</i> (Gearbox Software, 2008). Le jeune Franky tente de sauver sa nouvelle petite amie hollandaise, ignorant les injonctions du sergent Matt Baker, tandis que la ville d'Eindhoven est à feu et à sang. <i>In fine</i> , Baker se retrouve à poursuivre son camarade dans les décombres de la cité en proie à de violents incendies.....	328
Figure 47: le regard du sergent Matthew Baker pose les enjeux fondamentaux du récit porté par les trois épisodes de <i>Brothers in Arms</i> (avec un intermède par le biais de Joe dans <i>Earned in Blood</i> [Gearbox Software, 2005]), et traduit toute la « petite guerre » dans une optique de résistance vitaliste oscillant entre le particulier et le général de l'Histoire. Que ce soit un raccord entre un gros plan de son visage dans la cinématique d'ouverture avec sa vision directe dans le jeu de <i>Road to Hill 30</i> (Gearbox Software, 2005, en haut), ou une « lecture » de ces émotions soutenues par son regard se posant ensuite sur ce qui annonce la séquence principale de <i>Hell's Highway</i> (<i>idem</i> , 2008, en bas), la vision du soldat sur le terrain incarne la sagesse adoptée en période de conflit, même si la situation devient oppressante.....	330
Figure 48: Diagramme de progression de la thèse, depuis la caméra jusqu'au contexte, les deux points récurrents étant le Sage et sa modalité de résistance vitaliste.....	336

INTRODUCTION : UN NŒUD DANS LE FLUX

Dans les cieux surplombant des plaines africaines, un avion-cargo transporte dans sa soute une cargaison d'armes destinées à alimenter les guerres civiles locales. Il se voit forcé d'atterrir d'urgence sur une piste de fortune. À bord de l'appareil, le vendeur de ces armes s'inquiète de la venue d'agents d'Interpol qui n'ont pour seul désir que de se saisir de sa marchandise comme preuve pour lui passer les menottes et le traduire devant la justice. Ce vendeur improvise alors une solution : distribuer gratuitement ces armes depuis son engin afin d'écouler son stock avant l'arrivée des policiers. L'effet réussit, car la soute est entièrement vide au moment où les jeeps d'Interpol cernent l'avion immobilisé. Pressé de questions, l'intéressé ne cède pas devant l'interrogatoire des agents qui le menotent et le tiennent assis sur une chaise, au beau milieu de cette plaine pour une durée de vingt-quatre heures, le temps conventionnel d'une garde-à-vue.

Bien que précipitée, l'action *cinématographique* de cette scène maintient jusque-là un écoulement habituel dans le flux de ses images, montées en une succession de plans rapides, parfois saccadés, de sorte à en palper toute la tension inhérente. Le moment de la garde-à-vue inverse ensuite la nature de l'action vers un mode plus contemplatif et apaisé, dans l'axe de regard du vendeur, Yuri Orlov (Nicolas Cage), qui observe le démantèlement de son avion par les indigènes locaux s'en réappropriant des pièces, et ne laissant qu'une carcasse squelettique au petit matin, à l'issue des vingt-quatre heures. Toutefois, cet instant de contemplation présente des signes d'affolement, car les images s'accélèrent durant ce laps. Les figures humaines désossant l'appareil marchent à une cadence plus poussée que la normale. Le paysage en arrière-plan se mue en une multitude de tableaux successifs suggérant le passage du temps, du jour à la nuit, avant de revenir au jour bercé par le soleil levant. Quant à l'avion, son état se transforme, et donne l'impression de subir des soubresauts à mesure que ses pièces sont détachées, à l'instar d'un animal mort à la chasse, et dont on extirpe les matières importantes pour les reconvertir vers d'autres utilités.

Ce plan si particulier de *Lord of War* (Andrew Niccol, 2005) fait obstruction au reste du film par un choix d'accélération qui vise ici naturellement à synthétiser le temps de la garde-à-vue et à

contorsionner le récit par une sorte de semi-ellipse. Pourtant, au cours de ce bloc de durée raccourcie, faisant la démonstration d'une figure de style normalisée dans la pratique cinématographique, bien plus s'est déroulé. Deux attitudes ont en réalité été révélées par ce plan en apparence anodin.

D'une part, il rappelle la conceptualisation du philosophe Gilles Deleuze qui discerne deux énergies mutuelles dans la structure générale d'un film, presque en termes de composition : un échange entre des mouvements de bloc-durée par translations (les plans, épars et hétéroclites) et la traduction de ces mouvements vers une durée unie (ces mêmes plans, agencés en vue de réaliser la continuité de l'œuvre et en assurer une certaine homogénéisation) (Montebello 2008, 32). Cet accéléré de *Lord of War* surprend précisément parce qu'il porte atteinte au défilement global du film dans son ensemble, tout en tissant une relation intrinsèque avec les autres séquences du montage : le paradoxe réside dans le fait que l'écoulement conventionnel de la temporalité générale rend possible l'existence de cette contre-intuition qu'est un soudain et inattendu affolement des images. L'accéléré agit ici comme une étonnante protubérance, ou un nœud problématique, qui extrait de la torpeur habituelle pour révéler sa personnalité au grand jour. Il se distingue du reste, donc il est. Il *résiste* à la structure, donc il est.

Et d'autre part, à un niveau davantage diégétique, l'attitude même d'Orlov se synchronise avec cet accéléré pour révéler une *persona* tout aussi contraignante à l'égard des agents d'Interpol qui souhaitent lui mettre la main au collet. Par son métier de trafiquant d'armes, il adopte constamment les parures d'une ombre qui se faufile entre les mailles du filet tendu par la justice pour s'adonner à ses affaires. Dans pareilles circonstances, son caractère le force à s'adapter bon gré mal gré aux situations extrêmes susceptibles de surgir sur son parcours. Il se doit d'être tacticien autant que juge. Son silence est une arme, son non-aveu une garantie de se départir éventuellement de cette garde-à-vue avant de relancer le dynamisme de son trafic, certes avec des difficultés croissantes à partir de ce point. Orlov *décide de résister* contre l'autorité judiciaire pour maintenir le plus longtemps possible ses marges de manœuvre. Il se distingue du reste des personnages par son stoïcisme, donc il est. Il *résiste* aux griffes d'Interpol, donc il est.

La réunion de ces deux constats amène à considérer une relation binaire narrative et esthétique dans le phénomène de résistance que le protagoniste et cette portion du film manifestent à ce moment précis. La prise de décision, suivie de la résistance, garantit une certaine liberté d'action

pour l'un et l'autre, même si l'issue demeure tragique ou immuablement agglutinée à la matière du médium qui les font exister. Le héros et le segment de film désirent la vie, tous deux sont motivés par un élan *vital* qui ébranle la structure en ces endroits, sur lesquels ils se permettent de frapper avec le plus de force pour en dénoncer l'illusion ou la contraindre à un changement. Bien souvent, le *vitalisme* qu'ils expriment ne modifient en rien les fondations ou le système dans sa globalité. Mais le principal est dépeint : une entité, aussi minuscule soit-elle, s'avère capable de provoquer un retournement ontologique ou d'émettre une idée alternative simplement en attirant l'attention sur elle.

Depuis l'émergence du cinéma, la très grande majorité des écrits analytiques se sont évertués à scruter les œuvres dans leur ensemble, ou à pénétrer par les innombrables portes d'entrée que constituent des séquences et des scènes spécifiques exploitées par leurs thèses respectives en long et en large, en vue de tisser un fil rouge à mesure que leurs pages se succèdent. Peu ou prou, ces travaux ont raison de mener leurs idées par ces biais demeurés traditionnels. Mais la conséquence est que les scènes en question s'alignent très souvent sur la logique intrinsèque de l'œuvre, sans opposition esthétique ou narrative à ses mécanismes : le cheminement reste unilatéral, dans le sens de l'opus analysé, sans s'interroger sur de possibles protubérances contraires. En d'autres termes, les fragments étudiés dans ces travaux condensent le film en son sein, mais ne frictionnent pas contre lui.

Face à la relative absence de pensée émise à l'égard de ces « contre-intuitions », l'importance d'explorer ces segments fluidifiant l'œuvre par un courant alternatif s'avère d'autant plus pertinent à envisager que ces morceaux se penchent sur une donnée en particulier, celle du *temps*, générant l'oscillation la plus manifeste entre le flux normal et celui entravé par ce désir de résister et de prouver son vitalisme devant le reste de l'univers. Les premières années du cinéma ont ainsi vu naître des expérimentations de ce gabarit sous la houlette d'un Jean Epstein (dont les écrits serviront par moments de fil conducteur à la présente thèse pour penser la question du contresens, parmi d'autres auteurs et théoriciens), d'un Eisenstein, d'un Vertov ou d'un René Clair (*Entr'acte* [1924] : la scène du défilé mortuaire au pas de course, mais ralentie par un quelconque truchement technique appliqué sur la pellicule) ; autrement dit à une époque où le temps des images cinématographiques faisait l'objet d'explorations artistiques, en corrélation avec les théories produites au sujet du cinéma, de sorte à élever ce dernier au rang d'art. Les décennies passant, à mesure que ce médium s'est installé dans les mœurs d'un public de plus en

plus au fait de ses figures de style, les expérimentations se sont atténuées (sans pour autant disparaître, en fonction des nouvelles technologies émergentes). Aujourd'hui, de telles manipulations temporelles pourraient désormais se « justifier » par l'implantation du récit dans des mondes fantaisistes ou de science-fiction, à l'image de *The Time Machine* (George Pal, 1960, et Simon Wells, 2002, d'après H.G. Wells).

Autour de ce thème des expériences artistiques, l'ancien et le nouveau trouvent pourtant de surprenants échos, et, dans une industrie culturelle normalisée, la présence de ce qui fut jadis des expérimentations devient d'autant plus discrète (mais repérable) qu'elle façonne un héritage sous l'optique d'une résistance, tels des soubresauts d'un passé qui s'incruste de manière symptomatique (dans le sens quasi littéral du symptôme, un diagnostic de manifestations sous-jacentes). Selon un fil rouge progressif qui sera précisé quelques lignes plus loin, les chapitres suivants montreront comment il existe une continuité inhérente entre les anciennes œuvres et les contemporaines, à la lumière du tournant technologique par l'incursion du numérique dans les productions récentes. Également détaillé et justifié quelques paragraphes plus bas, le corpus choisi se limitera conséquemment à la seconde moitié du XXe siècle dans le domaine cinématographique, avec une extension vers le XXIe siècle, soit au moment où l'industrie prend le pas et entame davantage son règne après la phase artistique des décennies 1920-1930, en sélectionnant des opus spécifiques où ces « contre-intuitions » s'expriment pleinement. Depuis les années 2000 et la charnière avec le troisième millénaire, cette révolution de la conception cinématographique engage ou incite à une autre considération de ce type d'héritage, dans la mesure où l'élan vital caractérise une volonté de continuer à exister malgré des normes de plus en plus fermes en fonction des enjeux à l'œuvre.

Art de l'animation, des images et du son encore relativement jeune à l'instant où ces lignes sont écrites, le jeu vidéo devient une clef de compréhension non négligeable dans cette expression d'un renouveau par la résistance. Cette thèse ne peut par conséquent en faire l'économie. Car ce médium fait aussi la démonstration de segments contre-nature où la question de *l'espace* prime sur la révélation des fondements d'un système vidéoludique quel qu'il soit. Le temps peut toutefois y trouver un rôle concomitant, à l'instar de *Blades of Time* (Gaijin Entertainment, 2012), un titre dans lequel la résistance du personnage incarne celle du joueur qui s'adapte aux enjeux des mécanismes offerts à sa disposition pour accomplir ou non l'intrigue au fil des niveaux qui se succèdent. Dans ce jeu, l'héroïne, Ayumi, se voit dotée de la capacité du « *Time Rewind* » afin de

démultiplier ses avatars de son passé immédiat et d'accroître les coups à porter contre des adversaires particulièrement redoutables. D'autres incursions moins prononcées peuvent à l'occasion révéler une personnalité tierce contraire à la marche habituelle du récit. La caméra virtuelle du jeu vidéo acquiert dans cette optique un comportement subtil et bref en se désaxant de la ligne de regard du protagoniste qu'elle suit pour investir une autre portion d'espace et cumuler des informations importantes à destination du héros et du joueur. Telle est en tout cas la manière dont la caméra de *Tomb Raider II starring Lara Croft* (Core Design, 1997) se décale par moments de la course de son héroïne éponyme pour porter son attention sur des éléments importants du décor, à l'instar de stalactites menaçant le cheminement de l'aventurière. Dans le domaine du cinéma imbibé de matière numérique, la trilogie *The Matrix* (Larry/Lana & Andy/Lilly Wachowski, 1998-2003) se rapproche étroitement de l'esthétique vidéoludique, dès lors que, nous le verrons plus en détails, la caméra s'affranchit des affres d'un temps gelé par les actions des personnages de sorte à investir un espace au sens propre du terme, sans affiliation temporelle qui permettrait son existence et son évolution : le temps comme relation dans l'espace et inversement (Epstein 1974a, 1:283-84), cependant ici par dissociation de l'un avec l'autre.

Définition de la problématique

À partir de ces quelques premiers exemples, la problématique principale qui se pose plus précisément émane de ces discrètes mais visibles entorses à une fluidité en apparence habituelle dans le flot des images offertes par le cinéma et le jeu vidéo. La mise en place du flux du montage cinématographique ou de la construction des décors virtuels conditionne d'une certaine façon le spectateur et/ou le joueur lorsque ce dernier prend position devant l'œuvre qu'il contemple ou avec laquelle il lui est demandé d'interagir. Des règles de base quant à la teneur de la narration à suivre sont ainsi admises dès son ouverture et bercent le sujet regardant dans un sentiment de normalité. Puis, un contresens survient soudainement, qu'il s'agisse d'un arrêt sur image, d'un accéléré, d'une inversion temporelle ou encore, dans le cadre du jeu vidéo, d'un environnement ou d'une mécanique interactive entrant en net contraste avec le reste de l'opus, au fil duquel le joueur s'est peu à peu habitué jusqu'à cet instant. La plupart du temps passable en fonction du sentiment du spectateur qui peut le cas échéant ne pas tenir compte de cette entorse et

passer outre¹, ce moment ne peut qu'intriguer et attirer l'attention lorsqu'il est interrogé par des questions adéquates qui s'attardent sur son phénomène faussement anodin.

À des degrés implicites ou, à l'inverse, plus explicites, cette différence de continuité ou de texture peut se révéler être une excroissance d'un événement sous-jacent mettant en cause la structure *a priori* solidement fondée, selon une intention qui chemine parfois de manière symétriquement opposée à ses conditions, tel un discret furoncle sur le visage en apparence immaculé de la perfection. Le masque de l'illusoire chimère se fissure doucement à cet endroit précis, et laisse entrevoir une autre nature dissimulée sous ce voile, en vue de mettre une première fois au jour un plan de réalité plus complexe, moins lisse, et plus étroit avec l'expérience réelle des choses, des sujets et des événements.

Ainsi que nous l'avons précisé plus haut, l'absence de travaux considérant ces dérogations à la fois narratives et esthétiques en qualité de contresens peut étonner. Ce constat enjoint à un questionnement analytique et interprétatif qui s'oriente dans cette direction. Car de la même manière que les contre-intuitions temporelles et virtuelles des films et des jeux retenus entravent la bonne marche du récit en proposant, même l'espace d'un bref instant, un défilement contraire, cette étude souhaite s'agencer différemment par rapport à la grande partie des ouvrages déjà fort étendus sur ces interrogations. Un principe inverse influe sur un autre par transposition ou « contamination ».

À l'image de *Lord of War*, dont le plan d'accélééré attire irrémédiablement l'attention à son endroit, les exemples filmiques et vidéoludiques déjà mentionnés jusqu'ici, de même que les suivants dans le reste de l'analyse, proposent chacun à leur manière l'expression ou la manifestation d'un plan, d'une séquence ou d'un décor contraire à la bonne marche instituée dès l'ouverture. Ce morceau filant en sens inverse ne peut que susciter l'interrogation : pourquoi donc ce fragment en particulier se permet-il d'aller à l'encontre de la structure qui l'englobe ? D'autres questions s'invitent dans cette foulée : pourquoi ce plan si spécifique ? Qu'en est-il d'autres segments qui agiraient peu ou prou de la même manière ? Comment s'articulent-ils avec les

1 Cette thèse portant en priorité sur la question esthétique *interne* des œuvres cinématographiques et vidéoludiques, la question de la place du spectateur ne sera pas envisagée ni même aménagée. Néanmoins, en guise de potentielle piste analytique, l'étude de pareille résistance du regardant face à la contre-intuition provoquée à l'image peut constituer un sujet de réflexion complémentaire au présent travail. S'agirait-il toujours cependant de vitalisme ou de manifestation, même inconsciente, de sa propre existence, ici en tant que spectateur qui souhaite seulement visionner le film ou jouer au jeu, en considérant cette entorse comme partie intégrante de l'œuvre sans poser problème ? Si oui, jusqu'à quel degré ?

autres sections au montage ou dans la virtualisation ? Quel est le rôle de l'armature esthétique du film ou du jeu vidéo ? Demeure-t-elle passive ? Quel impact enfin sur le suivi narratif porté par les images générées sous cette optique ?

La présente thèse cherchera à examiner avec attention des entorses sous des angles, des intensités et des degrés divers, en considérant prioritairement un geste nodal qui s'impose à la vision de ces contre-intuitions, celui d'une *résistance* à l'autorité diégétique et artistique, de sorte à *vitaliser* une existence propre à ces fragments dont l'objectif est de se montrer en plein jour, de faire part de leur avis contraire sans pour autant être en mesure d'ébranler la charpente globale du système, trop large pour être renversée, la taillader constituant leur unique stratégie. La clef d'interprétation primordiale devient dès lors la *résistance vitaliste* d'inspiration philosophique, indubitablement accompagnée de son éventail de notions qui la complexifient sous différentes coutures. Le temps manipulé (accélééré, ralenti, arrêt, et inversion) compose le premier indice prégnant en guise de manifestation sensible de cette opposition à l'encontre des images et des environnements. L'incursion dans un lieu dénué de temps conventionnellement admis, ou d'aspect figé à cause de sa texture lisse sans habillage reconnaissable, peut être considérée comme le signe d'une entité antinomique. En d'autres mots, une dissonance ou une absence à la règle établie s'élabore grâce à l'outil temporel ou environnemental.

En remontant le fil conceptuel, on s'aperçoit que la résistance est le résultat d'une *décision prise*, elle-même le fruit d'un travail de *délibération* de la part du personnage au centre du récit, dont l'attitude et les mouvements invitent à contredire la ligne des autorités. Ces quelques concepts offrent une assise à la résistance. Ils deviennent des atouts analytiques pour appuyer l'interprétation proposée au fil des pages. La délibération est à son tour le fait de deux déclinaisons : d'une part, l'*euboulia*, terme grec désignant un jugement vertueux émis pour aboutir à une issue la plus favorable possible, requérant un laps de temps suffisamment long, et d'autre part, la perspicacité, improvisée à cause de circonstances exigeant une prise de décision plus rapide. Au bout de ce cheminement intellectuel se situe enfin le *logos*, soit une pensée particulière qui s'applique comme vision sur le monde diégétique à l'œuvre pour en éclairer les parts mystérieuses, moins claires. La réponse principale à la problématique posée tracera ainsi un parcours qui sera systématiquement dégagé comme tel : *logos*, délibération (*euboulia* ou perspicacité), décision et résistance, sous couvert de segments spatio-temporels autres, dans le but de faire scintiller sa voix dans la masse et le flux des images. Un binôme se conçoit alors, entre le

narratif et l'esthétique, étant donné que la résistance s'exprime en priorité au sein de ces entités contraires incarnées par des personnages et/ou des formes précises adoptées dans la mise en scène cinématographique et vidéoludique.

Les premiers cas susmentionnés (*Lord of War*, *Tomb Raider II*, *Blades of Time*, etc.) et une multitude d'autres montrent une volonté d'agencement d'une résistance vitaliste qui s'opère entre le cinéma et le jeu vidéo, selon les intentions respectives de l'une ou l'autre œuvre. Par ce premier biais qu'est l'*euboulia*, la philosophie antique nous viendra en aide pour mieux saisir les cruciaux enjeux de la délibération, signe premier de pareille résistance, depuis les Stoïciens en passant par Épicure et Épictète, pour aboutir par moments à Nietzsche, quintessence de la vitalité de l'âme contre les structures dominantes (et avec lequel Gilles Deleuze, philosophe du cinéma, tisse précisément une affiliation explicite). Sans constituer le sujet central de cette thèse, la discipline philosophique fera office de tremplin pour aboutir à cette finalité qu'est une meilleure connaissance de ces entorses, où la partie est intrinsèquement reliée au tout. De toutes ces modalités convergentes, une figure en particulier se distinguera sur l'ardu sentier des structures narrative et esthétique qui prédominent sur l'ensemble de la composition : le Sage.

D'abord automate, soumis au régime des images l'entourant, ce type de protagoniste s'érige en tant que héros capable de se saisir de la matière du médium en main pour la tourner en sa faveur, lui dicter une raison inverse (la question du *logos*, notion chère aux Anciens, ponctuera ce travail tout du long, puisqu'elle émane de ce Sage en première instance), le temps d'une faille ou d'une interstice qui révèle la fragilité de la structure dominante et sa stabilité illusoire. Éclairer les zones d'ombre devient le mot d'ordre de cette entité *conceptuelle* qu'est le Sage. Lui-même contre-naturel, il s'engage dans une autre voie frictionnant avec le récit et la texture des images autour de lui. Par ses aptitudes innées, face à des situations contraignantes qui visent à le remettre dans le droit chemin, il délibère, prend la meilleure décision possible, applique une entorse en tordant l'espace et le temps de la diégèse, et oppose sa résistance dans le seul but de dynamiser son existence, même si l'issue peut parfois être tragique.

Suivant les chapitres sur l'état de la question et le cadre théorique, où seront définis les écrits existants et les concepts primordiaux de la résistance puis du vitalisme sous le prisme de la philosophie, c'est ainsi que nous nous proposons de déplier une sorte « d'intrigue » ou de récit

analytique qui évoque la construction progressive d'un univers diégétique et de ses lois internes, cas exemplaires à l'appui.

Établissement du corpus et exemplarité des cas retenus

Le choix d'un corpus essentiellement narratif, en-dehors du documentaire ou de l'expérimental, répond le mieux à cette problématique centrale posée tout au long de cette thèse quant à la volonté de résistance face à une autorité, qu'elle soit diégétique (la présence d'un personnage représentatif d'une instance dirigeante dans l'univers du récit) ou formelle (la structure au moins globale des images et des décors), les deux s'accordant ensemble sous l'optique de ce binôme quasi insécable. Raconter une histoire en fonction de personnages campés et d'un scénario ficelé oriente en effet déjà un canevas structurel qui balise le parcours de façon plus ciblée, dans lequel l'une ou l'autre entité entame tout à coup un éveil pour contester l'armature générale sans la bousculer. La résistance est plus confinée dans ce cas de figure, et appelle conséquemment à une meilleure intensité de sa manifestation lorsqu'elle est insérée au cœur de pareil cadre.

Ainsi, à titre d'exemple, les œuvres vidéoludiques rattachées au genre de l'*open world* ou « monde ouvert », de même que les jeux de stratégie militaire en temps réel ou ceux basés sur le tour-par-tour, parmi d'autres figures, ne seront pas pris en considération, l'étendue étant au premier abord trop large à un niveau diégétique pour une résistance qui apparaîtrait comme fortuite ou hasardeuse (sauf exception), si d'aventure elle venait à s'exprimer. Dans cette foulée, il n'est pas inutile de préciser dès maintenant que le pan de corpus consacré aux jeux vidéo ne retiendra dans sa grande majorité que des œuvres à propension narrative et en modélisation tridimensionnelle, comprenant essentiellement le mode de vue à la troisième personne, bien que des opus visualisés à la première personne ne seront pas exclus, notamment dans le sixième et dernier chapitre consacré au contexte guerrier. La raison en est simple et sera développée plus en détails au fil des analyses : l'implantation d'un protagoniste visible en pied au cœur d'un environnement en profondeur explicite davantage sa manifestation corporelle et impacte de façon plus intense sur le défilement des images desquelles il s'inscrit en porte-à-faux grâce à ses facultés de manipulation ou de résistance, prioritairement par le biais de la temporalité, même si d'autres outils seront envisagés ici et là, à l'instar de la déchirure dans le tissu des ornements qui régissent la vie de l'univers. Le mode de vue à la première personne sera tout autant pris en

considération pour explorer des modalités similaires, cependant sous d'autres auspices, étant donné que la vision des choses s'aligne différemment dans pareilles circonstances. Regarder les phénomènes par les yeux d'un avatar implique en effet une posture d'abord contemplative d'un contexte précis, contre lequel le héros incarné se frotte et tente de s'opposer, toutefois contrebalancée par une attitude plus active à mesure que les interactions proposées s'offrent à l'usage du joueur. Comment toutefois s'organise l'ensemble des œuvres constituant le présent corpus, celles-ci puisées autant dans le cinéma que le jeu vidéo ? Comment ont-elles été définies au-delà de leurs aspérités explicites autour de la notion de temps et de morceaux autres ?

Il n'aura pas échappé au lecteur de cette thèse la paraphrase de la célèbre formule de René Descartes dans le titre principal, « Je pense, donc je suis », invoquée à l'époque d'une redéfinition du sujet humain sur la scène spirituelle, ici muée en « Je résiste, donc je suis », qui se proposera de s'inscrire dans un principe équivalent, à quelques différences près.

Dans un premier temps, convoquer la tradition nietzschéenne en lieu et place de celle cartésienne autorisera précisément l'interrogation de la figure du sujet non pas comme une entité pensante rationnelle, mais comme une cellule plus affective (ce qui ne la dénie pas de réflexion pour autant, puisqu'elle est Sage) qui contrecarre en permanence une forme de « bien-pensance » (nous entendons ce terme au sens de la pensée normée et fermement ancrée dans les mœurs, celle en apparence immuable car inspirée des habitudes que l'on ne questionne pas) par sa nature autre, pour ne pas dire altérée selon les cas. L'intérêt du deuxième chapitre dédié au cadre théorique se logera dans ce noyau : baliser les assises primordiales de cette philosophie vitaliste, depuis la pensée antique d'Épictète, d'Épicure et des Stoïciens, ayant chacun à leur manière défini les concepts de liberté et de ce Sage capable de saisir la moindre opportunité ou de s'immiscer dans la plus minuscule faille pour secouer les fondations des idées établies sans drastiquement les modifier, jusqu'à Nietzsche même, de sorte à relever ce type de sujet sensible et esthétique lorsqu'il s'emballe dans le panorama des images cinématographiques ou vidéoludiques. Par ses propres moyens, il rend possible son existence unique et par-là celle de ces mêmes images en faisant entendre sa voix parmi la masse, en résistant par l'éclaircissement des zones d'ombre qu'il prétend élucider.

Le deuxième temps de ce « Je résiste, donc je suis » découle de notre propre sensibilité étalée sur le cours d'une vie en tant que cinéphile et « vidéoludophile ». Cet aspect fonde un autre cœur

essentiel à la pensée justement dénommée *vitaliste*, portée par la mouvance nietzschéenne qui convertit les affects passifs en affects actifs (Bergen 2009, 24), en vue de cristalliser des sentiments intérieurs, de les « exorciser » vers une œuvre concrète qui en synthétise les nombreux faisceaux en son sein, en d'autres mots de les porter au public sous une forme esthétisée et raffinée. En l'occurrence, les nombreux visionnements de films et de jeux vidéo au fil de notre existence ont fait que nous nous sommes imprégnés de leur essence et de leur énergie intrinsèques de manière quasi instinctive, souvent en repérant des détails suite à la répétition en boucle de séquences qui ont particulièrement attiré notre attention, à nouveau à l'instar de *Lord of War*, ou encore de *A Matter of Life and Death* (Powell & Pressburger, 1946) dont le lyrisme des arrêts du temps autour du pilote Peter (David Niven) nous est immédiatement venu à l'esprit à l'instant de délimiter le squelette de ce travail. La mémoire fermement ancrée se combine ainsi aux notes préparatoires au moment de relever des exemples susceptibles d'éclairer la problématique pour en concevoir des analyses étoffées.

Il est toutefois évident que tout n'a pu être retenu en fonction des pertinences apportées par l'un ou l'autre cas. Nous avons conséquemment conservé les plus emblématiques et les plus expressifs, ceux les plus à même de répondre aux besoins de la méthodologie envisagée. L'expérience personnelle étant par définition limitée à la personnalité intrinsèque de l'auteur, le choix s'effectue, il est vrai, au détriment d'une gamme de titres jugés « incontournables » par certains. Nous estimons pourtant cette stratégie suffisamment rentable dans le but d'évoquer avec confiance et le moins d'erreurs possibles des films et des jeux vidéo parfois profondément enracinés dans notre savoir, au risque de soumettre une argumentation erronée sur une œuvre que nous n'aurions pas su approcher avec autant de ferveur et d'intérêt. Aussi, les opus explorés ici pourront servir à l'étude d'autres travaux aux motifs équivalents. Dans l'intervalle, les cas retenus agenceront les chapitres en fonction des traits qu'ils mettent le plus explicitement en avant, au fil des sections et des sous-sections filochant « l'intrigue » analytique vers des niveaux de plus en plus élargis.

Dans cet élan, après l'établissement de l'état de la question et du cadre théorique, le cheminement de la réflexion se déroulera en quatre chapitres principaux, visant chacun à élever le degré analytique vers une sphère plus large afin d'explorer le thème de la décision et de la résistance vitalistes de la manière la plus exhaustive possible : la sagesse comme point nodal suppose de s'aventurer jusqu'au bout des idées. À des degrés divers, dont la cartographie sera synthétisée au

début de chaque section pour rappeler les étapes de ce parcours, les mêmes concepts s'y rejoindront : l'apparition d'un Sage qui acquiert ce statut, la situation problématique, la question du temps, le *logos* appliqué sur les zones ombragées à résoudre, la délibération improvisée ou mûrement réfléchie, la décision à prendre, la résistance opposée, et la liberté acquise ou non. Les troisième et quatrième chapitres s'évertueront d'abord à exposer les personnages fondamentaux que sont la *caméra-sage* et le *personnage-sage*.

La première induit un *logos* particulier sur le monde qu'elle dévoile par sa fonction d'enregistrement. Apte à produire sa propre personnalité sur une action dont la temporalité s'affole ou est rendue inerte, la caméra déploie un volume spécifique à l'instar d'un personnage tiers (généralement invisibilisé pour ne pas fissurer la transparence ou le quatrième mur nécessaire au cinéma et au jeu vidéo), et démontre une intelligence indépendante durant un bref laps où elle crée une entorse. En d'autres mots, elle se dérobe par elle-même au régime actionnel des personnages et des images soudainement figés dans leurs gestes, et évolue le long d'une temporalité qu'elle provoque grâce à l'application de son *logos* intrinsèque, de sorte à dépasser sa condition de base et renseigner sur les pourtours cachés du monde qu'elle éclaire indépendamment des sujets qu'elle capte ou des volumes avec lesquels elle se synchronise en temps normal. Elle manifeste ou vitalise son statut à partir du moment où l'univers filmé devant son objectif ne peut plus accomplir de gestes habituels, ou requiert à l'inverse de soudains mouvements de la part de cette caméra-sage (panoramiques, travellings, etc.) pour révéler des portions dissimulées ou rendues cruciales dès l'instant où la focalisation se pose dessus.

D'où l'importance de considérer le principe technique et esthétique inhérent à la trilogie *The Matrix* (Larry/Lana & Andy/Lilly Wachowski, 1998-2003) en tant que « matrice » fondamentale pour conceptualiser ces mouvements de caméra possibles dans la gestuelle du *bullet time*, c'est-à-dire le temps temporairement ralenti, voire arrêté par le truchement de manipulations numériques appliquées sur l'image de cinéma (il faut à nouveau insister sur la dimension *momentanée* de ces modifications du flux temporel, car celles-ci sont autant de fragments particuliers où s'exprime la résistance à caractère vitaliste, s'immisçant dans l'une ou l'autre faille de la fondation sans mener une guerre de front contre elle). L'exemplarité primaire de cette trilogie de science-fiction rendra faisable la conceptualisation d'une caméra de cinéma et celle de jeu vidéo douées de raisonnement, de pensées propres qui, à des instants précis, les incitent à se désaxer des prises de vues habituelles et à résister contre la mise en scène fermement implantée. Chacune des deux agit

différemment en fonction du régime auquel elle se soumet pour le contourner ou le fléchir dans une autre direction.

Ainsi, si la caméra de cinéma conforte son public dans une fragmentation de son action fluidifiée par le montage devenu traditionnel – autrement dit une succession de morceaux dilués dans un tout sans réelle unicité de la part de l'un d'entre eux –, une œuvre conçue en un plan-séquence d'un bout à l'autre de son intrigue apparaît dans ce paysage comme un « intrus » à un double niveau : ce type de mise en scène génère un segment complet en apparence unique qui étale une seule temporalité tout le long de son morceau (bien que les techniques contemporaines de fondu enchaîné par ordinateur démontre une dispersion générale du découpage, bien entendu pour des raisons logistiques), et engendre une forme de résistance face aux formats prédominants dans l'industrie. Un film tourné et monté en une continuité se fait remarquer dans l'horizon cinématographique, et manifeste *de facto* sa position unique en s'inscrivant en porte-à-faux contre les normes adoptées dans un contexte de production. Choisir pour l'analyse deux films tels que *Birdman* (Alejandro González Iñárritu, 2014) et *1917* (Sam Mendes, 2019) répondra à l'interprétation de pareil constat¹, dès lors qu'ils arborent tous deux cette spécificité du plan-séquence qui ne sectionne pas l'action. Le premier revient sur les planches du théâtre, lieu déserté par le cinéma orienté vers le sur-découpage et les *blockbusters* à finalité spectaculaire, pour narrer le quotidien de Riggan Thomson (Michael Keaton) aux prises avec sa pièce qu'il espère être un succès. Quant au second, le temps « réel » rend plus ardu le parcours de deux jeunes combattants britanniques (George MacKay et Dean-Charles Chapman) dans les tranchées de la Grande Guerre, à partir du moment où ils épousent le relief mutilé du terrain pour contourner les combats mêmes (la caméra de *1917* décide de ne pas montrer les batailles, ainsi qu'un film de guerre traditionnel le ferait, ce qui démontre une résistance équivalente à *Birdman* par rapport aux codes établis du genre) et porter un message auprès d'une division située au-delà du *no man's land*. La caméra-sage de ces deux exemples ne passe pas véritablement par l'étape de la délibération, mais prend son temps pour déplier le récit dans une complexité autre, et intervient en tant que chroniqueuse des protagonistes et de leurs affres contre les problématiques du monde auquel ils font face. Le décor est quant à lui réduit à l'état de diaporama opérant une jonction

¹ L'exemple emblématique de *Rope* par Alfred Hitchcock (1948) peut s'avérer être une source paradigmatique cruciale pour l'étude de ces deux cas. Nous ne l'envisagerons cependant pas ici, étant donné que nous souhaitons nous pencher sur la nature véritablement exceptionnelle de *Birdman* et *1917* dans un contexte contemporain, chose qui sera explicitée au troisième chapitre.

entre la caméra et le héros qu'elle suit (une scène de *Casablanca* [Michael Curtiz, 1943] permettra de formellement conceptualiser la question d'un arrière-plan défilant derrière les personnages et l'appareil de prise de vues). La sagesse de ce type de caméra éclaire les coulisses du théâtre et de la guerre parfois omis, suit les actions des personnages à l'instar d'un demiurge, et les implante dans leurs environnements respectifs.

À l'inverse, si le jeu vidéo déploie un « filmage » continu que nous pourrions quelque peu hâtivement qualifier de « plan-séquence », en d'autres termes sans fragmentation apparente de son découpage (hors cinématiques), se rendre unique dans l'horizon vidéoludique consisterait conséquemment à adopter une posture inverse par segmentations. Quelques exemples préliminaires, *Sherlock Junior* (Buster Keaton, 1924), *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946) et *Dark Passage* (Delmer Daves, 1947), deux films entièrement tournés et montés en caméra subjective, et la série vidéoludique *Mystery Case Files* (Big Fish Games, 2010), soutiendront d'abord chacun à leur manière une conceptualisation de la différence d'intégration esthétique du corps fondamentale entre les modes vidéoludiques de la vue à la première personne et celle à la troisième personne. Ceci afin d'ensuite mieux expliciter l'exemple de *Alone in the Dark* (Infogrames, 1993), où l'action est découpée en cadrages successifs au fil des déplacements du personnage d'une pièce du manoir à l'autre¹, qui à son tour permettra de glisser vers le cas plus spécifique de *Tomb Raider II starring Lara Croft* (Core Design, 1997). Dans ce titre déjà susmentionné, des mouvements partiels et soudains de la caméra-sage suivant la protagoniste de près s'autorisent des désaxages à divers moments du parcours de l'aventurière dans sa quête de la Dague de Xiang. À quelques reprises, la sagesse de l'appareil décide de subrepticement se départir de son suivi habituel pour prévenir et pointer du doigt l'un ou l'autre indice d'importance. La caméra-sage éclaire ces bribes de l'univers, vitalise son geste et son *logos* par ces soubresauts, et résiste contre les pièges tendus le long du chemin de l'héroïne vers l'objet de la quête.

Par toutes ces manières, pareille caméra s'éloigne du défilement traditionnel des images, au point de concevoir ces dernières comme un diaporama au sens premier du terme, soit une succession de

1 Il serait dès à présent utile de mentionner les cas tout aussi éloquentes de *Resident Evil* et de *Dino Crisis*, tous deux par Capcom (1999-2000), qui agissent sur un principe similaire à la suite de *Alone in the Dark* (Infogrames, 1993). Cependant, cette thèse n'ayant pas une prétention chronologique ou historique, elle préfère conserver le titre d'Infogrames en guise d'exemple de départ pour mieux expliciter les fragmentations plus discrètes mais visibles dans d'autres jeux, à l'instar précisément de *Tomb Raider II starring Lara Croft* (Core Design, 1997).

plans vécus de l'extérieur et selon un positionnement peu ou prou « objectif » (nous insistons sur les guillemets). Deux autres exemples élucident au mieux ce point du chapitre, la bande-annonce du jeu vidéo *Indiana Jones and the Staff of Kings* (LucasArts, 2009) et un niveau bonus du titre *Tomb Raider Anniversary* (Crystal Dynamics, 2007). En une continuité ininterrompue, tous deux montrent leurs protagonistes respectifs voyager *sur* des décors de diverses factures. Sous l'optique d'un plan-séquence virtuel, ils illustrent cette autre capacité de la caméra-sage à enfreindre les limites environnementales généralement séparées pour s'élever au-dessus de la mêlée (apanage spirituel du philosophe vitaliste), et enjoignent à étendre la notion de *logos* vers une aptitude à abolir le temps narratif pour révéler une première fois les mécanismes de construction d'un univers : autant Indiana Jones que Lara Croft passe d'un bloc temporel à l'autre lorsqu'ils se confrontent à des ambiances et des tensions différentes entre l'un et l'autre décor.

En résumé, ce troisième chapitre consacrera son analyse à une pensée propre à la caméra-sage dont elle est parée dès le début : elle l'exprime indépendamment des sujets et des objets captés, lorsque le temps face à elle se détraque d'une quelconque façon. Elle est alors susceptible de traverser les frontières du temps et de l'espace en des endroits précis où ces derniers sont rendus inertes (cf. le gel de *The Matrix*) pour générer sa temporalité unique (le plan-séquence de *Birdman* et *1917*, ou la fragmentation partielle de *Tomb Raider II*), éclaire des portions ombragées du monde, et assiste le protagoniste le cas échéant. Les exemples énumérés dans ce chapitre serviront à condenser l'instauration d'un *logos* propre à l'entité enregistreuse conditionnant l'existence des images et des actions autant narratives qu'esthétiques.

Sujet central du quatrième chapitre, le personnage-sage est en phase spirituelle avec la caméra-sage, dans la mesure où il se sent lui aussi capable d'activer des défilements à contresens de l'œuvre tout en maintenant sa corporalité et ses proportions devant des images altérées par des manipulations techniques (ralenti, accéléré, inversion ou arrêt complet de l'image). Ces deux entités de sagesse nouent dès lors une relation intrinsèque formant un binôme conceptuel phare, entre lesquels le décor se réduit parfois, là aussi, à un diaporama de couleurs et de formes. Suite à l'abolissement des limites spatio-temporelles que la caméra-sage provoque par la mise en place de pareil diaporama, elle semble « contaminer » le héros de l'histoire qui à son tour se découvre progressivement des facultés alternatives au système de l'univers dans lequel il évolue. Si l'appareil de prise de vues se confine au niveau de l'enregistrement de l'univers tout en étant apte à élucider les zones voilées de la narration lorsqu'il le décide, le personnage-sage se voit doté de

pouvoirs supplémentaires, en augmentant les capacités du premier. La *persona* du protagoniste ne se limite plus à la simple diégèse en tant que sujet de narration, mais s'élargit au-delà, vers une sphère quasi métaréflexive du médium filmique ou vidéoludique par sa transformation en une entité esthétique agissant sur le flux des images. Gilles Deleuze avait conceptualisé la notion de « personnage-signe » comme l'extension de la conscience sensible mue par les images de cinéma (Cardinal 2010, 103 et 210). La déclinaison proposée dans ce chapitre concernera le « personnage-plan », voire une synthèse « personnage-plan-sage », autrement dit celui qui ne met la main que sur l'un ou l'autre bloc du film ou du jeu vidéo (un plan ou une séquence) pour y provoquer une temporalité altérée et affecter ces parties de l'œuvre. Le *logos* du héros s'affilie à celui de la caméra-sage qui l'accompagne continuellement, à cette différence que le premier tend à intérioriser (inconsciemment ou non) ses nouvelles aptitudes afin de se placer en retrait du monde et de se parer des oripeaux d'une ombre se glissant dans les interstices du narratif et de la mécanique esthétique. De même, le personnage-sage fait preuve de davantage de délibération ou *euboulia* (soit le jugement entrepris de façon vertueuse afin de rendre la meilleure décision possible en fonction des circonstances) : par lui-même dans le cadre cinématographique, assisté par le joueur dans le domaine vidéoludique.

Cité au début de cette introduction et développé plus en détails au cours de ce chapitre, *Lord of War* (Andrew Niccol, 2005) sera un exemple matriciel qui permettra de saisir tout le fil rouge inhérent à cette section de la thèse. Ce plan particulier de l'accélééré synthétisant le désossement d'un avion-cargo au cours d'une garde-à-vue attire l'attention sur l'ensemble d'un film où la fluidité des images montées suit un cours normal. Yuri Orlov n'est qu'un observateur face à une temporalité subitement excitée, tandis qu'il maintient ses volumes, demeure véritablement « stoïque » (par référence aux Stoïciens, l'une des bases philosophiques pour le présent travail) et se pose littéralement en avant-plan du monde qui entame une fuite précipitée vers le futur indépendamment de sa personne. Tout se synthétise dans ce seul plan de *Lord of War* pour en faire un cas phare : l'incursion sur un fragment de l'opus, le temps manié à l'encontre du flot habituel, la caméra-sage prenant parti pour son sujet qu'elle filme, et le personnage-sage en apparence passif face aux agents d'Interpol et à l'événement en cours, mais en réalité bel et bien actif, paradoxalement par sa stoïcité et son mutisme, comme une ombre faisant tache sur le portrait de la justice internationale qui tente de freiner ses ambitions en tant que vendeur d'armes.

Au *logos* bien défini dans ce contexte, Yuri Orlov décide de résister par son silence, stratégie à laquelle il ne peut qu’être contraint au vu de sa profession.

Partant, il s’agira de considérer la question d’un tel personnage empli de sagesse capable d’agripper à nouveau le narratif avec l’esthétique, et tenter d’en influencer la direction, en accord avec la fatalité du héros de style nietzschéen sachant la partie perdue d’avance. En outre, le sujet de la mort ou de la disparition formera la prédominance dans les cas scrutés au fil de cette section. Le retrait à la fois du monde et du médium se posera plus concrètement pour le protagoniste avec les exemples de *A Matter of Life and Death* (Powell & Pressburger, 1946), *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), *Point Blank* (John Boorman, 1967), *Fiddler on the Roof* (Norman Jewison, 1971), *The Passenger* (Michelangelo Antonioni, 1975), *The Time Machine* (Simon Wells, 2002) et *The Worst Person in the World* (Joachim Trier, 2021). Ces œuvres seront toutes retenues pour leur convergence entre plusieurs points similaires : le héros Sage en devenir face à une temporalité affolée tout en maintenant son flux normal et ses volumes diégétiques, la manipulation du temps autour de sa *persona* – qui génère autant de bulles contradictoires avec l’ensemble du récit pour cheminer à contresens dans ces instants fragmentés et momentanés –, la problématique de l’*euboulia* avec celle de la délibération (le procès au Paradis de *A Matter of Life and Death* et les réflexions personnelles de Tevye [Topol] dans *Fiddler on the Roof* en sont des quintessences), la faculté de prendre une décision, et résister pour choisir la vie, fondement du vitalisme. L’instant présent constitue dans ces cas examinés le noyau qui concentre dans son bref laps la réflexion, la prise de décision, l’acte de résistance, et conséquemment la friction contre l’autorité en place. La première aspérité, au sujet d’un personnage normalement mobile devant un défilement tordu de décors et d’images, caractérise en priorité le statut du personnage-sage qui observe le monde depuis un point de vue en apparence reculé ou désincarné, à l’instar de sa compagne la caméra-sage. Dans les fragments du film qui le positionnent ainsi, il s’interroge sur sa condition de protagoniste animé par les affres du médium et du récit en vigueur, et cherche à savoir s’il peut s’accoutumer ou non à sa situation, spirituellement au seuil de l’humain et du divin (autre trait de cette pensée philosophique du vitalisme). Selon Épictète, la liberté consiste à accepter le flux des événements qui nous dépassent afin de se sentir apaisé.

Chez les uns, *A Matter of Life and Death*, *Fiddler on the Roof*, *The Time Machine* et *The Worst Person in the World*, la problématique temporelle se logera au cœur de la prise de décision (avec sa part d’*euboulia* manifeste à des degrés divers) : le temps derrière ou autour du héros s’arrête,

s'inverse ou s'accélère dans ces exemples, tandis que ce dernier s'isole ou se confine dans sa propre sphère, au cours de laquelle il réfléchit à la meilleure issue possible, aboutissant dans ces cas à une conclusion heureuse (une acceptation de sa condition), même si dans la foulée des sacrifices sont inévitables. Le « personnage-plan-sage » s'adapte et accepte une fatalité qu'il métamorphose en opportunité de vie en restant toujours sur le devant de la scène : il laisse faire le cours des événements, ou se soumet volontiers à une autre orientation existentielle. L'apaisement est le résultat de ses décisions au fil de l'intrigue.

Chez les autres, *Vertigo*, *Point Blank* et *The Passenger*, un temps autre face au personnage-sage démontrera inversement la tragédie immuable du destin qu'il est impossible de faire fléchir, malgré les instants de réflexion, les prises de décision et les volontés de résistance. Dans ces exemples, à l'image de Yuri Orlov, l'anti-héros pourtant actif n'est au final qu'un observateur de sa funeste trajectoire, et la caméra-sage entre en désaccord, voire en déphasage, avec son protagoniste lorsque celui-ci désire un autre trajet : elle saurait mieux, et connaîtrait une façon plus sereine d'aborder la vie. Ces cas agiront dès lors en guise de contre-exemples vis-à-vis des précédents, et enrichiront à leurs manières les modalités du Sage apte à la prise de décision (moins à la délibération dont l'opportunité ne lui est pas réellement offerte) et à la capacité de résister, ne serait-ce qu'un peu, grâce au temps contrôlé, mais dans une optique plus tragique et moins évidente. Le « personnage-plan-sage » n'accepte pas la fatalité du destin qui s'impose à lui, et préfère pleinement disparaître. La résistance prendra ici la forme d'un acte désespéré d'effacement volontaire ou imposé par une quelconque divinité : le vitalisme et la liberté ont un prix.

Dans le registre vidéoludique, les mêmes aspérités se retrouveront, à cette différence que l'*euboulia* et la délibération s'y exprimeront davantage (en première instance pour le joueur), bien que d'une certaine manière ils soient déjà inhérents au jeu vidéo, dont l'une des définitions mécaniques est la prise de décision, au moins pour tracer un parcours privilégié en fonction des décors explorés. Au fil des exemples de *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (Rockstar & Remedy, 2003), *Stranglehold* (Midway Games, 2007), *Alan Wake* (Remedy, 2012), *Blades of Time* (Gaijin Entertainment, 2012) et *The Silent Age* (House on Fire, 2015), l'interaction s'invitera dans la résistance (certes prévue par le canevas des développeurs) à nouveau autour des questions de temporalité, de personnage-sage en face d'un environnement amoindri par une manipulation du temps (l'expression de sa *persona* invétérée qui impose sa vision sur son

univers) et de fléchissement ou non de son propre destin. À l'instar des films cités ci-dessus pour ce quatrième chapitre, ces opus vidéoludiques porteront le questionnement de ces affinités à un degré tout aussi important, raison pour laquelle ceux-là seront prioritairement retenus et analysés.

Sans doute parce que la part d'action est plus prégnante dans le jeu vidéo qu'au cinéma (même si la linéarité du scénario reste souvent de mise), la plupart des cas scrutés ici aboutiront à une issue optimiste, voire à un renversement complet de la situation de départ, à mesure que les personnages incarnés exécutent des « micro-ralentis », des segments de ralentis ou d'inversions qui entaillent le récit et le décor à ces endroits pour mieux contempler le monde, observer des zones cachées au regard que le joueur peut exploiter à son avantage, et déstabiliser le cours des choses. Qu'il s'agisse de l'inspecteur Max Payne (*Max Payne 2*), du détective Tequila (*Stranglehold*), d'Alan Wake (*Alan Wake*) ou de la guerrière Ayumi (*Blades of Time*), chacun déploie une mécanique de jeu s'apparentant au *bullet time* de *The Matrix* et englué l'action pour, d'une part, intensifier les séquences de combat, et d'autre part, démontrer sa supériorité en tant qu'être narratif et esthétique exceptionnel (bien que moralement ou spirituellement tiraillé dans sa *persona* en fonction de la biographie qui leur est consacrée), seul contre tous. Ces résistances en « saute-moutons » ou en « accordéon » (le joueur désactive puis réactive en permanence ces mécaniques à son gré) perturbent le bon déroulement des choses, hoquent en quelque sorte les pièges tendus contre les protagonistes mis en scène en les retournant contre eux. Un stade supérieur est même franchi : ces laps de temps font converger pour le joueur et son avatar les deux tendances de la délibération réfléchie et de la prise de décision rapide sous la forme d'une perspicacité quasi permanente. La caméra-sage suit de près les actions de son héros, et agit en qualité d'intermédiaire pour aligner visuellement et esthétiquement le joueur avec le personnage qu'il contrôle. Aussi ne se départ-elle pas de l'axe de vue, contrairement à la caméra de *Tomb Raider II*. Le « personnage-plan-sage » vitalise une existence davantage active dans ces moments de brusque ralenti ou d'inversion, montre une certaine force de caractère en dépassant le concept de liberté telle que définie par Épictète (il veut et peut infléchir le cours des choses), et fait de nouveau face à un pur diaporama du monde (pour le coup pleinement virtuel) duquel il s'éloigne en même temps qu'il ne s'y investit (la philosophie sage jadis décrite par les Stoïciens implique un retrait du monde pour mieux l'observer avant d'y entamer des actions concrètes). *The Silent Age* se reposera quant à lui sur un registre quelque peu différent. Cet opus présenté en une frontalité bidimensionnelle crée un éloignement concret entre le personnage de Joe Smith et la

projection des décors en arrière-plan de sa silhouette : en tentant de modifier le cours d'une catastrophe épidémique à quarante ans d'intervalle dans les mêmes endroits, le personnage demeure esthétiquement statique dans son volume formel tandis que l'environnement change drastiquement derrière lui, tel un littéral écran. La mécanique du pointer-et-cliquer (*point'n'click*) propre à ce jeu porte l'affect de la délibération (nécessitant un certain temps) à un degré pertinent, dans la mesure où il est nécessaire de saisir l'histoire et d'associer les bons objets pour adroitement progresser.

Deux exemples intermédiaires de jeux vidéo agiront eux aussi en guise de contre-argumentation sur un mode pessimiste pour parachever ce quatrième chapitre : *SUPERHOT* (SuperHot Team, 2016) et *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope & 3909, 2018), tous deux en vue à la première personne (*First Person Shooter* ou FPS), dès lors qu'ils confondent en une même continuité l'esthétique de la caméra-sage avec le personnage-sage, là où les autres sont en vue à la troisième personne (*Third Person Shooter* ou TPS). Les capacités d'*euboulia* à destination du joueur stratège ou détective sont renforcées dans ces opus, et l'observation d'un diaporama est toujours de mise afin d'y apposer son contrôle apparent du temps pour opérer sa décision, puis opposer sa résistance. *SUPERHOT* synchronise le flux de la temporalité en fonction des déplacements du personnage (plus il bouge, plus le temps s'accélère) en implantant son univers dans les textures épurées d'un ordinateur, et *Return of the Obra Dinn* fonctionne sur un principe similaire d'observation d'une temporalité arrêtée en autant de fragments de souvenirs. Voir le monde par les yeux du protagoniste autorise un ressenti au plus près des événements dans leurs manifestations respectives, mais n'engage pas à un fléchissement de leurs trajets pour autant : manier le temps, délibérer, déduire à partir des indices et résister ne sont ici que des chimères contre-intuitives. Quant à la liberté, elle s'avère impensable. Il est impossible de sortir des grilles informatiques de *SUPERHOT* (qui s'apparentent à autant de toiles d'araignée) et personne ne peut changer les atrocités commises à bord du navire *Obra Dinn* ; le joueur ne peut qu'en retracer l'histoire (le terme grec ancien *istoria* signifie « mener une enquête ») et consigner les destins de ces personnes pour ne pas les oublier.

Dans tous les cas de ce quatrième chapitre, de concert ou non avec la caméra-sage, le personnage-sage contemple un monde désarticulé ou désabusé, une situation notamment provoquée par la fragmentation de ces portions de films ou de jeux vidéo, et tente d'y apposer sa

Pierre contraire à l'édifice. En binôme avec la caméra, il apporte une part plus cristallisée de délibération et de liberté, voire les enclenche par son biais.

Le cinquième chapitre élèvera l'analyse d'un cran, à partir du moment où l'autorité diégétique de l'univers narratif en place est davantage remis en question par des entailles qui lui sont faites sur quelques points névralgiques de sa structure : le binôme Sage-caméra part à l'assaut contre les antagonistes de l'histoire et de l'esthétique, tantôt pour subir leur revanche, tantôt pour renverser toute la situation vers un nouvel équilibre. Par inversion de valeurs, il arrive même qu'un espace en particulier (surtout observé dans le jeu vidéo, le corpus prédominant de ce chapitre) se distingue des autres dans sa fonction et sa texture, auquel cas le Sage, submergé par les affres de cette spatialité autre, n'a d'autres choix que de rétablir la structure pour empêcher une éventuelle « infection ». Ni filmique, ni vidéoludique, l'œuvre de Philip K. Dick démarrera cette partie de l'analyse également en qualité de matrice : l'auteur de science-fiction fut selon ses biographes aptes à mentalement et conceptuellement déchirer le carton-pâte du monde structuré pour en révéler ses revers. Platon complètera sa vision des choses avec son *Allégorie de la Caverne*, dès l'instant où le Sage devient celui qui, plutôt que de se retirer du monde, cherche au contraire à s'élever vers la brûlante lumière de la connaissance avant de revenir parmi ses contemporains et de les convaincre, en vain, de la futilité de l'univers dans lequel ils vivent. Son *logos* (acquis à mesure qu'il prend conscience de sa condition), puis sa faculté de délibération, sa prise de décision et sa résistance se mettent au service d'une communauté qui ne l'écoute pas : de nouveau seul contre tous (Épictète prévient contre ce type de situation à laquelle tout philosophe se doit d'être préparé [2015, 68-69]). Quant à la manipulation du temps ou l'incursion de temporalités autres dans la sphère habituelle, elles deviennent ses outils de prédilection pour d'abord briser l'illusion chimérique du monde, avant de le reconstituer lorsque le chaos montre des signes d'une prédominance trop accrue.

Dans la foulée de Dick, le chapitre s'attardera sur un jeu vidéo complémentaire à un documentaire consacré au romancier – *Les Mondes de Philip K. Dick* (Yann Coquart & Ariel Kyrou, 2015, pour ARTE) –, *Californium* (Darjeeling, Nova Production & ARTE France, 2016). Toute la logique du Sage voyageur entre les cités se condense dans ce titre, de même que les principes de délibération (où chercher les prochains indices dans le présent environnement pour passer à des mondes ou méta-mondes alternatifs ?), de vision d'un diaporama d'autres espaces-temps entre les déchirures, et de tentative de résistance dans le but de faire fléchir le cours des

choses, même si vainement (la tragédie s’aligne sur la teneur dystopique de la science-fiction dickienne). Paré de ses aptitudes et toujours accompagné de la caméra-sage qui désormais ne le quitte plus, le Sage obéit en réalité à un schéma inverse à l’*Allégorie* platonicienne : il s’enfonce dans les recoins de l’univers diégétique, vers les bas-fonds de plus en plus sombres des décors que la machine vidéoludique produit à partir de ses codes-sources. Dans pareilles conditions, le temps est progressivement aboli pour céder la place à une multitude de temporalités qui s’entrechoquent, et les textures culturellement reconnaissables s’amoindrissent de façon inquiétante, jusqu’à aboutir à un littéral « non lieu ».

L’Espace Machinique devient en ce sens l’endroit même où l’ordinateur porteur du jeu vidéo se dénude jusqu’à ne plus être qu’un amas de blocs sans habillage graphique et de grilles caractéristiques de sa construction de base en tant que pure machine. Les exemples des films *TRON* (Steven Lisberger, 1982), *Blue Thunder* (John Badham, 1983) et *TRON: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010), et des jeux vidéo *Omikron: The Nomad Soul* (Quantic Dream, 1999), *SUPERHOT* (reconsidéré et réanalysé sous ce nouvel angle), *Battlezone 98 Redux* (Big Boat Interactive & Rebellion, 2016, remake du titre original de 1998), *80’s OVERDRIVE* (Insane Code, 2020) et *Sonic Frontiers* (SEGA, 2022) serviront ensemble à conceptualiser en première instance ce paradigme informatique de la machine-jeu, avant de revenir à la notion du Sage décideur et résistant. Le but de cette section de chapitre sera de comprendre comment se constitue ce genre d’Espace Machinique dans lequel une série de jeux vidéo puisent leur métaréflexivité. Des cas un peu plus implicites mais tout aussi éloquents seront ainsi mieux abordés, à l’image de *Indiana Jones and the Infernal Machine* (LucasArts, 1999), *Tomb Raider Chronicles* (Core Design, 2000) et *Fighting Force 2* (*idem*, 1999), dans lesquels un décor en particulier – de nouveau un morceau, un fragment – entre en net contraste avec le reste de ces diégèses, précisément car il est vide d’habillage, et parce que sa structure basique mais chaotique tend à déstabiliser l’ensemble plus que de raison. Si le personnage-sage se retrouve projeté au cœur d’un endroit dépourvu de temps et de règles, précisément parce qu’il est situé au carrefour des blocs d’espaces-temps, dans quelle mesure est-il capable de recouvrer sa liberté (ici au sens général du mot, dès lors qu’il ne peut laisser le chaos prendre le dessus) ? En ce sens, Indiana Jones, Lara Croft et l’agent Hawk Manson adaptent leurs facultés innées contre la domination de la machine-jeu, qui s’avère aussi être une lutte contre la divinité, traditionnellement considérée comme l’entité la plus proche du philosophe pensant, dans une optique d’inversion des valeurs vers une forme équivalente de

dystopie. L'Espace Machinique les force à une mise à l'épreuve de leurs notions de délibération et de résistance précédemment vues (étant aussi celles du joueur en train de les manier) de sorte à les confronter à cette divinité et prouver leur sagesse sous d'autres auspices.

Dans cet instant de paroxysme, le jeu vidéo instaure le plus intensément les pratiques de l'*euboulia* et de la prise de décision en fonction des circonstances présentées aux yeux du joueur et des outils mis à sa disposition (les mécaniques vidéoludiques et les *items* ramassés par l'avatar), en vue de s'opposer au cœur de l'ordinateur. À ce titre, la *ruse* fait partie intégrante du Sage, autrement dit le détournement des aspérités du présent « non lieu » pour les retourner contre lui (le mensonge peut aider à atteindre la vertu, s'il demeure orienté vers ce seul objectif). *SUPERHOT* déploie déjà une telle situation, cependant avec une issue tragique et prisonnière, tandis que ces trois exemples d'*Indiana Jones*, de *Tomb Raider Chronicles* et de *Fighting Force 2* recouvrent un équilibre suite au chaos engendré, en entamant d'autres déchirures dans l'espace-temps confus de la machine-jeu (le temps demeure la manifestation la plus prégnante).

Le Sage sombre jusqu'au cœur des noirceurs pour paradoxalement s'élever, et prouver ses facultés d'application d'un *logos*, de délibération (comment vais-je me sortir de ce piège problématique ? Pourquoi dois-je le faire ?), de prise de décision et de résistance. Après avoir acquis toutes ces notions dans les précédentes analyses, le binôme caméra-Sage doit les éprouver contre la métaréflexivité du médium qui les englobe. La liberté s'exécute alors en deux temps : au sens global (empêcher la destruction complète du monde et du médium), puis celui défini par Épictète (vivre en paix dans le flux rétabli des événements).

Le sixième et dernier chapitre abordera dans cet élan une question supra-physique ou métaphysique, en invoquant le *contexte* qui explicite la résistance organisée par le ou les héros de l'histoire (à nouveau filmique ou vidéoludique), ici imbriquée dans la grande Histoire filtrée par le biais narratif, de même qu'esthétique. Des circonstances précises façonnent en effet les raisons d'être du Sage, et forcent le protagoniste à accéder à ce statut, bien au-delà des acquis qu'il adopte en parallèle de la caméra-sage et des situations limites auxquelles il se retrouve confronté (cf. l'Espace Machinique). Dans le cadre de cette section analytique ultime, la thématique de la guerre y résonnera de façon très pertinente, étant la quintessence de la résistance (armée) contre une entité explicitement adverse (la prédilection revient à ce titre à la Seconde Guerre Mondiale,

phénomène historique majeur avec son lot d'exemples phares ayant inspiré une pléthore de films et de jeux vidéo).

La guérilla ou « petite guerre » sera la notion phare de ce chapitre, en abordant le cas d'une unité belligérante en sous-nombre qui agresse la grandeur de l'ennemi sur des interstices spécifiques du théâtre des opérations. Elle sera l'apanage conceptuelle et philosophique du vitalisme, à l'inverse de la guerre pleine entière qui s'affilie davantage à la stratégie globale déployée sur une large échelle, trop vaste pour la présente étude. La guérilla arbore en priorité et jusqu'à un certain paroxysme l'*euboulia*, la délibération vertueuse, à partir du moment où le côté tactique inexorablement militaire impose *de facto* la réflexion et la meilleure prise de décision possible de sorte, de nouveau, à ruser contre l'adversaire, et contrecarrer ses plans en fonction des moyens réduits disponibles. Dès lors, à partir d'une brève mais utile réflexion sur la « petite guerre » du théoricien Carl von Clausewitz, il s'agira d'envisager les films et les jeux vidéo mettant explicitement en scène un personnage seul ou un petit groupe isolé en territoire ennemi.

Nombreux sont les films et les jeux de guerre à exploiter ce canevas scénaristique, depuis *Too Late the Hero* (Robert Aldrich, 1970) jusqu'à *We Were Soldiers* (Randall Wallace, 2002), en passant par les séries vidéoludiques *Hidden & Dangerous* (Illusion Softwork, 1999-2003) et *Deadly Dozen* (N-Fusion Interactive, 2001-2022). Dans cette masse, une poignée d'œuvres emploient de façon explicite la donnée temporelle dans laquelle s'étale ou s'éternise un instant fatal qui change le cours de la guérilla en vigueur, voire toute l'orientation de la guerre telle que présentée par l'univers diégétique (la guérilla peut à l'occasion se muer en guerre plus concrète). Le temps exprime ici le *logos* particulier du soldat dont les aptitudes sont en phase avec le terrain des opérations qu'il investit. Le film de Jean-Jacques Annaud *Enemy at the Gates* (2001) retrace le parcours de l'authentique jeune tireur d'élite soviétique Vassili Zaitsev (Jude Law) lors du siège de Stalingrad. Cette vocation oblige le héros à se terrer dans les ombres du relief de la ville en ruines, celles du conflit de manière générale – Zaitsev est souvent éloigné des combats plus intenses qui régissent la ligne principale du conflit –, et celles du film, pour pointer ses cibles situées dans les zones éclairées rendues chaotiques, comme le montrera l'étude de la première scène « d'initiation » au cours de laquelle il est amené à abattre d'une seule traite cinq officiers allemands à la suite d'un assaut manqué. Cette séquence condense toute sa *persona* : son *logos* inné en tant que brillant jeune tireur, sa méthode d'*euboulia* (prendre le temps d'adéquatement viser et de faire mouche à chaque balle tirée), sa prise de décision rapide (la perspicacité se

confronte à la réflexion précédente, selon un va-et-vient défini par les circonstances), sa capacité à confiner l'espace-temps dans la trajectoire de son fusil (sans qu'une quelconque manipulation technique à l'image ne soit invoquée), et la possibilité de résister en changeant le cours de l'Histoire. La saga vidéoludique *Sniper Elite* (Rebellion, 2005-2022) reproduit peu ou prou une logique similaire, avec un temps plus long en vue d'élaborer sa stratégie, et conséquemment une délibération plus accrue (bien que certaines missions obligent à improviser). La caméra-sage se prête au jeu, paradoxalement en suivant au ralenti la balle en train de fuser vers sa cible, une figure devenue la marque de cette série : ces quelques moments fragmentent le cours habituel du déplacement du personnage et focalise l'importance de ce projectile transformant le comportement des antagonistes qui réagissent en proportion sur le terrain.

Sur le plan stratégique, le temps est l'aspect guerrier par excellence, en passant régulièrement de l'*euboulia* (qui exige un laps suffisamment étendu pour arrêter une décision convenable) à l'improvisation lorsque la situation dérive vers un retournement non prévu au départ. En l'occurrence, le premier s'accorde une marge encore plus longue au moment de mûrement réfléchir à la stratégie sous-marine inhérente à *Silent Hunter III* (Ubisoft, 2005), *Silent Hunter 4* (*idem*, 2007) et *UBOAT* (Deep Water Studio, 2019). Ces exemples seront convoqués pour inclure dans l'analyse quelques titres au temps « réel » (mais toujours sous l'optique du « seul contre tous »), sans aucune torsion à l'image (si ce n'est une éventuelle accélération du temps via l'interface de sorte à raccourcir les mouvements de bateaux), mais déployant une longueur telle que le sous-marin incarné se pose pleinement dans son milieu, en attente d'une proie à couler, à l'instar d'une aiguille prête à frapper dans le flot des navires ennemis et de l'esthétique virtuelle du médium. Ces cas seront analytiquement confrontés à un défi du jeu de tir aérien *Flying Tigers: Shadows over China* (ACE MADDIX, 2017) à l'instant où le joueur incarne un chasseur Zéro japonais opposé à toute une pléthore d'avions américains qu'il combat sous l'honneur traditionnellement associé à la figure mythique du samouraï. S'apparentant au ralenti momentanément exécuté par Max Payne, l'inspecteur Tequila (« *Tequila Time* ») et la guerrière Ayumi (« *Time Rewind* »), l'habileté du « *Trazer Time* » englu également l'action rapide et permet de préciser ou de rectifier le tir contre les avions adverses, de même que de repérer des détails : l'*euboulia* frictionne ici avec la perspicacité dans un constant « entre-deux », dont le temps ainsi amoindri est l'expression du *logos* du pilote nippon expérimenté qui tente de résister aux diverses vagues d'assauts.

La trilogie vidéoludique *Brothers in Arms* (Gearbox Software, 2005-2008) impliquera l'ensemble des notions de Sage résistant, capable de manipuler le temps dans un contexte de guérilla (des parachutistes américains profondément enfoncés en territoire hostile face à des garnisons allemandes plus nombreuses et mieux équipées), d'après une histoire vraie déployant des tactiques authentiques au sein de la reproduction virtuelle dont cette série fait preuve. Qu'il s'agisse du sergent Matthew Baker ou du caporal Joe « Red » Hartsock, le mode de vue à la première personne (FPS) intensifie la dureté des combats où les morts et les hémoglobines sont légions. Le *logos* du soldat parachutiste est d'abord acquis par une petite séance d'entraînement à destination du joueur (le personnage-sage découvre ses facultés qu'il pourra exploiter par la suite). La perspicacité de l'action directe sur le terrain en FPS se complémentarise ensuite avec la possibilité de littéralement figer le temps autour des protagonistes et d'observer la présente situation du haut à l'instar d'un titre de stratégie habituel. La délibération est dès lors rendue concevable, et autorise l'exercice d'un *euboulia* qui se conditionne au relief et à la présente situation de combat, afin de préserver le plus d'hommes possibles au fil des missions à accomplir. Le tout s'inscrit dans un contexte historique relevé aux détails près, en suivant la 101^{ème} division aéroportée américaine depuis le Débarquement de Normandie jusqu'à l'opération Market Garden en Hollande. Ce dernier chapitre marquera dès lors le plus haut degré de la résistance opposée par le Sage : ce dernier sculpte l'Histoire, en même temps que celle-ci le façonne à son tour. Le contexte intensifie les raisons de la décision puis de la résistance.

Question de méthodologie

Pour l'ensemble de ces chapitres, la méthode analytique sera similaire, mais adaptée aux besoins de l'une ou l'autre sous-section, souvent en cheminant au cas par cas. La première phase consistera à s'approprier des textes fondamentaux qui serviront de fil conducteur dans les soubassements du chapitre abordé. La priorité sera à ce titre réservée aux références philosophiques exposées lors de la délimitation du cadre théorique. Dans les discours des Stoïciens, d'Épicure, d'Épictète et de Nietzsche (parmi d'autres) seront relevés les principaux points qui permettront de dégager la figure conceptuelle du Sage apte à la réflexion et à la prise de décision, couplée au vitalisme afin d'inclure la question de la fragmentation et des morceaux de médium posant problème. Cette partie sera éminemment cruciale de sorte à pouvoir apposer la

notion de sagesse au-delà de personnages à forme humaine, telles que la caméra (chapitre trois) ou des situations invoquant pareil concept (chapitres cinq et six). D'autres textes émergeront par moments (cf. Philip K. Dick et Platon au cinquième chapitre) et compléteront conséquemment les écrits philosophiques afin d'ancrer ces derniers dans des assises plus concrètes en lien avec les différents opus analysés du cinéma et du jeu vidéo.

Au cœur de la méthode, la deuxième phase se situera dans une analyse des œuvres du corpus retenu, le but étant de cerner les éléments marquants qui requièrent une attention particulière, sans omettre d'articuler ces parties avec le tout. On ne peut en effet faire l'économie du contexte dans lequel cesdits éléments sont insérés, dès lors que les isoler en les déconnectant de l'œuvre impliquerait un brouillage et une confusion au sens interprétatif : le vitalisme ne se comprend pas sans la structure contre laquelle il prétend mener son attaque de style subversif (sans doute pouvons-nous y dénicher une résurgence de nos premières études universitaires menées en Histoire, dont la méthodologie accueille inévitablement le contexte en dialoguant avec ses objets de recherche). Sans nécessairement mener d'analyses comparatives entre ces deux médiums, les films et les jeux vidéo seront considérés avec une égale importance, parfois par leur confrontation en vue de les rendre complémentaires sur le plan conceptuel. À ce titre, les chapitres organiseront les opus examinés en fonction de leurs pertinences respectives et des sujets nodaux qui les animent (caméra, personnage, univers ou aspérité contextuelle), et les rassembleront selon un cheminement analytique qui se pare des atouts d'un « récit », autrement dit en partant d'un point spécifique pour aboutir à une progressive complexification de la thématique en vigueur. Depuis les points communs dégagés par ces analyses, les outils théoriques du Sage et du vitalisme seront ensuite appliqués sur les œuvres filmiques et vidéoludiques, de sorte à circonscrire des manifestations susceptibles de s'apparenter aux traits du Sage vitaliste, en fonction des affres de l'intrigue et de l'esthétique impliquées par le film ou le jeu vidéo.

Enfin, dernière phase de la méthode, la transposition mutuelle entre les opus et les textes aboutira précisément à penser et structurer efficacement le cheminement analytique ponctuant l'ensemble de la thèse sur la globalité de ses pages, depuis le particulier jusqu'au général. Raison pour laquelle les deux premiers chapitres « exposeront » les protagonistes primordiaux que sont la caméra et le personnage devant opérer leur rencontre, tandis que les deux autres (notons la symétrie binaire d'un bout à l'autre du présent travail) constitueront leur mise à l'épreuve. Le tout s'enchaînera vers un autre stade de complexification comprenant les textes, les films et les jeux

vidéo, selon une forme « d'organicité ». Le vitalisme prend racine dans les fondements de l'âme, de l'humain comme de l'art, dont il exprime les soubresauts en fonction de multiples aspérités.

Aussi questionner le cinéma et le jeu vidéo sous l'angle de ces contresens revient à réitérer la problématique des médiums d'animation dans l'optique d'un dialogue entre la partie et le tout, sans que l'une ne soit évincée par l'autre ou inversement : l'existence d'une œuvre dans son ensemble, comprenant dans son cadre des moments de tension et de battement, des flux normaux et entravés, ne peut être conceptualisée que selon un va-et-vient permanent entre les rouages du mécanisme et la composition dans son entièreté. D'où l'importance d'envisager le fil rouge brièvement résumé dans cette introduction, depuis l'exposition des personnages-sages jusqu'au contexte proposé par l'Histoire inférant dans son essence des situations particulières.

Le Sage sera certes central dans ces aménagements analytiques scrutés et examinés tout au long de la thèse, mais il est primordial de d'abord connaître le champ de recherche qui s'est déjà invité dans la question.

1. UNE CARTOGRAPHIE DE LA MATIÈRE TEMPORELLE : DES CRITIQUES-THÉORICIENS AUX CONSIDÉRATIONS ACADÉMIQUES

La question du temps au cinéma (et par extension dans le jeu vidéo), plus précisément de la temporalité dans le flux filmique, est aussi vieille que le médium même. Celui-ci hérite en effet de la très vaste culture artistique et visuelle ayant maintes fois posé la problématique sous plusieurs angles et formats – *Le Printemps* de Botticelli (1477-1482) et sa métaphore cyclique des saisons en est un exemple. Le temps s’allie à l’espace et au corps, expressions les plus directes et palpables de sa manifestation. Ces données s’incorporent mutuellement et entretiennent de très étroites relations dans la mesure où l’une ne peut ontologiquement exister sans les deux autres. Il suffit à cet égard de se remémorer la conception deleuzienne du plan cinématographique où la modalité spatiale ne peut être pensée sans la modalité temporelle (Montebello 2008, 31-32), notion auparavant déjà théorisée par Jean Epstein : le temps comme relation dans l’espace (1974a, 1:283-84). Quant au corps, tout comme l’espace, il détient une « identité » ou « personnalité » mise en mouvement par le temps qui lui insuffle l’énergie nécessaire pour s’animer. Inversement, le temps ne peut pleinement se déployer, se confirmer ou même se justifier sans sujet ou objet sur lequel il pose ses affinités pour pouvoir s’exprimer, telle une emprise ou un point d’appui nécessaire à son existence. Penser le problème du temps revient dès lors à ne faire aucunement l’impasse sur celui du corps capté dans un espace et des supports d’enregistrement théoriquement immuables, d’où l’utilité de s’y attarder en traçant l’évolution des pensées sur ces questions.

Artistes, cinéastes, théoriciens, développeurs et critiques ont chacun à leur manière posé des hypothèses et des affirmations autour de ces problématiques. En fonction des époques, des moyens délivrés par le médium cinématographique au fil de son évolution technologique, et de l’attention retenue par divers créateurs, penseurs et chercheurs, le temps ne suscite pas les mêmes

considérations ou interrogations. Autant il fait l'objet d'une certaine fascination à ses débuts quant à l'exploration de ce qui est perçu comme d'innombrables possibilités, de sorte à consigner ses potentialités le plus tôt possible dans son histoire, autant cet enthousiasme s'amenuise à mesure de son implantation de plus en plus forte dans la culture visuelle du public et de nouveaux créateurs émergents. Ses modes d'expression deviennent des habitus, ils sont invisibilisés, et par conséquent attirent l'intérêt d'autres chercheurs, en possession d'outils analytiques et conceptuels plus spécifiques. Pour ces différentes ères et pensées, un trait commun est toutefois à souligner : la visualisation du médium comme une fenêtre sur un univers où le temps exprime ses propres lois, entorses et contorsions, aux antipodes du monde « réel » par-delà l'écran. Cet angle d'approche similaire permet de dégager une cartographie sur base de laquelle il nous faudra explorer des interstices plus sombres ou moins envisagés le long de cette historiographie.

Dans ce chapitre, nous nous attarderons essentiellement à déplier les principales thèses émises par quelques-uns de ces plus importants créateurs, penseurs et théoriciens. La problématique du temps, notion très fondamentale car étant, selon notre estimation, la plus expressive dans les arts animés, là où les nœuds de l'esthétique, du narratif, de l'ontologique et de l'idéologique se font et se défont, sera considérée en relation avec la problématique que nous tisserons au fil de ce travail. Il est en effet nécessaire de l'aborder en première instance avant de l'articuler avec la figure conceptuelle envisagée au chapitre suivant, celle du Sage résistant, dont la fonction et le rôle tant narratifs qu'esthétiques tendent à en faire un protagoniste sur qui tout repose, comme un vecteur vers lequel les choses convergent et se manifestent au grand jour.

Dès lors, nous prendrons surtout en compte les implications sur l'espace et le corps saisis dans leurs aspérités. Le jeu vidéo étant par essence un médium animé, doté de mouvances, de sons, de rythmes, de vitesses et de temporalités évidents, ces divers questionnements le concernent également, par glissement théorique depuis le cinéma, toutefois sous des déclinaisons bien particulières qui rendent ses manifestations artistiques propres.

1.1 Interactions espace-temps : une arène entre personnage(s) et matières filmique et vidéoludique

1.1.1 L'écoulement du temps dans l'espace et inversement : reprises et questionnements de concepts

Jean Epstein annote, en même temps que ses pratiques sous sa casquette de cinéaste, une pléthore de réflexions sur les pouvoirs innés de la caméra, dont « L'Intelligence d'une machine » (1946), texte sur les notions de causalité, de temps et de relation temporelle perturbés par la manipulation du cinématographe à des fins expérimentales (1974a, 255-334).

Une série de notices porte plus spécifiquement sur le continu et le discontinu des images projetées. Epstein tisse une analogie avec les expérimentations scientifiques quant aux fondements de la matière naturelle, le plus petit dénominateur commun étant l'atome (p. 259) : sous leurs dehors distincts et *a priori* indépendants, ces atomes, électrons et molécules s'influencent réciproquement et assurent l'évolution de la Nature lorsqu'ils sont reliés (p. 260), une somme d'entités résultant en un système et un contexte complexes. Epstein pense alors les photogrammes comme illusion du mouvement recréé dans la tête du spectateur (cf. la persistance rétinienne), et, par déduction, considère la métamorphose des corps dans le monde de l'écran : ceux-ci, à partir de modèles vivants filmés devant l'objectif, deviennent de nouveaux artefacts qui n'ont d'existence propre que par le biais d'une machine et d'un dispositif aptes à les relancer.

L'animation et la confluence de ces formes se produisent, non pas sur la pellicule, ni dans l'objectif, mais seulement en l'homme lui-même. La discontinuité ne devient continuité qu'après avoir pénétré dans le spectateur. Il s'agit d'un phénomène purement intérieur. À l'extérieur, du sujet qui regarde, il n'y a pas de mouvement, pas de flux, pas de vie dans les mosaïques de lumière et d'ombre, que l'écran présente toujours fixe (p. 261).

« L'atomisme » selon Epstein (p. 259) apparaît comme une première porte d'entrée utile pour comprendre et assumer la condition d'un personnage de film (et pour nous de jeu vidéo, un sujet qui n'est bien évidemment pas abordé par Epstein) emprisonné dans la matière du médium – les photogrammes cinématographiques et les textures numériques vidéoludiques, voire les « boucles » d'animation lorsqu'un protagoniste de jeu vidéo se met en mouvement. Dans pareil

cas de figure, chaque composante d'un art animé est une molécule mise en branle par le reste de l'écosystème de sorte à assurer la continuité.

Notre thèse porte sur la résistance vitaliste, d'après le concept philosophique éponyme tendant à désigner ce qui, dans chaque sujet ou figure, motive la vie, aspire à se mouvoir sur un plan vital, à « expliquer la vie par elle-même » (Comte-Sponville 2021, 1391). Nous aurons l'occasion de définir plus en largeur ce concept au chapitre suivant. Mais pour les présents besoins de notre état de la question, il faut d'emblée l'annoncer comme l'identification d'une entité sortant du lot et se plaçant en porte-à-faux par rapport à l'ensemble de la matière ou de l'univers : sa motivation à exister sur le plan tant régulier que séculier, à faire la démonstration de son existence dans la masse pour s'en distinguer. Par analogie avec la pensée d'Epstein, nous pouvons d'ores et déjà envisager la possibilité d'un « atome crochu » qui déroule sa propre existence, son propre rythme en déphasage avec la continuité apparente du reste de l'œuvre, tantôt pour la contester à sa manière, tantôt pour en fissurer les plis et mettre au jour des fêlures, tantôt encore pour simplement l'observer, prendre du recul par rapport à elle et apposer une pensée indépendante.

Comment comprendre sinon ces minuscules entorses où un personnage contemple un temps devenu fou ou rendu accéléré, parfois en en subissant les soubresauts ? On le constate dans un film comme *The Time Machine* (Simon Wells, 2002, d'après H.G. Wells), où le professeur Alexander Hartdegen (Guy Pearce) voit le monde et son histoire défilé à une vitesse inquiétante au fil de leur destruction par les hommes. Une première fois évoqué dans l'introduction, *Lord of War* (Andrew Niccol, 2005) est un exemple éloquent : le vendeur d'armes Yuri Orlov (Nicolas Cage), menotté par des agents d'Interpol et isolé en garde-à-vue dans une plaine africaine, observe le démantèlement de son avion-cargo par des autochtones sur un laps de vingt-quatre heures (le temps de la garde-à-vue) accéléré en quelques secondes. Quant aux jeux vidéo, deux exemples sont à mentionner dans ce même élan. *XIII* (Ubisoft, Dargaud & Epic Games, 2003), d'une part, dès lors qu'un code de triche autorise le joueur à « geler » le temps (*time freeze*) et à immobiliser les ennemis (toutefois avec des contraintes) pour les contourner et les attaquer par surprise avant de reprendre le cours du temps. Et *SUPERHOT* (SuperHot Team, 2016), d'autre part, dans lequel un personnage-joueur, écho du joueur réel derrière son écran, endosse la responsabilité de l'écoulement du temps à chacun de ses faits et gestes, et devient le nœud du système par qui tout est canalisé. La mécanique de ce jeu est en effet très spécifique : elle mobilise une synchronisation entre les mouvements du personnage et l'avancement du temps.

Plus il avance, plus le temps se déroule à la même vitesse, permettant de créer des effets de ralenti sur les balles qui fusent autour du personnage, alors que ce dernier s'avère être la victime d'un ordinateur et d'une entité informatique l'incitant malgré lui à pirater le système d'un concurrent. Le chapitre quatre tentera de répondre à ces questionnements et de les étendre.

Partant, nous assumons le statut d'un individu indépendant de la matière. Confrontons alors les écrits de Jean Epstein à ceux d'André Bazin, critique et théoricien tout aussi important du cinéma, ayant publié une pléthore d'articles et d'essais relatifs à cet art. Ce dernier privilégie entre autres le « montage interdit », en préconisant une non-interruption de l'action face à la caméra en vue de faire ressurgir le « réel », notamment via les plans-séquences, filmages de la scène sur le long terme sans entorse à sa continuité.

Son concept de « montage interdit » s'accompagne d'un autre, avancé dans « Ontologie de l'image photographique » (1945), paru dans sa compilation de textes *Qu'est-ce que le cinéma ?* (Bazin 2011, 9-17). Pour Bazin, la photographie participe de deux convergences, anthropologique et esthétique. D'une part, dans la tradition des statues funéraires égyptiennes et des tableaux de grandes personnalités, qui visaient à conserver une image éternelle et jamais décrépie du défunt, la photo « embaume » l'être cher, en l'extirpant de la mort et de l'oubli par l'apparence qu'il maintient auprès de son entourage cherchant à en garder le souvenir (p. 9). Et d'autre part, elle accomplit le but suprême de l'art pictural quant à une représentation réaliste du monde, tiraillé depuis la Renaissance « entre deux aspirations : l'une proprement esthétique – l'expression des réalités spirituelles où le modèle se trouve transcendé par le symbolisme des formes –, l'autre qui n'est qu'un désir tout psychologique de remplacer le monde extérieur par son double » (p. 11).

Le théoricien résume et synthétise les choses comme suit :

L'image [photographique] peut être floue, déformée, décolorée, sans valeur documentaire, elle procède par sa genèse de l'ontologie du modèle ; elle est le modèle. D'où le charme des photographies d'albums. Ces ombres grises ou sépia, fantomatiques, presque illisibles, ce ne sont plus les traditionnels portraits de famille, c'est la présence troublante de vies arrêtées dans leur durée, libérées de leur destin, non par les prestiges de l'art, mais par la vertu d'une mécanique impassible ; car la photographie ne crée pas, comme l'art, de l'éternité, elle embaume le temps, elle le soustrait seulement à sa propre corruption (p. 14).

Le cinéma, selon Bazin, concilie ces deux notions de « montage interdit » et « d'ontologie de l'image photographique », à partir du moment où s'ajoute la donnée du temps : celle-ci augmente d'un cran la possibilité de conservation des êtres et des objets captés sur pellicule, et nous fait assister à « l'image des choses [qui] est aussi celle de leur durée et comme la momie du changement » (*idem*). Articulés ensemble, nous pourrions considérer ces deux concepts comme la volonté d'embaumer le « réel » et son étalage dans le temps du film. Or, une contradiction naît inéluctablement dans ce cas de figure. Car si l'on fixe pour l'éternité les trajectoires des sujets et des objets sur une pellicule (ou dans un fichier numérique), elles ne peuvent plus agir autrement : le « réel » devient déjà obsolète. Les corps passent à l'état de figurines pris au piège dans des photogrammes, une pure matière d'enregistrement qu'il n'est plus possible de révoquer, et dans laquelle il est aisé d'interrompre le flux pour le reconfigurer avec d'autres segments de film. Il ne s'agit dès lors plus que d'embaumer ces dites trajectoires qui se déroulent à l'écran de l'exacte même manière à chaque projection, de « libérer leurs destins » immédiatement réorientés vers d'autres finalités.

Tout en lui adressant une critique similaire, qu'en est-il d'une pareille pensée appliquée au jeu vidéo ? Mis à part des cas précis d'écoulement du temps, généralement à des buts ludiques (*time trial*, défi à relever dans un laps limité, manipulation du flux, compte à rebours, course contre la montre, affichage explicite sur l'interface, etc.), le temps n'existe *a priori* pas dans le jeu vidéo. Nous estimons en effet que cet art additionne fondamentalement la saisie d'un espace et des animations de personnages qui ne vieillissent guère (nous précisons ce propos au troisième chapitre, en invoquant surtout l'exemple de la tridimensionnalité virtuelle). La conservation d'un être « original » pose par conséquent question. Progressivement invoquée dans l'industrie vidéoludique à des fins de photoréalisme de plus en plus accru à mesure des évolutions technologiques, la capture du mouvement (ou procédé de *motion capture*) enregistre certes les gestes d'un acteur pour en élaborer un modèle de base, mais la virtualité transforme leur teneur et texturise le squelette de ces mouvements au moyen d'oripeaux formés de polyèdres, traduits et hébergés par un programme conçu à ce dessein. L'être de jeu vidéo évolue ainsi vers un être original, un artefact plein et entier qui étend et transforme en long et en large une existence au-delà de son modèle, contrairement à la photographie et au cinéma qui doublent exactement l'individu de base pour en générer une copie conforme sur un plan à deux dimensions.

En d'autres termes, dans l'un et l'autre cas, nous faisons face à des constructions qui s'érigent en tant qu'artefacts à la mécanique immuable. Chacun de ces artefacts est assemblé par une multitude d'entités figées mais réitérant la continuité de l'écosystème dont elles bâtissent les fondements (Epstein). La logique du « montage interdit » pose ainsi question, notamment au vu des nouvelles technologies qui confèrent une nouvelle signification au plan-séquence. Le recours contemporain aux raccords numériques est de plus en plus invoqué pour connecter divers plans-séquences entre eux et donner l'illusion d'un morceau unique de bout en bout (cf. *Birdman* [Alejandro Gonzalez Iñárritu, 2014] et *1917* [Sam Mendes, 2019], sur lesquels nous reviendrons au chapitre trois). Cette seule fracture incite à remettre en question l'authenticité ou le « réalisme » de ce qui est visible à l'écran.

La conception cinématographique de Bazin n'est pas sans faire écho à celle qu'Andreï Tarkovski préconise, en fonction de sa vision bien précise du cinéma : un écoulement naturel du temps à ne surtout pas ciseler, de sorte à ne pas saboter ou court-circuiter le rythme interne au plan (très souvent, là aussi, un plan-séquence), composé de mouvements de caméra, de personnages et de décors. Compilées dans son ouvrage *Le Temps scellé* (2004), les notes de Tarkovski affirment la capture du temps comme l'affinité première de l'art cinématographique. Le cinéaste soviétique y voit un assemblage de « morceaux de temps » les uns à la suite des autres, dans le but d'écrire une poétique et une lyrique du cinéma en fonction de ses moyens d'expression spécifiques :

Pour la première fois dans l'histoire des arts et de la culture, l'homme avait trouvé le moyen de fixer le temps, et en même temps de le reproduire, de le répéter, d'y revenir autant de fois qu'il le voulait. L'homme était en possession d'une matrice de temps réel. Une fois vu et fixé, le temps pouvait désormais être conservé dans des boîtes métalliques, théoriquement, pour toujours. [...] Sous quelle forme le cinématographe fixe-t-il le temps ? Je la définirais comme une forme factuelle. Le fait peut être un événement, un geste, un objet, qui peut même être immobile, dans la seule mesure où cette immobilité existe aussi dans le cours réel du temps. [...] La force du cinéma [...] est dans le rapport nécessaire et inséparable avec la matière de la réalité qui nous entoure à chaque instant (pp. 73-74).

Tarkovski s'oppose radicalement à toute forme de montage dynamique qui perturberait cette essence propre au cinéma. Lui et André Bazin conceptualisent ainsi le médium en tant qu'outil de

captation du temps « réel » devant l'objectif de la caméra, théoriquement visualisable à l'infini (car fixé sur la pellicule).

Une différence se glisse tout de même entre ces deux pensées : Tarkovski, nous le voyons dans cette citation, ne renie nullement un retour et une répétition du temps autant de fois qu'il est possible de le faire en visionnant une pellicule. Pour lui, en tant qu'artiste-cinéaste, plus qu'un embaumement, plus qu'une évolution de l'état d'un individu dans le cours du temps, le cinéma amplifie une « forme factuelle », même immobile. Car le seul écoulement attribué à cette forme a une valeur significative en fonction des circonstances données par le montage, comme une mise en exergue soudaine des sujets et des objets convergeant vers une finalité poétique. Les trois personnages de son film *Stalker* (1979) s'implantent de cette manière face aux décors désolés mais sereins de la Zone, autorisant une interaction mutuelle entre paysages et individus (justement permise par le cinéma, ses cadrages, ses mises en abîme, etc.) : la personnalité des uns déborde sur celle des autres et réciproquement (Thomas 2019, 84-87), tandis que chacun d'eux dévoile progressivement des traits de caractères qui leur sont propres en évoluant vers les ruines, le cœur de la Zone. À certains moments, les protagonistes de *Stalker* contemplent non seulement un paysage, mais un long défilement temporel, terreau à une évolution du décor sur une teneur lyrique. Évolution qui se répète et ressurgit à chaque projection du film admettant un regard toujours différent de la part du spectateur, témoin au même titre que les protagonistes.

Nous retiendrons par conséquent l'essence et l'idée de Tarkovski – le surgissement du poétique dans le temps filmique – plus que celles de Bazin – l'embaumement d'un individu et d'objets dont on palperait le changement d'état. Il faut toutefois nous souvenir que le cinéma, comme les autres arts, repose inévitablement sur la fragmentation et la dispersion des « morceaux de temps » qui métamorphosent constamment la syntaxe du récit, de l'univers et de la matière qu'elle déploie. Le rythme interne au plan, ce que préconise le cinéaste soviétique, avec ses fluctuations de personnages, de tensions, de reliefs et de volumes, peut être également vu comme des ruptures et des reprises permanentes structurant la force du plan.

Ainsi, si des auteurs-réalisateurs comme Tarkovski privilégient une captation longue devant l'objectif de la caméra, d'autres, plus ancrés dans les théories du montage et la construction de la continuité des plans, émettent des pensées contraires, presque dans la lignée des expérimentations menées par Lev Koulechov au début des années 1920 (l'effet K). À leurs yeux, le personnage de

cinéma n'est ni plus ni moins qu'un élément transposable d'un endroit à un autre sur la table de montage.

Ces quelques *Notes sur le Cinématographe* de Robert Bresson (1975), à propos de sa conception du Cinématographe (par opposition au « Cinéma » qu'il juge faux et fabriquant de fausses émotions non authentiques), éclairent cette vision des choses :

Une chose vieille devient neuve si tu la détaches de ce qui l'entoure d'habitude (p. 59).

DE LA FRAGMENTATION. Elle est indispensable si on ne veut pas tomber dans la REPRÉSENTATION. Voir les êtres et les choses dans leurs parties séparables. Isoler ces parties. Les rendre indépendantes afin de leur donner une nouvelle dépendance (pp. 93-94).

Toujours la même joie, le même étonnement devant la signification nouvelle d'une image que je viens de changer de place (p. 133).

Un point en particulier doit attirer notre attention dans ce qui ressort de ces *Notes*, et que l'on peut à nouveau mettre en relation avec la conception « moléculaire » d'un système selon Jean Epstein. Chaque section d'un ensemble (en l'occurrence un film) renoue des liens et pose de nouvelles interactions avec le reste de l'écosystème lorsqu'il est déplacé. Si l'on conçoit le tout comme une succession d'unités prises au cas par cas – corps/personnage, espace et temps, entre autres –, il faut nécessairement envisager des différences de valeurs qui s'opposent et s'entrechoquent.

1.1.2 Le cinéma et le jeu vidéo : des arènes de confrontations

Dans le cadre des œuvres qui nous préoccupent, ce va-et-vient entre le particulier et le général délimite ce qui serait convenu d'appeler une « arène » dans laquelle se croisent ces différentes entités, dont quelques-unes peuvent prédominer sur les autres, provoquer des frictions, et par-là même conduire à des formes de « résistance ».

Partant des questionnements abordés jusqu'à présent, notre volonté d'observer des « résistances » à ces mécanismes de conservation, « d'embaumement », pour ne pas dire d'emprisonnement dans une matière *a contrario* d'un réel que certains cinéastes, théoriciens et penseurs ont tenté de lui attribuer, s'en retrouve davantage confortée.

Autant par leurs extensions que par leurs contractions des décors, le temps et l'espace du film et du jeu vidéo délimitent un univers interprétable sur deux plans : le narratif et le matériel, entre lesquels le personnage oscille et endosse l'un ou l'autre rôle pour répondre à des enjeux d'aspects relatifs au récit ou à l'esthétique. Une « arène » se met en place, où chaque unité qui nourrit l'ensemble affiche des valeurs diverses et contradictoires dont il faut mesurer la teneur au cas par cas.

Quelles sont les déclinaisons que cette « arène » peut exprimer ? Comment peut-on la définir, elle et ses différentes formes ? Il faut avant tout déterminer les relations exactes qu'entretiennent les corps et le paysage dans les arts animés pour mieux répondre à ces questions. Et ce en deux temps : considérer le morcellement des entités, comprendre leur séparation pouvant créer de potentielles interstices dans lesquelles on se glisse (le corps distinct du paysage/de la matière, interpréter la nature de chacun d'eux), avant d'envisager leur réconciliation, leur réassemblage pour prendre conscience de leurs liens (le corps face au paysage/à la matière, et les influences mutuelles que ces deux figures peuvent exercer).

1.2 Conséquence du morcellement des entités : les interstices entre les images, les coupes et le flux

Toujours en reprenant « l'atomisme » de Jean Epstein, il est aisé de se convaincre qu'envisager l'ensemble d'un film comme une succession de plusieurs unités distinctes engage de fait un morcellement déjà en puissance, dont nous n'observerions que la chimère de la continuité. Par quels motifs ces fragmentations s'opèrent ? Comment, au fil de l'historiographie, des théoriciens, des penseurs et des académiciens ont abordé la question de la division de la matière filmique ? Comment ensuite constater des brisures similaires mais spécifiques au jeu vidéo ? Considérons une approche de manière concentrique, à partir du photogramme, l'unité de base du cinéma, avant de progressivement élever le niveau vers des séquences entières, additions de photogrammes, d'images, de gestes, d'expressions et de situations ordonnées au sein de chacune d'elles, en opposition avec d'autres.

1.2.1 Arrêt sur image et photogramme : le temps malgré tout

Un ouvrage collectif, *Arrêt sur image, fragmentation du temps* dirigé par François Albera, Marta Braun et André Gaudreault (2002), s'intéresse au changement du regard et de la perception visuelle à la charnière entre le XIXe et le XXe siècles, date à laquelle apparaissent les travaux de Muybridge et les vues Lumière. On y démontre que la métamorphose du regard, de ses modalités et de sa culture, s'opèrent bien avant le cinéma, dans les années 1820-1830. Il y a à cette époque prise de conscience sur le mouvement qui n'existe que dans l'œil de l'observateur (cf. la persistance rétinienne), « rompant avec une conception objective et désincarnée de la vision à l'âge classique » (Mélou 2002, 47-48). L'émergence dans le même temps du chemin de fer et des voyages en train instaurent une autre façon de voir l'espace et le temps, par le biais des paysages qui défilent par la fenêtre du wagon (p. 50). L'édition d'un Jeu de l'oie sous le Second Empire français retrace ainsi le parcours entre deux gares ferroviaires, illustré par des photographies tirées de l'album de Furne et Tournier (p. 65). Ce jeu détient une logique qui n'est « ni patrimoniale, ni protocolaire, elle est perceptive et ludique. Le voyage en images qu'il propose est un jeu offert au regard, un jeu comparable au Jeu de l'oie ou encore aux "joujoux" de salon qu'étaient, à la même époque, les kaléidoscopes, les phénakistiscopes et bien sûr les stéréoscopes » (p. 66). Un jeu qui offre une fragmentation du regard, faisant converger photographie et voyages en train dans le même ordre d'idées.

Nous retrouvons ici l'argument d'Epstein sur la recreation du mouvement dans l'esprit du spectateur, en plus de pouvoir interpréter (certes, à la lumière d'aujourd'hui, *a posteriori*) ces voyages en train comme une métaréflexion de la pellicule de cinéma avant l'heure.

Le cinéaste soviétique Sergueï Eisenstein émet une réflexion similaire à la même époque qu'Epstein (années 1940), parmi ses écrits jamais publiés de son vivant :

Quel est ce « *mouvement fluide* » qui se déroule devant nous à l'écran ? Il s'agit d'une série d'images *immobiles* qui défilent par à-coups *réguliers* sous nos yeux. Et ce n'est pas par une illusion d'optique que nous « fluidifions » ces phases indépendantes dans le *processus* unique d'un mouvement. C'est par un travail psychique complexe. Un travail psychique qui renverse la logique : nous percevons le mouvement comme le but de l'immobilité ! (1940, 309).

La synthèse entre la métamorphose culturelle du regard au XIXe siècle, les travaux d'Epstein et ceux d'Eisenstein, incite à imaginer un « pré-morcellement » qui accompagne notre vision du monde avant sa reconstitution dans l'esprit de sorte à lui faire accepter l'apparente fluidité des choses. En d'autres mots, le sectionnement existe au préalable et le réassemblage ne serait le fait que d'un exercice mental (le cerveau humain ou la caméra qui s'efforce à englober le tout dans sa pensée et sa vision propres).

Il serait bien évidemment trop présomptueux de s'arrêter à une telle affirmation. Nous souhaitons surtout retenir cette notion de morcellement en relation avec la continuité de l'ensemble assurée par la multitude d'unités distinctes.

Questionnons sous cet angle la problématique de l'arrêt sur image et du photogramme, en nous réappropriant Bazin et son « Ontologie de l'image photographique », au sujet de l'embaumement permise par la fixité photographique et la conservation d'un état changeant grâce au temps cinématographique. L'arrêt sur image condense ces deux tendances, dans la mesure où, par essence, il ne peut être conçu qu'en opposition à un mouvement qui doit nécessairement prévaloir sur l'ensemble de la continuité des images. Jean Epstein poursuit ainsi ses propos sur le continu et le discontinu des images filmiques, toujours par analogie avec la biologie :

Si, dans le film sur lequel a été enregistré le jeu d'un acteur dramatique, on isole une image, celle-ci peut montrer le visage crispé du héros, la bouche tordue, un œil clos, l'autre révolté, dans une expression grotesque. Or, à l'enregistrement comme à la projection, la scène a paru et paraît jouée à la mesure, émouvante, sans aucune trace d'effet comique. Mais l'appareil de prise de vues, en fragmentant la continuité des gestes d'un personnage, y a découpé une image discontinue, qui, à cause même de sa discontinuité, est fautive et qui ne retrouvera sa vérité qu'à condition d'être réintégrée, à la projection, dans sa continuité originelle (1974, 263-64).

L'idée principale de cette citation est celle-ci : la fixité met paradoxalement en exergue la fluidité et inversement. Une image gelée ne peut se définir que dans sa place acquise parmi des structures mouvantes, visibilisée par elles, précédée ou suivie par d'autres images qui attestent de l'entorse qu'elle suscite soudainement à sa vision. Quant au temps, il s'étale dans cet arrêt sur image, étant donné que, pour obtenir cette astuce à l'écran de cinéma, il faut reproduire le même photogramme autant de fois que la séquence l'exige dans sa durée, le démultiplier pour assurer le défilement continu dans le projecteur ou sur la piste de lecture numérique. Visionner une image

statique, c'est assister au spectacle de plusieurs artefacts recopiés et recréés à l'identique, insérés entre des images en mouvement et investis d'une temporalité latente qui maintient leur force dans le flux. Il y a par conséquent influence et débordement mutuels : la fixité s'immisce dans la fluidité, et la fluidité rend l'existence de la fixité concevable.

Partant de cette idée, on comprend mieux les thèses de chercheurs qui ont abordé un rapprochement analytique ou créateur, entre immobilité et mouvance des images de cinéma. Nous en citons quatre que nous estimons être les plus importants, étant donné qu'ils se penchent le plus explicitement sur cette problématique.

Philippe Dubois, dans ses articles et ses livres, se penche sur la staticité de l'image, notamment sous la forme du photogramme, ainsi que sur la variation des vitesses. Il cherche à instaurer un nouveau rapport théorique et moins hermétique entre photographie et cinéma. Dans « La question des régimes de vitesse des images. De Étienne-Jules Marey à David Claerbout : au-delà de l'opposition entre photographie et cinéma » (2015), en plus de rappeler les oppositions classiques (et pour lui dépassées) entre « l'effet mortifère » photographique de Roland Barthes et le « défilement régulier des images » de Gilles Deleuze, il démontre une fluctuation souple entre immobilité et mouvement autour de l'image *a priori* fixe, à partir du photographe scientifique Marey et de l'artiste expérimental Claerbout. L'un veut obtenir une part de l'autre. Dans « Eric Rondepierre ou le photogramme dans tous ses états (entre la tache et la trame) » (1993), l'auteur aborde cet objet ambigu qu'est le photogramme : frontière entre photographie et cinéma, entre image fixe et image destinée, au sein d'une série, à recomposer un mouvement. Pour ce faire, il dépouille le travail de l'artiste Eric Rondepierre. L'une des vocations de ce dernier est en effet de faire ressortir un tel objet en tant que « réalité-pellicule » et matière malléable. La « malléabilité » de la matière va retenir notre attention dans les sous-sections suivantes.

Le Cinéma de l'immobilité par Ludovic Cortade (2008) aborde aussi la question de la fixité au cinéma, en considérant non seulement l'image d'un point de vue technique (arrêts sur image), mais en prenant également en compte la mise en scène (plans-séquences fixes, immobilisme des acteurs, ralentis et arrêts des mouvements, filmages de tableaux ou de photographies). Son propos s'intéresse essentiellement au style et à la réception spectatorielle, voire à la dimension et au sens politiques, des débuts du cinéma jusqu'à aujourd'hui. L'idée défendue fournit toutefois une idée pertinente : les manipulations temporelles n'impliquent pas toujours des interventions sur la

pellicule, mais convoquent des mises en scène particulières lors du tournage même. Par exemple lorsque le mouvement des acteurs est figé dans une staticité apparente pour traduire l'iconoclasme et l'impasse narrative induite par la thématique du déclin (pp. 207-212), ou lorsque le statut du spectateur est abordé, notamment au moment où ce dernier se tient immobile face aux images de cinéma, toutefois mu par un plaisir inhérent à leur vision, établissant « une distance amoureuse » selon Roland Barthes cité dans cet ouvrage (p. 256). Ces mêmes mises en scène autorisent selon les cas des « faux arrêts » en en simulant l'apparence, à l'image des citations au genre de la comédie musicale de *Une femme est une femme* (Jean-Luc Godard, 1961) entre Anna Karina et Jean-Paul Belmondo. Nous pouvons d'ores et déjà y distinguer une forme de « résistance » à la matière (nous y reviendrons) en créant l'illusion d'un arrêt pour mieux révéler les fondements du médium, ce qui le bâtit de façon intrinsèque.

Dans cette foulée, nous songeons aux travaux de l'artiste performatif Bruce Nauman, en particulier sa captation-installation *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* (1967). Dans cette vidéo, l'artiste s'adonne à une stylisation des mouvements de la marche. Il pose scrupuleusement les pieds sur le contour d'un carré tracé au sol, en avant comme en arrière, exécutant avec son propre corps des trucages filmiques d'arrêt et d'inversion temporelle à la place de la caméra ou de la table de montage (fig. 1). Il oppose sa propre résistance en s'imposant des contraintes non existantes au départ, et dépasse d'une certaine manière la condition du personnage emprisonné dans les photogrammes. La même cadence se retrouve dans une autre performance, *Walk with Contrapposto* (1968), où Nauman revisite les poses que les anciens sculpteurs grecs cherchaient à harmoniser au travers de corps masculins « parfaits », par exagération du mouvement de ses hanches et en « gelant » chacun de ses pas (Halbreich 2018, 25). Dans l'un et l'autre exemple, dans ces circonstances bien spécifiques où une caméra capte ses actions, la gestuelle de l'artiste engendre deux effets. D'une part, il mime les capacités d'un appareil de prise de vues, dont la cadence limitée à vingt-quatre images par seconde l'oblige à échantillonner les mouvements qu'il perçoit devant son objectif, et par conséquent à délaisser certains détails, si bien que Nauman semble passer outre les frontières équidistantes entre chaque photogramme, par ses arrêts et ses reprises, sous la forme d'un ralenti forcé. D'autre part, ces mêmes gestes et expressions agissent à l'instar d'un miroir renvoyant une image métaphorique ou métaréflexive de la caméra décomposant l'action filmée. Bruce Nauman parvient de cette manière à contourner les limites et les aspérités de l'appareil pour imposer un

mouvement qui lui est propre, notion que l'on retrouvera ultérieurement dans les présentes analyses.



Figure 1: *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* (Bruce Nauman, 1967). L'artiste performatif Bruce Nauman simule étape par étape, au « ralenti », les phases d'une marche, en avant comme en arrière.

Enfin, une chercheuse américaine, Amy Rust, s'attarde quant à elle sur la perception culturelle de l'arrêt sur image dans le cinéma américain des années 1960-1970, dans son article « Hitting the "Vérité-Jackpot": The Ecstatic Profits of Freeze-Framed Violence » (2011). Surtout employée pour des séquences particulièrement brutales, cette forme est considérée par le public d'alors comme un fantasme extatique. Elle amplifie et maintient pendant quelques instants la fascination exercée à l'égard d'un tel événement, à l'instar d'une transe (qui engage l'idée d'un temps en suspend mais toujours présent, en attente d'être relancé : notre définition de l'image gelée), en phase avec le contexte violent et contestataire de cette époque, traduction d'une recherche, d'après l'auteure, d'une forme d'authenticité dans les médias et les narrations.

Pareilles différences de potentiels entre des images animées et fixes, entre unité(s) et ensemble, provoquent inévitablement des fractures, des failles entre les images. Plus précisément des interstices au sein desquelles se mêlent plusieurs images et séquences issues d'autres sections du

film ou du jeu vidéo, créant selon les cas des croisements de temporalités insolites où la linéarité et le cycle se confondent.

Au cinquième chapitre, nous nous efforcerons d'analyser divers exemples sous lesquels ces fragmentations et ces mélanges d'espaces-temps fragilisent la stabilité de l'univers et de la matière mis en place par le film ou le jeu vidéo. Ces fractures sont provoquées par des enjeux narratifs ou esthétiques, mais très souvent sous l'œil d'un protagoniste autant observateur qu'acteur, dont le rôle sera d'épouser la ligne brisée de ces fractures, voire de les réaligner en guise d'épreuve à surmonter.

1.2.2 Entre les images : le discontinu et le continu se mêlent et se séparent

L'idée d'apercevoir ou d'entr'apercevoir une dialectique constante entre le continu et le discontinu des images de cinéma est loin d'être neuve. Autant portée sur des problématiques de support, de contenu, d'interstices et « d'intrus » se glissant subrepticement dans les failles provoquée par les raccords des images au montage, cette question s'avère aussi vieille que les études filmiques mêmes, et a inspiré une pléthore de déclinaisons analytiques s'apparentant de près ou de loin à cette interrogation. Pour les besoins de notre thèse, nous nous devons de trier et de nous demander qui très exactement dans l'historiographie considère ces entrecroisements d'images et de flux. Que devons-nous en tirer ? Nous ne pointons à nouveau que les écrits les plus directement relatifs à cette problématique.

Raymond Bellour élabore le concept de « l'entre-images », avec lequel il analyse la transition d'un régime d'images (littérature, peinture, cinéma, etc.) ou de support visuel à un autre. Publié et réparti en deux tomes, *L'Entre-Images* (1990; 1999) se situe au début de l'émergence de l'image numérique générée par ordinateur, aujourd'hui de plus en plus prégnante (pour ne pas dire quasiment inévitable) dans les productions multimédias. Il considère les différents passages d'un médium à l'autre – surtout le cinéma, la photographie et la peinture synthétisés puis globalisés par la télévision ou la vidéo, mais le propos peut tout aussi bien s'appliquer au domaine vidéoludique – à l'heure où l'image n'est plus rattachée à un support en particulier. Partant, il dresse des connexions entre les images visibles à l'écran (ou plutôt *les écrans*) et celles plus subtiles, par exemple dans la littérature, dès lors que deux catégories s'arrogent l'hégémonie pour la description des situations : les mots et les images. Bellour tente de définir la transition

inévitables, immuables et constants des images qui forge désormais notre époque contemporaine à l'aube du XXI^e siècle.

Une thèse doctorale de Martin Picard, *Pour une esthétique du cinéma transludique. Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels au tournant du XXI^e siècle* (2009), semble s'inscrire dans la continuité de Bellour en observant des influences mutuelles et des glissements de pratiques entre le cinéma et le jeu vidéo, le dénominateur commun étant l'animation, de plus en plus abondamment invoquée dans le cinéma contemporain d'effets spéciaux, tandis qu'elle est l'essence primordiale qui fonde le jeu vidéo et sa conception. Vers la fin de son travail, en analysant le terme de « frontière » entre ces arts dont les affinités des uns débordent sur celles des autres, Picard avance que « à ce métissage, chacun perd un peu de sa nature propre pour gagner en échange quelque chose de nouveau. C'est la spécificité de cet entre-deux qui s'avère féconde » (p. 315). L'emphase est mise non seulement sur une étude à la frontière entre les médias, mais aussi *sur* celle-ci (p. 317), et sur le fait que l'histoire d'un art, loin d'être linéaire, est le fruit d'une rencontre de plusieurs supports, soit en même temps à un instant précis, soit successivement (p. 322).

L'étude sur la frontière est donc ce que préconisent chacun à leur façon Bellour et Picard, selon des échanges entre les sphères artistiques dont certaines expressions parviennent à se confondre en engendrant de nouvelles formes. Leurs travaux ne se penchent cependant pas sur la fragmentation provoquant à termes ces échanges, ainsi que nous préférons l'envisager. Le philosophe Gilles Deleuze évoque le mieux ces rapports entre continus et discontinus des images et leurs interstices où se glissent des entorses.

Pour bien saisir la pensée du philosophe, nous revenons en particulier sur son concept d'« image-mouvement », de même que sur sa notion d'« instants privilégiés », inspirée de l'Antiquité. Deleuze évoque l'aspect analytique que la science moderne émergente (Descartes, Newton, Kepler, etc.) confère au mouvement en lui attribuant une multitude de variables quantifiables (distance, temps parcouru, trajet, etc.), là où l'Antiquité privilégie davantage une esthétique de la quintessence (1983, 13). Le cinéma serait né de cette tendance moderne, car étant au départ une machine – le Kinétographe de Thomas Edison et le Cinématographe des frères Lumière – apte à capter des instants équidistants (les photogrammes) de sorte à reconstituer un semblant de continuité (p. 14).

Partant, le continu et le discontinu sont deux entités qui, cette fois dans *L'Image-Temps*, se complètent. L'un définit l'autre. Ainsi du montage classique, dit « rationnel », qui fait en sorte que « les coupures et les ruptures, au cinéma, ont toujours formé la puissance du continu » (1985, 236). La coupure appartient alors à l'une des deux séquences qu'elle sépare : elle achève la première avant d'annoncer la suivante (*idem*), les deux s'entremêlent. Dans le montage moderne, notamment chez Godard, la coupure dite « irrationnelle », via des sautes d'image ou *jumpcuts*, sépare entièrement les séquences, si fait qu'aucune d'entre elles n'est liée à l'autre, et « engendre ou trace une frontière qui n'appartient ni à l'un[e] ni à l'autre » (*id.*) : elles s'entrechoquent. Le philosophe formule extensivement la question du montage de cette manière :

Tant que le tout est la représentation indirecte du temps, le continu se concilie avec le discontinu sous forme de points rationnels et suivant des rapports commensurables [...]. Mais, quand le tout devient la puissance du dehors qui passe dans l'interstice [la coupe irrationnelle], alors il est la présentation directe du temps, ou la continuité qui se concilie avec la suite des points irrationnels, selon des rapports de temps non-chronologiques. C'est en ce sens que, déjà chez Welles, puis chez Resnais, chez Godard aussi, le montage prend un nouveau sens, déterminant les rapports dans l'image-temps directe, et conciliant le haché avec le plan-séquence (pp. 236-37).

Comme le rappelle Suzanne Hême de Lacotte dans son analyse synthétique de l'œuvre deleuzienne, *Deleuze : philosophie et cinéma* (2001), le philosophe dégage des concepts suscités et inspirés par cet art avant de les employer en guise d'outils réflexifs. Des outils non pas appliqués au cinéma – il ne s'agit nullement d'élaborer une théorie à propos de cette discipline –, mais bien autour du savoir de manière générale. Il convient de récupérer les idées principales émises par cette synthèse en complément des ouvrages originaux de Deleuze, notamment en ce qui concerne la conception du mouvement, pensé chez le philosophe dans son ensemble plutôt que comme une succession de photogrammes et, plus important, selon une translation dans l'espace, indispensable pour comprendre ces questions d'interstices, et par conséquent de manipulations du temps, de l'espace et du corps.

Dans cette sous-section sur les fragmentations de séquences, citons également une interprétation que Nicolas Tellop propose du film *The French Connection* de William Friedkin (1971), dans son essai *Les Courses-poursuites au cinéma* (2018). Ce dernier fonctionne sur la base de divers fils rouges, un par chapitre, qu'il fait cheminer autour de ce thème principal que sont les courses-

poursuites véhiculées par le cinéma et aménagées entre les images filmiques. Bien que son propos lorgne très souvent vers l'interprétation, celle-ci dégage des concepts très pertinents et amène à réfléchir sur la place des corps saisis dans ces courses-poursuites (à pied ou aux commandes d'un véhicule). Ces corps sont autant narratifs qu'esthétiques et conceptuels, aux prises avec la narration du film et sa matière qui se sectionne dans les images mouvementées que suscitent pareilles scènes d'action.

L'une des séquences que Tellop retient de *The French Connection* est celle où l'inspecteur de police Jimmy « Popeye » Doyle (Gene Hackman) prend en filature le trafiquant de drogues français Alain Charnier (Fernando Rey) dans le métro new-yorkais. L'auteur envisage tout le film de Friedkin sur le motif de la traque (p. 167) – il cite par ailleurs les deux ouvrages de Gilles Deleuze sur l'image-mouvement et l'image-temps, là aussi à propos du continu et du discontinu des images (p. 166) –, mais s'attarde en particulier sur cette scène, en parallèle de la fameuse double course-poursuite entre la voiture conduite par Popeye et le métro aérien. Dans le jeu de va-et-vient que se livrent Popeye et Charnier, où le second sort brièvement des wagons pour tenter de semer le premier, Tellop assimile le véhicule et ses portes à une pellicule de film qui se referme et se coupe sur le commandement (métaphorique) de Charnier. Ce dernier maîtrise la matière et Popeye qu'il mène par le bout du nez. Lorsque le trafiquant parvient à s'enfuir au grand dam de l'inspecteur, l'auteur écrit :

En se faufilant à travers les portes [du métro] et en se dissimulant derrière elles, Charnier donne à voir l'expérience du montage [...]. Le mouvement coulissant de la fermeture d'accès au métro évoque la métaphore d'une coupure, du sectionnement tel qu'il s'exerce dans le montage traditionnel de la pellicule. Dès lors, Charnier apparaît comme celui qui a une parfaite maîtrise de la technique, sachant l'interrompre au besoin et surtout en profitant pour se glisser à la faveur de ses angles morts. En montage, la coupe n'est pas étrangère à l'ellipse : elle est ce qui suspend le regard, ce qui empêche de continuer à voir. En bon prestidigitateur, Charnier précise cette démarche : en attirant l'attention de Popeye sur la poubelle [où il a jeté un débris quelconque pour détourner son attention], il le contraint à regarder autre chose que son louvoisement vers le métro – bref, il rompt (il coupe) un bref instant la tension de regard du policier et s'échappe dans la discontinuité ainsi créée (p. 171).

Cette analyse ou interprétation ne sera pas anodine lorsque nous nous pencherons sur des cas similaires au chapitre cinq, en y incorporant la dimension temporelle mutilant celle spatiale et réciproquement.

Entre arrêt sur image et mobilité de la séquence, entre l'unité du photogramme et le tout déterminé par la continuité des scènes animées formant une cohérence, nous nous sommes essentiellement concentrés sur les failles provoquant précisément des « in-cohérences ». Ces fractures entre les images et les unités révèlent des différences de force et des discontinuités abritées sous l'apparence de la continuité. Après leur séparation, comment est-il possible de considérer leur réunion ? Quelles sont les modalités par lesquelles ces entités *a priori* disparates se concilient à nouveau ? En d'autres termes, quels sont les moyens d'observer des fragments sur un même plan (par exemple des temporalités différentes comprises dans un seul cadre) ?

1.3 Réassemblage des entités disparates : le corps face au paysage, au temps et à la pellicule (et aux pixels)

1.3.1 Deleuze et le corps baconien

Dans une thèse antérieure à *L'Image-mouvement* et à *L'Image-temps*, Deleuze s'intéresse aux compositions picturales du peintre anglo-irlandais Francis Bacon. Selon son analyse, il existe des couches, strates ou niveaux d'entités qui se superposent pour former une nouvelle continuité, une nouvelle cohérence détenant ses propres significations.

Les concepts de « viande » et de « devenir-animal » traversent les sujets baconiens. Pour le peintre, il se crée une « zone d'indiscernabilité » dans laquelle l'homme et la bête – ou du moins des traits animaux greffés sur des portraits – se confondent, car devenus, ensemble, viande en souffrance et non plus des états distincts (Deleuze 1981, 20-21) :

La viande [...] réalise cette tension dans la peinture, y compris par la splendeur des couleurs. La viande est cet état du corps où la chair et les os se confrontent localement, au lieu de se composer structurellement (p. 20).

En d'autres termes, suivant cette logique, lorsque placé dans une situation où la souffrance est de mise – des crucifixions, par exemple –, l'homme-sujet de Bacon se révèle protéiforme et acquiert

tous les statuts qui demeureraient séparés. La Figure, jusque-là seulement corps, devient partie intégrante de la structure suggérée par le tableau (p. 19), offrant divers niveaux de sensation (fig. 2).



Figure 2: études, Francis Bacon, 1962.

Invoker ce travail de Deleuze nous permet de saisir encore plus sa pensée en l'étendant depuis ses deux ouvrages sur le cinéma et la philosophie. Il est aisé de remarquer que le thème du continu et du discontinu dans les images trouve ici une première variante qui s'instituera plus fondamentalement dans le cinéma et la question du montage (1985, 236-37). Les figures baconiennes réalisent une synthèse de formes, de traits et de couleurs *a priori* épars mais réinjectés dans un même cadre, reconstruits, réassemblés en vue de créer la symbiose de ces éléments en présence. Il en résulte une interaction entre eux, un accord et un équilibre posés dans les mêmes tons qui transcendent les œuvres de l'artiste-peintre.

L'unicité du cadre de la peinture hermétise un univers en soi qui amplifie cette nouvelle cohérence, contrairement au cinéma dont le hors-champ constant au-delà des limites de son propre cadre incite à imaginer un monde plus étendu qu'au premier abord. La donnée temporelle élonge de surcroît un changement d'état d'un bout à l'autre d'un plan ou d'une séquence. Si la peinture baconienne recrée une logique par la staticité de ses sujets, ramenés à l'état de viande et ensevelis dans un amas de couleurs et de traits, la mobilité de l'image cinématographique instaure

d'autres enjeux de réunion et d'assemblage des éléments disparates, notamment grâce à la notion de « milieu ».

1.3.2 Le « milieu » du cinéma

Benjamin Thomas stipule qu'il existe une « mésographie filmique » dont seul le cinéma rendrait compte (2019, 79-112), une relation topographique qui se noue entre le paysage cadré par la caméra et le personnage épousant la ligne unique des reliefs du premier. Parce qu'il est mis en exergue par le plan et sa durée, le décor s'apparente à un « milieu » (terme plus adapté pour parler du paysage au cinéma, selon l'auteur) dans lequel se faufile un personnage (pp. 84-85) : un échange de « personnalités » s'opère à l'écran, dès lors que le milieu influence les gestes du personnage et réciproquement. Thomas poursuit son raisonnement en se réappropriant la « kinésphère » telle que définie par la théoricienne de la danse contemporaine Laurence Louppe. À nouveau, le cadrage d'un milieu au cinéma engendre des affects spécifiques au sein du plan :

La kinésphère, c'est donc l'espace accueillant les gestes (les mouvements : *kiné-*) du corps individuel. C'est l'espace défini par les capacités de ce corps, qui permet de qualifier ce corps à son tour, dans une forte interaction. En somme, ce pourrait être une manière de nommer et penser l'un des aspects de l'entr'appartenance corps-espace au cœur de la notion de *milieu* (p. 87).

L'entr'appartenance synthétise cette conciliation entre corps et espace : deux entités distinctes l'une de l'autre mais qui s'harmonisent et se complètent dans un dialogue grâce aux affinités du cinéma, médium apte à mettre en avant les éléments cadrés par son objectif et saisis dans une durée. Ils assurent ensemble la continuité du tout. La réunion n'est toutefois pas nécessairement synonyme d'harmonie, dans la mesure où l'échange peut prendre une tournure plus conflictuelle, amenant à de nouvelles brisures, déconnexions ou déphasages entre les unités en présence. Mais un lien se maintient, qui exerce désormais une interaction inévitable entre le corps de l'individu, le temps et l'espace, à la manière d'un débat dans cette « arène » conceptualisée plus haut.

1.3.3 L'homme face à la matière

Aussi nous faut-il considérer le statut d'un personnage de cinéma et de jeu vidéo comme en contradiction permanente avec la matière dans laquelle il évolue. Distinct de celle-ci, il n'en

demeure pas moins un observateur et un acteur de ses fluctuations selon les cas. Nous nous proposons d'étendre brièvement le propos de Benjamin Thomas en suggérant le milieu cinématographique en tant que fondement de la matière filmique ou vidéoludique, arborant ses propres caractéristiques également en contraste avec celles du personnage. Réitérons ici notre idée selon laquelle, décliné sous divers formats (statique, accéléré, ralenti ou inversé), le temps au cinéma et dans le jeu vidéo constitue l'expression la plus palpable et directe de l'harmonie ou du conflit qui s'exerce entre le corps, prisonnier du milieu et dont il subit les affres, et le milieu, inexistant sans la présence d'un corps qui « met en relief » ses lignes et ses traits.

Le temps n'existe en effet que dans cette réalité interne aux arts enregistrés, et crée cette curieuse ambivalence où les sujets, les objets et les décors paraissent reconnaissables sans pour autant arborer une existence opaque ou physique. En paraphrasant le philosophe américain Stanley Cavell, ils ne sont pas animés d'une « vie » ou par des apparences de vie à l'écran, mais détiennent un « *quelque chose* humain, différent de tout ce que nous connaissons » (1999, 55, l'auteur souligne). Par le simple fait que la caméra capte leurs gestes, expressions et mouvements, un « extra » se ressent à leur projection. Le « double » affirmé par Epstein devient un sujet à part entière, détaché de l'enveloppe charnelle de l'acteur ayant incarné le personnage pour les besoins du tournage, à la condition bien particulière dépassant le simple stade de l'humain. La philosophe Florence Bernard de Courville pose la thèse du cinéma comme un art fondamentalement nietzschéen : l'expérience humaine reflétée dans ce médium n'y est qu'illusion, mais incite paradoxalement à une déconnexion avec les savoirs en place pour défricher de nouvelles pistes réflexives. Son essai *Nietzsche et l'expérience cinématographique : le savoir désavoué* (2005) propose une refonte des images cinématographiques comme source d'illusions puis de résistance. L'image de l'acteur et de son « double » à l'écran n'échappe pas à cette critique. De Courville annonce qu'il n'est plus simple acte d'imitation ou *mimèsis*, mais s'oriente vers un stade de « semblance, de présence et d'absence » (pp. 39-40), d'autonomie externe. Il est travestissement, une succession sans fin de masques, ou plutôt « le produit de tous les masques, [...] toujours déjà exproprié de son être, de ce que l'on considère comme son original » (p. 79). Il devient un sujet d'animation, apte à subir les mêmes entorses, maux et contorsions que les pantins animés, pourtant mu par la prétention d'être l'ambassadeur des émotions humaines traduisibles dans cette synthèse qu'est le cinéma.

Nicolas Tellop évoque à ce titre une idée importante dans le premier chapitre de son livre cité plus tôt sur les courses-poursuites cinématographiques, consacré à l'homme emprisonné dans le rythme spécifique de la caméra : de par sa cadence finie (habituellement vingt-quatre photogrammes par seconde), le cinéma englobe le sujet humain dans son propre dispositif duquel ce dernier ne peut sortir, dans le sens où celui-ci se voit obligé de se soumettre à la décomposition de son mouvement pour exister au cinéma (2018, 34-36). Pour avancer sa métaphore d'un tel protagoniste face à la matière de la pellicule, il oppose deux films, *Vampires* de Louis Feuillade (1916) contre *Mission Impossible* de Brian De Palma (1996), autour d'un thème similaire d'une poursuite sur les toits d'un train en marche : les wagons et le paysage (ou milieu) s'assimilent à une pellicule défilant dans le projecteur. Dans le premier, le héros Guérande (Édouard Mathé) est éjecté par-dessus bord car incapable de maîtriser l'esthétique du cinéma à l'inverse du chef des vampires (p. 30), tandis que dans le second, l'agent secret Ethan Hunt (Tom Cruise), à la poursuite de son mentor ripoux Jim Phelps (Jon Voight) sur le TGV, exécute des acrobaties devant le décor rendu flou par la vitesse de défilement pour échapper à l'emprise cinématographique. Nous reviendrons ultérieurement sur cet exemple en le développant au deuxième chapitre sur l'élaboration du cadre théorique.

L'homme de cinéma et de jeu vidéo se retrouve par conséquent face à des expressions, tantôt métaphoriques, tantôt plus concrètes, de la structure qui l'englobe. La temporalité du cinéma est devenue une évidence aux yeux des chercheurs dépouillés jusqu'à présent, mais demeure une forme d'énigme en ce qui concerne le jeu vidéo. Dans cet art, le temps acquiert une spécificité qui le dissocie du cinéma. Nous avons toutefois vu qu'il n'existe pas réellement de « temporalité » à proprement parler dans la dimension vidéoludique, mis à part des cas précis où elle se métamorphose en buts ludiques multiples pour contracter la tension, exercer une pression sur le joueur et le personnage, les forcer à improviser ou adapter leur ligne de délibération de sorte à réussir la séquence imposée. Un « équivalent de temps » s'instaure cependant dans le jeu vidéo et crée une même mesure de contemplation et d'interaction entre le corps et le milieu (nous entamons ici un glissement théorique depuis le cinéma et Benjamin Thomas). Pour bien comprendre, il nous faut avant tout saisir les thèses émises à ce sujet, issues d'analystes s'étant penchés sur la question en vue de la conceptualiser et de la théoriser, admettre quelques-unes de leurs idées, et en questionner d'autres.

1.4 Le temps et les corps dans le jeu vidéo

S'il n'existe pas de « temps » au sens communément accepté du terme dans le jeu vidéo (ce point sera précisé et étayé dès le troisième chapitre), quelques modalités équivalentes sous-tendent malgré tout dans les interactions entre le joueur et son avatar. Il s'agit davantage d'une synchronisation ou non des actions que le premier exécute sur ses commandes pour en constater les réactions à l'écran, de même que d'une perception plus ou moins différenciée de la temporalité entre le monde « réel » (l'espace de l'activité ludique) et l'univers diégétique que le jeu vidéo déploie (l'espace virtuel interne). Ce qui serait alors convenu de nommer le « temps » dans la sphère vidéoludique s'apparenterait plutôt à des boucles d'animations appliquées aux sujets et aux objets virtuels, à la modalité itérative et sinusoïdale (d'après la sinusoïde, une longueur d'onde donnée se répétant de la même manière à chaque seconde écoulée). Les *sprites* bidimensionnels donnent le meilleur exemple de cette itération : chaque phase d'un sujet ou d'un objet à animer est décomposée image par image afin d'en fluidifier le mouvement général pour une action spécifique, dans la droite lignée conceptuelle des chronophotographies de Muybridge pour l'étude du mouvement (la course d'un personnage est le cas le plus souvent étudié : fig. 3). À la fin du cycle, lorsque les animateurs se sont assurés que la dernière image correspond peu ou prou à la première, il y a raccord entre les deux extrémités, il y a retour au point de départ avant de répéter l'animation sous la forme d'une boucle rendue transparente grâce au dynamisme de la gestuelle. Implantés dans un décor *a priori* fixe et architecturé, ces sujets et ces objets entament à leurs manières des séquences d'animation qui se réitèrent et se « re-cyclent », de sorte à conférer l'illusion d'une continuité et d'une « vie ». Si bien que le jeu vidéo (surtout tridimensionnel) arbore un oxymore entre le caractère cyclique de chaque entité qui compose cet ensemble et la linéarité exigée pour atteindre un but défini dans la narration et faire progresser l'histoire (dans le cas des jeux à prédominance narrative, l'exemple que nous retiendrons essentiellement).

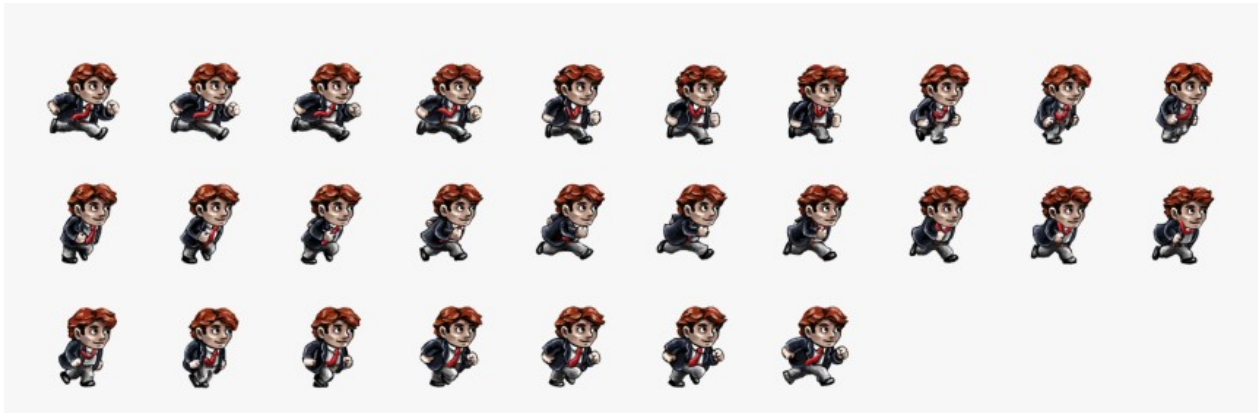


Figure 3: exemple de *sprites* d'un personnage en pleine course (source : www.vhv.rs). En s'animant, le cycle reprend depuis le début lorsqu'il s'achève, et fluidifie le mouvement.

La question des corps s'en retrouve dès lors complexifiée par rapport au cinéma, au point de pouvoir affirmer qu'il y a inversion d'un rapport de forces entre les deux arts : là où le cinéma déroule prioritairement une temporalité (cf. Epstein, Bazin et Tarkovski), le jeu vidéo étale prioritairement un espace. Les incarnations, et par conséquent leurs enjeux respectifs, sont aussi divers et multiples que les situations et les protagonistes mêmes. Car ici réside une subtilité, un compromis entre « l'incorporation » du joueur contrôlant un personnage (cf. Fanny Georges [2012], Gordon Calleja [2011], Séverine Lagneaux et Olivier Servais [2014], que nous examinerons quelques lignes plus loin), et ce que ce dernier est en mesure d'accomplir comme mouvements, gestes et expressions en fonction des attributs, nécessairement limités, qui lui ont été conférés par ses développeurs et concepteurs.

À l'instar du cinéma, cependant, le corps vidéoludique ne peut pleinement se mouvoir sans cette temporalité « linéaro-cyclique » et inversement. Aussi les questionnements sont-ils de nature similaire que ceux précédemment envisagés, toutefois en considérant un glissement théorique et une adaptation aux moyens d'expression propres au jeu vidéo. Les interrogations que nous posons dans cette section se décomposent en deux phases : le temps, première instance qui autorise la compréhension de certaines affinités, et le corps, le vecteur central par qui tout se pratique et se met en mouvement dans la dimension vidéoludique.

1.4.1 Le temps entre l'espace vidéoludique et l'espace ludique

À une douzaine ou quinzaine d'années d'intervalle dans l'historiographie des *game studies* ou études du jeu vidéo, trois auteurs importants théorisent chacun à leur manière, mais en fonction d'affinités similaires, la problématique de la temporalité vidéoludique et comment celle-ci impacte le joueur sur sa relation avec l'univers diégétique et le déroulement de l'action interactive.

Jesper Juul propose une « Introduction to Game Time » (2004) de sorte à poser quelques premiers jalons de compréhension dans les débuts de cette historiographie (malgré quelques remarques d'ordre personnel et critique, bien qu'intégrées dans la dynamique de son article). Il concilie deux aspects temporels primordiaux exprimés par le jeu vidéo : ce qu'il nomme le *play time* (le temps d'une partie menée par le joueur, dans l'espace de son activité ludique) et l'*event time* (la durée du temps dans l'univers virtuel du jeu, façonnant l'expérience « subjective » du joueur en fonction des mécaniques impliquées). Juul les relie entre eux par le biais de l'arrimage ou *mapping*, autrement dit les actions du joueur projetées à l'écran et interprétées par les données du jeu. Très souvent, notamment dans les jeux d'action, tel que *Quake III Arena* (id Software, 1999), l'exemple que l'auteur invoque en première instance, ces deux concepts s'entremêlent et se synchronisent, autant en termes d'interactivité (une pression sur le bouton de la manette ou du clavier engendre une réaction immédiate à l'écran) que d'événements se déroulant « en direct ». Les deux « mondes » sont pour Juul parallèles l'un à l'autre dans ce cas de figure. À l'inverse, via des simulations à l'instar de *SimCity* (Maxis, 1989), il y a dissonance entre le *play time* et l'*event time* lorsque les situations du jeu tendent à se soustraire au « temps réel » (par exemple pour temporellement accélérer la construction d'un bâtiment, lorsqu'une année dans la « vraie vie » se voit résumée et condensée en deux minutes à l'écran). Mais quoi qu'il advienne, souligne-t-il, l'écoulement du temps vidéoludique demeure chronologique, malgré les éventuels retours en arrière ou les sauts en avant, car s'actant toujours au présent (une idée que l'on retrouve dans les théories cinématographique et littéraire). Enfin, au-delà de l'univers, les sauvegardes créent des entorses et manipulent l'*event time* par imposition du *play time* sur ce dernier.

L'article de José Zagal et Michael Mateas, *Time in Video Games: A Survey and Analysis* (2010), rejoint mais éparpille davantage la pensée originelle de Juul (sans pour autant directement se baser sur son article de 2004 d'après leur bibliographie finale) en scindant l'expérience

temporelle vidéoludique en quatre volets (nous reprenons leurs concepts anglais et les traduisons) : *real-world time* ou temps du monde réel (équivalent du *play time* de Juul), *gameworld time* ou temps du monde virtuel (*event time* de Juul, plus précisément les actions relatives à l'interactivité), *coordination time* ou temps de coordination (les événements qui coordonnent les actions entre les joueurs et leurs agents ou avatars, conceptualisé comme étant le *mapping* par Juul), et le *fictive time* ou temps fictif (qui pose une légère différence avec le *gameworld time* selon les auteurs, dès lors qu'il s'agit d'appliquer des labels ou patterns socioculturels à des événements spécifiques, y compris des séquences narrées à l'image des cinématiques).

La question du temps dans les jeux vidéo a été plus récemment abordée par Christopher Hanson dans *Game Time: Understanding Temporality in Video Games* (2018), presque en guise d'extension aux premières réflexions de Juul. Son argument principal est que le médium vidéoludique permet à l'utilisateur de percevoir une autre réalité temporelle que celle qu'offre la vie « réelle », les films ou encore la littérature. À la lumière de la culture contemporaine, les jeux vidéo offrent de la malléabilité et de la navigabilité (p. 2). L'auteur évoque pour commencer la « dimension alternative » que le jeu instaure lorsqu'il se ferme au reste du monde grâce au « cercle magique », notion autrefois conceptualisée par Johan Huizinga (1951, 29), de même que les différentes modalités de temps employées par certains systèmes de jeu qui engagent le joueur dans la résolution de problème, telle que, notamment, une minuterie balisant un temps limité (Hanson 2018, 22). Sur une douzaine de chapitres, Hanson analyse des aspects qui paraissent évidents au premier abord, mais s'inscrivent au final dans une logique de redéfinition du temps dans les jeux vidéo, à la fois dans et hors du médium :

1. L'immédiateté de l'action retranscrite à l'écran qui suppose un engagement direct (cf. Juul et Zagal et Mateas).
2. La coprésence des joueurs dans le même espace ou en ligne, de même que leur « existence » par le biais d'un avatar dans le jeu (p. 41) – une réflexion inspirée des travaux de Gordon Calleja (2011).
3. Les temps de pause et de reprise des parties, impliquant que le joueur demeure actif malgré qu'il soit en apparence statique (p. 22).

4. Les sauvegardes et les restaurations de parties, qui étendent le concept de pause sur une plus longue durée (reprise ici également de la réflexion de Juul et de Zagal et Mateas).
5. La répétition du même jeu, notamment pour accroître son expérience vis-à-vis du système auquel le joueur fait face, voire pour le connaître par cœur (pp. 112-13).
6. Enfin, les temporalités récursives, dans le sens où, à partir du mécanisme de la sauvegarde, le joueur peut reprendre une partie autant de fois qu'il le souhaite en vue d'accomplir une séquence spécifique, d'en déterminer la clef, et de la perfectionner.

En binôme avec le temps vient la problématique de l'espace. Auteur, à l'aube du XXI^e siècle, du *Langage des nouveaux médias* (2010 [2001]), Lev Manovich énonce quelques mots sur le jeu vidéo, et plus particulièrement sur l'espace vidéoludique « navigable », en partant des titres *DOOM* (id Software, 1993) et *Myst* (Cyan, 1993). Selon lui, ces deux jeux incitent le joueur à faire progresser la narration par le parcours d'un espace, dès lors que l'exploration devient une fin en soi (p. 436). Regarder et agir deviennent les maîtres-mots : l'action narrative et l'exploration s'avèrent indissociables dans la sphère vidéoludique (p. 437). Plus largement, Manovich alimente une pensée sur l'espace navigable en tant qu'expression artistique virtuelle à part entière, « une forme culturelle plus importante » qui transcende les jeux vidéo, puis la culture elle-même, pour devenir un « médium idéal » (p. 438). Cette idée n'est pas dénuée d'inspiration analytique, car il suggérerait un glissement interprétatif du jeu vidéo vers une sorte de « super-tableau » ou de « super-canevas », augmentant la valence spatiale originale d'un tableau peint en deux dimensions grâce à la déambulation virtuelle de la troisième dimension, pour en faire un espace praticable (Triclot 2012, 222), avec son lot de mystères à dévoiler. Un tableau enjoint son spectateur à le scruter des yeux pour y discerner des éléments dans un décor, tandis que le jeu vidéo incite son joueur à longer un environnement pour activer des points d'interaction et complexifier une narration. Parler du jeu vidéo uniquement sur une base spatiale ou le considérer comme un « tableau en 3D » serait bien entendu présomptueux et réducteur, mais Manovich se focalise sur cette pratique de l'espace informatique géré par une « caméra » comme nouveau moyen d'engager la gestion des données produites par un ordinateur : plans architecturaux, modèles du marché boursier, etc. (2010, 438-39), en plus de devenir une attraction foraine où une plateforme mobile sur hydrauliques se synchronise à un film de synthèse au point de vue subjectif continu pour simuler les mouvements d'un véhicule le long d'un décor (p. 439). À la suite de Lev

Manovich et de ses analyses, il est aisé de conclure que l'espace est l'instance expressive primaire du jeu vidéo, par contraste avec la temporalité cinématographique. Plutôt que de les opposer, nous chercherons au contraire à rendre ces deux arts complémentaires l'un de l'autre.

Si nous devons converger les propos de Juul, Zagal et Mateas, Hanson et Manovich vers une seule idée, nous pourrions avancer que le temps et l'espace du jeu vidéo correspondent aux deux modalités cyclique et linéaire qui fondent son évolution.

1.4.2 Les corps dans le jeu vidéo : une évidence à interroger en partie

Comment des auteurs, en l'occurrence Gordon Calleja (2011), Séverine Lagneaux et Olivier Servais (2014), conçoivent-ils ce que nous pourrions qualifier de « corporalité vidéoludique » ? Quelles affinités privilégient-ils pour comprendre et conceptualiser l'incarnation du joueur dans la peau d'un personnage ?

Un terme récurrent est « l'incorporation » : l'utilisateur se lie intimement à son avatar à partir du moment où il contrôle tous ses faits et gestes en fonction des règles et des possibilités proposées par le jeu. S'instaure un rapport particulier entre les deux entités, une « co-énonciation entre le joueur et sa représentation » (Genvo 2009, 654), dans la mesure où tout ce qui affecte le personnage joué peut avoir des répercussions émotionnelles et cognitives sur le joueur.

Gordon Calleja parle d'une telle incorporation dans son ouvrage *In-Game, from Immersion to Incorporation* (2011). Son livre est une analyse théorique du phénomène d'appropriation d'un jeu vidéo et de son univers par un joueur, telles que l'implication et l'exploration spatiales (pp. 73-92). Après avoir développé différents aspects de cette implication (kinesthésique, spatiale, partagée/en ligne, narrative, etc.), l'auteur résume sa pensée dans un dernier chapitre, où il propose de conceptualiser, voire de métaphoriser, l'incorporation sur deux niveaux simultanés que sont, d'une part, l'appropriation de l'environnement virtuel dans la conscience du joueur, et d'autre part, l'incarnation ou la « prise de corps » (« *embodiment* ») de l'avatar (p. 169). Pour Calleja, ces deux concepts sont nécessaires pour pleinement vivre ce type d'expérience. D'une certaine manière, il distingue le corps et l'esprit selon une dichotomie, mais les veut complémentaires.

Dans le même ordre d'idées, s'alignant cependant sur une perspective plus anthropologique, Séverine Lagneaux et Olivier Servais reviennent sur cette notion d'incorporation. Ils se basent sur leurs observations ethnographiques du jeu multijoueur en ligne (aussi dénommé en anglais MMORPG, pour *Massively Mutliplayer Online Role Playing Game*) *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), et plus précisément d'une guilde belge francophone « Les Dragons Immortels » (2014, 75-76), pour analyser la distanciation que les joueurs instaurent avec leurs « ambassadeurs virtuels » que sont leurs avatars. Les deux auteurs souhaitent s'affranchir de cette dichotomie traditionnelle entre le corps et l'esprit (p. 79), et démontrent que, loin d'une « déshumanisation » du joueur – ce que les médias de masse mettent parfois en avant avec l'accent mis sur la crainte d'une telle perspective –, celui-ci crée de nouveaux liens sociaux avec d'autres partenaires de jeu et « fusionne » avec son avatar pour se mettre en phase avec l'univers virtuel déployé sur son écran, prolongeant ainsi son propre corps (pp. 95-97). Même si l'avatar peut à certains moments ne plus être qu'une donnée chiffrée en termes de statistiques, de performances et de taux suite à la réussite d'une mission, le joueur s'investit physiquement dans le jeu, notamment parce que la plupart du temps il se « sédentarise » (nous reprenons leur terme) sur son fauteuil pendant plusieurs heures par jour (p. 93). Pour Lagneaux et Servais, l'idée d'incorporation s'oriente autrement que celle de Calleja, dans le sens où, d'après leurs observations de terrain, cette (con-)fusion entre corps et esprit se fait jour (p. 95). Pareille pensée peut nous aider à pousser la réflexion dans le cas de jeux tel que *Omikron: The Nomad Soul* (Quantic Dream, 1999), exemple de métaréflexion dans lequel le joueur est directement interpellé par l'univers (la ville d'Omikron, qui se définit elle-même explicitement comme une arène vidéoludique) et ses « habitants » (virtuels) qui cherchent à faire de lui une entité participative, partie intégrante de ce monde virtuel, alimentant par conséquent son écriture.

L'expression « d'incorporation » nous paraît suffisamment pertinente dans des modes spécifiques, tel que le système du MMORPG, où le joueur est invité, dès sa toute première session, à créer un personnage endossant *in fine* le rôle de porte-drapeau de son auteur dans l'univers en question. Mais elle bute sur des limites conceptuelles si l'on se concentre davantage sur un titre à prédominance narrative, lorsqu'un fil rouge fait cheminer l'intrigue et les mécanismes ludiques vers des buts plus ancrés et immuables. Des contradictions s'opposent en effet entre les décisions du joueur qui manie le personnage, et la personnalité de celui-ci, définie par le *character design* (ou conception artistique du protagoniste) et son *background*, dont les

expressions influent sur la façon d’aborder le jeu. Dans pareil cas de figure, il ne faut pas omettre l’aspect technique et créatif suivant : en amont de la fabrication d’un titre, les concepteurs du personnage et de son univers leur confèrent des mouvements limités (placer des contraintes, le fait de ne pas étaler trop de possibilités, génère du défi) mais suffisants pour les actions à accomplir dans le jeu. Le compromis se présente alors sur un double niveau, entre la personnalité du joueur qui délibère en fonction de sa propre sensibilité, et les traits de caractère du personnage qu’il contrôle et dont il doit prendre connaissance pour s’adapter au monde et à ses subtilités (notons d’ailleurs que la création d’un protagoniste dans un MMORPG emploie une palette elle aussi limitée – armes, vêtements, attributs supplémentaires, etc. –, prédéfinie par les développeurs).

Dans son article « Avatars et identité » (2012), Fanny Georges parle de substitution partielle ou totale du joueur dans l’incarnation que symbolise son avatar au cœur de l’univers virtuel déployé devant lui (p. 35). Il lui délègue en quelque sorte une partie de sa personnalité le temps d’une session de jeu. L’auteure distingue trois types d’avatar qui engendrent chacun des perceptions différentes aux yeux de celui qui l’oriente : l’avatar-marionnette (une entité prédéfinie comme Sonic, Mario ou Lara Croft, ou tout autre personnage inséré dans une narration), l’avatar-masque (que l’on crée librement dès le début d’un jeu en vue d’engager des interactions sociales avec d’autres joueurs tout en accomplissant diverses actions, tels que, à nouveau, les MMORPG) et l’avatar-mouvement (aucune incarnation à proprement parler, les actions dans le jeu étant directement causées par le joueur, surtout dans des titres comme *Tetris* [Alexey Pajitnov, 1984] ou les *Angry Birds* [Rovio Entertainment, 2009], qui convoquent davantage des mécaniques de résolution de puzzles au moyen de pièces devenant les « avatars »).

Il est évident que nous porterons la majorité de notre attention sur l’avatar-marionnette, et des contraintes qu’il pose intrinsèquement, entre les caractéristiques du personnage et l’attitude du joueur. Ce dernier, nous le répétons, doit fondamentalement s’adapter au monde du jeu vidéo et aux mouvements que le protagoniste est en mesure de déployer selon ce que sa conception artistique ou esthétique l’autorise à exécuter : la contrainte crée le défi, et par extension la ligne narrative.

1.5 Conclusion : des théories d'une époque et des angles d'attaque spécifiques

Tant pour les problématiques des corps, de leur captation, de l'animation, que des entorses temporelles et spatiales, les questions posées par les auteurs convoqués demeurent dans un carcan analytique général. Leur intérêt porte essentiellement sur la théorisation des propos en abordant l'ensemble d'une œuvre quelconque, la globalité des événements plutôt que les interstices dans lesquelles se faufilent quelques continuités d'expérimentation (sauf exception, à l'image de Deleuze).

Des noms comme Epstein, Bazin et Tarkovski appartiennent à une époque aujourd'hui passée, où la jeunesse encore relative de l'art cinématographique suscite une passion théorique et pratique à son égard en vue d'en explorer les multiples possibilités. Depuis quelques décennies, on ne peut que constater un amenuisement des théorisations ou des réflexions autres qu'académiques sur ces différentes questions (et ce malgré quelques incursions de finalités créatrices dans la recherche). Celle de la temporalité en particulier, des ralentis, des accélérés et des inversions, n'engage plus autant l'enthousiasme poussé par la découverte de ces formes, devenues matière courante, largement implantées dans la culture médiatique des images, parfois selon un usage à outrance. Révélatrices de tendances, des parodies ont de temps à autre vu le jour autour de ces formes. Le cinéma de Sam Peckinpah, dont l'usage des ralentis lors des séquences de fusillades en a constitué sa marque de fabrique et son style, s'est vu ainsi momentanément détourné par un épisode de la série humoristique britannique *Monty Python's Flying Circus, Salad Days* (1972) : un pique-nique entre amis de la bonne société qui tourne rapidement au désastre, au massacre, aux ralentis, aux accidents fortuits, aux effusions de sang, aux démembrements et aux cadavres jonchant la pelouse d'un parc jusque-là immaculée. Quelle place reste-t-il dès lors pour ces figures de style si connues et auxquelles le spectateur s'est longtemps habitué ?

À l'issue de cet état de la question, il nous faut débroussailler quelques pistes analytiques encore inexplorées en cheminant à revers des problématiques posées par les auteurs cités jusqu'ici. Là où la théorisation de certaines pratiques appartient à une période précise, nous jetterons un œil à notre époque contemporaine et à ses diverses productions tant cinématographiques que vidéoludiques. Si les sujets développés concernent l'ensemble de l'œuvre ou d'un événement,

nous explorerons plus spécifiquement des crevasses et des petites manifestations presque dérisoires, ou à l'inverse générant la surprise et le choc face au reste de la narration *a priori* construite selon des attentes. Nous agripperons des *fragments* d'œuvres, échappant à certaines normes établies, et tenterons de dialoguer avec eux pour en souligner la contre-intuitivité.

Cet angle d'attaque délimite fortement une question encore assez peu étudiée, celle de ces entorses temporelles au niveau du plan (au cinéma) ou d'une mécanique (dans le jeu vidéo) s'immiscant au sein de l'œuvre, presque à l'instar d'une « infection » qui en trouble la bonne continuité, sans pour autant s'imposer ou conséquemment renverser la structure générale. Ici réside la subtilité de ces mini-entorses, dans la mesure où elles sont pensées comme partie intégrante de l'œuvre créée, tout en révélant des fondements cachés. Les films contemporains, où de telles manifestations s'expriment, peuvent être vus, grâce à ces plans, comme une survivance de formes autrefois expérimentales pour en assurer leur pérennité et leur maîtrise. Il ne s'agira cependant nullement d'affirmer que les auteurs de ces films et jeux sont conscients d'un tel acte ou héritage pour l'explicitement revendiquer sous le revêtement de codes industriels et narratifs fortement établis. On les imagine au final obéir à des règles, à des esthétiques propres à une époque donnée et aux « principes pédagogiques gouvernant une société de genre » dont ils ont rarement conscience car dépassant de loin leur condition d'artistes (Eco 1993, 130-31). Mais ils laissent justement supposer dans cette lignée une continuité, des réminiscences modernes de formes jadis dominantes qui ne s'expriment plus aujourd'hui que par à-coups afin de soutenir une nature subversive, que le cinéma a parfois revêtu selon certains praticiens (Vogel 1977). Ces expérimentations sont ainsi maintenues sous couvert de la narration déployée, mais uniquement sur un bref instant, sans que cela n'affecte le reste de l'œuvre.

Le corpus envisagé brassera conséquemment dans une même dynamique analytique et interprétative des opus anciens comme plus modernes ou récents, de sorte à enjamber de façon fluide et cohérente la continuité de ces expérimentations de l'une à l'autre catégorie en définissant des thèmes précis au fil des chapitres et des sous-sections. Dans les cas examinés s'affirment des « contre-intuitions », même minimes, dont les schémas d'expression réitèrent selon les exemples le même gabarit entre les films ou les jeux vidéo, de sorte entre autres à comprendre comment la matière filmique, les personnages, les décors, les situations et les agencements symboliques et narratifs survivent éventuellement dans une industrie apposant des codes de plus en plus stricts ou desquels la flexibilité expérimentale paraît s'amenuiser. Au sujet

du corpus vidéoludique, ceux qui occuperont le plus nos examens arborent de la tridimensionnalité pleine et entière, étant donné que, selon Mathieu Triclot, cette modalité virtuelle s'apparente le plus à la conception traditionnelle d'un espace comme étant explorable et praticable, duquel surgit une interaction possible, voire encouragée (2012, 222), à l'aune de l'expérience humaine en ce qui concerne la traversée spatiale.

Une question primordiale est à présent de savoir quel qualificatif possible peut être conceptualisé pour désigner ces petites intrusions, entorses ou « contre-intuitions ». Qu'est-ce qui amène ces dernières, tantôt par le biais d'un personnage (le plus souvent), tantôt par autonomie matérielle (parfois associée à la narration), à s'exprimer comme telles, quitte à saboter le reste de l'œuvre dans laquelle elles ont pourtant droit d'existence et acquièrent une place ?

Deux premiers concepts nous viennent à l'esprit : la prise de décision et la résistance.

2. PRISE DE DÉCISION ET RÉSISTANCE : LA FIGURE DU SAGE

Si le personnage, cinématographique ou vidéoludique, se retrouve prisonnier du système dans lequel il est emmêlé, il est à croire que son unique condition soit celle d'un pantin docile qui subirait les affres du film, du jeu vidéo, de la narration, de l'esthétique et de la matière. Les flux temporels apparaissent comme particulièrement significatifs d'un tel traitement, le protagoniste n'ayant d'autre choix que d'en suivre le déroulement tout du long, pour la durée du ralenti, de l'accélééré ou de l'arrêt sur image. Il arrive de temps à autre qu'une telle figure de style joue en sa faveur. Le gel final de *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (George Roy Hill, 1969) a maintes fois été analysé comme une manière de faire entrer les héros dans la légende du cinéma (par extension de l'Ouest), fonçant seuls vers l'armée bolivienne en embuscade. La bande-sonore des tirs et des cris se prolonge et s'évanouit progressivement vers le néant à mesure que le générique final s'annonce, tandis que la magnificence des protagonistes s'érige par une dernière image que l'on veut retenir (presque chérir) d'eux. Ainsi qu'Amy Rust (2011) le souligne pour le cinéma hollywoodien de ces années-là, la transe de l'arrêt sur image résonne ici : le héros des mythes meurt, tantôt en plein acte de gloire, tantôt après, pour accéder à sa divinisation et s'aménager une place au panthéon des dieux. La mort de Cassidy (Paul Newman) et du Kid (Robert Redford) crée une demi-entorse à cette règle dans la mesure où leur trépas inévitable se devine (leurs ennemis sont en surnombre face à eux deux), mais sans être vu, uniquement suggéré pour amplifier leur héroïsation. Une mort qui n'est pas affirmée, comme par hésitation à pleinement montrer la chose.

Reprenons une analyse de Nicolas Tellop au sujet d'une séquence de poursuite des *Vampires* de Louis Feuillade (1916), lorsque Guérande (Édouard Mathé) est éjecté hors du train sur lequel il talonnait le chef des vampires : « lorsqu'il tombe du train, c'est l'homme qui tombe de la pellicule, mis hors service du mouvement cinématographique » (2018, 30), comparant les wagons en marche rapide à une succession de photogrammes, dont le meneur de l'organisation criminelle

s'est rendu esthétiquement maître, incarnation de l'artifice du cinéma qui imprime autant le celluloïd que la conscience des spectateurs (*idem*). Par cet exercice d'interprétation, Tellop métaphorise la condition de l'individu de cinéma faisant partie intégrante de la pellicule, de laquelle les potentiels intrus sont chassés car incapables de maîtriser la technique. Par rebond sur ce thème, il glisse vers une interprétation similaire mais symétriquement inverse de la poursuite finale de *Mission Impossible* (Brian De Palma, 1996), tandis qu'Ethan Hunt (Tom Cruise) tente de rattraper son ancien mentor devenu traître Jim Phelps (Jon Voight) sur les toits du TGV. Tout comme le train, le décor à l'arrière-plan défile à très grande vitesse, au point de devenir flou et indiscernable, et s'apparente de nouveau pour l'analyste à une pellicule circulant dans le projecteur. Par superposition d'un plan sur l'autre dans le même cadre, Hunt paraît effectuer ses acrobaties devant cette « pellicule ». Malgré l'absence d'équipement adéquat, il s'agrippe à chaque portion du toit, et échappe à la technique cinématographique qui veut s'imposer. Il s'en rend au contraire maître, renverse la situation pour ordonner son mouvement et tenter de semer son emprise (fig. 4). À l'inverse, Phelps, rattaché au train grâce à une combinaison et des câbles appropriés, demeure dans sa condition de personnage esthétiquement condamné à la matière du médium, ce qui causera narrativement sa perte à l'issue de cette séquence (pp. 34-36).



Figure 4: *Mission Impossible* (Brian De Palma, 1996). Ethan Hunt (Tom Cruise) échappe à la maîtrise esthétique du film, le train et le décor s'apparentent à la pellicule de cinéma.

Ces trois exemples tissent deux tendances quant à la condition du personnage face aux moyens d'expression du cinéma : une adéquation, une acceptation tant ontologique que narrative de sa fatalité, conduisant très souvent à la mort ou au sacrifice (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*),

suivie d'une résistance à la matière, d'abord par l'échec, puis par la réussite (*Vampires* et *Mission Impossible*). Ces deux pôles sont mus par une donnée commune, une action du protagoniste qui maintient une forme de réflexion en permanence adaptée aux situations se présentant à lui. De cette réflexion, de cette *prise de décision*, découle, d'une part, une volonté de *résistance*, et d'autre part une organicité, autrement dit une conscience non mécanique démontrant que le personnage ne revêt pas entièrement l'allure d'un pantin qui se plie à ce qu'il se voit contraint de subir.

Par ces premiers cas d'analyse, nous posons les enjeux de ce chapitre qui s'attachera à définir une figure primordiale pour la suite de la thèse, sur la base de ces termes que sont la « prise de décision » et la « résistance ». Les deux sont englobés l'un dans l'autre, à l'instar d'un binôme conceptuel essentiel et complémentaire, acheminant vers un même dessein d'insubordination.

Cette figure est celle du *Sage*, telle que cernée par la philosophie antique et reprise ici pour les besoins d'interprétations tant portées sur le cinéma que le jeu vidéo. Le Sage, par sa lucidité (même si pas toujours évidente au premier abord) et sa capacité à exprimer un *logos* sur le monde (nous développerons ces expressions ultérieurement), s'affirme volontiers comme un court-circuit qui attente à la bienséance de l'univers en place. Souvent seul, renverser l'ensemble du système ne fait cependant pas partie de ses objectifs, raison pour laquelle il ne peut se confronter qu'à une partie, même infime, de l'œuvre ou du monde, un fragment qui engendre une curiosité, une « contre-intuition » qui révèle des failles. Aussi le Sage exerce-t-il une résistance d'ordre *vitaliste*, par opposition à la dialectique et à l'axiomatique (nous définirons chacune de ces trois orientations de sorte à les distinguer et mieux comprendre l'intérêt que nous désirons accorder à la première).

L'une des expressions les plus vivaces d'un médium d'enregistrement (mais aussi la plus invisibilisée car évidente) est le temps, qui infère à son tour une qualité d'animation des êtres et des choses, et rend possibles leurs phases d'évolution et de changement d'états. Contrefaire cette modalité revient à subitement transpercer dans la structure mécanique de l'art et à faire vaciller la transparence tant recherchée pour parer le médium de cette illusion. Dans le cinéma et le jeu vidéo, les fragments, sur lesquels le Sage exerce sa critique et son action résistante, concernent un temps dilué ou contracté par rapport à un écoulement dit « normal ». Il s'en dégage une capacité parfois innée du personnage (ou de la caméra, première instance d'énonciation narrative, ainsi

que nous le verrons au chapitre suivant) à se défaire des grilles que lui imposent le médium ou l'univers diégétique (voire un contexte plus général), ou encore une confrontation à des brisures et des entrecroisements temporels divers provoquant la confusion dans l'ordre (l'un des enjeux du cinquième chapitre). Il nous faut d'abord broser les traits fondamentaux du Sage, en s'inspirant largement des idées ou des discours que des chercheurs dans cette branche ont condensés. Nous reprendrons leurs propos pour les besoins de ce cadre théorique.

Revenons brièvement aux exemples susmentionnés afin de ne pas s'y méprendre : le protagoniste ne s'extirpe nullement de l'écran ni ne manifeste une autonomie complète. Seule la métaphore lui donne un premier outil d'insubordination dans le cadre où il reste perpétuellement confiné. La dimension presque tragique d'un enfermement dans la matière prédomine quoi qu'il arrive. Nous l'avons vu autant dans *Butch Cassidy and the Sundance Kid*, *Vampires* que dans *Mission Impossible*, une issue fatale survient tôt ou tard pour les personnages qui ne peuvent que composer avec la matière du médium. Mais comme dans tout code établi et fermement implanté, des failles existent. Une idée, une pensée non contrôlée jaillit de quelque part et engendre à terme cette « contre-intuition », comme une ouverture, même fine, vers d'autres possibles. C'est un détour de la matière par un sentier encore non défriché avant de revenir inévitablement sur le droit chemin, l'optique d'enfermement présument la quasi impossibilité de s'en déboulonner.

L'individu se voit alors soudainement offrir la possibilité de délibérer, de prendre une décision, d'émettre une pensée autonome, premier pas vers une expérimentation de l'indépendance, et de modifier son statut par les moyens immédiats qu'il estime importants pour atteindre ce but. Deux cas se présentent : soit le personnage prend lui-même la décision, soit le film ou le jeu vidéo génère cette entorse à l'encontre de concepts attendus ou prérequis. L'œuvre est sabotée ou se sabote elle-même en vue de révéler ses fondements et de désarçonner sa structure d'apparence solide.

Ainsi que nous le verrons plus loin, la prise de décision ne se conçoit pas sans une situation problématique à laquelle opposer une réponse. Ses affinités commencent à s'ériger à partir du moment où un conflit, une contrainte, s'immisce dans la continuité des choses. Dans le cas du Sage, la délibération et la prise de décision se logent dans une volonté de résistance. Celles-ci sont par conséquent les premiers termes à définir avant de pouvoir nous saisir des principes adjacents à cette figure. Nous nous éloignerons momentanément du cinéma pour mieux y revenir.

2.1 Une définition de la résistance

Résister, faire preuve d'insubordination, certes, mais sous quel format et sur la base de quel motif ? Quelles sont les diverses modalités que la résistance peut revêtir en fonction d'une situation donnée ? Existe-t-il plusieurs résistances, tantôt liées, tantôt distinctes ?

Il nous faut faire un détour, bien que surprenant, par l'Histoire, en l'occurrence une brève analyse de la Résistance en France sous l'Occupation allemande par Jacques Semelin dans son article « Qu'est-ce que "résister" ? » (1994)¹. Les définitions de la résistance sont en effet aussi diverses et multiples que les actions qu'elle englobe, et l'auteur dresse d'utiles distinctions primordiales pour la suite de notre analyse. Considérer la « résistance » dans son acception générale reviendrait par ailleurs à nous éparpiller dans un amas de termes contradictoires et souvent contre-productifs pour notre propos, tandis que cibler l'opposition sur le plan des actes concrets menés sur le terrain nous permet de comprendre l'enjeu à l'œuvre dans les situations narratives abordées au fil de cette thèse. L'action des résistants sous l'Occupation a été de cette nature, et le travail de Semelin en fournit un aperçu fort précis, dont nous extirpons l'essence interprétative.

Le texte de l'historien français a plus précisément la particularité d'introduire le propos par quelques notions qu'il définit en vue de mieux cerner le phénomène (beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord), afin, selon sa méthodologie, de trier entre les diverses acceptions en circulation par rapport à ce pan d'histoire. L'article de Semelin condense le mieux ce que nous recherchons, pour réfléchir adéquatement à notre propre sujet.

Ainsi que Semelin l'explique dès ses premières lignes, « la notion de "résistance" s'applique à des phénomènes dynamiques qui se constituent progressivement en réaction à une situation qui n'a pas été prévue » (pp. 51-52). À partir de ce point, l'auteur s'efforce de distinguer la « dissidence » de la « résistance », dès lors que la première apparaît comme une action individuelle, la seconde comme une organisation collective face à une situation d'oppression jugée légalement ou moralement inacceptable par une communauté (p. 52). De la dissidence à la

¹ Il sera fait mention du régime de Vichy dans certaines citations que nous extirpons de ce travail. Cela contextualise l'article de Semelin sur la période de l'Occupation en France, son propos étant tourné vers des enjeux de compréhension de l'Histoire du XXe siècle, mais ne constitue en rien un concept qui sera réapproprié dans la présente thèse.

résistance, tout est une question d'influence de l'individu sur un collectif qui adopte ses idées et se rassemble ou non autour de sa personne.

Les cas qui nous occuperont au fil des analyses s'apparenteront davantage à une logique de dissidence de la part d'un individu face à l'autorité en place dans l'univers diégétique ; un plan du film ou un segment du jeu vidéo face au reste du médium. Gardons toutefois dès maintenant à l'esprit que ces « dissidences » sont d'une certaine manière prévues par le scénario et la mise en scène du film, ou par la mécanique vidéoludique développée en vue de déployer un système de jeu. Il s'agira alors d'en dégager l'éthique, l'esthétique intrinsèque et les raisons d'être (la matière du support, ou le « contenant », et la relation que son contenu entretient avec elle, presque dans une optique de métaréflexion, et les manières les plus adéquates de réagir par rapport à une situation donnée), depuis les univers mis en avant dans ces narrations.

Semelin précise ensuite, selon ses propres sources, que l'action de la Résistance dans la « Zone Libre » de Vichy fut de révéler la fausse légitimité de ce gouvernement, afin de lui faire front et de lui résister en tant qu'organisation d'individus plus solide sur la base d'autres « certitudes » que celles que ce gouvernement souhaitait infuser au départ (p. 56). Si elle est décalquée vers un style narratif, cette structure est celle que nous croiserons assez souvent. Si elle est reportée sur le Sage, qui tente pour sa part de faire la lumière sur les zones d'ombre d'un univers (nous y reviendrons), en d'autres termes de proposer un autre type de discours par rapport aux normes prédominantes, nous comprendrons mieux ses actions inscrites dans un tel contexte.

Quels sont les moyens et les formes de la résistance ? La question se doit d'être posée pour adapter l'analyse aux différents cas que nous rencontrerons. L'historien dresse une autre distinction, cette fois entre « action organisée » et « réactivité sociale ». La première désigne des actions de type militaire, avec conséquences logistiques notables (sabotages, réseaux de renseignement, contacts avec des armées alliées de pays dits libres, etc.) (nous garderons ce propos pour le sixième chapitre consacré au thème de la guérilla et des forces militaires en sous-nombre dans les films et les jeux vidéo). La seconde concerne davantage des actions de tous les jours, « sans héroïsme », menées à l'encontre des lois imposées par l'occupant, presque de façon spontanée, par « instinct » (cacher des aviateurs alliés abattus, des Juifs risquant la déportation, des résistants poursuivis, ne pas se soumettre, au moins mentalement, à la pratique de la délation, etc.) (pp. 58-59). Ces deux expressions, « action organisée » et « réactivité sociale », précèdent la

résistance comme un choix entre « conservation » et « rupture » : d'une part, nous dit Semelin, « conserver ce que l'agresseur veut changer », être fidèle à soi-même sans subir d'entrave car attaché à certaines valeurs, et d'autre part, faire preuve d'opposition en démontrant à l'adversaire que sa loi n'est pas entièrement imposée. Une friction entre occupant et occupé existe toujours contre l'ordre que le premier tente d'instaurer, et que le second cherche à déstabiliser (pp. 60-61) : le Sage endosse ce dernier rôle.

Ce qu'il nous faut surtout retenir chez Jacques Semelin, c'est la résistance comme non-accord face à des codes et des institutions dominants imposés à l'encontre de ses propres intentions, sensibilités, valeurs ou traditions. L'opposition s'avère ainsi en premier lieu être une prise de conscience de sa propre personnalité comme « contre-vecteur » à ce qui est normalement ou nouvellement admis. Le cheminement se cartographie selon cet ordre : délibération, prise de décision, action entamée et enfin démonstration de résistance, même brève.

Au cinéma et dans le jeu vidéo, diverses modalités expriment de près ou de loin cette mentalité et prise de décision soudaines. Les accélérés, les ralentis et les détachements face au flux des images constituent quelques-unes des plus importantes instances que nous étudierons au fil des chapitres et en fonction de déclinaisons variables. Cependant, pour rappel, ce sera uniquement au niveau d'un segment seul face au reste de l'œuvre, à l'instar d'une curiosité inattendue, presque comme un cheveu tombant dans la soupe.

La prise de décision devient le point de départ à partir duquel tout vacille et fléchit vers une autre tournure, au moins le temps de l'action menée. Cette fameuse idée ou pensée non contrôlée jaillit des limbes pour s'exprimer en tant que « contre-intuition ». La prise de décision est toutefois une question très largement posée, réfléchie et analysée tout au long de l'histoire humaine dans la quasi totalité des domaines : celles où elle agit de manière concrète et inévitable (la politique, l'économie et le marketing) et celles où elle n'est qu'accessoire, même si présente et exerçant son influence. Quels sont la logique et le langage appropriés pour dégager les mécanismes principaux de la délibération, là où elle est théorisée ?

Nous en venons au point où la pensée antique vis-à-vis de cette délibération est abordée. Nous tenons à préciser dès maintenant que la philosophie ne constitue nullement notre approche directe ni notre bagage académique, notre but s'oriente *in fine* vers des interprétations filmiques et vidéoludiques, loin de la discipline philosophique. Cette dernière sera davantage un moyen de

comprendre des figures dont certaines affinités correspondent à celles que le Sage arbore selon les différentes images ou idéalizations dépeintes dans les idées que nous mettrons en avant. Le Sage sera réapproprié en tant que figure conceptuelle, émise en première instance par la philosophie, son terreau d'origine.

La philosophie est nécessaire pour cerner notre propre portrait du Sage sur la base des discours d'hier et d'aujourd'hui, compulsés, cela va de soi, auprès d'auteurs grecs antiques traduits par des contemporains et de chercheurs ayant mené des travaux de synthèse qui nous aideront à en tracer les grandes lignes. Trois références primaires se dégagent pour la sphère de l'Antiquité : les Stoïciens, Épicure et Épictète. Quant aux analyses contemporaines, Sophie Aubert-Baillet (2014) et Jacques Etienne (1970) résument la pensée stoïcienne, à partir d'autres sources plus larges et compilées dans leurs travaux, de sorte à pouvoir l'aborder plus aisément. Nous introduisons par la même occasion l'essai de Véronique Bergen, *Résistances philosophiques*¹, qui, à la suite du portrait que nous brosserons du Sage, nous aidera à poser des jalons quant à la résistance de type vitaliste.

2.2 Principes de la prise de décision

2.2.1 Les sources de la pensée antique

Les mots-clefs « prise de décision » répertoriés dans les bases de données scientifiques en ligne ramènent très souvent, pour ne pas dire dans la grande majorité de la recherche, à des ouvrages, chapitres de livres et articles exclusivement relatifs au marketing dans le cadre de stratégies de business à adopter selon les situations. Ce constat nous renseigne sur le caractère plutôt ardu quant à la définition d'un tel concept, autre que technique et économique ; une tendance ayant depuis quelques années le vent en poupe.

Parmi la pléthore d'exemples, prenons un article de Jean-Michel Heitz sur « La décision : ses fondements et ses manifestations » (2013). L'auteur insiste essentiellement sur la prise de décision en milieu de management où le décideur (le gérant de la société) se doit de connaître les tenants et les aboutissants de chaque événement, de prendre conscience des modalités de causes et d'effets, d'être au courant de la situation dans laquelle il se trouve présentement, susceptible

¹ Nous citerons également un compte-rendu de ce livre rédigé par Aurélien Barrau (2010) afin de compléter le propos de Bergen grâce à la synthèse qu'il en propose.

d'influencer son jugement, sans jamais oublier qu'il n'est pas toujours possible de pleinement connaître la trame générale qui englobe cette prise de décision (pp. 111-15). Ce document est somme toute technique, dans lequel Heitz brosse les grandes lignes des stratégies marketings à destination d'une marge d'erreur la plus réduite possible dans un contexte de développement entrepreneurial. Un point important est cependant à souligner : il évoque des énoncés performatifs, tissant une « adéquation entre l'énonciation et l'accomplissement de l'action », selon un « acte illocutoire [qui] exprime ce que le locuteur fait en parlant » (p. 107), presque dans une symbiose homogène où l'un participe de l'autre et inversement. Car il existe des cas où les protagonistes en présence observent sans passer à la prise de décision. Pouvons-nous voir via l'énoncé performatif une expression essentielle dans les fondements de la pratique vidéoludique, où une action sur une touche se traduit immédiatement en action à l'écran ? À travers les exemples que nous analyserons au fil des chapitres, nous nous attacherons à déterminer dans quelles circonstances le joueur incarne et participe à la prise de décision, différente en fonction du contexte proposé par le jeu.

Dans l'intervalle, nous l'avons dit, une approche plus philosophique et moins technique est à envisager, en guise de socle pour le concept de prise de décision. D'où l'idée de remonter aux sources des pensées, en l'occurrence jusqu'à l'Antiquité, de sorte à repérer les premières balises autour de cette notion, élaborer un canevas de base et réfléchir sur la prise de décision parmi les enjeux humains et culturels qu'elle a pu susciter. Réitérons à ce titre les trois grandes disciplines fondant ces premiers points d'appui. Elles sont *a priori* dissociables l'une de l'autre dans leurs rhétoriques, mais expriment des affinités qui incitent à les fusionner : le stoïcisme, la philosophie d'Épicure et celle d'Épictète, notamment autour de l'idée de la prudence.

Les enseignements moraux et spirituels de ces mouvements philosophiques sont donnés entre le IV^e et le III^e siècles av. J.C. (le stoïcisme se poursuit toutefois jusqu'à la mort de Marc-Aurèle en 180 ap. J.C. [Etienne 1970, 176]). Un terme grec stoïcien, l'*euboulia*, constitue un noyau central d'où découle en premier lieu la prudence, puis des actes, des déclinaisons ou des subdivisions tels que le jugement, la vivacité d'esprit, la réflexion, la sagacité, etc. Sans nous attarder sur les nombreuses définitions et la polysémie que ce terme peut encore générer aujourd'hui, tel que l'expose Aubert-Baillet (2014, 2), retenons que l'*euboulia* est, pour les Stoïciens, la capacité à bien délibérer dans un contexte d'actions à entreprendre, ou encore défini comme « la science déterminant quelles actions accomplir et comment les accomplir pour agir de façon utile » (p. 3).

Par extension, il s'agit d'estimer le pour et le contre en vue d'apporter, par ses propres gestes, bénéfique et issue salutaire à soi-même de même éventuellement qu'à ses alliés (il est en effet toujours possible de préférer des mensonges, c'est-à-dire de ruser contre un adversaire à partir du moment où cela peut profiter à ses semblables, du moins si les circonstances l'exigent [p. 5]). Pareille démarche vise à concilier la vertu à l'utile, voire au bien (sur le plan moral et éthique), sous le format d'une science (pp. 4-7), et invite à la prudence, primordiale et prévalant à la prise de décision en fonction de la situation donnée. La vertu l'emporte même sur la nature des actions. Ces dernières sont par conséquent sans importance tant qu'elles sont pratiquées dans un esprit et une disposition vertueux (p. 6), en premier lieu pour soi, pour l'individu, avant le collectif que forme la Cité (p. 14).

Entre la sagesse et la prudence, c'est avant tout une question d'objet. D'après Jacques Étienne sur la différence entre ces deux notions :

[La sagesse] porte à la fois sur la totalité des discours, l'ensemble des êtres de la nature et la multitude des actions humaines, tandis que la prudence est le savoir pratique, la science qui a pour seul objet la conduite humaine, le discernement des actions qu'il faut accomplir ou éviter ou enfin qui échappent tant à l'obligation qu'à l'interdiction. En passant de la sagesse à la prudence, la vertu ne change pas d'essence, elle voit seulement se restreindre son objet. Le prudent, c'est le sage en tant qu'il fait usage de la sagesse en matière d'action (Etienne 1970, 175-76).

En complément des éléments cités ici, des préalables sont toutefois nécessaires de sorte à pouvoir correctement agir dans ces conditions, requérant un examen et une observation de la nature et des actions à mener (Aubert-Baillet 2014, 10), ce qui rejoint ce que Heitz développe à propos du contexte (autour de l'entreprise à gérer) dont il faut prendre connaissance avant de juger. La délibération s'exprime alors dans un cadre où un sujet, un objet ou une situation est obscur, inconnu, engageant par conséquent un questionnement à son endroit pour en déterminer la nature, la forme et la structure plus ou moins exacte (*idem*).

La prudence, c'est ce que recommande également Épicure dans sa *Lettre à Ménécée*, parmi le peu d'écrits qui nous sont restés du philosophe. De part et d'autre des différents paragraphes que composent cette *Lettre*, l'accent est tout aussi mis sur la raison que sur l'estimation des éléments qui parviennent à la conscience de l'individu, dans une recherche de soi afin de spirituellement s'élever, bien au-delà des plaisirs terrestres ou séculiers qui lui apparaissent comme des futilités :

Ce n'est ni l'incessante succession des beuveries et des parties de plaisir, ni les jouissances que l'on trouve auprès des jeunes garçons et des femmes, ni celles que procurent les poissons et tous les autres mets qu'offre une table abondante, qui rendent la vie agréable ; c'est un raisonnement sobre, qui pénètre les raisons de tout choix et de tout refus et qui rejette les opinions à partir desquelles une extrême confusion s'empare des âmes. Or le principe de tout cela et le plus grand bien, c'est la prudence (Epicure 2011, 101).

Autre aspect non négligeable et sur lequel nous aurons l'occasion de revenir : le rapport à la divinité, au panthéon et aux dieux. Épicure avertit Ménécée sur le lien étroit qui se noue entre le philosophe penseur et la divinité : cette dernière pose sa bénédiction sur celui qui lui ressemble et délibère comme elle. Du moins ne faut-il pas lui attribuer des notions étrangères à sa nature, à l'instar des opinions de la foule qui peut concevoir une idée erronée à son égard, auquel cas la divinité ne lui rendra aucune faveur (p. 98). Ce lien existe aussi chez les Stoïciens, pour qui la sagesse permet le rapprochement avec les dieux, ceux-ci étant par essence vertueux, capables de délibérations justes et adéquates (Aubert-Baillet 2014, 10).

Épictète, enfin, ne se penche pas réellement sur la question de la prudence à la lecture de son *Manuel*. Cet ouvrage comporte cependant des enseignements moraux et spirituels quant à la vie à mener. Dès la toute première phrase, il distingue deux poids de mesure à propos des relations à tisser avec ses contemporains :

Partage des choses : ce qui est à notre portée, ce qui est hors de notre portée. À notre portée, le jugement, l'impulsion, le désir, l'aversion : en un mot, tout ce qui est notre œuvre propre ; hors de notre portée le corps, l'avoir, la réputation, le pouvoir : en un mot, tout ce qui n'est pas notre œuvre propre (Épictète 2015, 61).

Le philosophe précise tout de suite que « ce qui est à notre portée est par nature libre, sans empêchement, sans entrave, ce qui est hors de notre portée est inversement faible, esclave, empêché, étranger » (*idem*). Partant, son *Manuel* développe tout au long de ses cinquante-trois paragraphes une éthique de vie invitant celui qui recherche la sagesse à ne pas trop se rattacher aux futilités de l'existence ni aux richesses éphémères, ni même à poser une trop grande évaluation sur les événements naturels telle que la mort. L'individu observant tout cela ne se sentira ainsi pas affligé par des situations qui ne le concernent pas directement ou personnellement.

Ce qui se dégage de tout ce développement est la liberté. Ce concept est symétrique à la prudence – la prise de décision s’incorpore entre les deux –, dans la mesure où il résulte d’un jugement convenable et adéquat face aux affres d’événements qui s’imposent parfois sans « l’accord » de l’individu en question, bien au-delà de son contrôle immédiat. Épictète essaye de cette façon de rester lucide quant à la recherche d’un idéal de toute manière inatteignable, pouvant mener à des illusions, ou à de plus grandes illusions que celles déjà posées dans la vie de tous les jours, par exemple au sein de la Cité. Il écrit à ce titre : « ne cherche pas à faire que les événements arrivent comme tu veux, mais veuille les événements comme ils arrivent, et le cours de ta vie sera heureux » (pp. 64-65). Il invite clairement le lecteur à constamment mesurer la part des choses et à ne pas se laisser guidé par des affects qui perturberaient le raisonnement. Une prise de décision, ou du moins une analyse, est garante de la liberté en laissant écouler le flux des choses pour s’y adapter au mieux. Cet enseignement est également donné au sein du stoïcisme, pour qui le bonheur doit « dépendre exclusivement de nous, de notre libre décision, de notre disposition intérieure » (Etienne 1970, 179).

Qui porte toutefois le poids de cette responsabilité en matière de prise de décision ? Quelle est la *persona* qui incarne au mieux un tel idéal conciliant en son être vertu, utilité, raison, science, spiritualité et morale ? Par convergence des arguments développés à la fois chez les Stoïciens, Épicure et Épictète, une figure se distingue, celle du Sage.

2.2.2 Une figure épicurio-stoïcienne

Petite précision, somme toute très évidente, cependant qu’elle permet de poser des distinctions dès le départ et de mieux connaître les différences de nature que les actions peuvent revêtir. Car il ne s’agit pas ici du Sage archétypal comme il est très souvent mis en scène dans les mythes répondant à des schémas itératifs : celui qui, en tant que personnage plus ou moins secondaire, fournit au héros des conseils sur l’aventure à mener (Campbell 2010, 19). C’est au contraire une essence ou un état d’esprit, une *figure conceptuelle* plus que narrative, une manifestation d’ordre spirituel, qui émane de l’individu même aux prises directes avec la situation devant laquelle il doit trancher pour engendrer une conséquence et espérer résoudre les choses. Le Héros *est* le Sage, parfois en devenir. Il possède des qualités intrinsèques qu’il peut exprimer.

Chez les Stoïciens, le Sage est un idéal, ce vers quoi il faut tendre, non pas vraiment en tant qu'objectif ou symbole de perfection, une « situation-limite » *a priori* impossible à atteindre, mais comme une motivation (Etienne 1970, 181). On l'oppose souvent à « l'insensé », celui qui à l'inverse n'a pas atteint ou n'est pas en mesure d'atteindre cet état d'être (p. 180). Pour Épicure et Épictète, le Sage est à faire, à façonner, car tout « insensé » peut accéder à la sagesse à condition de savoir comment s'y prendre. Le premier écrit dès l'ouverture de sa *Lettre à Ménécée* :

Qu'on ne remette pas la philosophie à plus tard parce qu'on est jeune, et qu'on ne se lasse pas de philosopher parce qu'on est âgé. Il n'est en effet, pour personne, ni trop tôt ni trop tard lorsqu'il s'agit d'assurer la santé de l'âme. [...] Doivent philosopher aussi bien le jeune que le vieillard, celui-ci afin qu'en vieillissant il reste jeune sous l'effet des biens, par la gratitude qu'il éprouve à l'égard des événements passés, et celui-là, afin que, tout jeune qu'il soit, il soit aussi un ancien par son absence de crainte devant ce qui va arriver (Epicure 2011, 97).

Quant à la prudence, très étroitement liée à la sagesse, il précise qu'elle « est plus respectable encore que la philosophie, car elle entraîne naturellement tout le reste des vertus, enseignant qu'il n'est pas possible de vivre de manière agréable sans vivre de manière prudente » (pp. 101-2).

Dans tous les cas, nous y revenons, le Sage est considéré comme proche des dieux ; il délibère à leur façon (Aubert-Baillet 2014, 13), et apparaît comme un intermédiaire entre leur dimension et la Terre, possédant les qualités divines de la vertu de l'*euboulia*, lorsqu'il s'agit de prendre des décisions et d'estimer la façon de vivre jusqu'à la mort. Par ailleurs, lors du trépas, étant donné que plus aucun mouvement ne se manifeste chez l'individu organique, le Sage ne peut par conséquent pas concevoir une quelconque aversion à son égard. Car la sensation, celle avec laquelle il cherche à composer, ne fait pas partie de cet état. Avec la mort, tout disparaît, se fige. Aussi ne peut-il en ressentir un sentiment de crainte (Epicure 2011, 98; Etienne 1970, 179-80). Le cinquième chapitre de cette thèse s'efforcera, parmi les sous-sections qui y seront développées, d'analyser un rapport problématique à la divinité (se manifestant sous diverses allures, aussi bien comme telle, au premier degré, que sous les traits d'une métaphore ou d'une chimère), par résistance à son autorité, telle une inversion de principes établis par la pensée stoïcienne.

Le Sage est capable de jugement et de perspicacité (Épicure et les Stoïciens), il n'imité pas les choses futiles ou ne s'y attache pas, ne cherche pas à les posséder mais uniquement à développer son être. Il laisse les choses naturellement s'écouler pour jouir au mieux de la liberté qu'il peut

s'attribuer (Épictète). L'une de ses particularités, utile pour notre corpus, est que le Sage se sent à la fois hors du monde et en même temps connecté avec celui-ci en vue de prêter assistance à sa communauté le cas échéant. Jacques Étienne décrit le portrait du Sage tel que brossé et condensé par les Stoïciens :

Le sage, comme dit Cicéron, est toujours vigilant pour éviter que ne survienne quelque imprévu ; ce n'est pas qu'il attende du dehors l'événement favorable qui pourrait le rendre heureux ; au contraire, il se prémunit contre la contingence, il veut demeurer au dessus des surprises, même agréables, non qu'il les refuse mais il place son bonheur en lui-même, dans la raison qui le relie au logos universel, dans l'agir sensé qui le fait communier à la rationalité providente qui gouverne l'univers. En un sens profond, le sage est sans espérance, il n'a rien à attendre puisqu'il possède le Bien suprême, il « n'attend avec certitude aucun événement futur » [...]. Le sage « a toujours l'esprit aux aguets pour empêcher que lui arrive rien d'imprévu, rien d'inattendu » (Etienne 1970, 181).

Reprenons un segment de cette citation : « dans la raison qui le relie au *logos* universel ». Le *logos* est une autre notion tout aussi primordiale dans la pensée philosophique grecque, car elle permet, dans son sens général, de se saisir du monde pour le déterminer, l'ordonner, le réfléchir, émettre une pensée à l'égard d'un phénomène en particulier. Sa définition est aussi complexe que les nombreux contextes dans lesquels on le retrouve, une raison de plus pour s'en tenir à une expression de base, que nous emploierons en lien avec la délibération (Jerphagnon, s. d.). Le *logos* est une notion qui sera présente de manière transcendante tout au long de cette thèse. Tantôt nous l'invoquerons explicitement, tantôt il se devinera de manière sous-jacente en fonction des situations analysées. Il acquiert en tout cas une première essence primordiale par le biais de la caméra, première instance d'énonciation qui permet l'existence d'un récit, la mise en relations de personnages et la mise en mouvement d'un univers, à destination d'un lecteur, spectateur ou joueur.

C'est du moins ce que soutient Edgar Morin dans *Le cinéma ou l'homme imaginaire* (1956). Argument intéressant, l'auteur tisse des liens entre le cinéma et la vision de l'homme dans le monde, que ce dernier soit observateur ou acteur des événements (à l'instar de notre Sage qui y applique sa pensée et son jugement), à partir du moment où la caméra met l'emphase sur des objets du quotidien pour les extirper et les valoriser sous un angle inédit. La chronologie de Morin chemine depuis la transformation du Cinématographe en Cinéma, autrement dit d'une

machine à capter des images à un assemblage de fragments mis en scène et formant un tout imaginaire (pp. 55-63), à la mise en relief nouvelle de l'espace et du temps (accélérés, ralentis, inversions, etc.) (pp. 63-71). Il attribue également au cinéma le concept de *logos* : autant un échappatoire onirique qu'un discours scientifique, ce médium fait converger en un tout cohérent la magie, le sentiment et la raison, selon une oscillation permanente entre objectivité et subjectivité (p. 185). Les symboles qui en émanent sont une succession de fragments alignant une continuité, et *in fine* un langage « total et polyfonctionnel » (nous retrouvons la logique continu/discontinu telle que réfléchi par Epstein au chapitre précédent) (pp. 186-89). Nous rajouterons que le *logos* du cinéma fabrique son langage propre non seulement pour rendre compte de sentiments et d'idées tout ensemble, mais aussi pour maintenir un univers dans un discours et l'agripper à un fil rouge dont l'enjeu diffère selon l'intention du film. Nous étayerons plus en détails cette essence de la caméra et de son *logos* au troisième chapitre.

En attendant, la prise de décision se manifeste à ce titre comme la plus intense application du *logos* face à une situation requérant observation et analyse, mais aussi jugement, parfois sous pression lorsque les événements l'exigent. Interviennent ici le temps et la temporalité, mis en exergue par les Stoïciens, par conséquent non négligeables dans ces processus de prudence, d'estimation, de prise de décision, et de leurs subdivisions. Aristote, dont les écrits et la pensée ont été l'une des origines du stoïcisme, distingue l'*euboulia* de la sagacité ou encore de la perspicacité. Les secondes sont instantanées (mais non moins réfléchies) tandis que le premier requiert une durée plus importante. Justifiant en partie un temps plus long, l'*euboulia* exige un examen et une observation des éléments à disposition de l'individu Sage (Aubert-Baillet 2014, 8-10). L'*euboulia* prend du temps, la perspicacité doit être immédiate.

Le temps sera justement le sujet étayé aux chapitres quatre et cinq, dans lesquels, par déclinaisons de ces expressions d'*euboulia* et de perspicacité, nous problématiserons la question des photogrammes (vus précédemment), de l'écoulement du temps et des fractures de l'espace-temps auxquels le protagoniste assiste selon une position reculée, presque détachée de la matière du médium. Dans pareils cas, le temps se dissocie de l'individu personnage et se fluidifie indépendamment de ce dernier.

2.3 Philosophie de la résistance

Tel que nous le concevons, le Sage ne peut agir d'une seule manière dans tous les systèmes (philosophique, scientifique, politique, etc.), employer l'exacte même rhétorique selon la nature et les lignes d'événements qu'il est amené à jauger. Bien que des schémas itératifs (dans le cinéma, mais surtout dans le jeu vidéo) contraignent cette figure à se mettre en permanence sur ses gardes et à refaire les mêmes gestes, la prise de décision ne relève nullement de prémisses similaires à chaque occasion. Au contraire, elle s'improvise, se réinvente constamment par appropriation de nouveaux ingrédients factuels qui l'obligent à adapter sa stratégie. Dès lors que nos analyses se concentreront fondamentalement sur des fragments insolites, du moins étonnants et contradictoires, au sein du film et du jeu vidéo, nous devons définir la méthode singulière du Sage dont les affinités intellectuelles et gestuelles se mettent au jour dans ces cas précis. Nous la canaliserons tout comme sa rhétorique ne se focalise que sur des points spécifiques dans l'œuvre où le Sage occupe une fonction conceptuelle. Là encore inspirée de la philosophie, une expression retient notre attention, celle de *vitalisme*, qui, d'après la définition que nous étalerons dans cette sous-section, synthétise précisément l'action de réflexion sur quelques aspects du système dominant pour en révéler des failles, sans pour autant chercher à le renverser. Pour mieux en saisir les enjeux, nous définirons le vitalisme par rapport à deux autres rhétoriques, la dialectique et l'axiomatique.

2.3.1 Certains conçoivent la philosophie comme une forme de résistance

Par sa nature et son essence, le Sage est une figure qui épouse la ligne des événements remontant vers sa personne. Il l'épouse sans pourtant totalement s'y conformer ou s'y arrimer. Sa rationalité et sa capacité à raisonner l'aident à demeurer lui-même en tout temps. Sa caractéristique d'être « hors du monde » tout en y vivant lui assure sous certains angles un regard détaché pour mieux jauger et juger les situations qui se présentent à lui. Délivré des passions et des influences du monde, le Sage se pose en personnage autonome par une mise à distance vis-à-vis des affaires de la Cité tel que le politique ; il se retire du monde pour mieux s'y réinvestir et apporter une esthétique du Bien et du Beau (Etienne 1970, 179). D'où l'importance du *logos* dans la pensée alliant le sensible et l'intelligible, car pour les Stoïciens, « la raison prend corps dans le sensible » (p. 180).

Il n'est dès lors pas anodin de rappeler que la figure résistante, peu importe sa forme – Sage, militant, activiste, membre de l'opposition, rebelle, etc. –, se définit toujours par rapport à une autorité, lorsque celle-ci assoit ses principes sur le plan de la politique, de l'esthétique, de l'éthique, du social, du scientifique, etc. L'obscur à l'encontre duquel le Sage philosophe s'interroge pour en déterminer les caractéristiques, ses tenants et ses aboutissants (Aubert-Baillet 2014, 10), peut tout aussi bien provenir des mystères de la Nature que ceux de la Cité, dans la mesure où cette dernière se présente comme un écosystème aussi vaste et complexe que la première, recelant tout autant de parts sombres où se terre l'inconnu. Véronique Bergen fait état d'une « loi structurelle [qui] accouple en intériorité état de choses [normes et principes mis en avant par l'autorité] et résistance, l'un n'ayant de consistance que par l'autre auquel il se rapporte » (2009, 11). Car « là où le premier se drape dans la fable de sa nécessité absolue, la seconde expérimente l'advenue d'un nouvel agencement, sans garantie de résultat, sans que rien ne la prémunisse contre l'errance » (*idem*). Prendre une décision devient alors un apanage même indirect de la résistance face à un pouvoir qui impose des normes et des modes d'existence. La prise de décision, issue d'un libre-arbitre, devient la manifestation d'une liberté éprouvée, l'exercice d'un esprit critique qui enjoint par la même occasion à la prudence.

Reprenons un passage d'Épicure où il affirme que « la prudence est plus respectable encore que la philosophie, car elle entraîne naturellement tout le reste des vertus, enseignant qu'il n'est pas possible de vivre de manière agréable sans vivre de manière prudente, belle et juste » (2011, 101-2). Il inverse par la suite les termes en précisant qu'on ne peut pas plus « vivre de manière prudente, belle et juste, sans vivre de manière agréable » (p. 102), réaffirmant ce que les Stoïciens enseignent en parallèle sur l'*euboulia* comme science et vertu.

Quant à la liberté selon Épictète, il s'agit, non seulement de philosopher, mais également de n'éprouver aucun désir qui ne dépende pas de soi, et sur lequel l'individu n'a aucune emprise. Le paragraphe vingt-deux de son *Manuel* précise la posture que le philosophe doit adopter par rapport à ses contemporains lorsqu'il émet son discours à leur égard, matérialise son *logos* :

Si tu désires la philosophie, alors prépare-toi aux rires, aux moqueries du grand nombre à ton endroit, à leurs questions : « Tout à coup il nous est revenu philosophe ! » et « D'où nous vient ce haussement de sourcil ? » Mais toi ne hausse pas le sourcil ; tiens-toi à ce qui te paraît le meilleur, en pensant que c'est le dieu qui t'a assigné cette place [notons à nouveau ici un rapprochement avec la divinité dans la façon de délibérer, un concept cher

à Épicure et aux Stoïciens] ; rappelle-toi que si tu persévères dans le même sens, ceux qui d'abord riaient de toi en viendront à t'admirer, mais si tu es plus faible qu'eux, tu attireras doublement la dérision (2015, 68-69).

Autrement dit, si pris pour un imbécile ou un Cassandre, le philosophe ne doit pas réagir, mais au contraire de nouveau laisser écouler le flux des événements, car un jour viendra où on l'écouterait et lui donnerait raison. Grâce à sa capacité à formuler son *logos*, le Sage tend à émettre des arguments généralement non entendus dans la vie de tous les jours, puis à remettre en question certains aspects obscurs de la vie, ceux dont il doute, bien que le changement prenne souvent du temps dans la société avant que la prise de conscience ne germe dans l'esprit du collectif.

2.3.2 Une approche vitaliste de la résistance pour le cinéma et le jeu vidéo ?

La rhétorique généralement adoptée par les philosophes dans leurs pensées du monde se rattache à la dialectique. D'autres systèmes existent et seraient mieux à même de conceptualiser la notion de résistance dans le cadre du cinéma et du jeu vidéo.

Dans son essai *Résistances philosophiques*, après avoir rétabli le constat comme quoi la résistance se définit très souvent (pour ne pas dire toujours) par rapport au pouvoir contre lequel elle oppose un désaccord, aussi bien formel que thématique (2009, 11), Véronique Bergen détaille et creuse presque de façon concentrique les différents aspects que la résistance revêt. D'abord selon une articulation entre « le cours des choses et le possible », déterminant le visage que la résistance va arborer par de multiples figures (p. 15). Ensuite, plus important, selon trois modalités rhétoriques qui régissent la façon dont ces figures vont s'élever : la dialectique (Hegel et Jean-Paul Sartre), l'axiomatique (Alain Badiou), et le vitalisme (Gilles Deleuze). Sans entrer dans des détails qui nous éloigneraient de notre sujet, il nous paraît cependant intéressant de brièvement définir ces trois rhétoriques en quelques paragraphes, de sorte à ne retenir que la plus importante pour nous, le vitalisme.

La *dialectique* puise ses ressources dans la négativité et l'opposition des parties en présence, c'est-à-dire, en résumant drastiquement le propos de Bergen, une disjonction entre la pensée et le monde (Barrau 2010). En fonction d'oscillations entre des périodes d'accalmie et de vives tensions, l'une des expressions de cette dialectique, amenée à son paroxysme, est la guerre (Bergen 2009, 54). Du côté de Hegel, aussi bien inspiré par Kant (*Critique de la raison pure*) que

par Fichte, il s'agit d'une critique de la mise en « systèmes », autrement dit en hiérarchies, des sciences dites positivistes. Pour bien comprendre, il existe deux types de *logos* ou de discours sur le monde, précisément la science et la philosophie, qui s'opposent et se critiquent mutuellement dans les fondations de leurs systèmes. L'une cherche à se rendre dissociable de l'autre. La première (la science) désire par exemple garder son autonomie, tandis que la seconde (la philosophie) est considérée par la première comme trop abstraite pour s'exercer à la rationalisation, n'ayant comme vérité ce qu'elle se constitue elle-même. Ici se fait jour une nette opposition entre mécanique (les sciences) et organique (la réflexion) (Renault 2001).

Pour Hegel, les manifestations scientifiques sont autant de déclinaisons d'idées fondamentalement similaires, à l'instar de la philosophie, d'où sa volonté de ne pas systématiquement hiérarchiser les savoirs, mais au contraire de créer des carrefours, de jeter des ponts, de nouer des liens organiques entre la multitude des disciplines humaines, de rendre l'ensemble compatible dans un même écosystème, de visualiser le tout comme un « cercle de cercles », où chaque « cercle » dialogue et échange en permanence avec d'autres (2001, 30, 79-86).

Jean-Paul Sartre dégage des conceptions plus historiques dans sa *Critique de la Raison dialectique* – dont nous ne reprenons que l'introduction brossant les grandes lignes de son propos – en s'intéressant aux grands événements de l'Histoire, en particulier aux luttes entre les groupes humains qui ont jalonné son tracé à maintes reprises. S'appuyant sur la praxis (concept emprunté à Karl Marx), c'est-à-dire la volonté d'un groupe de changer ses conditions matérielles pour s'inscrire dans une forme de postérité et développer des moyens en vue d'arriver à ses fins (en somme, des activités visant à transformer le monde), Sartre conçoit la lutte d'un ensemble A contre des entités B, C et D qui tentent d'étouffer ses ambitions :

C'est à travers l'action même que le secteur A, par exemple, s'oppose 1° à d'autres secteurs déterminés (B, C, D, etc.) par la médiation du champ totalisé [le terrain de la lutte] ; 2° à la totalité en fusion des secteurs BCD comme fond voulant résorber la forme qu'il soutient ; 3° à la synthèse de la praxis et du champ [l'application de l'un sur l'autre], en tant qu'il se manifeste en outre comme une réalité particularisée et qui se pose pour soi en tant que telle ; 4° à lui-même (puisqu'il se pose à la fois comme le sens actuel de la totalisation et comme un être particulier et limité, c'est-à-dire comme une totalité

singulière) ; 5° au développement même de la praxis qui doit le nier et briser ses limites pour le dépasser (1985, 2:12).

Le philosophe distingue trois facteurs induisant l'intelligibilité dialectique : la totalisation (l'ensemble des entités en conflit disposées le long d'une arène donnée), la particularisation (chaque entité détenant ses propres systèmes, enjeux et pensées) et la contradiction (le conflit même entre deux ou toutes les entités en présence) (p. 13). Là où Hegel suggère la constitution d'un tout où chaque discipline se répond l'une à l'autre sur le terrain des idées et des sciences, Sartre constate au contraire des déchirures dans les luttes parfois armées au fil de l'Histoire. D'une certaine manière, ce dernier s'inscrit dans la lignée marxiste de la lutte des classes dont il critique brièvement l'approche trop totalisante (en prenant le point de vue global) et pas assez particulière (les histoires propres à chaque entité en question) (pp. 24-25).

L'axiomatique d'Alain Badiou – là encore, nous ne reprenons que les grandes lignes de sa très vaste œuvre, que nous n'avons pas embrassée –, quant à elle, rompt avec la posture dominante dans le monde (d'après l'axiome, un raisonnement considéré comme non démontrable car évident, une vérité admise sur la base d'une hypothèse). La résistance s'écarte en quelque sorte du temporel pour fonder son propre champ de pensée (Barrau 2010). Le philosophe différencie trois types de sujet :

Le sujet *fidèle* est celui qui, acceptant le fait que l'événement a eu lieu, s'attache aussitôt à en déplier les conséquences, à se mettre au service de la nouvelle vérité [pas de résistance]. Le sujet *réactif* reconnaît bien la factualité de l'événement, mais pose qu'il est inutile, voire nuisible, d'en déplier les conséquences [début de définition de l'être axiomatique]. Le sujet *obscur*, enfin, nie catégoriquement l'événement lui-même et tente de détruire tout ce qui pourrait résulter de la supposition de son existence [la dialectique poussée à son extrême, à l'iconoclasme, à la guerre, voire à l'annihilation] (Badiou 2019, 10).

Dans son ouvrage *Logiques des mondes*, partant de ce qu'il nomme en première instance le « matérialisme démocratique », c'est-à-dire « un monde contemporain [qui] ne reconnaît l'existence objective que *des corps* » (nous soulignons pour la suite du propos) (2006, 9), Badiou définit ces derniers comme des entités opaques, concrètes et pleines des réalités humaines. Les corps sont presque machiniques, dépassent la doxa jusque-là traditionnelle de leur âme pour ne se contenter que de leur aspect physique immédiat, animal (on veut désormais considérer les non-

humains sur un même pied d'égalité), organique, vivant, directement palpable et dont les artistes cherchent à rendre compte à travers leurs productions (pp. 9-10). De là, il oppose sa notion de « dialectique matérialiste », en s'inspirant entre autres de René Descartes sur la multiplicité des vérités induites par la subjectivité de tout un chacun, le principe étant de fonder l'existence de ces vérités ni individuelles, ni communautaires (pp. 13-17), de déterminer leur phénoménologie au niveau « de l'être-là, ou de l'apparaître, ou des mondes » (p. 16). Et ce après que Badiou ait tenté, dans son ouvrage précédent, *L'être et l'événement*, de l'exercer au niveau de l'être même, de la pluralité de ses formes et de ses corps (Badiou 1988). Véronique Bergen interprète à partir de ces points la résistance axiomatique comme une vérité qui s'isole des autres – étant donné qu'aucune n'est réellement dominante car toutes placées sur un plan similaire, émanant de chaque individu –, presque à l'image de l'ermite.

Reste le *vitalisme*, qui est à la fois un horizon propre à lui-même et situé entre les deux autres sphères évoquées. Ni sécessionniste, ni en totale contradiction avec l'autorité en place, hors de toute notion de négativité, il agit plutôt dans la continuité de ce qui existe déjà, en créant des curiosités et des micro-contradictions, des « noces contre nature » (Bergen 2009, 23), qui frappent, assaillent le système et le dérangent sans pour autant chambouler ses fondements.

Récusant l'agissement d'une conscience tenant les commandes de ce qui lui arrive, faisant de celle-ci, du sujet de l'objet des dérivées empiriques d'un champ transcendantal impersonnel, les tenants du vitalisme logent le nouveau, l'inédit, dans la figure d'une impuissance qui, frappant un agencement, le contraint à transmuier cette tombée en passivisation en l'invention d'une issue. C'est la butée sur un paradoxe déroutant les ressources habituelles qui contraint la pensée, la sensibilité à frayer un nouveau régime du pensable, du sensible (*idem*).

En d'autres termes, c'est l'incursion hors des sentiers battus en vue d'explorer de nouvelles voies d'accès, sans pour autant renier les modalités dominantes contre lesquelles il s'avère quasi impossible de totalement s'opposer. Dès lors, sans opportunité de renverser l'ensemble de la matière ou du système – auquel cas le chaos sans loi risque de prendre le pas –, le vitaliste pratique, sur un morceau de la réalité au fil de laquelle il évolue, un « exercice supérieur des facultés » engageant un va-et-vient entre décomposition et recombinaison des rapports de forces (p. 24). Une telle résistance « réside dans l'activation de la force passive, que ce soit sous la forme spinoziste du retournement des affects passifs en affects actifs ou sous la forme

nietzschéenne d'une transmutation des forces réactives en forces actives » (*idem*). Elle ne peut que continuer l'œuvre de départ en explorant d'autres possibilités de la matière qui révèlent dans le même temps ses failles, étant donné que la pensée est un pli du monde, une de ses flexions, et non une rupture ou une contradiction avec celui-ci (p. 34).

Dans une lettre adressée à l'un de ses critiques, Gilles Deleuze (la figure tutélaire du vitalisme selon Bergen) admet volontiers qu'il est opposé à la dialectique de Kant pour se sentir connecté à des auteurs « résistants » à une histoire rationaliste de la philosophie (Lucrèce, Hume, Spinoza, Nietzsche, etc.), entre autres précisément par une extériorisation des forces et des relations, et par l'emploi de la philosophie comme outil de dénonciation de la pensée des autres en révélant leurs fondements (1990, 14-15). Écrire n'est d'ailleurs pour lui qu'un flux parmi d'autres (p. 17), un scintillement qui se démarque de la masse sans pour autant l'englober ou la changer, uniquement pour la beauté de son existence, démontrer que la contre-argumentation est possible, et surtout visible. Mais « créer n'est pas communiquer, c'est résister [voilà ici une autre déclinaison du *logos* propre au Sage tel que nous souhaitons l'entendre]. Il y a un lien profond entre les signes, l'événement, la vie, le vitalisme. C'est la puissance d'une vie non organique, celle qu'il peut y avoir dans une ligne de dessin, d'écriture ou de musique » (p. 196). La résistance s'opère ainsi pour Deleuze dans une entorse, même (surtout) minime, à la globalité, selon des points de manifestation dans les plis d'un phénomène.

Cité à quelques reprises par ces auteurs, Nietzsche ne peut être contourné dans cette définition vitaliste de l'opposition aux idées courantes. Que peut-on toutefois garder de la pensée aussi large que contradictoire (mais néanmoins contrôlée) du philosophe allemand ? Comment filtrer l'essentiel de son savoir et de sa réflexion d'inspiration plutôt pessimiste ? Tirées de son *Ainsi parlait Zarathoustra*, ses « Trois métamorphoses de l'esprit » condensent le plus explicitement son esprit, selon cette volonté de résistance face à l'autorité et à ses préceptes (en l'occurrence, pour son temps, le judéo-christianisme millénaire et la « Mort de Dieu » en guise d'annonce d'un renouveau). La forme est celle d'une allégorie, narrée par Zarathoustra, incarnation de la parole que prêche Nietzsche, afin d'accéder à ce statut du « surhumain » (intellectuel et spirituel, non physique comme le laissa imaginer la théorie aryenne à sa suite), libéré de toutes contraintes pour défricher de nouvelles pistes de pensée. Ces trois métamorphoses composent trois étapes de cheminement de l'esprit vers la conquête d'une rhétorique propre à sa sensibilité. Premièrement en Chameau, chargé de connaissances en tous genres avant de se rendre au désert où s'effectue la

deuxième métamorphose en Lion, combattant le Grand Dragon, sur chaque écaille duquel est inscrite en lettres d'or une courte phrase, « Tu dois » (sous-entendu l'obéissance à l'autorité morale et intellectuelle, arborant des valeurs millénaires), face auquel le Lion oppose un « Je veux » catégorique, en vue de préparer le terrain à de nouvelles créations. C'est au moment où ce terrain devient libre que s'entame enfin la troisième et dernière métamorphose, en Enfant, symbole de l'innocence, de l'oubli, mais surtout du renouveau, un jeu qui invite à la création (2006, 39-41).

Le vitalisme s'affirme au monde et ne cache pas sa manifestation (Bergen 2009, 43-48). Par sa création, il résiste (p. 46), selon que son aventure « a pour amont une vie aliénée, appauvrie, et pour aval la conquête d'une vie haute, son alpha et son oméga tenant tout entier dans le concept de vie » (pp. 46-47), tel l'insensé qui devient Sage en pensant le monde et en l'interrogeant, s'élevant par cet exercice vers une posture vertueuse. Son insurrection ne s'engage pas par la guerre, mais par la guérilla (pp. 54-61), de nouveau l'action sur une portion de l'écosystème ; sa conduite est la ligne de fuite (pp. 72-77) qui « déterritorialise la résistance et la prémunit [...] contre les réabsorptions systémiques » (Barrau 2010) ; son animal-totem est le serpent (par ailleurs l'animal fétiche de Zarathoustra chez Nietzsche), celui qui s'imisce et se glisse à la surface (Bergen 2009, 106-11) (contre la taupe pour la dialectique, creusant sous la surface en vue de saboter et dynamiter le système [pp. 103-6], et l'oiseau pour l'axiomatique, s'élevant au-dessus de la masse pour penser entièrement par lui-même [pp. 111-13]).

Notons dès à présent la notion de « guérilla », dont nous tirerons une conception guerrière au premier degré dans le sixième chapitre consacré au cinéma et au jeu vidéo de guerre, plus précisément au schéma narratif du « commando » (un groupe d'individus en sous-nombre face à une machine de guerre ennemie beaucoup plus conséquente, justement affectée à un infime segment du théâtre des opérations). La question abordera des problématiques de temps, de prise de décision et d'esthétique (elle sera par ailleurs agrémentée des écrits du général Carl von Clausewitz sur ce qu'il nomme la « petite guerre »).

Si nous devons réinterpréter le vitalisme en une expression, nous dirions qu'elle s'apparente à une stratégie « entriste », ou du moins d'infiltration pour effectuer une razzia, piller et repartir sans demander son reste.

2.3.3 Une approche nietzschéenne du cinéma par de Courville en guise de complément

Lier la philosophie au cinéma n'est pas une affaire nouvelle, pas plus, par conséquent, que lier Nietzsche au cinéma. L'ambition de l'essai (déjà cité au chapitre précédent, nous y revenons ici plus en détails) *Nietzsche et l'expérience cinématographique : le savoir désavoué* de Florence Bernard de Courville (2005) est de démontrer le caractère troublant dans « la manie, la *mania*, c'est-à-dire la folie, que peut induire la confrontation de deux sujets mis face à face dans une réciproque mise en “abîme” » (p. 8) que constitue le médium filmique.

L'expérience que le cinéma confère au spectateur est par définition nietzschéenne dans sa remise en cause du monde et de ses simulacres : les illusions y sont déconstruites afin d'en refaire l'éloge comme véritable lieu de la vérité et du savoir, à l'encontre des préceptes établis par les institutions officielles ; tuer Dieu (cf. Nietzsche) ou le faire mourir pour retrouver un nouvel esprit plus indépendant et en appétit d'apprendre.

Le cinéma donne ainsi à voir une idéalisation du monde en fonction du goût régnant, transmise au public qui se trouve prémuni contre les aléas du quotidien, au moins le temps d'une séance dans la salle obscure. La *mimèsis* de l'acteur fait converger toutes ces images illusoire dès lors qu'il se drape de plusieurs visages ou masques selon les circonstances. L'acteur copie le monde sans être « moi », ou « lui », ou « je », ce qui déstabilise son authenticité souvent mise en avant et honorée. Le spectateur croit en la maîtrise de ce monde projeté sur les images alors qu'il n'en est rien. L'intérêt que nous extirpons de cette idée sera réitéré dans les quatrième et cinquième chapitres, à propos des photogrammes comme simulacres auxquels le personnage se retrouve confronté, de nouveau par détachement au matériau du médium.

Vient ensuite l'instant où le cinéma éclate le temps traditionnellement chronologique pour mêler celui-ci à une multiplicité de temporalités parfois contradictoires. C'est *Aïon* (le temps cyclique) contre *Chronos* (le temps linéaire) (de Courville 2005, 130), où le présent s'ancre sur le passé et l'avenir à la fois, trace des allers-retours, réentame des cycles, « re-cycle », et conçoit l'Éternel Retour cher à Nietzsche par la discontinuité de ses images, leur explosion en une multitude de fragments, étalant en conséquence des corps tout aussi variés et hétéroclites. La fêlure rompt les images de l'illusion pour les réapproprier en images de savoir. Confort du spectateur qui conçoit le cinéma comme un échappatoire, cet art l'extrait également de son équilibre psychique et de sa mentalité habituels pour l'orienter vers un état de transe ou de torpeur. *Aïon* et *Chronos* feront

l'objet, au chapitre cinq, d'entrecroisements temporels visibles dans des films et des jeux vidéo spécifiques, où les chocs d'univers et de temporalités amèneront le protagoniste à assister à pareils éclatements pour éventuellement les maîtriser et les retourner contre l'opresseur qui en déclenche l'effet.

En définitive, en tant qu'expériences du regard et du ressenti, à travers le prisme de Nietzsche, le cinéma et par extension le jeu vidéo morcellent le savoir traditionnel pour le réinventer. Ils génèrent un savoir qui avoue l'étrangeté de ses simulacres pour mieux les réinvestiguer. Ils en font des outils de révélation, et deviennent un savoir désavoué.

2.4 Le Sage résistant au cinéma et dans le jeu vidéo

2.4.1 Les « personnages-signes » deleuziens : une synthèse

Deleuze au cinéma de Serge Cardinal (2010) introduit à la pensée que le philosophe français a conçue à partir du cinéma comme point d'appui, étalée sur ses deux ouvrages, *L'image-mouvement* et *L'image-temps*. L'une des idées maîtresses de cette synthèse est d'interpréter le protagoniste à l'écran de cinéma comme détenant une valence autant diégétique qu'esthétique, autant assimilé à l'univers du récit dans lequel il évolue qu'à la création des images de cinéma qui le voient émerger. Il en résulte la notion de « personnages-signes », en lien étroit avec des « images-signes » qui les englobent. Les premiers incarnent la matérialisation des seconds, dans la mesure où, d'après Cardinal, « à chaque signe forçant une faculté à son exercice supérieur [de sensibilité, d'imagination, de mémoire et de pensée] correspond [...] un personnage qui s'engage dans l'apprentissage ou l'expérimentation de cet exercice [le voyant, l'acteur, l'amnésique et la momie] » (p. 102). Le protagoniste est une extension de la conscience sensible que provoquent les images de cinéma (pp. 103 et 210), en guise de support des affects et des percepts produits en première instance par de telles images. Dans ce sens, les protagonistes de cinéma et de jeu vidéo cristallisent la matière filmique et vidéoludique offerte à notre regard de spectateur et de joueur.

Un développement de Cardinal sur la figure de l'automate (symbole de la momie et de la pétrification de la pensée [p. 210]) semble incarner au plus près la nature de l'être vidéoludique, du moins celui qui désire explorer de nouvelles voies face à une contrainte rencontrée. Car cet

être est par essence une entité virtuelle aux formes fixes et théoriquement immuables¹, fondamentalement constituée d'un amas de polyèdres et de pixels, soumise aux manipulations et aux ordres du joueur qui en découvre progressivement les aspects au fil de la partie², jusqu'à ce qu'une pensée, aussi bien amenée d'elle-même que de l'extérieur, l'invite à agir différemment.

L'automate est privé d'idées et de sentiments : il témoigne pour une pensée hors d'elle-même, hors du savoir. Réduit à l'automatisme de gestes quotidiens segmentarisés, il témoigne d'une rupture de l'homme et du monde, d'une action sur l'extérieur réduite aux schémas automatiques des clichés. L'automate est coupé de l'extérieur sous la figure du monde et privé de son intériorité sous la figure du savoir, mais un dehors et un dedans plus profonds viennent l'animer. C'est d'un automate purifié que s'empare la pensée du dehors, comme l'impensable dans la pensée. [...] En ce sens, il peut être nommé « le croyant » [le Sage, dans notre optique] : il choisit de croire en la vie, *dans la vitalité de l'image* [nous soulignons] ou aux troubles du visible comme à cet impensable dont il fera une nouvelle manière de penser et un nouveau rapport de l'homme et du monde (Cardinal 2010, 104).

Quant à la momie, elle incarne la volonté de dépasser l'impensable et l'irrationnel rencontrés, lorsqu'elle se transforme vers un régime de croyance ou une possibilité d'explorer, puis se donne les moyens d'une introspection (p. 214). En fonction du regard qu'il porte sur le monde et les phénomènes tels qu'imposés par le cinéma et le jeu vidéo, le personnage de fiction, doué de sentiments et de psychologie, devient un être esthétique « quand est franchie la limite de ce qu'il peut personnellement supporter, de ce qu'il peut supporter comme personne [...], quand la perception et l'affection humaines ne suffisent plus à l'action ou à la réaction, et qu'il lui faut créer des personnages et des affects correspondant à la situation, alors qu'il s'engage *de facto* dans une perception non humaine et un devenir non humain » (p. 218). Le protagoniste dépasse ainsi sa condition de sujet scénaristique, implanté et soumis par le scénario et la narration de l'univers diégétique, pour se métamorphoser, très souvent de manière subtile ou subliminale, vers

-
- 1 Nous considérons essentiellement les avatars saisis dans une logique narrative portée par la mécanique vidéoludique, mais nous n'omettons pas de souligner les autres types de personnages, tels que ceux façonnables dès le début d'une nouvelle session d'un jeu MMORPG : l'arène virtuelle y est partagée par plusieurs individus en même temps. Chaque personnage peuplant cet univers agit en guise de « porte-drapeau » du joueur qui le sculpte à partir de la palette de formes disponibles.
 - 2 Écartons pour l'instant les cas de *hackings* qui modifient, parfois dénaturent, la fonction du protagoniste par une métamorphose de sa silhouette.

un être capable de se saisir de la matière du support pour la faire plier à sa volonté ou la tordre vers une autre nature, de sorte enfin à générer la condition de création des images (pp. 221-223).

À une « image-plan » se fait alors l'écho d'un « personnage-plan » dans les mêmes densités et proportions. Le Sage devient Sage à partir du moment où germe dans sa conscience une volonté de surpasser les limites imposées. Cette volonté est parfois caractérisée par un symbole métaphorique qui lui fournit les outils de sa nouvelle condition, non pas à atteindre (une tragédie vient toujours mettre un terme à ses ambitions, rappelant sa condamnation à vivre avec la matière de l'œuvre quoi qu'il arrive, ainsi que l'a montré la scène de clôture de *Butch Cassidy and the Sundance Kid*), mais bien à exprimer pour en démontrer la possible existence. Dans la dimension cinématographique, il s'agit de désamorcer, même partiellement, l'autorité par une saisie de la matière au niveau d'un ou quelques-uns de ses segments. Dans la dimension vidéoludique, la caractérisation ou la concrétisation d'une telle volonté peut se retrouver définie par un élément aussi infime qu'un item ou « élixir » vidéoludique débloquent une mécanique de jeu, par conséquent des possibilités (bien que prévues par les scénaristes, artistes et développeurs).

2.4.2 Conclusion

À l'issue de tout ce que nous avons développé jusqu'à présent, le Sage philosophique se situe tout autant dans une posture vitaliste qu'axiomatique, par synthèse des discours des Stoïciens, d'Épicure et d'Épictète. Inscrit dans l'idée du plan du film ou de la séquence de jeu vidéo comme segments autonomes toutefois capables d'impacter l'ensemble de la structure, le Sage cinématographique et vidéoludique ne peut qu'adopter une attitude vitaliste dans la mesure où il ne sait se détacher du monde diégétique imposé par le médium dans lequel il agit. Il suit ainsi les pas d'Épictète qui conseille de laisser couler le flux des choses sans trop personnellement s'y attacher, s'agrippe à la pensée des Stoïciens qui ne dissocient nullement raison et sensation, monde temporel et dimension divine, et s'attache à la formule d'Épicure qui recommande la prudence comme vertu supérieure à la philosophie. L'éventuelle issue à ce que certains pourraient considérer comme une « fatalité » serait une négation devenue inévitable de son statut, ainsi que nous l'avons vu avec les exemples de *Mission Impossible* et de *Butch Cassidy and the Sundance Kid*. La fatalité entraîne parfois la mort du protagoniste, ou son écart plein et franc de la communauté de laquelle il provient, et, par extension, sa disparition du médium, le faisant alors

glisser vers une sphère axiomatique, dans certains cas divine car désormais détaché des affres et des problématiques du monde temporel.

La question qui nous reste encore à poser concerne la nature même de ces problématiques que le Sage entend contrer par ses acuités tant intellectuelles que gestuelles, en n'agissant que sur une portion de l'univers et de la matière. La présente thèse se proposera de considérer, au fil des chapitres suivants, différentes déclinaisons qui incitent le personnage-sage (ou sage en devenir) à faire preuve de vivacité d'esprit, tout en étant apte à rendre malléable le matériau de l'œuvre. L'affinité temporelle apparaît comme l'expression la plus explicite car propre à l'art animé dans lequel s'englobent le cinéma et le jeu vidéo.

D'ores et déjà, nous pouvons affirmer que la répartition de l'analyse à propos de la prise de décision et de la volonté de résistance chemine selon un ordre qui révèle quatre grandes catégories de situations. Chacune de ces catégories implique une résistance face à un pouvoir établi, ou tout du moins une mise au jour de zones obscures que l'entité active (protagoniste et/ou caméra) cherche à mettre en lumière :

- L'énonciatif : le mécanisme de la narration (ainsi que l'instance qui la narre) tente de suivre le fil du récit, d'en décrypter les tenants et les aboutissants d'un bout à l'autre pour rendre l'univers intelligible. Sa manière de faire part de l'histoire fait acte ou non de résistance en fonction des enjeux et des intentions mis en avant (chapitre trois¹).
- Le spatio-temporel : le protagoniste face à un défilement du temps ou d'un décor tout en étant lui-même statique. Non influencé par ce défilement, il maintient son volume et sa physicalité tandis que l'univers se brouille et se décompose autour de lui (chapitre quatre).
- Le métaréflexif : l'idée même du film ou du jeu remise en cause, questionnée par une révélation de son matériau entr'aperçu via des failles et des fêlures (chapitre cinq).
- L'idéologique et le contexte : résistance par rapport à la narration relatant par exemple une oppression de la part d'une autorité quelconque, qu'il s'agisse d'un antagoniste, ou de la matière filmique et virtuelle même, le tout recontextualisé dans un ensemble plus vaste dépassant les limites de l'œuvre (chapitres cinq et six).

1 Chaque chapitre entremêle en son sein et à divers degrés les quatre grandes catégories que nous listons ici, sans réelle distinction nette et tranchée. Si bien qu'un chapitre ne fera jamais état d'une seule catégorie, certes davantage mise en avant en fonction du thème abordé, mais invoquera également les autres. La mention entre parenthèse agit ici à titre indicatif.

Un binôme se dégage de ces développements, dans lequel les éléments respectivement diégétiques et esthétiques se répondent l'un à l'autre : la résistance de l'individu par rapport à l'autorité induite par le récit, le scénario, et celle à caractère métaréflexif à l'encontre du film ou du jeu vidéo qui cherche à l'emprisonner dans la toile de ses mécanismes inhérents.

Au cinéma, la prise de décision et la résistance sont d'ordre narratif et temporel. Dans le jeu vidéo, elles sont d'ordre actionnel et spatial, avec une pointe de temporalité le cas échéant. Une instance, la plus haute pour ces deux médiums, doit toutefois d'abord être considérée avant de s'attarder sur le personnage et la matière. Elle est l'énonciation première qui permet la mise en œuvre du récit, des images, du flux des temps, de la parole, des actions et des matériaux : la caméra.

3. LA CAMÉRA TRAVERSE LES DÉCORS

Cette première partie démarrera lentement l'analyse étalée sur l'ensemble de la thèse, par l'exposition de la caméra et de ses capacités intrinsèques qui rendent concevable l'existence des images de cinéma et de jeu vidéo. Déjà ici, la double problématique du temps tordu et du segment particulier inséré dans l'opus en question se fera jour. Par la trilogie *The Matrix* (Larry/Lana & Andy/Lilly Wachowski, 1998-2003), la *caméra-sage* en apparence démiurge sera la notion primordiale qui initiera le fil rouge de cette section, du fait qu'elle impose un point de vue narratif spécifique sur l'œuvre à chacun des plans qu'elle produit, avant que ceux-ci ne soient agencés au montage. Ce qui sera en réalité questionné concernera l'addition *des* caméras, autrement dit de multiples entités, qui résulteront conséquemment en autant de *logos*, concept immuable avec la capacité de *délibération*, donc de *décision*, de l'appareil de prise de vues souhaitant par moments se départir du flux habituel. Plus exactement, l'unicité de chacune de ces caméras se reflète dans le plan qu'elle génère, avant de se soumettre à une mise en scène globale qui oriente le récit vers la finalité prévue au scénario. Il sera alors envisageable de repérer dans cet amas une ou quelques-unes d'entre elles aptes à se distinguer du reste du film ou du jeu vidéo en faisant preuve d'autonomie.

La caméra-sage commencera à véritablement porter son nom dans la mesure où elle démontrera un *logos* différent de ses « consœurs », par la manipulation du temps et le détachement du suivi des sujets qu'elle capte. Elle élucide des parties ombragées de l'univers filmé en se mouvant sans peine dans une temporalité amoindrie ou dilatée plus que de raison, preuve de sa *résistance*, dont le degré demeurera pour l'instant subtil, mais néanmoins palpable. Sa *vitalité* sera mise en avant par ce biais le plus explicite. Il sera conséquemment nécessaire de cerner les modalités techniques différentes entre le cinéma, qui tend à scinder sa narration en plans montés les uns à la suite des autres – la résistance s'opérera dès lors par la mise en place d'un plan-séquence qui ne segmente pas –, et le jeu vidéo (surtout en modélisation tridimensionnelle avec point de vue à la troisième personne, bien que la vision à la première personne sera tout autant considérée), qui « filme »

l'action continue de son héros en une sorte de « plan-séquence » – la résistance suggérera par conséquent une fragmentation de pareil suivi.

La caméra se déplacera indépendamment des personnages et des décors pour soudainement fluctuer ce fragment de l'œuvre où le temps différemment manié manifestera un contresens par rapport au flot traditionnellement conçu. La délibération et l'*euboulia* définis dans le cadre théorique céderont plutôt le pas à la *perspicacité*, dès l'instant où l'appareil improvisera soudainement un déplacement actif dans un univers altéré, dans les limites d'un laps de temps assez bref au sein des ralentis (le paradoxe n'en sera que plus fort). Le registre vidéoludique – en l'occurrence *Tomb Raider II starring Lara Croft* (Core Design, 1997) – inversera quelque peu la donne, dès lors qu'assimiler de nouvelles informations données par l'environnement investira supposera une tactique plus prégnante de délibération puis de décision : le joueur applique sa propre pensée en fonction de sa sensibilité intrinsèque. Les soubresauts que la caméra exprimera en se désaxant momentanément du point de vue adopté laissera par ailleurs entrevoir la possibilité d'un *logos* associé au personnage même, qui s'apparentera déjà à un *personnage-sage* (détaillé au chapitre suivant) : le protagoniste aguerri connaît le terrain à explorer, et la caméra s'aligne sur sa conduite, voire l'assiste dans la révélation de dangers à venir par la suspension temporaire de son suivi. La caméra et le héros vitaliseront leurs existences communes, en vue de contrevenir à une certaine idée de la liberté « épictétienne » et de faire fléchir le cours des choses.

La notion de *milieu*, soit l'imbrication mutuelle entre le corps du personnage et la personnalité de l'environnement dont il épouse le relief (Thomas 2019, 80-99), sera abordée en partant du décor. Celui-ci se verra progressivement réduit à l'état de *diaporama* défilant au sein de la double jonction opérée entre la caméra-sage et le personnage-sage ainsi valorisés. Le temps et les frontières de la diégèse s'en trouveront abolis par dilatation. Les cas de plans-séquences – *Birdman* (Alejandro Gonzalez Inarritu, 2014), *1917* (Sam Mendes, 2019), *Indiana Jones and the Staff of Kings* (LucasArts, 2009) et *Tomb Raider Anniversary* (Crystal Dynamics, 2007) – illustreront le détachement ultime de l'appareil de prise de vues contre les affres du cinéma monté par morceaux (les plans), frictionnant avec la temporalité usuelle, en binôme avec le protagoniste qui s'élèvera lui aussi au-dessus de la mêlée. Ce choix de mise en scène d'un segment unique s'oppose aux présentations habituelles des univers auxquels ils sont confrontés ; aussi le contexte de production sera pris en considération afin de mieux saisir les enjeux vitalistes à l'œuvre.

En résumé, par la caméra-sage s'envisageront quelques notions fondamentales, engendrées par la seule manifestation de son *logos* : le panorama des images ébranlé par des temporalités contre-intuitives, l'entrée en scène d'un personnage-sage apportant sa propre pensée en tant qu'héros diégétique avec son expérience, et les fragments taillés dans un temps altéré. Dans toutes ces modalités se vitalisera une résistance de la part de leurs auteurs, de la caméra et du personnage.

3.1 Introduction : la génération des images

Narrer une histoire implique une instance d'énonciation qui puisse la relater et la diffuser auprès d'un public. L'idée d'explorer la dimension énonciative d'un récit permet de se pencher sur ses modalités techniques faisant la démonstration d'un univers et de son réseau de personnages. Les sphères cinématographiques et vidéoludiques sont éminemment mues par la présence d'une caméra, dont le cadrage valorise des fragments d'histoire et accentue l'un ou l'autre aspect du monde à synthétiser face à soi. Tantôt « divine » ou objective, tantôt plus proche des protagonistes en s'alignant par moments sur leurs points de vue, la caméra détient une présence propre à elle-même, invisibilisée, pour ne pas dire « oubliée », par le mouvement des individus ou des objets dont elle rend compte devant son objectif. Par moments elle-même Sage, elle exprime inévitablement un *logos* et déchiffre les zones d'ombre le cas échéant, comme une exploratrice à la fois externe et baignée dans la diégèse, faisant parfois preuve de résistance en s'affranchissant des contraintes pour délibérer à sa manière.

De tous temps, l'inscription de l'action des hommes pour la postérité ou la création d'histoires a en effet été déléguée à un support d'enregistrement. Ce support, cette entité inerte, non humaine, assure le passage de la connaissance et des savoirs au-delà de la décrépitude inévitable de la vie organique jusqu'à sa mort. Contrairement à ce qu'il serait aisé de croire, la tradition orale n'échappe pas à cette règle, car, bien que le réceptacle soit un organisme humain vivant, elle vise aussi à transmettre des idées d'un « support » (un individu d'une génération) à un autre pour en sécuriser la pérennité.

Qu'elle soit de fonction cinématographique ou vidéoludique, la caméra accomplit un objectif d'enregistrement et/ou de projection d'actions et de *logos*, sinon humains, au moins déclinant de la culture et de la perception presque purement humaines du monde. Les formes des images

produites en deviennent variées et multiples, depuis la mise en scène (fiction) jusqu'à la captation de l'environnement dans son état « naturel » (documentaire), en passant par son simulacre (animation et virtualité).

Dès lors que la caméra agit en tant que vecteur par où tout transite et sans lequel rien ne peut être délivré aux yeux du spectateur ou du joueur – elle fournit au moins un point de vue sur le récit par niveaux successifs, du « grand imagier » aux narrateurs intradiégétiques (Jost 1989; Krichane 2018, 236), le premier n'est pas sans rappeler la nature divine chère aux Stoïciens et à Épicure (Aubert-Baillet 2014, 13) –, comprendre son rôle à part entière est par conséquent d'une importance cruciale avant de pouvoir déterminer les actions des personnages visibles à l'écran, et leur éventuel symbolisme dans les univers avec lesquels ils sont plus ou moins en symbiose. La figure du Sage, dans la création du médium puis de la narration, serait en première instance ce support d'enregistrement, cette « caméra-sage » dotée de sa propre conscience à caractère mécanique (nous y reviendrons) et capable d'accomplir des actions par elle-même selon ses propres aspérités, besoins et lignes d'action, en plus de nullement ressentir la crainte de la mort (Epicure 2011, 98; Etienne 1970, 179-80), n'étant jamais « vivante ». Ni humaine, ni automate, elle possède quelque chose en plus qui l'associe et la dissocie tout à la fois de ces deux entités. Auparavant, il nous faut toutefois étoffer quelques-unes de ses implications dans le cinéma et le jeu vidéo, où elle détient une place éminemment prépondérante en termes de cadrage, de limite, de dosage de la narration, par l'expression d'un point de vue spécifique sur le monde.

3.2 Quelques implications de la caméra au cinéma et dans le jeu vidéo

3.2.1 Le travelling d'accompagnement, le « plan long », les raccords entre plans et séquences au cinéma

Dans son ouvrage *L'espace cinématographique, esthétique et dramaturgie* (2015), la thèse soutenue par Antoine Gaudin à propos de « l'image-espace » considère les valences spatiales cinématographiquement perceptibles par diverses modalités que confèrent les moyens d'expression du médium. Son analyse scinde l'espace au cinéma en deux propos : celui *représenté par le film* et celui *inscrit dans le corps du film*. Le premier aborde l'espace

directement visible à l'écran, encore dénommé selon ses termes « *l'espace-objet*, concret, reconnaissable et "habitable" que nous sommes culturellement éduqués à percevoir » (p. 64), autrement dit les environnements et les décors construits puis conceptualisés par l'être humain tout au long de sa culture et de son histoire. Le second – le concept central de sa thèse – tend à percevoir l'espace du point de vue du ressenti, tant par les personnages qui l'habitent que par les spectateurs du film, en fonction d'un rapport quasi charnel « à cet espace-signal, *en situation* de co-présence » (*idem*), c'est-à-dire le « phénomène spatial » modulé via des volumes de plein et de vide se succédant à l'image selon la présence, l'apparition puis la disparition d'objets et de sujets opaques provoquant des sentiments d'ouverture ou de fermeture de l'espace (*idem*). Chaque figure de style, chaque cas, chaque modalité analysée par Gaudin impacte la perception de l'espace proprement cinématographique et ses conséquences aussi bien esthétiques que dramaturgiques.

Les relations entre les protagonistes et l'espace qu'ils occupent expriment ainsi diverses conceptions en fonction de la mise en scène suggérée par les techniques de cinéma. Trois sections dans le travail de Gaudin doivent retenir notre attention en vue d'une application, à nouveau au cinéma, mais également dans le jeu vidéo, doté d'affinités similaires (en plus de l'animation, caractéristique prioritaire, et de l'architecture, virtuelle de surcroît).

En premier lieu, les mouvements de caméra multiples (travelling, panoramique, zoom, etc.) modifient dans un même élan la valence spatiale, davantage qu'un plan fixe dont les éléments à l'intérieur seraient en perpétuel changement (personnages, décors, etc.). Le hors-champ instauré par les limites du cadre empêche *a priori* la connaissance directe de l'espace au-delà, aussi de pareils mouvements altèrent de façon constante et perceptible l'espace progressivement ou brutalement révélé. L'organisation des volumes change de degré : une portion d'espace apparaît tandis qu'une autre s'efface, en phase avec les schèmes sensori-moteurs de la perception humaine, dont le déplacement constitue le moyen naturel et corporel de s'approprier l'espace (p. 123). Selon Gaudin, le travelling d'accompagnement est à ce titre l'expression même de la subjectivité au cinéma, ou du moins la modalité de narration cinématographique la mieux à même de se déclarer à la première personne, ayant pour point de convergence le personnage que la caméra est en train de suivre (en d'autres termes, le « je » de ce dernier et non celui de l'auteur, du cinéaste). Le protagoniste est l'élément sur lequel toutes les lignes de force reposent. Il est pleinement visible en pied et non par le biais d'une caméra subjective qui mobiliserait moins

efficacement le corps (pp. 132-133). Par ce procédé, l'espace se révèle autant au protagoniste, par sa traversée de l'air qui plante un rapport étroit entre lui, son corps et cet espace, qu'au spectateur, dès lors que l'on découvre le monde par *sa* vision des choses, grâce « à la compréhension sensible de la nature d'un être-au-monde pris dans sa dimension spatiale » (p. 133), tandis qu'est engagé « notre propre corps de spectateur dans cette structure d'existence » (p. 134). Une telle idée n'est pas sans conséquence lorsqu'il s'agit d'inscrire le corps d'un individu dans un décor précis et d'affirmer son emprise sur l'univers qui l'entoure à l'écran. Du fait de sa simple présence, et par extension de son histoire personnelle, il « colore » différemment le monde et la construction de celui-ci à partir de sa *persona*, là où la caméra subjective implique d'autres fonctions et causalités, engendrant des formes de perception tout aussi spécifiques.

Le « plan long » est une autre notion de « l'image-espace » qui retient notre intérêt. Après un rappel d'usage à propos du fait qu'il n'existe techniquement aucun seuil à partir duquel le plan serait dit « long » (p. 139), Gaudin revient sur ce terme sur la base à nouveau du ressenti spectatorial en relation avec l'action qu'il met en valeur (*idem*) :

Le plan long constitue donc un artefact dans le corps en mouvement du film, en ce qu'il impose, au niveau primordial, une qualité *d'ouverture* [souligné dans le texte] éprouvée dans un flux temporel : il creuse un *vide* [*idem*] dans la « plénitude » ordinaire de la fonction cinématographique (pp. 139-140).

La conséquence sur la valence spatiale à l'écran de cinéma est une « dilatation » de l'espace à mesure que le plan s'étale dans le temps et laisse en quelque sorte celui-ci se « poser ». Le spectateur est dès lors invité à s'imprégner de l'espace visible et à s'accommoder des détails que la longue durée impose, à l'instar d'une observation, étant donné que celle-ci « agit [...] à la fois sur notre *compréhension* [souligné dans le texte] de la structure agrégative de l'espace, et [qu']elle améliore, au niveau kinesthésique, notre *préhension* [*idem*] sur le volume d'air contenu dans le plan » (p. 141). Tout comme Andreï Tarkovski crée un rythme interne à ses nombreux plans-séquences (la mouvance des sujets et des objets à l'image dans un seul cadre) (2004), le plan long suggère des événements en son sein selon une variation ou une modulation palpables. Jusqu'à ce qu'une éventuelle coupe survienne au montage pour y mettre fin.

Car enfin – telle est la dernière formule à retenir –, la coupe parfois brutale entre deux plans ou séquences, provoquée par les raccords, rend le changement de valence spatiale tout aussi brusque et instantané, presque à l'instar d'un « bond » ou d'un intervalle (pp. 149 et 153). Si la scène se

situé dans un espace-temps donné, le raccord entre deux plans élargit toutefois ce dernier à mesure que la séquence évolue vers sa fin et son dénouement. La jointure entre deux séquences (un ensemble de plans) tranche quant à elle entre deux espaces-temps parfois radicalement opposés dans la perception de leurs natures respectives, soit de manière progressive, par exemple au moyen d'un fondu enchaîné, tel un *glissando* en musique, soit par une coupe nette, tant au niveau visuel que sonore (p. 155).

Le résumé de ces trois formulations au sujet de « l'image-espace », et comment celle-ci est créée au moyen de différentes expressions cinématographiques, nous sera utile en vue de relever la traversée de la caméra, parfois intimement liée au protagoniste qu'elle filme (accentuant ainsi son exploration ou son détachement vis-à-vis de ces espaces), au fil des décors visibles ou « cinématographiés ». La « résistance » de nature vitaliste éprouvée au travers de certaines images et situations n'en sera que d'autant plus forte au départ de ces concepts. Moyennant quelques légères adaptations, l'utilité des imbrications entre espace et personnage au cinéma sur la base des analyses d'Antoine Gaudin sera employée à l'égard des modalités spécifiquement vidéoludiques. Le jeu vidéo pourvu d'une narration est (parmi d'autres aspects) une succession d'espaces explorables par le biais d'un avatar ; des espaces à la fois autonomes et reliés entre eux dans l'ensemble du code-source, ponctués selon les cas de cinématiques. Celles-ci les lient en même temps qu'elles ne les contextualisent ou n'augmentent leur direction sensible et émotionnelle, de sorte à les charger d'une valeur narrative, en plus de la nature des décors agrémentés d'une « connotation » (au sens esthétique et graphique du terme [Barthes 1964, 41-49]), par conséquent d'une première couche de récit.

Quel est cependant le fil rouge par lequel s'approprier une première fois ces modalités vidéoludiques ? Qu'est-ce que la notion de « caméra » dans le jeu vidéo, aussi concrète que floue ?

3.2.2 La « non-existence » de la caméra vidéoludique ?

La caméra de cinéma manifeste encore une présence physique à proximité des acteurs qu'elle filme, y compris dans un studio sur un fond vert remplacé par un décor ou des animations en images de synthèse en postproduction. La caméra de jeu vidéo pose davantage question au vu de la virtualité de l'univers dans lequel elle évolue, par conséquent de son apparente « inexistence »,

son appellation n'étant alors qu'une convention pour faciliter la désignation et la construction sémantique.

Dans sa vaste analyse des modalités de la caméra vidéoludique *La caméra imaginaire* (2018), Selim Krichane pose dès son introduction la problématique suscitée par pareil terme, notamment par la simulation virtuelle de cette entité dans le jeu vidéo, au même titre que les autres polyèdres qui composent ensemble les protagonistes et les décors du jeu. La caméra est dès lors techniquement inexistante mais néanmoins conceptualisée par la réception critique et les théories académiques de sorte à réfléchir sur ses modes d'interactivité, tout en soulignant l'influence reçue du cinéma et ce qu'elle apporte en retour à ce médium, selon des échanges transmédias (pp. 24-31). Son livre s'attache à partir de ce point à, entre autres, relever une « histoire discursive de la caméra vidéoludique » (pp. 97-148). Autrement dit, il présente les diverses manifestations d'une « caméra » dans les univers diégétiques vidéoludiques – un exemple canonique est le Lakitu qui, au bout d'une canne à pêche, tient un appareil filmant l'action de *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) (p. 175) –, de même que les différents « modes de visualisation vidéoludiques » (pp. 253-316), ou comment la caméra participe à l'action du jeu et inversement, surtout depuis l'émergence des jeux vidéo en trois dimensions pleines. C'est le cas des modes de tir à la première personne (*First Person Shooter* ou FPS) qui, selon Krichane, permettent de voir l'action et le décor en même temps que de viser : « les lignes de fuite des images convergent en une mire qui organise autant la vision de l'espace que l'action (primaire) de tir, centrale à la (ré)activité du joueur » (p. 330).

En conséquence, la question qu'il entreprend au fil de son ouvrage suggère, et même concrétise, la présence indéniable d'une « caméra » qui organise le point de vue sur l'action du jeu. Bien qu'il en analyse les nombreuses manifestations et les implications esthétiques sur la mise en scène vidéoludique, Krichane ne semble pas suffisamment souligner l'existence virtuelle de la caméra, c'est-à-dire en tant qu'entité possédant bel et bien son rôle et son intégration dans le code-source. Il cite pourtant l'ouvrage de Christian Metz, *Le signifiant imaginaire* (2002, [1977]), duquel s'est inspiré Mathieu Triclot pour évoquer le tenant « fictif-irréel-irréel » du jeu vidéo face au « fictif-réel-irréel » du cinéma (2011, 94), et mettre en avant la capacité du matériau cinématographique à « révéler des êtres et des choses avec une richesse perceptive considérable, alors même que ces objets sont irrémédiablement absents au moment de leur projection » (Krichane 2018, 27).

Ce constat a déjà été souligné avant Metz par Stanley Cavell qui, dans *La projection du monde* (première édition 1971), admet l'absence mécanique du public au tournage cinématographique et à la caméra en action. Ce que le public visionne par conséquent lui apparaît comme une chose déjà passée, à l'instar des romans, car il « n'y a sur l'écran aucun être humain vivant » (1999, 54-55). « Mais il y a un *quelque chose* humain, différent de tout ce que nous connaissons » (p. 55), autrement dit la capacité de la caméra à révéler, selon sa nature machinique, désincarnée et objective, des éléments imperceptibles au premier abord par le regard humain. Cavell consacre précisément un chapitre à la présence « sous-entendue » de la caméra cinématographique, non pas, comme le ferait Krichane, en relevant ses manifestations pleines et concrètes (une caméra qui se filme dans un miroir, par exemple [p. 173]), car « cela ne la fait pas davantage rentrer en elle-même que je ne pénètre dans ma propre subjectivité quand je dis : “Je suis en train de dire ces mots maintenant” » (*idem*), mais bien son empreinte au sein du film – « l'humeur » qu'elle peut parfois dégager (p. 174) –, dans le monde dont elle rend compte de sorte à « porter [sa] présence » (p. 178). Pour Cavell, la caméra participe non seulement au cinéma et à son langage, mais à l'énoncé de l'univers grâce à cette présence sous-entendue : si le langage apparaît *a priori* comme universel et commun à la plupart des êtres, son emploi individuel le dote de significations personnelles, dès lors non dénuées de responsabilité (p. 173).

Par une brève chronologie conceptuelle des avancées informatiques qu'il énumère dans son *Langage des nouveaux médias* (2010 [2001]), Lev Manovich relève la mise au point d'effets de focale et de profondeurs de champ simulés dans les programmes virtuels au cours des années 1980, laissant aisément deviner la création d'une entité caméra, dont l'inspiration primaire est ici indéniablement le cinéma. Plus précisément, il énonce cette généalogie comme suit :

Une fois acceptée l'idée que l'image photographique est la réalité, la voie était ouverte vers sa simulation future. Le reste – la mise au point d'ordinateurs numériques (années 1940), puis d'un algorithme générateur de perspectives (début des années 1960), de la solution trouvée pour simuler un objet plein avec ombre, reflet et texture (années 1970) et enfin la simulation d'effets de focale comme le floutage du mouvement et la profondeur de champ (années 1980) – était affaire de détails (p. 365).

Partant, il devient indispensable de reconnaître la caméra virtuelle vidéoludique comme une entité présente et active, située sur un même plan ontologique que les personnages qu'elle filme

et dont elle suit l'action, aussi bien pour les avatars que pour le joueur qui peut en tirer une utilité, ainsi que Krichane le souligne à plusieurs reprises.

Aussi bien chez Cavell que chez Manovich, nous retrouvons en creux la notion de *logos* fondamentale en vue d'émettre une réflexion puis un jugement sur le monde face au Sage, ou en l'occurrence face à la caméra-sage. Cette dernière se voit conséquemment « dotée » d'habiletés décisionnelles à un double niveau : en rendant compte de l'univers à déployer tout en y apposant sa propre pensée. Edgar Morin évoque également la notion de *logos* appliquée au cinéma, aux capacités d'énonciation tout autant binaires : entre la magie et la raison, l'onirique et le scientifique, l'objectivité et la subjectivité (1956, 185). À partir de pareille articulation, la caméra s'arrache parfois des aspérités filmiques traditionnelles pour s'approprier une existence quasi autonome et résister en tant qu'entité à part entière : le *logos* devient alors affaire de subjectivité aux manifestations par moments subtiles, mais inextricablement explicites lorsqu'une rupture soudaine dans le flux des images se fait ressentir.

Revenons à la conception fondamentale d'un jeu vidéo, en amont de l'activité ludique, c'est-à-dire au moment d'être élaboré par ses développeurs. Krichane cite l'exemple du moteur de jeu Unity (2018, 258-61) pour en notifier les différentes possibilités de « caméra » offertes à l'utilisateur, selon que ce dernier souhaite réaliser un jeu isométrique, en deux dimensions ou en trois dimensions. Le terme sert dès lors selon l'auteur à généraliser « l'ensemble des options de visualisation vidéoludique » (p. 261). Nous prendrons un programme de modélisation 3D conceptuellement équivalent à ce programme sans pour autant être un moteur vidéoludique, Blender, avec lequel nous sommes davantage accoutumés, pour en décomposer le système vers un autre angle d'interprétation.

Blender propose dès l'ouverture d'une nouvelle session une scène « type » à partir de laquelle l'utilisateur peut construire un univers. Sont générés dès le lancement du programme trois objets de départ : un cube (rangé sous la catégorie « *Mesh* », un ensemble de formes, de lignes et de faces qui décrivent l'allure d'un objet tridimensionnel), un point d'éclairage et une *caméra*. La construction d'une scène est ainsi résumée à ses points les plus fondamentaux : une entité sur laquelle l'attention est focalisée, une source de lumière pour l'éclairer, la rendre visible et creuser ses volumes par clair-obscur, et surtout une caméra pour en capter les actions. Cette dernière, contrairement au cube opaque, se présente sous la forme d'un cône transparent sans texture,

uniquement rendu visible par la convergence de lignes ou « fils de fer » caractérisant globalement un pare-soleil visible sur les caméras de tournage cinématographique, de même que le format large du Cinémascope (fig. 5). La symbolisation de sa présence se concrétise par des connotations populaires très largement répandues sur le monde du cinéma.

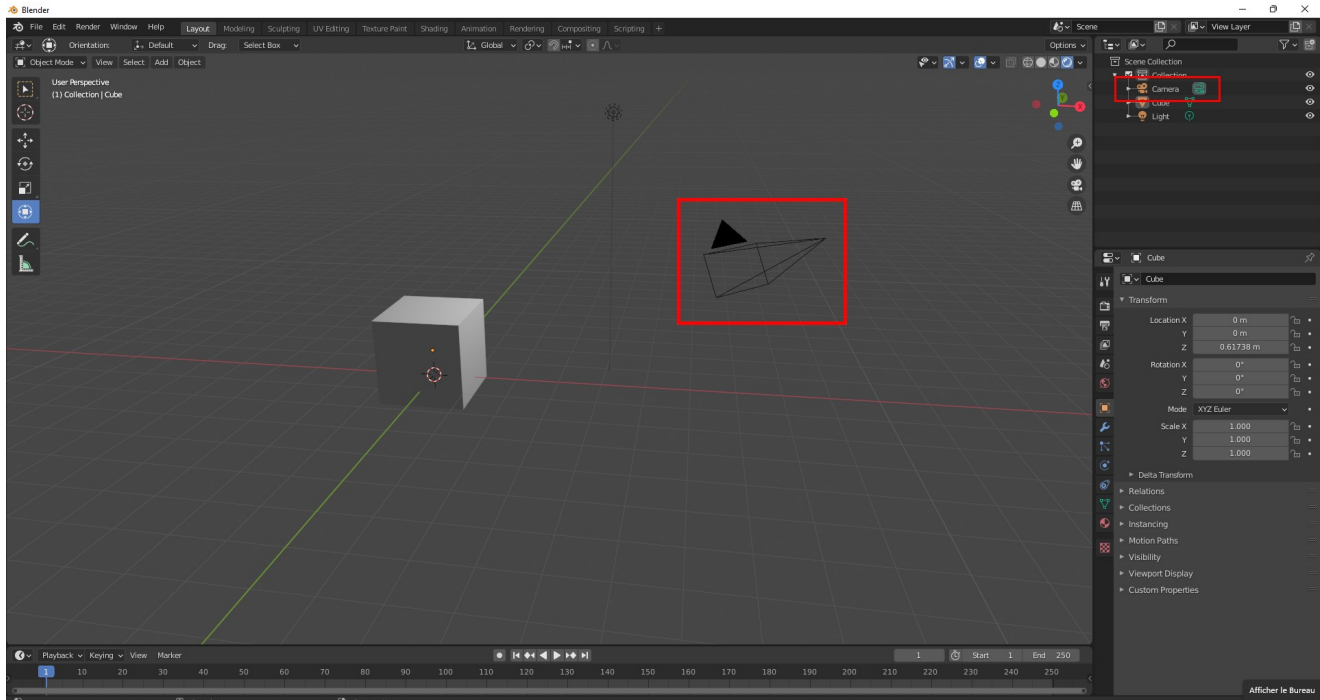


Figure 5: la « présence » de la caméra virtuelle (entourée en rouge) dans la « scène » du programme de modélisation 3D Blender.

Blender est avant tout un programme destiné à la création de films d'animation en images de synthèse, d'où une caméra de sorte à découper l'action en plans. Le jeu vidéo (surtout en trois dimensions pleines) partage cependant de très nombreuses affinités de développement avec l'animation par le biais d'un tel programme, dans la mesure où il s'agit d'engendrer des ensembles complexes à partir de formes simples (cube, cône, sphère...), de les élargir, de les découper, d'arrondir leurs angles, puis de leur conférer une texture, un éclairage, une animation, des éléments d'interactivité, etc., avant enfin de les organiser en points de vue. Dans Blender, comme dans n'importe quel programme de modélisation 3D, les éléments visibles de la « scène », en d'autres mots le plan de travail sur lequel s'attarde l'artiste-concepteur, n'ont aucune physicalité, aucune présence concrète, sinon virtuelle gérée par l'ordinateur qui héberge le logiciel. Les noms qui leur sont attribués sont davantage des conventions de sorte à organiser le

travail et les dossiers de développement. Ils ont cependant chacun une fonction dont on ne peut ignorer les répercussions sur la finalité de l'œuvre, y compris, inévitablement, la caméra, elle aussi implantée dans le code-source du programme. Elle en fait partie intégrante et participe par conséquent à l'élaboration de l'univers, à son « compte-rendu », selon les volontés du développeur-artiste-réalisateur. La « caméra » détient une forme d'existence, sinon technique, du moins conceptuelle, pour engendrer sa présence lors du développement du jeu vidéo et de la « mise en scène » ou « mise en jeu » de l'action.

Si la caméra vidéoludique est certes virtuelle, elle n'en manifeste dès lors pas moins une existence de même nature diégétique ou ontologique avec le reste de l'environnement qui l'entoure. Elle n'arbore pas plus de physicalité que les personnages et les décors tous composés de polyèdres et de pixels générés par le logiciel. On attribue pourtant à ceux-ci de la texture pour donner un semblant de concret, voire selon les cas de réalisme, en fonction bien entendu des performances informatiques, tandis que la caméra, généralement « réduite » à une entité ou une balise, demeure comme invisible au moment de faire le rendu complet de l'environnement créé et finalisé (textures, éclairages, couleurs, mouvements d'animation, etc.). Son existence est pourtant essentielle de sorte à construire un point de vue sur l'action mise en scène, à générer une matière narrative (cf. le dosage du découpage pour fluidifier le flot des images et l'équilibrer), et à concentrer l'attention sur un élément en particulier, en d'autres termes à limiter le cadre qui serait trop grand. Dans le cas contraire, nous demeurons dans le processus de construction de l'univers virtuel à partir de la « scène » (ainsi que la figure 5 ci-dessus le montre), sans mise en route. Soulignons à ce propos que l'écran de l'ordinateur s'apparente également à une forme de « caméra » ou de « cadre » limitant l'action sur le travail du développeur. En complément à l'argument de Krichane, notons également que les longs-métrages d'animation en images de synthèse ne manifestent pas plus de caméra « physique », car mettant en scène des personnages tout autant virtuels, créés de toutes pièces depuis un programme similaire (Blender, Cinema 4D, Maya, etc.). Seule la voxographie (des acteurs ou actrices prêtant leurs voix aux protagonistes) confère à ces derniers un semblant de « réalité » et un point d'accroche continu tout le long du récit.

En résumé, il existe des « principes d'existence » équivalents entre les caméras cinématographique et vidéoludique. Leurs natures et leurs technicités sont à l'opposé les unes des autres, mais la caméra de cinéma physique porte autant son attention sur des éléments de sa

propre condition (au moins les acteurs) que la caméra de jeu vidéo virtuel ne le fait sur ses « semblables » (des personnages en polyèdres traduits par un ordinateur). Une phrase finale nous semble adroitement simplifier les choses : le physique est à la caméra de cinéma ce que le virtuel est à la caméra de jeu vidéo.

3.3 Personnage, caméra et décor

3.3.1 *Le plan : unité-segment du film, totalité-union du jeu vidéo*

Pour Gilles Deleuze, le plan cinématographique se conçoit comme un bloc autonome exprimant, dans les limites de son cadre, son propre régime spatio-temporel, quasi unique, qui s'articule avec les autres plans au montage. C'est du plan qu'il développe son « image-mouvement », dans le premier de ses deux tomes consacrés à la question (1983), qui implique à son tour des données paires fonctionnant chacune en binômes.

Premier binôme, ce « plan deleuzien » renferme aussi bien des variations spatiales (qu'il s'agisse d'actions de la part de sujets ou d'objets, ou des mouvements de caméra, à l'instar du travelling et du panoramique) que des variations temporelles qui autorisent le développement puis l'épanouissement de ces perspectives spatiales. À l'intérieur du plan, une spatialité ne peut ainsi être conçue sans une temporalité (Montebello 2008, 31-32), et inversement.

Second binôme, le « bloc-durée », à propos de la relation entre les parties et l'affection du tout, ce que le philosophe qualifie comme un rapport entre les « mouvements de translation » (les plans hétérogènes autonomes, les blocs) et la tendance à recomposer ces translations en durée (le film au total, produit du montage de ces plans hétérogènes), selon cette idée d'un « mouvement [des] parties du cadre, tout en faisant changer le tout » (p. 32).

Deleuze estime par ailleurs la caméra comme étant dotée d'une conscience non-humaine, plus précisément d'une « conscience-caméra », une assertion qui rejoint très étroitement les propos de Stanley Cavell quant à une même tendance objective de l'appareil de prise de vues (1999, 54-55). La caméra capte mécaniquement des éléments *a priori* non visibles, mais qu'elle seule est susceptible de révéler (Montebello 2008, 32). Elle est dans cette foulée « l'œil de l'esprit », dès lors que, sur un plan subliminal, elle filme des relations ou des actes symboliques d'existence mentale autour d'une action (chez Hitchcock, l'exemple que Deleuze invoque, l'action est le

crime, les actes symboliques sont les échanges qu’entretiennent les personnages, et par cet événement leurs relations mentales sont révélées) (Deleuze 1990, 78-79). Présente aussi bien au cinéma que dans le jeu vidéo (malgré sa « désincarnation » apparente à cause de sa virtualité), il est important de souligner dès maintenant les fonctions et les manifestations qui lui sont généralement attribuées dans l’un et l’autre domaine. Les conséquences sur nos analyses seront loin d’être anodines.

Au cinéma, depuis son institutionnalisation au début du XXe siècle, la norme imposée à la caméra, et à laquelle le public s’est depuis longtemps habitué, est un découpage de la scène de sorte à fournir plusieurs plans et points de vue au montage. Le flux de la narration devient dosé, distribué de manière filtrée, amortie ou équilibrée, en relatant tantôt l’ensemble de la scène (du plan d’ensemble au plan taille), tantôt un détail (du plan moyen au gros plan, voire le plan d’insert, habituellement calqué sur un objet). Edgar Morin conceptualise cette sémantique par le don d’ubiquité que la caméra détient (1956, 69) – qui, on s’entend, ne se comprend plus ici comme machine à capter des images, mais comme « label » dans lequel s’évincent plusieurs symboles pour une « logique de lecture » (Krichane 2018, 236-37), invisibilisant les déplacements et changements de position de l’appareil entre les plans au cours du tournage. La transparence se crée paradoxalement par le morcellement qui instaure une sensation de fluidité devenue « naturelle ». Une transgression à cette règle serait, comme certains exemples le démontreront, un plan-séquence sans aucune coupure ou césure dans le filmage et la prolongation de l’action, d’un bout à l’autre. Dans pareil cas de figure, désormais « libre » de toute interruption, la caméra manifeste davantage sa présence (mise à part une subtilité rendue possible par le cinéma numérique : la connexion entre plusieurs plans-séquences qui s’effectue grâce aux effets spéciaux par ordinateur et rend invisible le glissement de l’un à l’autre ; Manovich souligne l’emploi du *morphing* ou transition continue entre deux images grâce à la synthèse informatique [2010, 276]). Son « plan » n’est plus un fragment, mais bien la totalité de l’œuvre filmique où les rapports deleuziens de perspectives spatiale et temporelle sont mieux à même de s’exprimer et de rendre compte d’elles-mêmes. Le morceau est le tout, le segment est l’ensemble.

En prenant en compte des exemples canoniques tels que le mode de tir à la première personne (FPS), ou à la troisième (*Third Person Shooter* ou TPS), soit le « filmage » de l’action,

respectivement depuis les yeux du protagoniste¹ ou par une visibilité en plein du personnage incarné, c'est l'inverse qui se joue dans la dimension vidéoludique : le moyen de captation du jeu vidéo est par définition, pour employer un abus de langage, un « plan-séquence » qui ne s'interrompt techniquement jamais (sauf lors d'un glissement de la séquence ludique vers une cinématique et inversement, auquel cas le régime, et conséquemment le mode d'analyse, change d'affinités). Lev Manovich avait déjà souligné cet aspect en conceptualisant la « résistance au montage », au moment d'aborder les techniques de *compositing* ou d'images composites émergeant dans l'art vidéo des années 1990 – il n'est pas exclu de penser que quelques œuvres fonctionnant en plans-séquences *vitalisent* pareille résistance lorsque insérées malgré elles dans un paysage médiatique prédominé par le montage traditionnel :

De nombreux jeux vidéo obéissent également à l'esthétique de la continuité car ils sont, en termes cinématographiques [notons l'alliance entre ces deux arts et leurs modalités respectives dans cette citation], « faits en une seule prise » : ils n'ont pas de coupe et présentent du début à la fin une seule trajectoire continue dans un espace 3D. [...] L'absence de montage dans ces jeux correspond au point de vue à la première personne [FPS] qu'on y adopte. Ils simulent la continuité d'une expérience humaine obéissant aux lois de la physique² (2010, 276).

La caméra adopte en effet une constante position fixe sur l'action en train de survenir. Là où le morcellement normalise la modalité cinématographique, l'unité du point de vue agence, crée et cimente la modalité vidéoludique, devenue elle aussi « naturelle » ou « invisibilisée » en fonction de son propre mécanisme. La transgression est dès lors proportionnellement inverse par comparaison au cinéma : le morcellement des points de vue génère, accentue et manifeste la présence de la caméra (virtuelle) qui hachure l'espace et le temps vidéoludiques, assignant à ces derniers de nouvelles significations. Autre transgression envisageable : la caméra, bien que

1 D'après Selim Krichane qui compulse une multitude de numéros de la presse critique et de théories, il est à noter que les jeux vidéo en « vue subjective » ont rarement, voire pas du tout été conceptualisés par une instance « caméra », tant l'alignement du point de vue à travers les yeux du protagoniste et ceux du joueur paraît couler de source pour les utilisateurs : on parle davantage de « jeux vidéo en 3D » (à l'instar de *Wolfenstein 3D* [id. Software, 1992]) organisés en « *first person view* » ou « *first person perspective* », par traduction du lexique anglophone (2018, 238-40). Ce point sera ultérieurement approfondi dans ce chapitre.

2 Walter Murch, monteur « attiré » de Francis Ford Coppola, théorise cette expérience sous un angle similaire, en stipulant que la vie humaine est « un long plan continu », depuis le réveil jusqu'au coucher. Quant aux coupes perpétrées dans le montage cinématographique, elles s'apparenteraient selon lui au songe effectué lors du sommeil, lequel engendre des « hiatus visuels » qui permettrait au cinéma d'être apprécié dans toutes ses fragmentations. D'un autre côté, cependant, Murch ne renie pas le fait que « notre cortex visuel procède en permanence au montage de nos perceptions – à l'état de veille – sans que nous en soyons conscients » (Ondaatje 2009, 68).

suivant toujours un personnage en TPS, se décale légèrement et brièvement de celui-ci pour montrer une action importante du récit en cours ou une portion utile du décor exploré. Elle passe de cette manière d'une « mise en jeu » à de la « mise en scène », en changeant de revêtement fonctionnel, puis inversement lorsqu'il s'agit de reprendre le cours de l'action principale.

La caméra noue donc une relation étroite avec le plan, que celui-ci soit un bloc (cinéma) ou techniquement non interrompu (jeu vidéo), davantage qu'avec le montage qui relève d'un autre type de machine spécialement dédiée à cette tâche. L'assemblage de plans ne s'avère au final qu'être un emboîtement d'entités, autrement dit autant de comportements uniques de la caméra internes à chacune d'elles. Ce qui nous amène à penser, observation non négligeable, qu'il existe en réalité *des* caméras, une multitude de caméras-sages, autrement dit plusieurs « consciences » dont quelques-unes créent l'entorse aux règles et sortent du lot (les déplacements de l'appareil entre les prises au moment du tournage renforcent cette impression). Le plan est une caméra, une entité unique en son genre dont il faut relever les caractéristiques au cas par cas, extirper leurs délimitations réelles dans l'entrecroisement des morceaux de pellicule ou de décors virtuels, et définir leurs « personnalités » : en somme, des « images-plans » (qui engendreront à leur tour des « personnages-plans », l'objet du quatrième chapitre, d'après la notion également deleuzienne de « personnages-signes »). Si de cette façon la caméra-sage se voit intimement connectée au plan, son *logos* à la fois objectif et (surtout) subjectif porte en lui une puissance ramenée au niveau de cette unité basique du film, qui développe en conséquence sa propre capacité à délibérer. Les parades au système dominant d'une œuvre, par insertion de ces petites résistances vitalistes, sont rendues plus compréhensibles au niveau analytique. Afin de mieux cerner ces unités rebelles, nous devons retenir deux autres pans importants de la pensée deleuzienne.

Premièrement, avec *L'Image-mouvement*, Deleuze vise la catégorisation des plans qui composent les films (et non ces derniers en soi). Par extension, il tente de dégager la tendance à créer des types de plans plus que d'autres en fonction des époques, à savoir les signes propres ou relatifs aux différents cinémas (nous insistons sur le pluriel des objets) qui ont traversé l'histoire de cet art, en guise de « signatures » ou « d'images-signes », ainsi qu'il les nomme (1990, 67-71).

Deuxièmement, ces « images-plans-signes », tel que nous pourrions les résumer, déterminent dans leur globalité « trois niveaux coexistants cinématographiques ». Ceux-ci sont « le cadrage, [...] la détermination d'un ensemble provisoire artificiellement clos ; le découpage, [...] la

détermination du ou des mouvements qui se distribuent dans les éléments de l'ensemble ; [et le montage], le mouvement [qui] exprime aussi un changement ou une variation du tout » (p. 80). Indépendamment saisis, sans articulation avec les autres gestes, le cadrage, le découpage et le montage ne suffisent pas à comprendre la caméra-sage, ni l'image-plan. Elles-mêmes basées sur un rapport binaire quasi insécable (les deux se confondent presque l'une dans l'autre), ces deux dernières se situent à la croisée de ces trois gestes pour assurer leurs liens intrinsèques. À l'origine de l'acte même du filmage, le cadrage délimite une première fois l'existence de la caméra-sage exprimant un point de vue spécifique dans le plan qu'elle génère. Le découpage démultiplie quant à lui ces nombreuses caméras-sages, et engendre par voie de conséquence autant de *logos* uniques, de sorte à comprendre comment l'un agit comme une curiosité inattendue ou surprenante par rapport aux autres (élément crucial amenant à la résistance de style vitaliste sur un point d'une œuvre cinématographique ou vidéoludique). Enfin, le montage met en relation tous ces dispositifs uniques à chacun d'eux, jette des ponts et force le dialogue pour révéler les *personas* des uns et des autres.

Ces données ainsi réinterprétées nous inviteront à mieux saisir les expressions particulières qui animent les éventuelles entorses décrites plus haut : un lien intime au cinéma (le plan-séquence ne rompant pas sa continuité), et une cassure intime dans le jeu vidéo (la fragmentation en plusieurs points de vue d'une scène virtuelle). Chacune de ces deux modalités expressives trouvent *in fine* leurs places dans un contexte plus large, qui à l'inverse complexifient la façon dont elles peuvent vitaliser leurs propres résistances, comme résultat d'un choix, d'une délibération, de mise en scène.

3.3.2 Un lien intime au cinéma

Comme pour tout support d'enregistrement, la caméra ne peut fonctionner « dans le vide », sans un sujet, même le plus trivial, sur lequel agripper sa vision pour en capter les exploits ou les échecs, sonder ses profondeurs psychologiques intimes, ou présenter les dangers auquel il est éventuellement soumis. L'attention est par conséquent constamment orientée sur un élément de l'intrigue (y compris, il est vrai, sur un espace vide sans élément détonant, pour peu que cet espace ait une signification précise) qui façonne au fur et à mesure le récit, l'univers en présence, les symboles sous-jacents et les enjeux globaux auxquels les protagonistes se frottent. En retour,

ces données déterminent leurs traits de caractère et les décisions qu'ils adoptent au fil de la narration.

La référence immuable sur laquelle la caméra a tendance à se focaliser est la figure humaine, ou du moins des caractéristiques reconnaissables et suffisamment expressives pour en faire l'objet de sa captation, la suivant partout où celle-ci se rend. Il est aisé d'imaginer que, en plus du plan, un lien intime se noue là aussi très étroitement entre la machine-caméra et le personnage, théoriquement inconscient de sa présence pour des logiques évidentes de « transparence ». Les cas précédemment évoqués du plan-séquence et du « plan long » font le plus ressortir cette jonction entre caméra et protagoniste, où le décor est finalement le seul élément changeant en permanence ses formes et ses volumes.

Face à pareil constat, il n'est pas anodin de penser à une disjonction probable entre la caméra et le décor, où l'une se rend virtuellement « indépendante » de l'autre par rupture de leurs natures respectives. L'espace à l'écran est, on le sait, entièrement défini par le cadre délimitant de la caméra (pour rappel, la condition première de l'image-plan). Le mode de vue et la temporalité de l'appareil de captation donnent corps à cet espace, ainsi que Deleuze le préconise (Montebello 2008, 32). Les mouvements et les métamorphoses de l'environnement visible sont quasi toujours synchrones avec les changements de position de la caméra, avant même les coupes au montage, engendrant cette « phénoménologie spatiale » (Gaudin 2015, 54 et 64).

La trilogie *The Matrix* (Larry/Lana & Andy/Lilly Wachowski, 1998-2003) manifeste cette fulgurante disjonction par différence de temporalités entre la caméra et le décor qu'elle est censée rendre synchrone en parallèle de ses déplacements et points de vue spécifiques. Lors des séquences de combats ponctuant l'ensemble des trois films, les personnages en sont tout autant affectés, bien qu'encore capables de gestuelles de sorte à amplifier (grâce, paradoxalement, au ralenti) la force exutoire de ces scènes d'action. Dans cet espace soudainement figé par arrêt du temps, privé d'une certaine façon de son épanouissement, de sa personnalité et de son existence, la caméra se doit de s'affranchir, et d'acquérir une autonomie « virtuelle » (un terme rendu d'autant plus concret par l'emploi du *bullet time*, grâce à un procédé de multi-caméras au moment du tournage pour décomposer chaque phase de l'action). Elle se meut, motivée par une pensée et un libre-arbitre devenu véritablement personnels, qui l'invitent à refuser son éternel lien *a priori* incassable avec le décor dont elle rend habituellement compte. Elle passe certes à un

régime numérique, et l'ordinateur lui prête main-forte en postproduction pour toujours occasionner des déplacements dans un espace rendu immuable, et donc provoquer d'inévitables changements de perception, mais elle est à présent « libre » de ces contraintes. La caméra se donne l'opportunité d'agir à l'instar d'une observatrice tierce qui contemple plus « objectivement » les mouvements et les gestes des personnages, voire s'en distancie, bien que momentanément avant de retomber dans le régime temporel normal. La caméra étend ainsi son don d'ubiquité préconisé par Morin et exprime, dans la lignée de Cavell, un langage inné puis une idée sur le monde qu'elle décrit. Sous ce nouvel angle, elle manifeste à nouveau sa double personnalité, objective et subjective : ses propres mouvance par rapport à l'environnement qui sature au niveau de l'écoulement du temps, et un regard plus détaché qui lui confère l'habileté de délibérer pour résister aux contraintes habituelles, même si sur quelques fragments. Si bien que la caméra ne se fait plus la complice de l'espace, mais le *traverse*, au sens premier du terme.

L'exemple canonique du *bullet time* de *Matrix* nous invite à approfondir d'autres déclinaisons de cette rupture entre machine-caméra et espace, parfois aussi avec le personnage, sa référence ultime, et ainsi davantage cerner sa nature de Sage sous ses revêtements mécaniques. Il est alors légitime de se demander dans quelle mesure et jusqu'à quel degré elle est apte à exprimer un *logos* (vis-à-vis des autres qui ponctuent l'ensemble du film dans lequel ils sont tous incorporés), puis de l'appliquer sur l'univers dans le but d'en dégager les zones d'ombre à éclaircir.

Avant d'explorer plus en détails un corpus sinon contemporain, du moins récent, il est essentiel de définir dès maintenant les modalités de disposition de la caméra (pour-)suivant un personnage et délaissant le décor. Les constantes de position instaurées entre l'appareil de prise de vues et le protagoniste créent en effet un binôme parallèle, mutuel et synchrone, dans la mesure où le personnage semble lui aussi se détacher de cet espace, maintenir ses propres volumes tout au long du plan, et ainsi manifester sa perception subjective du monde qu'il découvre en même temps que la caméra, et par extension le spectateur (Gaudin 2015, 133-34). L'espace se (re-)construit constamment, à chaque déplacement de ce binôme. Ces deux balises stables que sont la caméra et le sujet agissent tels deux points de jonction observant l'un et l'autre un environnement qui se déforme. Nous pourrions les schématiser au moyen du diagramme suivant :

CAMÉRA — ESPACE / UNIVERS — PERSONNAGE

Une citation tirée de *Le cinéma est un art* de Rudolf Arnheim (1989 [1933]), par ailleurs reprise par Antoine Gaudin dans *L'espace cinématographique* (2015), éclaire cet état de fait :

La caméra en mouvement est plus particulièrement utile quand l'action ne se passe pas dans un seul décor où les acteurs vont et viennent, mais dans un décor qui change où les acteurs sont en quelque sorte les seuls repères fixes. La caméra peut suivre le personnage principal à travers les pièces d'une maison, descendre les escaliers, aller dans la rue et la silhouette de l'acteur reste toujours à l'image, tandis que ce qui l'entoure passe comme un panorama en perpétuel changement (Arnheim 1989 [1933], 117-18).

Deux exemples peuvent alimenter cette définition des modalités en fonction du vécu des espaces cinématographiques, au-delà de leur représentation à l'écran.

Le premier, donné par Antoine Gaudin, est la séquence maintes fois commentée de *Sherlock Junior* (Buster Keaton, 1924) où Buster, projectionniste sans le sou, s'endort dans sa cabine en pleine diffusion d'un film, avant de sombrer dans un songe où son « double » passe littéralement de l'autre côté de l'image. Central dans cette narration, ce passage constitue une forme « d'entre-deux », de rituel d'initiation pour le personnage qui désire changer de statut pour devenir (certes en imagination) le plus grand détective du monde et résoudre la disparition d'un collier dans la seconde partie (à ses heures perdues, Buster consulte un manuel sur comment devenir détective ; aussi, le cinéma, dans une définition générale donnée par de nombreux théoriciens, est une transition ici cristallisée de la réalité aux fantasmes). Les dangers qu'encourt le protagoniste revêtent une part « réelle » s'ils sont rattachés à la procédure filmique dans laquelle ce dernier est soudainement saisi, par changement brusque des espaces correspondant aux coupes du film qui défile dans le projecteur de sa cabine :

Dix plans se succèdent alors, délocalisant brutalement le corps de Keaton, d'une rue passante à un sommet montagneux, ou d'une plage de sable à un champ de neige, formant une séquence où la logique des raccords de mouvement (l'action est continue pour le héros) entre en conflit avec l'arbitraire absolu des sautes spatiales (chaque coupe est l'occasion d'une modification totale du champ optique ambiant). [...] Le corps [du spectateur] est toujours, à la manière de celui de son personnage, heurté par le petit trauma spatial de la coupe (Gaudin 2015, 63).

Les deux constantes d'un bout à l'autre de cette scène sont le protagoniste Buster et la caméra en plan fixe observant les affres qu'il essuie. Dans le même temps, cette dernière décrit

subliminalement le passage du héros d'un état à un autre, d'un projectionniste fauché au meilleur détective de réputation incontestable : Buster peut désormais en quelque sorte « jouer » au Sage – dont le rôle est précisément d'éclairer les parts obscures du monde qu'il cherche à rendre intelligibles, tel un détective par le biais de la philosophie – et investir son énergie et son mental dans la recherche du collier disparu, quitte à frôler la mort à quelques reprises (la poursuite finale à moto semble à ce titre résonner en écho à la séquence du « film dans le film », comme moyen de mettre une nouvelle pression sur le personnage au fil du dénouement narratif vers le climax).

L'autre exemple, presque aussi canonique que *Sherlock Junior*, sont les souvenirs parisiens de Rick (Humphrey Bogart) avec sa compagne d'alors Ilsa (Ingrid Bergman), à la suite de son impromptu et inattendu retour dans le bar-casino de *Casablanca* (Michael Curtiz, 1943). Un fragment en particulier crée une bulle hermétique autour du couple dans ses heureux moments à la veille de l'invasion allemande : au volant d'une voiture, Rick et Ilsa passent du bon temps, sourient et s'enlacent, tandis que le décor en arrière-plan (un film projeté derrière les acteurs) transite par fondu de la ville de Paris à la campagne dans la même continuité, sans que les personnages ne subissent eux-mêmes de transformation (fig. 6). L'imagerie du rêve et de la nostalgie s'en retrouve décuplée en ne visant qu'un point en particulier du récit : les protagonistes, leurs pensées et leur discours tacite, comme tentative de n'extirper et de ne chérir que ces réminiscences, en résistance ou en miroir à la teneur plus sombre vers laquelle les souvenirs glissent lorsque les haut-parleurs allemands annoncent l'arrivée imminente de la Wehrmacht dans la ville, suivis de la vaine attente sur les quais de la gare.



Figure 6: *Casablanca* (Michael Curtiz, 1943). Le décor (un film ou « pelure » projetée en arrière-plan des acteurs) transite de l'un à l'autre environnement par fondu enchaîné tandis que Rick (Humphrey Bogart) se remémore ses souvenirs parisiens avec Ilsa (Ingrid Bergman) : l'emphase est mise sur le couple et leurs moments de bonheur comme « aspatiaux », en-dehors des régularités du monde séculier les entourant.

On peut estimer qu'un échange métaphorique et conceptuel s'opère dans cette scène : alignés l'un sur l'autre, la caméra détecte et s'empare des relations internes que le couple lui renvoie, aux dépens du décor dont la fonction demeure illustrative afin d'ancrer les personnages dans un semblant de concret.

À partir de là, dès lors qu'une caméra peut faire acte d'indépendance vis-à-vis des données qu'elle capte traditionnellement, en particulier le décor qu'elle transforme en un « simple » défilement de volumes et de formes, frôlant par moments l'abstraction esthétique, quel discours produit-elle sur le monde ? Nous l'avons souligné, elle ne peut rester entièrement sans sujet sur lequel porter son attention (la sienne et celle du spectateur, premier réceptacle de ses images) pour assurer la marche continue de l'intrigue. Dans notre corpus contemporain retenu, sous quelle forme s'affirme-t-elle tant au spectateur qu'au personnage (toujours théoriquement inconscient de sa présence) pour en suivre les tribulations ? L'entorse aux normes de découpage qu'engendre un « film-séquence » (un long-métrage tourné en un seul plan-séquence) autorise une autre forme d'ubiquité de la caméra qui paraît « voguer » au-dessus de la mêlée topographique des différents décors successifs (la caméra-sage semble alors investir plusieurs images-plans, créant là aussi une rupture pour renforcer encore plus son autonomie conceptuelle). De cette façon, elle assume un point de vue davantage « objectif », voire « divin », face au personnage qui, bien qu'encore synchrone avec l'appareil de prise de vues et constituant un point de jonction au-delà du décor

(d'après le diagramme présenté plus haut), subit toujours les affres du relief, obligé d'en épouser les lignes et les formes pour progresser dans l'univers. Une dimension vidéoludique de la caméra peut presque être invoquée dans ce cas de figure, en référence à l'expression communément employée de « spectateur » lors de matchs de combats en ligne pour observer la situation en externe sans être impacté par les affrontements (Krichane 2018, 239). L'autonomie apparente de la caméra dans un film-séquence lui confère un comportement résistant qui tente de rendre compte d'un monde et d'en révéler des zones de doute. En d'autres mots, elle devient un nouveau personnage à part entière, une caméra « multi-terrain ».

Birdman d'Alejandro González Iñárritu (2014) est parfois tourné en dérision par certains critiques pour son emploi d'un bout à l'autre d'un seul plan unique en apparence. En témoigne le commentaire de Joachim Lepastier qui n'hésite pas à qualifier le film d'un « circuit fermé, comme un Grand Prix de Formule 1 disputé à pied » (2015, 38), ne fournissant pas d'effort supplémentaire pour la compréhension réelle ou supposée de pareil choix de mise en scène. Les niveaux de lecture que celle-ci propose dégagent pourtant à des degrés divers une optique de résistance à but vitaliste, du moins lorsque celle-ci est replacée dans le contexte médiatique, ainsi que nous comptons le souligner plus loin, depuis la narration interne au film jusqu'au monde et à la société au-delà de l'œuvre.

À commencer par le protagoniste central, Riggan Thomson, campé par Michael Keaton, dont les affinités existentielles entre son personnage et sa carrière d'acteur s'alignent sur plus d'un aspect, surtout autour d'un super-héros de cinéma lui collant à la peau, telle une mauvaise conscience qui cherche constamment à le rétracter sur un plan moral et spirituel (Keaton incarna à deux reprises Batman pour le cinéaste Tim Burton [1989 et 1992]), tandis qu'il tente un *comeback* en montant une pièce à Broadway, *What We Talk About When We Talk About Love*. Le parallèle et la confrontation méta-cinématographiques (Rouyer 2015, 14) sont clairs : Keaton-Thomson contre Batman-Birdman, et ce malgré que l'acteur ait démenti une dimension autobiographique de ce rôle face à la presse (J. Smith 2015, 28). À l'heure où les *blockbusters* dominent de manière presque invasive les écrans de cinéma et vident progressivement les salles de spectacle, le théâtre s'avère être un contraste, ultimement un volte-face par rapport à cette tendance, en vue d'installer le scénario de *Birdman*. D'après Paul Julian Smith de la revue *Sight & Sound*, cette œuvre filmique sur le théâtre (notons l'alliance entre ces deux connotations) s'immisce par conséquent dans un contexte global de production où les nouveaux médias (y compris les réseaux sociaux, de

plus en plus inévitables) envahissent les planches : à New York, au moment de la sortie de *Birdman*, le journaliste fait état d'une comédie musicale, *Side Show*, se vantant d'avoir « la vitesse d'un film d'Hollywood », et d'un autre événement, *Rock of Ages*, qui s'autoproclame en tant que phénomène YouTube (« *self-proclaimed "YouTube sensation"* ») (p. 30). Comme en écho à cette tendance externe, le film rend momentanément poreuses les frontières entre sa réalité (sa diégèse interne) et celle au-delà des limites de son cadre, dès lors que Thomson, à la recherche d'une nouvelle star pour sa pièce, se voit proposer les noms de Robert Downey Jr., de Michael Fassbender ou encore de Jeremy Renner, tous indisponibles car incarnant des super-héros à l'écran (en l'occurrence pour la firme Marvel) (*idem*). Philippe Rouyer repère une opposition subliminale entre deux idéologies par le biais de ces occurrences : « Hollywood *versus* New York, la célébrité ou le prestige, l'art ou l'argent » (2015, 15), tout en indiquant que le réalisateur Iñárritu ne tranche quasiment jamais entre la vérité et la fabulation (p. 16).

Le film-séquence déploie ainsi les pérégrinations de Thomson, aux prises avec de nombreuses difficultés dans l'élaboration de son spectacle, et fait part, presque « en temps réel », de la progression de sa personnalité, tant intime qu'extérieure (au contact des autres personnages qu'il croise et recroise, les coulisses de la scène s'apparentant sous cette optique à une sorte de labyrinthe aussi physique que métaphorique [Valens 2015, 20]). Julian Smith souligne la subjectivité du personnage mise en avant par cette méthode. De concert avec la caméra qui le suit en permanence (sauf à quelques rares occasions où elle se focalise davantage sur les autres rôles, à l'insu de Thomson), cette subjectivité brouille continuellement les frontières entre le réel et l'imaginaire personnel : une séquence montre le protagoniste soudainement s'envoler dans les cieux sur la mélodie de *La Vie en Rose*, au-dessus de la ville et de ses troubles. Il savoure une extase en réaction à ses problèmes (réminiscence probable de son ancien rôle de Birdman), avant « d'atterrir » face à l'entrée de son théâtre. Un chauffeur de taxi mécontent lui réclame la monnaie de sa course, et brise la bulle de la fabulation pour réintégrer le réel (J. Smith 2015, 30). Cette évolution du mental et de l'arc narratif de Thomson révèle ses capacités tantôt efficaces, tantôt dérisoires, de résister face à une multitude de pressions que lui procurent son spectacle sur lequel il mise pratiquement tout (le choix des acteurs, son argent, ses relations avec sa famille, sa confrontation avec la critique, etc.), d'où découle en conséquence une teneur noire qui teinte cette comédie en arrière-plan.

À l'issue des nombreux plans-séquences numériquement accolés, qui engendrent également de la confusion, la caméra adopte par cette démarche une approche et une performance scéniques pour un milieu théâtral fonctionnant habituellement aux antipodes du système cinématographique, en particulier hollywoodien. Mais les deux sphères se dressent chacune sur une base artificielle où tout n'est que façade et faux semblants (Rouyer 2015, 15; Valens 2015, 17). En tenant compte du contexte global de production susmentionné lors de la sortie de *Birdman*, le choix du théâtre comme lieu d'action d'un film – par ailleurs souvent exploré par le passé, à l'image des comédies musicales de l'Âge d'Or d'Hollywood – fait converger les deux processus (la scène et la caméra) où l'un nourrit l'autre de ses aspérités grâce à la forme du film-séquence. Le découpage plus « minimaliste » (encore qu'Iñárritu ne souhaite en aucun cas révéler le nombre de plans captés lors du tournage, tel un magicien qui ne dévoile pas ses secrets envers son public [Valens 2015, 18]) fait office d'exception, et dès lors de résistance, en un point de ce contexte médiatique : le plan-séquence est un choix délibéré, une sagesse frictionnant face à l'oppression des *blockbusters* devenant monnaie courante. Cette figure de style filmique s'immisce, et détone presque dans un environnement médiatique où le sur-découpage et le sur-montage sont légion.

Enfin, il n'est pas impossible qu'une œuvre d'empreinte mexicaine, à l'instar de la nationalité de son créateur, soit une manière pour ce dernier d'intégrer le milieu cinématographique américain par apport artistique. Julian Smith évoque une convergence culturelle entre le Mexique et les États-Unis (2015, 31), ce qui serait pour Iñárritu une façon de prouver son existence en tant qu'auteur, et de là sa « résistance » dans une industrie manifestant ses fondements et sa systématisation propres depuis plusieurs décennies. Il suit un cheminement professionnel particulier d'une nation à l'autre, comme de nombreux réalisateurs étrangers ayant émigré vers les cercles du cinéma américain.

Le périple guerrier de deux jeunes soldats britanniques (George MacKay et Dean-Charles Chapman) dans *1917* (Sam Mendes, 2019) crée lui aussi une sorte de rupture dans la mise en images d'un conflit armé, en l'occurrence la Grande Guerre de 14-18, tandis que ces deux personnages doivent délivrer un important message à d'autres troupes sur le point de se faire massacrer. La critique Louise Dumas va jusqu'à parler d'un « anti-film de guerre », transitant vers un « film antiguerre », dans la mesure où aucune scène spectaculaire, d'habitude présente dans les films de ce genre, n'est pleinement déployée (2019, 13-15), comme par effacement ou inversion des valeurs narratives. En entamant un suivi quasi constant de ses protagonistes, la

caméra concentre en effet l'attention sur des moments de battement à la limite des combats sans jamais y pénétrer totalement, hors de l'imagerie traditionnelle de la guerre ; ce qui n'empêche pas quelques moments de tension, telle une rencontre fatale avec un aviateur allemand abattu, ou une fuite à pied au milieu d'un village en ruines pour échapper à une patrouille ennemie.

Dumas évoque ensuite le concept « d'expérience immersive » pour décrire l'odyssée de ces deux jeunes hommes traversant une pléthore de décors, des tranchées boueuses ponctuées de cavités creusées par des obus aux plaines verdoyantes (p. 15). Elle parle plus maladroitement de « train fantôme » et d'« attraction » (au sens forain du terme) pour penser la virtuosité « volante » de la caméra qui ne rompt sa captation à aucun moment, mais énonce un peu plus justement une illusion de temps réel rappelant « le principe d'un jeu vidéo » (*idem*). Précisons ses propos.

À l'instar de *Birdman*, *1917* répond pleinement à l'interprétation de Gaudin quant à la subjectivité du personnage mue par le travelling d'accompagnement. D'autres critiques ont déploré la fracture brutale du film en son centre, au moment où le soldat Schofield (George MacKay) tombe à la renverse sur les marches d'un escalier d'une maison en ruines et s'évanouit, pour ne se réveiller que plus tard, en pleine nuit : deux actes scindent quasiment par symétrie la narration de *1917*. Étrange remarque lorsque l'on sait que la caméra nécessite un sujet sur lequel porter son attention et agripper l'intrigue. Si une telle synchronisation de conscience s'opère, puis s'exprime, entre la caméra et le personnage qu'elle traque, il s'agirait au contraire d'un lien charnel ou du moins spirituel qui se noue étroitement, exacerbant les relations mentales (Deleuze 1990, 78-79), dès lors que l'appareil éprouve presque les sentiments du protagoniste tout en restant à distance pour en suivre les déplacements. À nouveau, il y a jonction entre ces deux balises passant outre les affres du décor qu'elles traversent d'une seule traite – le directeur de la photographie Roger Deakins explique que certaines coupes ont parfois été fluidifiées grâce au procédé du *morphing* (transition d'une couche d'image à une autre pour engendrer un effet de transformation), pour des plans réalisés sur des lieux assez disparates, autant en studio qu'en extérieur (Niogret 2019, 19-20). La caméra dévoile par son suivi la vision aussi bien picturale que mentale de la guerre au travers des yeux de Schofield, devant qui défile une série d'environnements différents les uns des autres jusqu'à son but ultime.

Pour *Birdman* comme pour *1917*, deux emplois du plan-séquence n'engendrent bien évidemment pas la même intention et teneur narratives en fonction de la direction adoptée. Mais chacune de

ces caméras acquiert une autonomie « multi-terrain » qui l’extirpe des aléas topographiques et des reliefs du décor pour suivre de près un personnage qui y appartient pleinement. Cette jonction entre caméra et personnage s’avère donc assez disproportionnée, dans la mesure où l’une « flotte » au-dessus de la mêlée des divers environnements (les *making of* autour de *1917* démontrent de complexes dispositifs pour permettre à la caméra de passer au-dessus d’une terre boueuse, puis au-delà d’une mare d’eau accumulée au fond d’une cavité), tandis que l’autre, littéralement « terre-à-terre » (et toujours théoriquement inconscient de la présence de l’appareil de prise de vues), demeure dans une sorte d’entre-deux : autant attaché aux aspérités des décors dont il longe les formes et les volumes qu’apte à les traverser. Dans le cas de *1917*, lorsque l’on prend en compte le brouillage des frontières réelles qu’a historiquement impliqué cette Guerre des Tranchées, Schofield et son compagnon Blake (Dean-Charles Chapman) comme la caméra font en quelque sorte fi de ces limites pour en recourir à la Nature (on retrouve cette idée vers l’acte final de *La Grande Illusion* de Jean Renoir [1937], également une œuvre sur la Grande Guerre, où les séparations entre classes sociales, grades militaires et nations sont constamment confuses avant de s’entremêler). Nous dénotons ici une résistance de la part de ces deux soldats, seuls face à l’inconnu, aussi bien contre la guerre – leur objectif est de fléchir le cours d’une bataille, mais non le conflit dans son ensemble, aussi l’action ne se transpose que sur une portion du théâtre des opérations – que contre le défilement des reliefs desquels par moments ils paraissent se détacher, et devenir des figures conceptuelles capables de dépasser leur condition de personnages emprisonnés dans le film. Le temps « presque réel » (la césure au milieu du film crée certes une entorse à l’écoulement temporel) alimente pareilles résistances puis traversée des frontières tant physiques que métaphoriques. Quant à la caméra, sa fonction est encore plus haute, et l’argument de Dumas sur « le principe d’un jeu vidéo » peut trouver un éventuel sens si on le rattache de nouveau à la notion de « spectateur » dans certains matchs en ligne, ou à une idée « divine » au sens stoïcien du terme : le dieu raisonne et suit les actions du sage qui délibère à sa façon, mais s’en distingue tout à la fois.

Un double problème se pose, cependant. D’un côté, il n’est pas possible de concevoir la caméra comme dotée de subjectivité car étant fondamentalement une machine (Krichane 2018, 231), de l’autre, André Bazin et Stanley Cavell évoquent « l’objectivité mécanique » de la caméra captant des affinités invisibles au premier abord, notamment au moment du tournage. Le premier évoque une substitution de l’œil humain, lorsqu’« une image du monde extérieur se forme

automatiquement sans intervention créatrice de l'homme, selon un déterminisme rigoureux » (Bazin 2011, 13), en précisant que « tous les arts sont fondés sur la présence de l'homme ; dans la seule photographie, nous jouissons de son absence » (*idem*) ; et le second remarque un « *quelque chose* humain » à l'écran de cinéma (Cavell 1999, 55). Il est évident qu'un chef opérateur et un caméraman sont aux commandes quoi qu'il advienne, sous les directives d'un réalisateur (pp. 172-73). Mais en dissociant les deux qualités de la caméra, celle en tant qu'invention technique enregistreuse de photogrammes et celle en tant qu'entité d'énonciation narrative à des niveaux multiples et divers (Krichane 2018, 236-37), pourquoi ne pas finalement considérer cette dernière instance comme douée d'une mouvance quelque peu « animiste » (le vitalisme, objet de notre résistance, se définit aussi de cette manière dans sa philosophie fondamentale, étant donné qu'il s'agit de trouver ce qui « anime la vie » d'un sujet), d'une personnalité intrinsèque qui affirme autrement sa présence par la continuité apparente du plan-séquence ? Par opposition au montage des différents plans à des échelles variées, qui rend la machine paradoxalement transparente par habitude culturelle du spectateur, le film-séquence réaffirme son existence en tant « qu'individu » ou « caméra-personnage » – engendrant la caméra-sage – qui exerce sa pensée sur le monde qu'elle délimite et déploie dans son cadre. Selon la formule des Stoïciens, les personnages de *Birdman* et de *1917* « s'assagiraient » en épousant les formes du monde qu'ils explorent et en tentant d'en briser l'encerclement, avant de s'aligner sur cette divinité qu'est la caméra par délibérations et pensées équivalentes.

Un troisième et dernier exemple, plus court, nous permet de raccorder avec la sous-section suivante à propos du jeu vidéo et de la caméra virtuelle, en analysant la bande-annonce du titre *Indiana Jones and the Staff of Kings* (LucasArts, 2009). La particularité de cette séquence est de présenter, en une foulée, les environnements explorables du jeu peu avant sa sortie, du début à la fin sans interruption. Dans cette capsule vidéo, le personnage principal, Indiana Jones, se lance dans un dangereux périple depuis un bar des bas-fonds de Chinatown à San Francisco jusque dans les rues d'Istanbul, en passant par la jungle panaméenne, des catacombes et l'intérieur d'un Zeppelin nazi (fig. 7).



Figure 7: les différents environnements explorables dans le jeu vidéo *Indiana Jones and the Staff of Kings* (LucasArts, 2009) amorcés dans cette bande-annonce. Indy les traverse ici en une seule continuité.

L'animation est ici entièrement virtuelle, à l'image du jeu vidéo qu'elle annonce, ce qui accentue la force « multi-terrain » de la caméra, et par conséquent la gamme de ses artifices, au-delà des raccords numériques et des procédés de *morphing* vus dans *Birdman* et *1917*. La transition entre les décors, souvent aux antipodes les uns des autres, tant dans leurs natures que dans leurs imageries chromatiques (on passe d'un rouge orangé d'intérieur à du vert de jungle, du gris et du

jaune ensoleillé), est par conséquent encore plus brutale mais menée avec la fluidité propre à ce type de caméra.

Dans pareil cas de figure, les environnements s'apparentent presque à des « tableaux » le long desquels Indy passe outre sans obstacle abrupt. La caméra en suit la succession en fonction à nouveau d'un regard détaché tandis qu'elle talonne scrupuleusement l'archéologue au chapeau au travers de ses pérégrinations, parfois plus intenses que dans *Birdman* ou *1917*. Une échelle de plans est toujours à l'œuvre pour découper les principaux éléments de l'action (d'un gros plan sur le visage de l'aventurier en train d'esquisser un rictus face à une idole dorée dans les catacombes, à un plan taille lorsqu'il provoque une rixe avec les Triades de Chinatown), mais les transitions cruciales d'un décor à l'autre se déroulent sans coupure, littéralement d'une seule traite, dans la continuité d'un même « plan ». À l'instar de Buster qui s'incruste dans le « film dans le film » de *Sherlock Jr.*, Indy ne connaît aucun répit dans cette course vers l'idole puis pour échapper aux Allemands à sa poursuite. Il enjambe sans arrêt les péripéties, tente de semer autant ses poursuivants que les décors qui défilent vertigineusement au fil de ses sauts, gestes, cascades et acrobaties. Il ne s'attache pas au temps de chaque décor et n'en subit l'écoulement que lorsqu'il s'y trouve implanté, avant de « faire le saut » qui l'en extirpe momentanément pour ensuite être orienté vers une autre portion, et ainsi de suite. Indiana Jones découvre des segments d'espaces-temps différents, s'y intègre par « va-et-vient ». La bande-annonce s'achève d'ailleurs sur des soldats ennemis en autochenilles blindées dans les rues d'Istanbul, tandis que l'aventurier affiche un air dépité face à cette relance de l'action, invitant le joueur à découvrir la suite lorsque sortira (à l'époque) le véritable jeu.

La création et la texture virtuelles par ordinateur augmentent les possibilités de narration à partir du moment où aucun acteur physique n'est requis pour endosser le simulacre – bien que l'on attribue selon les cas des qualités « terrestres » aux personnages vidéoludiques, telle la gravité, pour leur conférer un semblant de réel, et par conséquent la contrainte de suivre les reliefs topographiques, à la différence de la caméra. Le virtuel « entier », en l'occurrence inséré dans les mécaniques vidéoludiques, crée-t-il toutefois d'autres aspérités esthétiques et dramaturgiques ?

3.3.3 Une cassure intime dans le jeu vidéo

En cinéma comme en jeu vidéo, les notions de « caméra » ne semblent émerger qu'à partir du moment où un protagoniste quelconque fait objectivement son apparition à l'écran. L'appareil de prise de vues s'énonce à partir de ce moment comme une instance tierce abstraite, en mesure de « rattacher l'acte de percevoir, envisagé comme un acte de narration, à ses origines et destinations textuelles – cartographier ses lignes de force, ses points d'arrivée, de départ – à la fois dans le texte (dans la mesure où il engage des personnages, des situations ou des dispositifs de vision diégétiques) mais aussi en dehors du texte (adresses, positionnement du spectateur, etc.) » (Krichane 2018, 237). Le mode vidéoludique du tir à la troisième personne (*Third Person Shooter* ou TPS) est ainsi primé pour sa capacité à exposer le protagoniste incarné en pied, à matérialiser sa personnalité par la vue de son corps et des facettes de son visage. Les concepteurs de *Tomb Raider* chez Core Design, en tête desquels Toby Gard, créateur de Lara Croft, façonnèrent le premier titre de la série (1996) comme une aventure entièrement tridimensionnelle, depuis les décors jusqu'au personnage phare. Leur stratégie était de prendre le contre-pied de la majorité des jeux alors conçus selon une perspective à la première personne (FPS), sur le modèle de *DOOM* (id Software, 1993), et permettre au joueur de ne jamais quitter des yeux la protagoniste constamment située au centre de l'image, afin de s'y attacher par identification (Marie 2016, 14 et 21).

La présentation tridimensionnelle d'un personnage avait déjà été présentée par le passé, avec un titre tel qu'*Alone in the Dark* (Infogrames, 1993). Ce jeu a toutefois la particularité, d'une part, d'hybrider des personnages en trois dimensions sur des décors bidimensionnels pixelisés, et d'autre part, d'adopter d'un bout à l'autre des pièces visitées du manoir des angles de caméra en plans larges, en fonction d'une focale « grand angulaire » à la profondeur de champ étendue (pour reprendre le lexique cinématographique), « dont la variation dépend des déplacements de l'avatar dans l'espace interne au jeu » (Krichane 2018, 207). Presque à l'instar d'un montage ponctué de plusieurs coupes, les mouvements du protagoniste d'*Alone in the Dark* articulent différents points de vue sur une situation toujours visualisée de loin et en plans fixes, sans suivi direct à proximité du personnage qui conserve une certaine distance par rapport au joueur, et pour lequel on ne peut dès lors *a priori* suivre les faits et gestes dans le détail. L'effroi provoqué dans ce jeu d'horreur est dès lors doublement avivé grâce à une telle disposition scénique créant un sentiment de non contrôle, où la « translation séquentielle » (pp. 286-87), en d'autres termes ce

passage constant d'un angle de vue à un autre déstabilisant le regard, empêche la maîtrise esthétique de l'univers pour davantage étaler l'inquiétude suscitée (le surgissement des ennemis et des monstres devient de cette manière plus effrayant sans possibilité de vision directe dans l'axe du protagoniste incarné, ces antagonistes pouvant survenir de n'importe où sur l'ensemble du cadre).

Tomb Raider engendre effectivement une révolution par un suivi fixe et continu de la protagoniste dans son dos. Depuis lors, la tendance s'est rapidement orientée vers ce mode de visualisation pour l'instituer et en faire une nouvelle norme dominante : les jeux vidéo migrent d'une translation séquentielle, qui « a le désavantage de morceler l'espace interne au jeu en y intégrant une structure de montage prédéterminée par l'instance de production » (p. 287), et où « la succession de raccords [...] peut entraîner une difficulté supplémentaire pour le joueur qui se voit contraint de réévaluer à chaque coupe la position relative de chacun des référents iconiques à l'écran » (*idem*)¹, à une translation pleinement tridimensionnelle sans rupture du champ de vision. Le « plan-séquence » qu'implante progressivement le TPS rend la caméra « transparente », par habitude culturelle du joueur ne se posant plus la question de son existence de sorte à focaliser son attention sur l'interactivité et l'action à l'écran vidéoludique. L'espace devient navigable en synchronisation avec le personnage qui en longe chaque mur, paroi et obstacle. À moins que ne surviennent quelques coupes ou « décadrages », réminiscences éventuelles d'*Alone in the Dark* ou des jeux en pointer-et-cliquer (*point'n'click*) qui affirment paradoxalement la présence de la caméra par leurs découpages (le premier en plans fixes, les seconds en « tableaux »).

Avant d'évoquer et d'analyser ces réminiscences, lorsque la caméra transite subitement vers un autre angle de vue tout en maintenant le personnage qu'elle piste dans son cadre, il nous faut avant tout comprendre leur nature inscrite en un point précis de la chronologie technologique des jeux vidéo, à une époque où la souris de l'ordinateur et les joysticks de manettes ne sont pas encore pris en compte pour autoriser le positionnement directe de la caméra vidéoludique par le joueur. Par le biais d'une telle possibilité devenue elle aussi « naturelle » et « transparente » avec le temps et les pratiques, un titre plus tardif comme *Tomb Raider Anniversary* (Crystal Dynamics, 2007) paraît la reléguer au rang d'une simple entité de cadrage délimitant continuellement l'action pour la fluidifier, sans adopter, sauf exception, de point de vue particulier qui se

¹ Ainsi que nous l'avons indiqué au paragraphe suivant, nous estimons cependant qu'il s'agit précisément du but de pareille « mise en scène » afin que le joueur vive un éventuel sentiment d'inconfort et de perte de contrôle dans ce qui est censé être un jeu d'horreur, où le naturel côtoie le surnaturel dans un binôme à finalité effrayante.

démarquerait du reste de la « mise en scène » et de l'échelle des plans (hors cinématiques). Le joueur cadre lui-même en fonction de ses envies et de ce qu'il estime être la meilleure disposition pour visualiser et accomplir la tâche en cours (sans pour autant tomber dans le « mythe du joueur-réalisateur » [Krichane 2018, 174-75]). Par ce biais, la caméra capte d'autant plus intensément la progression de la protagoniste Lara Croft d'un point à l'autre du décor qu'elle traverse presque d'une seule traite, si l'on tient compte de la notion de plan-séquence.

Un des bonus déblocables de *Tomb Raider Anniversary* fait à ce titre preuve d'une spécificité en écho avec nos précédentes analyses – cf. la bande-annonce d'*Indiana Jones and the Staff of Kings* – quant à la caméra numérique traversant l'espace et créant la jonction avec le personnage qui en subit toujours les pourtours. À l'issue de l'achèvement total de la narration principale, et moyennant la récupération de divers artefacts disséminés çà et là dans les décors explorés du jeu, ce bonus intitulé *Style Units* regroupe les environnements préparatoires que les développeurs ont mis sur pied en préproduction, afin d'en déterminer les divers styles architecturaux (Pérou, Grèce, Égypte et les mines de l'antagoniste Natla parmi des vestiges atlantes), cependant non employés comme tels dans la conception finale. Cinq décors sont rassemblés dans une même continuité, une même arène virtuelle que Lara est en mesure d'enjamber quasi en ligne droite (fig. 8). Elle est talonnée de près par la caméra qui semble révéler sa nature vidéoludique et polyvalente, en tant qu'entité transposable d'une section à une autre tout en étant apte à s'élever au-dessus de la mêlée que crée ces environnements (il s'agit après tout d'une section « test » pour les concepteurs qui se donnent des premières pistes de fabrication plus concrètes). Pouvant être positionnée à la guise du joueur, la caméra aligne sur son axe les regards du personnage et du joueur et fait défiler l'espace global comme une succession de couleurs, de volumes et de tonalités les uns à la suite des autres, dans une pure logique d'observation sans que le personnage n'y soit fondamentalement ancré (contrairement au récit central où les imbrications des paysages virtuels sont plus étroites et consolidées, en plus d'être individuellement séparés). Métaphoriquement parlant, il en résulte le déploiement d'un « montage » de décors perçu au premier degré. La protagoniste et la caméra, et par extension le joueur, glissent indifféremment au-dessus de leurs jointures, sans autre objectif que d'explorer.



Figure 8: *Tomb Raider Anniversary* (Crystal Dynamics, 2007). Le niveau bonus *Style Units* retrace en une continuité les décors préparatoires que Lara Croft peut traverser d'une seule traite sans transition abrupte.

Entre *Alone in the Dark* et *Tomb Raider Anniversary* (et naturellement d'autres titres répondant à ces calibres respectifs), certains titres vivent une période « d'entre-deux » (à la lumière des performances et de l'évolution techniques contemporaines) dans laquelle il est possible de mentionner la caméra de jeu vidéo comme pourvue d'une forme d'autonomie que requièrent cependant quelques affinités narratives et interactives. Nous garderons l'exemple de *Tomb Raider* comme cas prégnant pour cette analyse.

Avant de poursuivre nos développements sur la caméra de *Tomb Raider* et ses implications quant aux rapports entre joueur, avatar et décor-espace, un point de critique doit d'abord être impérativement souligné pour un argument que Selim Krichane avance à propos de la « pulsion scopique » autour du personnage de Lara Croft dans le tout premier titre de la série. L'auteur cite d'abord avec une certaine justesse les différentes campagnes publicitaires qui, à l'époque de la sortie de la saga (1996-1998), ont présenté et construit la protagoniste comme un objet de désir sexuel (des constructions marketing et promotionnelle qui forcent certes cette « pulsion scopique »), ainsi que des critiques ayant noté le caractère exceptionnel d'un protagoniste féminin principal dans l'action d'un jeu vidéo. Certains de ces derniers suggèrent même, d'après Krichane, des liens entre spectateur-jouisseur et avatar, dans les « lignes de force du peep-show » (2018, 75-77). Là où il est plus contraignant de suivre l'auteur est lorsqu'il réitère dans cet élan la théorie d'un regard exclusivement masculin sur le personnage central, de sorte à démontrer des notions et des constructions issues de l'imaginaire cinématographique (p. 79). Il décortique la cinématique d'ouverture du jeu – le mercenaire américain Larson venant rendre visite à Lara Croft à Calcutta pour la mettre en contact avec Jacqueline Natla et la placer sur la piste du Scion de l'Atlantide – sur la base de l'article de Laura Mulvey « Visual Pleasure and Narrative Cinema » (1975), à propos du « *male gaze* » ou de la prédominance du regard masculin sur des sujets féminins apparaissant à l'écran de cinéma (l'objectivation de la femme comme objet de désir). Cet article s'appuie à son tour sur les théories psychanalytiques de Freud et de Lacan – dont les travaux ont été maintes fois remis en question depuis, y compris au moment de la parution de ce texte – quant au rapport phallique et à une « punition » de la femme (Krichane 2018, 78). Dans sa note de fin de chapitre référençant l'article de Mulvey, Krichane va jusqu'à considérer l'attribution d'armes à feu et de lunettes de soleil à l'aventurière comme la « "phallicisation" du corps féminin » (p. 94). Des chercheuses sud-coréennes, Hye-won Han et Se-jin Song, affirment de leur côté que *Tomb Raider* satisferait les « désirs sadiques des

hommes » (nous traduisons de l'anglais – « *men's sadistic desires* » – et soulignons) (2014, 27). Leur article « *Characterization of Female Protagonists in Video Games: A Focus on Lara Croft* » insiste par exemple sur certains angles de vue mettant en avant les formes du personnage et une dimension « voyeuriste », selon une « combinaison de fantasmes sadomasochistes » (pp. 35-37).

Outre qu'ils ignorent une multitude d'autres aspects – des figures féminines qui se sont vues octroyer des attributs et des objets habituellement « masculins » à travers plusieurs représentations mythologiques et historiques, des joueuses s'adonnant à *Tomb Raider* et pouvant potentiellement s'identifier au personnage (Marie 2016, 239), etc. –, ces développements nous paraissent faire fausse route quant à la fonction de la caméra intimement liée à la protagoniste (à n'importe quel sujet animé de jeu vidéo) au moment de suivre ses aventures et pérégrinations. L'importance de critiquer ce passage de l'ouvrage de Krichane et son analyse, de même que l'article de Han et Song, est dès lors de deux natures. D'une part, car ils ne tiennent pas compte de codes de mise en scène dans cette cinématique d'ouverture qui permettent de progressivement suggérer sa présence, de petit à petit la révéler elle, sa célébrité dans cet univers diégétique (le magazine démontre qu'elle n'est pas n'importe qui) et sa personnalité au joueur-spectateur, successivement par un plan d'insert sur un magazine présentant les exploits de l'héroïne, suivi d'un très gros plan de son visage avant de la montrer en plein, – il s'agit après tout de sa toute première apparition dans le paysage vidéoludique. Et d'autre part, car ils répètent des arguments longtemps réfutés au sujet d'une « masculinisation » de la *persona* féminine, essentiellement centrée sur une vision unilatérale d'une imposition phalliques ou phallogocratiques. Bien que passé à la postérité et faisant encore aujourd'hui des adeptes, l'article de Mulvey a été l'objet de plusieurs objections et critiques depuis sa parution lors de la deuxième vague féministe des années 1970 (Willis 2018), y compris de la part de l'auteure même qui a ultérieurement modéré sa théorie et sa formulation en cherchant à englober plus de ressources analytiques (Mulvey 1989) – deux références manquantes dans la bibliographie de Krichane.

À l'inverse, une dimension érotique ou pseudo-érotique n'est pas à exclure pour quelques fragments de *Tomb Raider*. Nous estimons cependant qu'il s'agit davantage de grivoiserie et de jeu, parfois sous un caractère comique, plus que par « sadisme » ou « sadomasochisme », car un rapport spécifique et intime se construit précisément entre le joueur, ou la joueuse, et l'avatar, à nouveau par le biais de la caméra. Des termes comme « sadisme » nous semblent très probablement inspirés par l'interactivité du jeu vidéo et la possibilité de « manipuler » le

personnage tel un pantin. Han et Song citent la toute dernière cinématique de *Tomb Raider II starring Lara Croft* (Core Design, 1997) avant le générique final : Lara, après avoir neutralisé les derniers membres de la mafia italienne ayant pénétré par effraction dans son manoir pour lui subtiliser la Dague de Xian, s'apprête à prendre une douche pour se relaxer à l'issue de cette longue aventure. Au moment de retirer son peignoir (sur le point effectivement de la « mettre à nu »), elle s'adresse à la caméra, par extension au joueur, et brise brièvement le quatrième mur pour prononcer « *Hey! Don't you think you've seen enough?* », avant de s'emparer de son fusil à pompe et de « tirer » sur la caméra pour laisser la place au générique. L'interprétation péjorative voyeuriste des deux chercheuses sud-coréennes (2014, 36) nous paraît tout autant dénuée de fondement (toute incursion dans la vie d'un individu fictif, comme les supports de narration le font, manifeste inévitablement une dimension fondamentalement voyeuriste), dans la mesure où le régime spécifique du jeu vidéo, la relation qu'il peut construire et entretenir entre l'avatar, le joueur ou la joueuse, et le décor par l'énergie de la caméra, l'amène à nouer avec une position de subjectivité que le personnage exerce sur la narration et l'espace, proportionnellement à la longueur de la partie entamée depuis le début de l'aventure jusqu'à la fin. Une telle remise en contexte, éminemment plus large que la concentration sur d'infimes fragments seuls du jeu ou de la série (ce que font Krichane et les deux chercheuses), assure une meilleure explicitation d'une situation comme cette scène finale. Nous y reviendrons à l'issue de l'analyse de certains plans de *Tomb Raider II*. Dans l'intervalle, il devient nécessaire de dissocier la perception aménagée par les campagnes promotionnelles de l'époque (bien que certains joueurs aient éventuellement pu être conditionnés par le marketing avant de mettre la main sur les titres) de l'expérience du jeu vidéo même arborant un tout autre régime (les développeurs originaux n'étaient pas toujours enclins à suivre cesdites campagnes et leur ligne de direction, en contraste évident avec la protagoniste telle qu'elle apparaît et se présente dans les jeux) (Marie 2016, 239-40).

Reprenons les notions sur le travelling d'accompagnement et le « plan long » définies par Antoine Gaudin, que nous réassocions pour ce cas d'analyse. La première ancre davantage la subjectivité de l'individu à l'image dans la conscience du spectateur qu'une caméra subjective, dès lors que « ce procédé est ontologiquement pourvu pour nous faire accéder à la compréhension sensible de la nature d'un être-au-monde pris dans sa dimension spatiale » (2015, 133), tandis que « *nous sommes à l'espace du film [...] dans un rapport particulier du perçu et du senti, comme lui est à l'espace du monde* [soulignés dans le texte] » (p. 134). La seconde est personnellement

ressentie par le spectateur en attente d'un passage au plan suivant (ici également par habitude culturelle cinématographique), et incite une ouverture sur l'espace du film à partir du moment où celui-ci s'y dilate et s'y étend (p. 143) grâce à l'extension temporelle, engageant dans le même temps « un lien substantiel de coexistence [avec les choses représentées à l'écran], vecteur d'une interrogation vive sur notre être-dans-le-monde » (p. 142). Combiner le travelling d'accompagnement d'un personnage vu en mode TPS et la longue durée ouvrant l'espace autour de l'avatar crée une double connexion entre la caméra et le joueur et noue une relation de coprésence avivée par l'interactivité vidéoludique.

Parler de « plan » dans un jeu vidéo est fondamentalement un abus de langage. Ce terme suppose en effet une construction en tant qu'entité certes autonome mais temporellement finie et atteignant inévitablement à un instant ou à un autre un point de complétion et une césure, intégrée à son tour dans un ensemble lui-même fini et complet (soit un seul plan-séquence, soit plusieurs plans les uns à la suite des autres). En l'absence d'affinités et de défis temporels précis dans le jeu vidéo (*time trial*, manipulation du flux à des fins de réussite d'objectifs, limite imposée, challenges plus ou moins gratifiants selon qu'ils aient été accomplis sous un seuil chronométrique défini, etc.), il n'y a pas à proprement parler de « temps » qui laisserait écouler ou développer une narration prescrite vers son dénouement, du moins tant qu'un point spécifique n'ait pas été atteint pour dévoiler la suite des événements (les éventuelles quêtes secondaires agissent également à titre narratif et peuvent dès lors tout autant être laissées en suspend ; quant au changement d'atmosphère, entre le jour et la nuit, par exemple, il simule un cycle se voulant « en temps réel »). Aussi, aborder le « plan long » dans la sphère vidéoludique devient davantage une formalité ou une convention : si le personnage est figé dans sa course sur un point donné du décor (tant en 2D qu'en 3D), aucune limite ou pénalité n'est *a priori* imposée, car il n'existe aucun encadrement sous le format d'un bloc qui cheminerait immuablement vers sa fin – explorer un décor virtuel n'est pas un montage filmique –, et la situation s'allonge sans devenir « longue » (le ressenti d'après Gaudin).

Les cinématiques et les séquences ludiques arborent évidemment des différences de taille, mais il serait présomptueux de soutenir leur séparation absolue, de constamment les opposer et de dissocier leurs fonctions respectives, sous prétexte qu'elles obéissent chacune à des règles indépendantes les unes des autres, cohabitant plus ou moins difficilement dans l'œuvre. Il serait au contraire plus judicieux d'appuyer leur association, en considérant leurs apparentes ruptures

comme la force même de leur continuité et de leurs appartenances mutuelles (Deleuze 1985, 236). L'une et l'autre apportent des significations réciproques : la séquence ludique porte une part d'esthétique et d'art narratifs, préparant à la cinématique, tandis que la cinématique porte une part d'esthétique et d'art ludiques, préparant à la séquence ludique. Ces éléments participent de concert à la fondation d'un édifice commun. Dans cette optique, les cinématiques vont au-delà d'un rôle de « contextualisation » des séquences ludiques, ce que souligne essentiellement Rune Klevjer dans son analyse de ces modes (2014, 305), car l'espace de ces séquences, par le déploiement d'un décor, d'une direction privilégiée, d'actions précises et de personnages distincts, contextualisent tout autant une situation.

L'un des points d'apparente divergence entre ces deux modalités aborde les relations entre l'espace et le temps du jeu vidéo, qui *in fine* se combinent en vue de complexifier la continuité du jeu. Là où les cinématiques sont davantage sujettes à l'analyse filmique, dont l'esthétique d'un « écran-surface » en termes de composition bidimensionnelle et d'aplats (Gaudin 2015, 77-78), les séquences ludiques étalent en volumes le même espace représenté par un côté « praticable » qu'autorise l'interactivité, « sous certaines contraintes sans doute particulières d'incorporation » (Triclot 2012, 222). La caméra de cinéma capte en priorité une temporalité, celle de jeu vidéo saisit une spatialité, dans laquelle se meut un « mouvement sans temps ». Le défilement de l'animation vidéoludique (gestes et déplacements du personnage, par exemple) participe à ce type de mouvement, et donne par voie de conséquence une opportunité à la caméra virtuelle d'exprimer quelques affinités propres à elle-même, en rapport étroit avec l'avatar (ce qui réaffirme une affinité divine chez elle, par expression d'une résistance d'ambition vitaliste, nous y reviendrons). Se pose alors la question de la présence « corporelle » du personnage qui s'inscrit puis s'impose sur l'espace de l'univers diégétique (et par extension sa capacité en tant que sage décideur sur le monde). Son empreinte sur la narration en altère la nature vers une teneur unique et intimement relative à ce protagoniste.

On en convient, suivre une action en FPS ou en TPS n'engendre pas le même ressenti face au récit à mesure que l'intrigue se dénoue. Il serait cependant inconvenant de les dissocier sur la simple base d'une « absence relative » du protagoniste en hors-champ dans le premier mode et d'une « présence totale » visible en plein dans le second. Dans l'un et l'autre cas, une série d'indices concourt très souvent à la présence inévitable et nécessaire d'une entité personnage sur laquelle le joueur peut s'agripper avant de s'aligner sur l'histoire, à l'instar d'une porte d'entrée

par où la débiter. La caméra subjective est conceptuellement affirmée et théorisée au cinéma, mais pas tant dans le jeu vidéo, à partir du moment où la presse critique axe « naturellement » les yeux du protagoniste contrôlé sur ceux du joueur, préférant parler de « *first person perspective* » sans incorporer le concept de « caméra » (Krichane 2018, 238-40). Une information aussi triviale que l'histoire personnelle du personnage, par exemple communiquée par le synopsis et les brèves « biographies » dans le manuel d'instructions du jeu, fournit un premier terreau d'implantation du personnage et de sa personnalité. Celles-ci font que le joueur n'est pas entièrement personnellement investi dans le processus de contrôle vidéoludique. Aussi, contrairement à l'affirmation de Rune Klevjer, on ne peut totalement souscrire à une « autonomie » des personnages dans les cinématiques, ayant leurs propres sentiments et intentions, vivant dans un monde imaginaire séparé de celui du joueur (2014, 307), ni à une entière liberté d'action de ces mêmes personnages au cours des séquences ludiques : les cinématiques dirigent les mouvements et les émotions des protagonistes selon un canevas prévu en amont, les séquences ludiques orientent le joueur et le personnage vers un objectif spécifique en vue de faire progresser et l'intrigue et les mécanismes internes au jeu (un monde ouvert ou *open world* contraint également vers une direction précise).

En écho à ces modes d'énonciation entre le FPS, le TPS et le joueur, il nous vient une intéressante idée de la part du psychanalyste Bruno Bettelheim, travaillant sur la question des contes de fées et de leur appropriation mentale par le jeune lecteur (1976). Il distingue deux systèmes de narration, le mythe (antique) contre le conte, dans la mesure où la présentation des protagonistes dans chacun d'eux incitent à plus ou moins d'investissement de la part du lecteur selon les informations disponibles quant à leur nature pour cerner leurs traits.

Cette histoire [le mythe] est absolument unique ; jamais elle n'aurait pu arriver à quelqu'un d'autre ni ailleurs ; ces événements sont prodigieux, terrifiants et ne pourraient absolument pas s'appliquer à de simples mortels, comme vous et moi. S'il en est ainsi, ce n'est pas tellement en raison du caractère miraculeux des événements, mais parce qu'ils sont relatés en tant que tels. Par opposition, bien que les événements qui surviennent dans les contes de fées soient généralement inhabituels et plus qu'improbables, ils sont toujours présentés comme quelque chose de tout à fait ordinaire, quelque chose qui peut arriver à n'importe qui, à vous, à moi ou au voisin (Bettelheim 1976, 53).

S'ajoutent à cela les patronymes attribués aux personnages qui concourent à ces deux genres de récit en parallèle l'un de l'autre : traditionnellement des noms propres pour les mythes, de sorte à directement identifier les acteurs en présence, et des noms plus génériques pour les contes (« La Princesse », « Le Chevalier », « Le Vaillant Petit Tailleur », « la Petite Fille », « le Petit Garçon », « Le Petit Prince », etc.), afin que le lecteur (habituellement un enfant) puisse davantage s'y investir, « prendre la place » du protagoniste en l'absence de traits plus définis (p. 57). Par application sur la dimension vidéoludique, il suffit de songer à la série de jeux d'investigation *Mystery Case Files* (Big Fish Games, 2010), dans laquelle le personnage principal est simplement dénommé « Détective » par les autres individus qu'il croise sur sa route, sans autre qualificatif. La combinaison avec le point de vue subjectif (certes organisé en « tableaux » découpant en plusieurs segments l'espace des décors visités) provoque une plus grande incorporation personnelle du joueur dans l'aventure qui défile sous ses yeux (et augmente à l'occasion l'effroi de ces histoires). Mais une simple dénomination comme celle-ci crée déjà une présence plus concrète, dès lors un point d'ancrage fiable sur lequel se reposer une première fois.

Proposons brièvement deux cas d'analyse, deux modalités différentes de la caméra subjective au cinéma, certes âprement commentés à maintes reprises, mais sur lesquels nous revenons, de sorte à démontrer la présence toujours ineffable d'un protagoniste, peu importe son nom, l'intensité de sa présence et ses qualités : *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946) et *Dark Passage* (Delmer Daves, 1947).

Un peu à raison, mais davantage à tort, on a souvent comparé ces deux films pour leurs utilisations respectives du point de vue subjectif intensif, à la limite avec l'expérimental (Silver et Ward 1987, 95), en prétextant que l'un (l'exemple plutôt privilégié chez les auteurs compulsés est *Dark Passage*) serait plus pertinent ou efficace que l'autre, dans des contextes narratifs, esthétiques et dramaturgiques pourtant fort différents. La fonction et la nature d'une telle caméra, malgré d'apparentes similitudes, ne revêtent pas les mêmes dispositions selon ce qu'Umberto Eco nommerait « l'intention du texte » (2003, 13), autrement dit la pensée même derrière l'orientation de l'un et l'autre film définissant leurs directions émotionnelles et l'articulation de leurs techniques.

Dans *Lady in the Lake* comme dans *Dark Passage*, il ne s'agit nullement pour le spectateur de se mettre pleinement à la place du personnage et d'y apposer ses propres sentiments (et encore

moins de s'exposer à une forme « d'interactivité », notamment pour le film de Montgomery auquel on a parfois attribué ce concept [Gaudin 2015, 59, note de bas de page 3]), mais bien de toujours visualiser le monde tel que le protagoniste le voit et le ressent, aussi bien pour le détective privé Philippe Marlowe (Robert Montgomery) dans le premier, que pour le prisonnier évadé Vincent Parry (Humphrey Bogart) dans le second. Nous l'avons déjà mentionné, la situation contraire serait plutôt déconcertante en l'absence d'une accroche narrative centrale, en l'occurrence un personnage s'affirmant ostensiblement dans le monde fictif présenté à nos yeux, constituant une balise immuable d'un bout à l'autre de l'intrigue. Par quel bout prendre en effet une histoire si un « guide », du plus trivial au plus imposant, ne se présente pas à un moment ou à un autre pour mener la barque des séquences qui se succèdent ?

Là réside le dénominateur commun à ces deux films : l'inscription dans le corps du récit d'un personnage visible (soit dès l'ouverture puis de manière plus sporadique – *Lady in the Lake* –, soit plus tardivement – *Dark Passage*), objectivement perçu et repéré par le spectateur au moins une fois dans la narration. L'individu devient un indicateur, un liant ontologique au monde qu'il occupe désormais : celui-ci « lui appartient », et se fait une instance d'énonciation stable à laquelle il est possible de s'identifier pour découvrir l'univers par son biais et éprouver son propre ressenti. Marlowe ne dit-il pas au spectateur, dès l'annonce de son enquête en ouverture de *Lady in the Lake*, que « vous la verrez telle que moi je l'ai vue » (« *You'll see it just as I saw it* »), tout en l'invitant à identifier le(s) coupable(s) en même temps que lui ?

Lady in the Lake est presque exclusivement tourné et monté selon ce point de vue de sorte à ce que le spectateur puisse suivre le déroulement de l'enquête par les yeux de Phillip Marlowe et suivre la trame au fil de ses révélations. Ses quelques apparitions, dans un miroir ou en s'adressant directement au spectateur entre certaines séquences, l'implantent dans l'univers pour le relier au monde dans lequel il évolue, pour y apposer sa marque : la subjectivité ne peut donc bien évidemment être totale d'un bout à l'autre (Branigan 1992, 142-45).

Dark Passage se scinde en deux parties : d'abord en caméra subjective, la fonction de laquelle étant de ne pas immédiatement révéler le visage de Vincent Parry – le maintenir hors-champ tout en lui conférant une action concrète, directe et palpable –, jusqu'à sa chirurgie plastique à l'issue de laquelle le régime filmique se modifie pour montrer le personnage en plein sous un niveau de narration plus objectif (des plans objectifs entrecouperont déjà cette première partie, auquel cas le

personnage est caché dans l'ombre). Ce qui crée une ambivalence dans la mesure où l'on suit d'abord le déroulement de l'intrigue en même temps que le protagoniste pour en découvrir les tenants et les aboutissants, avant que le film n'inscrive dans cet espace une silhouette qui n'est pas celle du personnage d'origine, étant donné que celui-ci a altéré son visage pour ne pas être reconnu des autorités à sa poursuite et surtout des véritables criminels, tel un masque ou un manteau se glissant en embuscade à la fois dans le récit et l'espace.

Là où *Lady in the Lake* cherche à rendre compte de la façon dont un personnage voit personnellement le monde (Lageira 2011, 150), *Dark Passage* déploie une quête de l'identité de soi (fig. 9), mais toujours sur un plan subjectif, que ce soit par les yeux du protagoniste principal ou dans le regard des autres personnes qu'il rencontre, entre proximité et distance (Sobchack 2011).





Figure 9: *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946, page précédente) et *Dark Passage* (Delmer Daves, 1947, ci-haut). Deux différentes fonctions du point de vue subjectif.

Même sous des traits flous ou moins définis qu'à l'accoutumée, l'instance du personnage existe toujours quoi qu'il arrive, et répond inévitablement à une nécessité « d'objectiver (notamment par le montage) les plans “subjectifs” pour qu'ils puissent être appréhendés de la sorte par les spectateurs » (Krichane 2018, 248) :

L'image subjective porte en elle une contradiction tendancielle qui la rend, pour ainsi dire, asymptotiquement impossible : pour que le spectateur puisse prendre à son compte ce que voit un personnage, il faut que juste avant, ou juste après, en tout cas pas trop loin, il voie ce personnage lui-même [...], ou bien qu'une indication quelconque, mais claire, comme par exemple un fragment de dialogue, vienne le renseigner un tant soit peu sur ce regardeur incorporé (Metz 1991, 115).

Le jeu vidéo propose peu ou prou les mêmes affinités. La vue en TPS fait converger les deux articulations suivantes :

1. La révélation progressive du décor et de l'histoire par le biais du personnage qui en sait autant que le joueur (et inversement).
2. L'inscription de son corps dans l'espace exploré, indiquant sa présence puis sa propension unique et personnelle à mener le récit, lui et personne d'autre (songeons à ce titre à certains codes de triche et aux *hackings* incorporant un autre avatar aux formes différentes dans le même environnement : la perception en est changée et détournée).

La caméra suivant les faits et gestes de Lara Croft dans *Tomb Raider II* crée donc une disposition « vidéoludico-scénique » où le joueur se situe à mi-chemin entre l'incorporation (au moins

partielle) de sa personne (Calleja 2011, 169; Georges 2012, 35; Servais 2020, 150-51), et le suivi de l'aventure menée par la protagoniste en personne dans un espace qu'elle investit grâce à ses formes *a priori* uniques et ses traits de caractère. La caméra piste scrupuleusement l'aventurière dans ses pas à la recherche de la Dague de Xiang, et va dans le même temps délaissier sa fonction de suivi pour acquérir de brèves autonomies aux endroits clefs du récit. De la sorte, elle appose son *logos* et sa sagesse (la caméra-sage) sur l'environnement qu'elle semble prédire avec une très fine longueur d'avance en vue de renseigner autant le personnage que le joueur sur les modalités de l'histoire, des indices et des dangers éventuels qui les attendent.

Le niveau d'ouverture intitulé *The Great Wall* exprime une première entorse, un premier sursaut de la caméra qui oriente son axe de vision vers un point crucial du décor le long duquel il faut progresser. Après avoir été déposée en hélicoptère à proximité de la Grande Muraille de Chine, afin d'y dénicher l'antre abritant la Dague en question, Lara Croft traverse une grotte la faisant cheminer vers une entrée dissimulée dans cette Muraille. La caméra passe soudainement d'une « mise en jeu » (le suivi de la protagoniste dans son dos) à une « mise en scène » (révélation d'une partie de l'univers diégétique, tout en étant toujours capable de progresser) au moment de voir l'hélicoptère s'éloigner. Ce changement de point de vue, cette brève transition de son statut, aligne diverses informations autant narratives que ludiques en un seul cadre. Premièrement, l'hélicoptère, ayant accompli sa mission – déposer l'aventurière sur son nouveau lieu d'action (une information aperçue dans la cinématique d'introduction) –, s'envole au loin, et indique au joueur la nature désormais solitaire de cette expédition : il est possible d'interpréter cet hélicoptère comme le dernier lien avec la « civilisation » avant de pénétrer dans un monde plus irréel et étrange. Deuxièmement, porter le regard sur l'aéronef permet d'apercevoir dans un même « coup d'œil » un segment de la Muraille situé au sommet de la grotte, et de repérer l'entrée secrète, l'objectif de Lara. Cette dernière, comme le joueur, sait à présent quel chemin emprunter pour évoluer et poursuivre sa tâche (fig. 10).

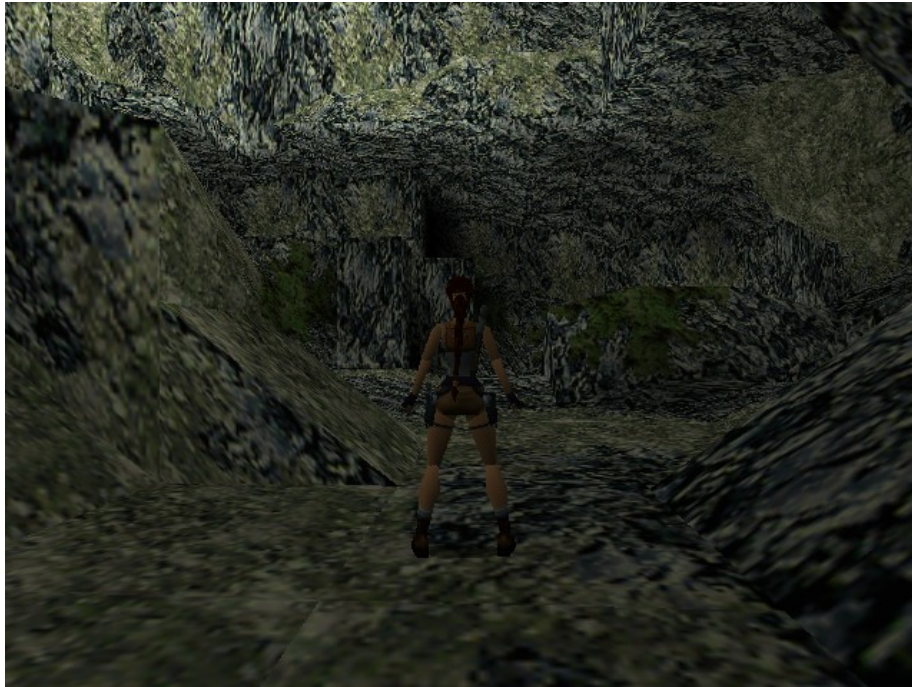


Figure 10: *Tomb Raider II* starring *Lara Croft* (Core Design, 1997). Dans le niveau d'ouverture *The Great Wall*, après que Lara Croft ait été déposée en hélicoptère près de la Grande Muraille de Chine, la caméra passe d'une « mise en jeu » à une « mise en scène » pour apercevoir l'engin s'éloigner et orienter la protagoniste vers sa prochaine étape, une entrée logée dans une tour de la Muraille.

Aucune information supplémentaire (une ligne de dialogue, par exemple) n'est énoncée. Il revient alors au joueur d'interpréter lui-même le fragment d'image qu'il voit surgir à cet endroit, d'actualiser de son propre chef aussi bien la narration que la prochaine action à entreprendre, autrement dit le récit, « l'histoire telle qu'elle est effectivement racontée, telle qu'elle apparaît en surface, avec [...] ses descriptions, ses digressions, ses réflexions entre parenthèses » (Eco 1985, 131).

Parler de translation séquentielle ne serait pas réellement approprié pour ce cas de figure, étant donné que l'axe de captation demeure fondamentalement le même, mais légèrement réorienté de sorte à ce que la caméra, par cette surprise, exprime sa présence en tant qu'observatrice du monde au service de renseignements qu'elle est apte à fournir à la protagoniste et au joueur. Son *logos* enjoint de cette manière à une délibération de style *euboulia*, qui à son tour incite à une poursuite de l'aventure en fonction de ces nouvelles informations. Selon les cas, le jeu vidéo est aussi une affaire de réflexion et de stratégie à adopter avant d'arrêter la meilleure décision. Le joueur s'adapte ici aux mouvements que le personnage exécute dans le cadre du jeu (sauter, nager, grimper, tirer, etc. : autant d'actions révélatrices de sa personnalité et de ses aptitudes telles que conçues par les développeurs), et décide de l'issue la plus positive selon ce qu'il voit, assimile et peut ordonner comme gestes (nécessairement restreints en termes narratifs, dès lors qu'on ne peut attribuer à un personnage toutes les qualités possibles et imaginables). C'est un compromis constant entre sa délibération et les possibilités que le jeu vidéo lui offre (l'instance de l'univers vidéoludique déployé à l'écran nous semble prioritaire et première dans ce processus).

Le deuxième exemple que nous convoquons survient plus loin dans la narration de *Tomb Raider II*, lorsque Lara tente d'exhumer une relique importante des cales de l'épave du Maria Doria, un paquebot de luxe gisant au fond de l'océan. Tel qu'il se présente progressivement à l'aventurière, le décor du navire est quasi surréaliste et engendre de la confusion. Certaines parties sont à l'endroit, d'autres renversées (il est à supposer que plusieurs sections de la coque se sont fissurées lors de son naufrage et ont échoué de différentes manières), ce qui inverse et déstabilise la conception spatiale culturellement acquise, et rajoute en conséquence une difficulté supplémentaire à l'expédition, dès lors qu'il s'agit de savoir où est où, dans un environnement déjà labyrinthique et complexe en soi.

Après plusieurs péripéties dans la salle des machines et les quartiers des passagers, Lara longe le poste de commandement renversé du paquebot – la barre de navigation et le Chadburn (l'appareillage transmettant les ordres de vitesse à la salle des machines) offrent les indices les plus directs pour désigner la nature ou la fonction de ce lieu. En pleine course, la caméra rompt soudainement son suivi habituel pour montrer un objet important hors de l'épave : une clef posée sur le fond marin (fig. 11).



Figure 11: *idem*. Lara longe le poste de commandement du paquebot échoué Maria Doria. La caméra rompt momentanément son suivi pour révéler un item important à l'extérieur, en l'occurrence une clef sur le fond marin.

La translation séquentielle est ici plus conceptuellement affirmée. La caméra modifie conséquemment son angle de vue vers une autre échelle de plan et révèle une autre partie du décor. Passer d'un plan pied (sur Lara Croft) à un plan d'ensemble (à l'extérieur) peut, dans la continuité de l'interactivité, créer une césure qui amène effectivement à « réévaluer [...] la position relative de chacun des référents iconiques à l'écran » (Krichane 2018, 287). Le plan d'ensemble, par nature, ne se focalise sur aucun détail en particulier, à moins qu'un aspect ressorte et détone à l'image par opposition esthétique avec le reste. Dans ce cas précis, la clef est au bas de l'image, posée sur un rocher, et constitue en première instance un élément incorporé parmi d'autres informations qu'apporte ce cadre. Les couleurs sombres de la roche marine permettent toutefois à cet item, plus clair, de se démarquer par-dessus. Ce plan pose un éventuel questionnement sur pareille incursion dans l'action, mais sa durée est suffisamment longue pour pouvoir repérer la clef et « justifier » l'apparition subite d'une telle image. Un liant, la baie vitrée rectangulaire du poste de commandement, agence l'intérieur et l'extérieur de sorte à garder la continuité scénique pour cette fraction de l'espace.

La caméra de jeu vidéo agit à cet instant comme un facteur, à nouveau de renseignement (savoir qu'il y a une clef ouvrant nécessairement une porte déjà aperçue ou à venir, et vers laquelle il faut diriger la protagoniste en découvrant une issue cachée), mais également de cohérence spatiale quelque peu aggravée par la nature même des lieux (les sections tantôt à l'endroit, tantôt renversées du paquebot). Jusque-là témoin, en même temps que Lara, d'un environnement surréaliste aux prises avec un imposant silence qui en renforce l'inquiétante étrangeté, l'appareil de prise de vues s'autorise une dissociation, certes surprenante, et maintient paradoxalement une stabilité de l'espace pour y imposer un minimum de contrôle, afin de toujours assister à la progression dans le jeu, voire d'élargir l'univers diégétique en entamant de potentielles déduction sur l'histoire (bien que fictive) de ce navire échoué.

Le troisième et dernier exemple que nous incorporons se déroule encore plus loin dans le récit de *Tomb Raider II*, suite à l'acte du Maria Doria. Au pied des montagnes tibétaines, à la recherche du monastère de Barkhang où les moines gardent une dernière relique donnant accès à la Dague, Lara Croft remonte des parois rocheuses à l'issue de son crash en avion. Dans une grotte longeant une rivière en contrebas, elle observe soudainement des stalactites. La caméra change de nouveau de point de vue, repasse d'une « mise en jeu » à une « mise en scène », et montre au joueur ce piège qui l'attend (fig. 12).



Figure 12: *idem*. Sur la piste du monastère de Barkhang au Tibet, la caméra passe à un autre point de vue, et fait observer aussi bien à Lara qu'au joueur le danger imminent de stalactites dans une grotte.

Les affinités formelles avec le premier exemple sont en tous points similaires : il faut informer au préalable et adopter une tactique appropriée en fonction de ces nouvelles circonstances tout en poursuivant l'aventure. Dans le même ordre d'idées, aucune explication supplémentaire n'est

fournie. Il revient au joueur de deviner la nature dangereuse de ce qui peut survenir dans les moments à suivre. Un point de divergence se manifeste alors, dans la mesure où la situation se complexifie contrairement aux apparences : le joueur se doit de posséder quelques connaissances encyclopédiques et culturelles sous-jacentes (Eco 1985, 16-26), et de déduire le potentiel danger que représentent ces stalactites se terminant en pointes, capables de blesser l'héroïne, ou de la tuer le cas échéant. Par assimilation de plusieurs informations, tant de la caméra qui indique plus clairement par cet axe soudain la présence de ce piège, que des connotations multiples derrière ces objets (les montrer leur confère au moins une importance quelconque), le joueur est invité à se mettre sur ses gardes et à redoubler de vigilance.

Ces trois cas tirés du même récit condensent presque à eux seuls les concepts d'incursion vitaliste forçant en des points spécifiques d'une structure qui fonctionne peu ou prou sur un canevas précisément délimité tout au long de son dépliement, et dont nous verrons des déclinaisons progressivement complexes au fil de ce travail. Certes, les développeurs conçoivent déjà de pareils filmages de biais en amont, par exemple dès le scénario ou la mise en images de la narration avant sa mise en œuvre, mais ces mouvements surprennent et entorsent le bon déroulement de la composition générale. Durant ces instants, la caméra se défait des grilles habituelles du médium et vitalise, ou affirme, sa présence en apposant un *logos* ou discours de pensée unique sur l'environnement, face à elle et au personnage de Lara Croft. Son entorse prend corps pour devenir acte de résistance, qui incite à son tour à observer un aspect particulier de l'univers requérant une délibération, geste primordial faisant office d'indice inéluctable de liberté en vue d'éclairer ces zones obscures. Par trois fois (et en d'autres moments de *Tomb Raider II*) la caméra adopte un comportement de libre-arbitre et appose un *euboulia*, dans un élan de virtuosité qui l'emporte sur les actions avant même que celles-ci ne soient réfléchies puis décidées. Ainsi que nous l'avons qualifiée à quelques reprises, la caméra-sage mérite amplement cette appellation, par sa double capacité à produire les images du monde et à générer son langage propre, à part de celui du personnage comme celui du monde représenté (les enregistrer avant de les restituer au spectateur sous un nouveau format plus spécifique) (Cavell 1999, 173-78). Le binôme caméra-personnage se réaffirme à cette occasion, et s'avère *in fine* nouer une liaison encore plus cruciale sous sa surface : la caméra-sage d'instance divine s'affilie au personnage-sage, dont les aptitudes au raisonnement vertueux se synchronisent avec celles de la première (le protagoniste devient dans cette foulée également un intermédiaire entre les dieux et

l'environnement dépeint), une idée chère aux Stoïciens (Aubert-Baillet 2014, 13). Dans un cas tel que *Tomb Raider II*, comment se présente éventuellement ce liant ?

Une idée, déjà amorcée avec *1917* de Sam Mendes, et que nous retiendrons surtout pour des analyses ultérieures, peut être reformulée quant à un lien spirituel ou mental que se nouent ici la caméra et Lara Croft, ainsi que Deleuze le préconise au sujet des personnages hitchcockiens (1990, 78-79). Bien que fictive et n'existant que dans le « monde possible » (Eco 1985, 157-69) de *Tomb Raider*, la protagoniste n'en est pas moins dénuée d'une personnalité définie au fur et à mesure des épisodes et des nombreuses déclinaisons de l'univers au-delà des jeux vidéo originels (films, bandes dessinées, romans, novélisations, etc.). Sa *persona* ainsi bâtie la charge de qualités qui lui sont propres et reconnaissables. Aussi, il est à supposer que Lara Croft, aventurière expérimentée (dans le premier opus de la série, sa convocation par Jacqueline Natla pour retrouver le Scion de l'Atlantide, à l'instar d'une mercenaire ou d'un détective privé [Marie 2016, 14 et 23], est un indice s'alignant dans ce sens), soit douée de compétences et de réflexes naturellement acquis tout au long de ses pérégrinations. En faisant visualiser au joueur ces dangereux stalactites grâce à cette caméra brièvement en biais, une interprétation pertinente serait de considérer ce point de vue comme la vision du monde de l'aventurière hébergeant sa personnalité et influant sur le mode de vision, comme si par expérience elle était capable d'immédiatement repérer ce danger, et d'apposer son regard unique sur la situation face à elle. La caméra et la protagoniste agissent tous les deux en tant que sages dans pareil cas de figure, tandis que le joueur agit dans l'élan par déductions. Il y a échange de sagacité et de divinité qui affectent le personnage Sage et la caméra-sage l'observant de haut : leurs natures s'entremêlent.

Les trois exemples de caméra résistante développés depuis *Tomb Raider II* révèlent les mêmes aspérités : elle énonce des informations aussi bien en direction du joueur que de l'avatar, dans la foulée du « récit spatial » que le jeu vidéo invite à parcourir pour progressivement dévoiler la narration (Manovich 2010, 436-37). Elle impose en quelque sorte son interrogation sur l'univers de *Tomb Raider II* et révèle des subtilités en cours de route, dotée d'une faculté intrinsèque l'incitant, lors de ces fragments, à se réserver une longueur d'avance sur le joueur et l'avatar en vue de délivrer des renseignements quant à la suite des événements.

À la fin de cette histoire, nous comprenons dès lors plus subtilement la teneur grivoise et comique de la cinématique ultime, lorsque Lara s'apprête à prendre une douche. Une autre cassure s'opère

alors, dans la continuité spatiale de la caméra, suite à cette contextualisation entre avatar et joueur. Ce dernier est aligné sur le décor et les interactions possibles permises par le jeu grâce au personnage de la chasseuse de trésors, elle-même intimement liée à la caméra : par ce lien, elle devient autant une protagoniste narrative qu'esthétique. Elle est surtout et davantage un personnage *vidéoludique*, à partir du moment où sa condition l'autorise à incorporer tant le récit et l'espace exploré que les règles du jeu qu'elle est apte à résoudre au moyen de sa personnalité et de ses mouvements conçus par les développeurs, dans l'optique de la conception artistique d'un protagoniste, ou *character design*. Pareil statut lui offre ainsi l'opportunité de briser le quatrième mur et de « retourner le compliment » envers le joueur qui l'a contrôlée (plutôt que « manipulée ») jusqu'à ce stade du récit (sa réplique « *Hey. Don't you think you've seen enough?* », peut se lire de plusieurs façons, en première instance comme une façon de mettre fin au long récit qui s'est étalé).

Sans revenir sur les très nombreuses et fastidieuses théories au sujet de l'interactivité et de l'avatarisation du joueur avec son personnage, tissant entre autres un étroit rapport de proximité que l'on ne peut évidemment négliger (Bowman, Banks, et Downs 2021), nos interprétations et analyses nous amènent à flexibiliser ces réflexions vers d'autres expériences. Le concept « d'identification narrative » nous vient en priorité en fonction de la définition suivante :

Si nous nous identifions aux personnages de fiction et à leur sort, c'est parce que, selon une convention narrative, nous nous mettons à vivre dans le monde possible de leur histoire comme si c'était notre monde réel (Eco 2013, 78).

En faisant admettre au joueur l'existence de règles dans le monde vidéoludique qu'il s'apprête à investir, un accord tacite le force également à accepter comme telle la mise sur pied d'un espace occupé par des personnages suffisamment décrits pour en connaître les fonctions exactes, « à tenir pour vrai ce qui lui est raconté et faire comme s'il vivait dans le monde possible du récit comme si c'était son monde réel » (pp. 117-18). La notion de « rêverie ininterrompue » n'est pas à exclure dans cette optique, et propose d'intéressantes affinités avec le jeu vidéo de même qu'avec ses modes d'expression si nous nous tenons à ce principe :

Pour être en permanence émotionnellement investis dans le sort des habitants d'un monde fictionnel possible, nous devons satisfaire deux exigences : (1) vivre dans ce monde fictionnel possible comme si c'était une rêverie ininterrompue ; et (2) nous comporter comme si nous étions un des personnages (p. 119).

Une troisième exigence doit enfin être observée : admettre de ne pas être formellement « enregistré » dans cet univers déployé devant nos yeux (p. 120), trouver le juste équilibre entre observation narrative pour l'actualisation du récit et investissement personnel, de sorte, en fin de compte, à délibérer de la meilleure manière pour évoluer et assister à la suite des événements.

S'il y a un outil qui rend compte d'un univers diégétique possible, de sorte à en saisir les ramifications, les bifurcations, et les influences des personnages qui les habitent pour mieux les articuler, une entité qui consigne par enregistrement ces nombreux agencements sous la forme d'une chronique, c'est bien la caméra.

3.4 Conclusion : personnage et caméra, une seule sagesse

Telle que préconisée tout au long de ce chapitre, la jonction entre caméra et personnage, avec l'environnement-diaporama s'incrétant entre les deux, est indéfectible, non fissible peu importe les circonstances de la résistance de style vitaliste. La première est la condition primaire d'existence des images. Le second est le sujet de référence sur lequel le regard se pose instinctivement, la figure humaine étant le noyau et la source de la pensée humaine dans toutes ses modalités symboliques, métaphoriques, sociopolitiques, socioculturels, etc.

Depuis la notion de sagesse qui se construit dès l'implantation d'un monde (les exemples analysés ont démontré que l'une comme l'autre font preuve de raisonnement inéluctable en solitaire, face à la masse conformée aux normes de la structure générale) jusqu'au geste de la résistance, en passant par l'expression d'un *logos* et de l'*euboulia* quand vient le moment de délibérer sur devenir ou non un être à part, tout érige la personnalité de l'entité (mécanique, autant objective que, surtout, subjective, la caméra, comme organique, l'individu mis en scène) agissant dans un vitalisme qui fonde son caractère, et engendre son histoire. Ce chapitre n'a dès lors fait qu'étaler le premier stade duquel tout découle et s'enclenche, en d'autres termes la production des images en parallèle de l'apparition de l'entité protagoniste qui manifeste soudainement son existence vitale, génère et explique son don de vie par lui-même et ses actions (Comte-Sponville 2021, 1391). L'exposition de ces « héros », que sont le personnage-sage, puis la caméra-sage à l'expression divine chroniquant les exploits du premier, a permis de les scruter le plus précisément possible, afin de déterminer dans ce duo un point d'émission qui débloque

quasi naturellement le reste de l'univers en vigueur. Tel le Sage qui requiert un examen approfondi des tenants et des aboutissants du problème se posant face à lui de sorte à en résoudre l'issue (Aubert-Baillet 2014, 8-10), l'étude de la résistance vitaliste au cinéma et dans le jeu vidéo se doit d'adopter une trajectoire progressive qui complexifiera pas à pas de tels tenants et aboutissants.

Si le binôme caméra-personnage est à ce stade clairement défini dans ses fonctionnalités et articulations, l'étape suivante concernera l'objet direct de leur préoccupation, le temps. Cette figure a certes parfois été à l'œuvre dans les cas décortiqués ici, mais paradoxalement par son gel (cf. *The Matrix*), donc son apparente inertie, afin de céder le pas à l'expression tout aussi existentielle de la caméra dans son autonomie (même si parfois relative avant d'à nouveau s'agglutiner à un écoulement temporel normal ou plus habituel). Manifestation la plus intense des médiums cinématographique et vidéoludique, celle qui révèle au plus haut degré la matière même de l'œuvre dans son élaboration esthétique, le temps n'a été pour l'instant qu'une affaire deleuzienne de blocs et de translations entre ces blocs, d'un plan à l'autre sur lesquels, ou entre lesquels, la caméra et l'individu cheminent pour trouver leur raison d'être commune. Les affinités de sagesse entre l'appareil de prises de vues et le protagoniste convergent ainsi entre elles en vue de former une seule et unique sphère actante, tentant d'agripper de concert le décor et la matière pour en éclairer les mystères.

Lorsque le temps se greffe à ce couple, le bloc d'espace-temps deleuzien exprimé par chacun des plans du film, ou des « plans-séquences » du jeu vidéo, commence à son tour à manifester une autonomie, signe d'un vitalisme supplémentaire en train de germer. Au cinéma, comme dans la dimension vidéoludique, des morceaux particuliers créent l'entorse au canevas prédominant dans la continuité du récit, tels que des écoulements impromptus du flux temporel ou des changements soudains du volume spatial dans un plan précis, desquels l'individu et la caméra s'autorisent un détachement esthétique et réflexif pour délibérer à ces endroits. La caméra engendre un plan, le personnage s'agglutine à ce plan. Le tout forme le « personnage-plan », nouvelle étape de l'agentivité vitaliste de la résistance.

4. L'ÊTRE FACE À L'IMAGE ET AU TEMPS

Une première fois cerné au chapitre précédent, le *personnage-sage* fera l'objet d'une analyse plus attentive dans cette section, étant donné qu'il augmente les capacités de sagesse de la caméra par des actions plus concrètes sur le défilé de la diégèse et des images qui le produisent. En l'occurrence, tantôt il sera observateur d'une temporalité affolée en arrière-plan (au cinéma), tantôt il prendra une part plus active à la restructuration du monde qui veut lui imposer une autorité par trop prédominante (dans le jeu vidéo). Les facultés innées du héros expérimenté lui permettront de freiner la marche du temps afin de répliquer contre les affres de l'univers auxquels il fera inexorablement face. La question de la *liberté* au sens d'Épictète se posera pleinement, par la *résistance* qui *vitalisera* l'existence unique de chacun de ces individus de cinéma et de jeu vidéo, précédée selon les cas d'une *délibération*, puis, comme d'habitude, d'une *prise de décision*, toujours sous l'optique de la manipulation temporelle comme expression inaugurale.

L'analyse se focalisera d'abord sur une gamme de films où l'accélééré, le ralenti, l'arrêt ou l'inversion de l'image constitue la force inhérente d'une poignée de plans ou de séquences entravant le bon suivi de l'œuvre dans ces interstices. Aussi la condition du personnage-sage le mènera à être considéré comme un *personnage-plan*, en d'autres mots un individu qui étendra son statut narratif vers une saisie plus explicitement esthétique de ces images en ces endroits particuliers du film, afin de le faire fléchir à sa volonté. Les éléments communs entre ces opus seront plus précisément : un personnage-sage face à une modification soudaine du temps, le maintien de ses proportions et de ses volumes dans une temporalité altérée (à l'instar de la caméra-sage précédemment aperçue), l'expression adaptée de son *logos* devant ces contre-intuitions (il cherchera conséquemment à élucider les parties secrètes du monde), la problématique de la délibération ou *euboulia* (ce qui n'empêchera pas des perspicacités ou improvisations le cas échéant), la résistance de style vitaliste qui façonnera le statut unique du protagoniste dans le récit, et l'acceptation ou non de sa condition, autrement dit vivre libre

(toujours au sens d'Épictète) dans le flux des images, ou au contraire s'en départir, impliquant un sacrifice de sa part.

Ainsi que nous le verrons, chez les uns – *A Matter of Life and Death* (Powell & Pressburger, 1946), *Fiddler on the Roof* (Norman Jewison, 1971), *The Time Machine* (Simon Wells, 2002) et *The Worst Person in the World* (Joachim Trier, 2021) –, l'arrêt brutal du temps, ou du moins sa transformation en arrière-plan, élèvera le degré de résistance à un cran ultime, dès lors que le héros ou l'héroïne de ces histoires résistera autant contre le flot décousu de ces temporalités autres que contre la fatalité du destin qu'il ou elle refusera d'accepter dans un premier temps. Tantôt le protagoniste délibérera pour juger du pour et du contre, et l'espace-temps figé autour de lui offrira cette opportunité, tantôt il improvisera pour vivre une idylle dans sa pensée. Toujours, son *logos* émanant de sa personnalité intrinsèque envenimera la bonne marche des choses dans des entailles spécifiques commises au sein du film. Le flux des choses sera toutefois toléré comme tel lorsque l'intrigue se clôturera : la liberté sera accordée à la suite de l'entreprise résistante. Chez les autres – *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), *Point Blank* (John Boorman, 1967), *The Passenger* (Michelangelo Antonioni, 1975) et *Lord of War* (Andrew Niccol, 2005) –, la donne sera peu ou prou la même, à cette différence que l'issue sera tragique : agissant toujours sur des plans particuliers de l'œuvre, le personnage-sage aura beau appliquer son *logos* contraire à l'autorité narrative et esthétique en place, il tentera désespérément de délibérer pour décider de résister et ainsi vitaliser son existence. Il ne pourra se satisfaire de la situation réellement imperturbable, et ne pourra dès lors s'accorder la liberté. Le degré de résistance atteindra parfois des sommets, mais aboutira au néant. Le seul échappatoire du héros s'avérera alors être la mort ou la disparition, en s'éjectant du récit comme du médium. La caméra-sage se délitéra de son protagoniste, entrera en désaccord avec ses actions, et révélera à cette occasion une autre forme de distance prise avec le diaporama des images, sous une optique davantage inquiétante.

L'*euboulia* se manifestera davantage dans la sphère vidéoludique, à partir du moment où le joueur se voit naturellement investi de la capacité de réflexion propre à la délibération qu'exige le jeu vidéo (en réalité souvent un va-et-vient entre celle-ci et la perspicacité, dès lors qu'il faut savoir efficacement répliquer contre une situation survenant à l'improviste). La caméra-sage suit constamment le personnage-sage sans s'en détacher, de sorte à déléguer la quasi totalité de l'expression vitaliste résistante à ce dernier. Dans les exemples de *Max Payne 2* (Rockstar & Remedy, 2003), *Stranglehold* (Midway Games, 2007), *Alan Wake* (Remedy, 2012), *Blades of*

Time (Gaijin Entertainment, 2012) et *The Silent Age* (House On Fire, 2015), le dénouement sera souvent optimiste, et la liberté acquise sera proportionnelle à la part active inhérente au jeu vidéo – l’avatar incarné existera toujours dans le flux de la virtualité qui l’a vu naître –, toujours grâce aux manipulations temporelles que les *logos* de ces personnages appliqueront sur leurs mondes. Le ralenti imposé (et activé par le joueur) correspondra à leurs visions expérimentées en tant que Sages dans leurs rôles respectifs, réitérera la problématique d’un pur diaporama des décors et des images, et forcera une résistance vitaliste à un degré frictionnel d’importance considérable. En guise toutefois de contre-argumentation, seront naturellement analysés des opus vidéoludiques où le tragique immuable tracera le point final, sans possibilité de faire fléchir le cours des événements : *SUPERHOT* (SuperHot team, 2016) et *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope & 3909, 2018). Le *logos*, la faculté de délibération et l’opposition à propension résistante seront tous annihilés dès le départ, et le temps participera paradoxalement à la mise en place d’une illusion. Face à pareil cas de figure, la décision prise dans le jeu vidéo n’engagera *in fine* à rien de probant ou de salutaire, si ce n’est à une meilleure compréhension du piège ou de l’étai qui se resserre. Les capacités de déduction du joueur seront portées à un très haut point, mais rien, pas même le retour dans le temps ou sa manipulation, ne pourra changer le déroulé déjà survenu.

Le vecteur sera donc le personnage-sage au centre de l’attention. Il attirera la focalisation sur lui, accompagné de la caméra transmettant une part de sa sagesse, ou à l’inverse, entrant en résistance contre son protagoniste.

4.1 Introduction : l’instant présent

À propos du temps incorporé dans la résistance vitaliste, Véronique Bergen écrit :

Le traitement de l’instant de conversion individuelle où s’acte une libération hérite de l’aporie aristotélicienne [dont les Stoïciens se disent les héritiers ou successeurs] de l’instant (seule la permanence du maintenant garantit le temps, car, le passé n’étant plus et l’avenir pas encore, le maintenant est la seule réalité du temps, composant une limite chaque fois différente et chaque fois même) et passe par la convocation d’une solution somme toute kantienne (l’irruption du nouveau fait appel à la surrection du caractère intelligible dans la chaîne causale du caractère sensible) (2009, 122).

En d'autres mots, l'instant présent est la seule forme de temps perceptible où se concilient la prise de décision, l'acte de résistance et l'action de friction contre l'autorité en place. Il est la sphère même où le passé et l'avenir tendent à s'entrecroiser dans une même causalité pour se redéfinir à la lumière du moment actuel qu'incombe le présent. À partir de telle assertion, le temps s'injecte davantage dans l'espace du film ou du jeu vidéo pour se donner une existence palpable. Les manipulations de son flux deviennent possibles, et rendent possible l'expression d'une « image-plan » – un fragment particulier dans la globalité de la continuité filmique ou vidéoludique –, à quoi fait écho un « personnage-plan », déclinaison du « personnage-signe » deleuzien, ou le protagoniste comme extension de la conscience sensible que provoquent les images de cinéma (Cardinal 2010, 103 et 210). Ce « personnage-plan » s'affirme plus explicitement lorsqu'il se voit projeté dans la catégorie du spatio-temporel ainsi que précédemment définie dans la section du cadre théorique. Pareil individu, déjà Sage ou Sage en devenir, acquiert une fonction esthétique en plus de son rôle narratif, désormais capable de dépasser la transparence apparente du médium pour apposer son affect sur la fluidité même des images dont certaines expriment son ressenti ou se soumettent à sa volonté, pour saboter l'organisation en ces endroits clefs. La synthèse « personnage-plan-sage » s'avère être le nœud central générant la condition d'existence puis, surtout, de vitalité de ces quelques images qu'il agrippe, à partir du moment où sa propre condition influence et métamorphose la leur (pp. 221-23), et assure son expression spécifique, même minime, dans l'ensemble, à l'instar d'une étincelle certes petite, mais visible et repérable à l'occasion.

Le spatio-temporel constitue surtout la continuité cohérente du diaporama des décors défilant entre le protagoniste et la caméra qui le suit, et augmente d'un cran la nature de ce duo vu au chapitre précédent. Ces deux entités agissant de concert, l'implémentation du temps leur fournit un outil supplémentaire de délibération aussi bien sur la situation narrative (face à une structure dominante) que sur l'existence esthétique du mécanisme du médium dans lequel elles sont insérées (la condition des images). Là où le chapitre précédent définit le carcan de ce binôme personnage-caméra de sorte à exposer une première fois ces protagonistes dans le récit de la résistance vitaliste, le flux temporel étend ici leur univers et complexifie leur intrigue. La sagesse exprimée par l'une ou l'autre partie de ce couple se sert de ce flux en guise d'intermédiaire pour engendrer ou vitaliser l'existence des images, avant parfois de s'en détacher, fidèle à l'expression de son *logos* ou de sa prise de recul pour mieux éclairer le monde face à elle. Les analyses

concerneront alors des segments précis de films et de jeux vidéo où l'individu-sage contemple un déroulement d'environnement rendu nerveux (accéléré) ou ramolli (ralenti), voire carrément annulé (arrêt sur image), tout en se calant dans une staticité, une zone de confort où son volume et sa physicalité ne sont nullement affectés par ces changements – la matérialisation même de la prise de recul en vue de la bonne délibération –, tandis que la caméra maintient un rôle de chroniqueuse qui enregistre ces entorses. Entre le cinéma, où la prise de décision est d'ordre narratif et temporel, et le jeu vidéo, d'ordre actionnel et spatial, les modalités de la délibération démontrent des similarités et s'entrecroisent dans ces sections.

Ce chapitre se penchera conséquemment sur une relation intrinsèque à nouveau soutenue entre le personnage et la caméra faisant office de jonctions primordiales d'un côté à l'autre de la succession des décors. L'environnement demeure toujours un lieu d'observation, mais non dénuée d'activité pour autant ; le personnage passe à un stade d'immobilité pour mieux contempler cette situation et agir en conséquence. La figure humaine captée par la caméra maintient son *logos* à émettre afin de comprendre l'univers face à lui, mais cette position plus passive et observatrice fait ici écho aux consignes d'Épictète en ce qui concerne la nécessité de mesurer la part des choses tout en laissant les événements suivre leur cours sans chercher à les modifier, de sorte à ce que le raisonnement ne soit pas perturbé par des objets hors d'atteinte de l'individu (2015, 64-65). La résistance implique dès lors également une forme de relâchement, une situation entre deux instants actifs parfois extrêmes selon les cas, afin de faire le point sur l'évolution de la narration en cours. Saisir le temps à l'image pour en ralentir ou tordre l'action impose *de facto* une autre aspérité de la délibération selon la définition stoïcienne, entre l'*euboulia*, ou décision vertueuse prise en tenant compte des indices fournis par la situation actuelle, requérant une durée suffisante afin d'être entreprise, et la perspicacité, exigeant l'instantanéité, voire une forme d'improvisation. Les images-plans où le flux temporel se modifie vers une anormalité (accéléré, ralenti ou arrêt) expriment cet état de fait, entre deux moments cruciaux, deux lignes de destin, créant un interstice où la contemplation s'impose d'elle-même afin de prendre la meilleure décision imaginable. La jonction personnage-caméra s'agrément du temps pour constituer un trinôme, vers lequel finalement tout converge : l'expression d'un *logos* comme acte premier de résistance entre deux instants, chamboulant la structure bien fondée du médium en cet endroit.

La caméra-sage voit son statut divin renforcé dans pareil cas de figure. Rappelons qu'une image-plan est le résultat :

- 1) D'une caméra (parmi plusieurs correspondant à chaque plan du film, ou la même dont la pensée se métamorphose au fur et à mesure des prises).
- 2) D'un *logos* en particulier (Morin 1956, 185; Cavell 1999, 173-78) qui s'affilie à celui du protagoniste qu'elle suit de près afin de lui prêter main-forte le cas échéant, et de créer pour lui une entorse au bon déroulement du film ou du jeu vidéo.

Il n'est pas inutile de souligner à nouveau que le Sage humain est traditionnellement conçu comme un intermédiaire entre le panthéon des dieux dont il est spirituellement proche (Aubert-Baillet 2014, 13) et l'environnement terrestre avec ses activités : le liant binaire personnage-caméra agit selon un principe similaire face au défilement des décors, car une connexion se noue inexorablement entre ces deux repères fixes. Le personnage-sage et la caméra-sage délibèrent de façon équivalente. Tous deux sont observateurs du monde.

Cependant, des contraintes freinent la résistance de style vitaliste qui s'en retrouve d'autant plus restreinte à des segments précis de l'œuvre. Certes, la volonté de se détacher de la matière du médium s'exprime en ces occasions, le désir de résister pour littéralement prendre le temps se manifeste en ces endroits. Mais *in fine*, une issue tragique est parfois la seule issue envisageable si la sagesse résistante n'est pas en mesure de renverser la structure dans son ensemble ou n'a pas assez d'appui pour mener pareil combat préalablement inégalitaire. Le personnage-sage et la caméra-sage sont inextricablement agglutinés à la matière du cinéma ou du jeu vidéo qui, paradoxalement, autorise leur existence en tant qu'êtres porteurs de la condition d'existence des images. C'est un échange où une modalité ne peut se concevoir sans l'autre, sans qu'un compromis ne soit invoqué. Il devient alors quasi impossible pour les tenants de la résistance de se départir de cette fatalité, malgré les tentatives tantôt convaincantes, tantôt vaines, de faire fléchir ce funeste destin. La *mort* anime ainsi la fin de certains récits analysés ci-dessous, et des manifestations autant vitalistes que temporelles du décor annoncent cette prochaine fatalité. N'est-ce pas le sort de l'ex-mentor d'Ethan Hunt (Tom Cruise), Jim Phelps (Jon Voight), qui reste attaché au TGV de la matière filmique de *Mission Impossible* (Brian De Palma, 1996) ? Le protégé échappe momentanément au piège du film et de ses photogrammes pour se rapprocher du traître et l'arrêter en exécutant autant d'acrobaties sur les toits du train, mais le maître demeure

définitivement prisonnier de ces mêmes photogrammes : sa condition ontologique de personnage littéralement cinématographique le condamne à l'issue mortelle qui sera la sienne à la fin de cette séquence (Telop 2018, 34-36).

Les jouets optiques, dont le Zootrope (fig. 13), trouvent ici un écho particulier. Ancêtres du principe de projection cinématographique, ils résument par leur apparente simplicité la place du personnage, voire du spectateur et du joueur, impliquée dans les analyses de ce chapitre : derrière un écran, statique face à un défilement d'images et de sons le maintenant dans un état de transe tout au long des séquences diffusées, en position de spectateur passif mais néanmoins saisi dans l'actualisation des images au temps présent.



Figure 13: illustration du dispositif du Zootrope (XIXe siècle).

L'aspect technique d'un jouet optique comme le Zootrope renforce davantage l'affiliation avec le défilement du décor, s'apparentant à une bande de papier sur laquelle se succèdent plusieurs étapes de l'animation d'une scène, sous la forme d'une boucle qui inlassablement se répète à chaque reprise (le principe ultérieur du *sprite* vidéoludique peut y dénicher une quelconque parenté). Le temps est également à l'œuvre dans ces fabrications, bien qu'il échappe à la notion traditionnelle et normée que l'on s'en conçoit habituellement. Paul-Emmanuel Odin analyse dans *L'inversion temporelle du cinéma : tête à queue de l'univers* (2014) les rapports de l'envers et de l'endroit du cinéma comme refoulement d'idées véritables sous-jacentes à l'hyper-structure officielle présentée en surface des choses – ou l'inversion du temps cinématographique comme révélateur des authentiques sentiments enfouis dans les profondeurs de l'âme et de la psyché humaines. Il commente ces jouets optiques comme suit :

Les premiers procédés d'animations visuelles ont une simplicité artisanale ; le basculement entre le temps à l'endroit et à l'envers y est encore facile, léger, comme si la frontière n'existait pas entre les deux temps, comme si la norme ne s'était pas encore imposée aux actions, à l'enfance. Thaumatrope, phénakistiscope, folioscope, etc. : les jouets, les appareils du précinéma introduisent pour la plupart des images réversibles, un temps malléable. L'invention du temps au cinéma viendra interrompre cette réversibilité et solidifier un temps continu, une durée, un récit (p. 180).

Ainsi qu'Odin le laisse entendre dans ce passage, le temps du cinéma institutionnel et institutionnalisant entraverait désormais les variations expérimentales jadis permises au moment des premières inventions des images animées sur support. Dans une note de bas de page, la même que cette citation, l'auteur reprend une idée de Paul Ricoeur au sujet du récit comme « la forme la plus appropriée pour que l'homme se donne ou exprime la forme du temps » (*idem*, note n° 310). En conciliant ces deux termes, nous trouvons la « durée du récit » qui greffe encore plus inexorablement le personnage-sage à la fatalité que lui impose la matière du médium filmique ou vidéoludique. Il doit obligatoirement en suivre le cours. Aussi, ces micro-résistances que le Sage tente d'exprimer en passant momentanément à une posture de contemplation ne lui laisseraient-ils que de brefs moments de répit jusqu'à l'issue finale impossible à faire fléchir. Car en tenant compte du temps comme aspect fondamental des images produites, autrement dit l'ontologie de base par laquelle les sujets et les objets manifestent leur existence et dont ils subissent les affres le cas échéant, l'un des nombreux thèmes qu'elle contemple ou fait contempler au personnage et au spectateur par ce biais devient celui du *destin*. Les présentes analyses seront dédiées à pareil sujet contemplant, en deux phases complémentaires : la staticité du décor et de la caméra contre la mobilité du personnage, et le flux alterné du décor de concert avec la mobilité de la caméra et du personnage.

4.2 Staticité du décor et de la caméra, mobilité du personnage

Le Sage détaché d'un défilement d'images qu'il scrute ou contemple, et dont il est censé suivre la marche de l'intrigue en temps normal, évoque inexorablement l'expression d'une illusion, la vision de chimères se présentant aux yeux du héros qui n'en est pas nécessairement conscient, ou

qui n'est pas enclin à saisir dans la globalité, d'où le recours à une attaque sur l'un ou l'autre point névralgique dans une perspective vitaliste. Le « personnage-plan » et « l'image-plan » se dissocient véritablement et rendent plus littérale leur superposition l'un sur l'autre dans le cadre de l'image. Ils deviennent à eux deux révélateurs du tableau censé les cerner dans la composition globale. Le sujet de l'illusion ou du trompe-l'œil est la matière par excellence que le cinéma exploite volontiers, parfois à outrance, pour dénuder ses propres mécanismes par autoréflexivité, face au spectateur qui s'avise ainsi de la machinerie à l'œuvre derrière le spectacle des images et de leurs artifices. La mascarade accompagnée du masque devient l'enjeu majeur d'un monde diégétique où le temps sabote ces artifices lorsqu'une accélération ou une décélération subite surprend le spectateur, de même que par moments le protagoniste qui perd son chemin dans le labyrinthe des plans composant tout ensemble le film.

Nous nous souvenons à ce stade de la caméra « indépendante » de *The Matrix* (Larry/Lana & Andy/Lilly Wachowski, 1998-2003) qui savait braver l'illusion pour la contourner, en se désarticulant de l'action soudainement figée dans le monde informatique de cet univers pour traverser l'espace et en explorer d'autres angles. En un sens, elle ne fut plus asservie à la production de ses plans pour se rendre autonome et agir en tant que tierce personnage, ainsi vitalisée par la résistance qu'elle offrait face aux volumes spatiaux et temporels produits dans les limites de son cadre. La capacité de détachement du panorama des images transite ici vers le héros pour qui la délibération et la résistance s'expriment dans un instant compris entre deux lignes narratives consécutives.

La poésie du cinéma de Michael Powell et Emeric Pressburger sonde la problématique des représentations en guise de dénominateur commun dans leur filmographie, sous des partis-pris oniriques et de fabulation porteurs de la plupart de leurs scénarios. Plus précisément, il s'agit pour le duo de confronter les figurations ou les instances picturales données dans leurs compositions cinématographiques au destin de leurs héros souvent aux prises avec des situations extraordinaires. Natacha Thiéry conceptualise cette mise en abîme du cinéma powellien comme étant une *Photogénie du désir* (2009). *A Matter of Life and Death* (1946) s'avère être l'un des films les plus iconiques des cinéastes en ce sens, en suivant les pérégrinations d'un aviateur vers la fin du second conflit mondial, Peter Carter (David Niven), miraculeusement rescapé du crash de son bombardier en flammes pour osciller entre la vie sur Terre et la mort au Paradis où se trouvent déjà ses coéquipiers et camarades de combat. Les analyses de Thiéry croisées avec une

étude spécialement dédiée à ce film par Ian Christie (2021) dégagent ensemble trois niveaux de construction diégétique s'imbriquant l'un dans l'autre.

Le premier définit déjà une teneur qui assume son non-réalisme par la dimension pleinement fantasmagorique du récit, tout en s'hybridant à ce qui apparaît en première instance comme un film de propagande promouvant à l'époque le rapprochement anglo-américain (Thiéry 2009, 43). De là découle une série d'archétypes narratifs portés par chacun des personnages en présence. Bien que visuellement déterminés par leurs costumes militaires ou civils renvoyant inévitablement aux référents réels de ce temps, les protagonistes s'universalisent et se rendent atemporels pour dynamiser l'intention de la fable et évoluer dans des décors qui ne se rattachent au final à aucun segment précis du monde quotidien (bien que le lieu diégétique général soit annoncé comme étant l'Angleterre de la fin de la guerre). Le Poète (Peter), sa Dulcinée (June [Kim Hunter]), l'opératrice radio américaine avec qui le héros a prononcé ses dernières paroles avant de sauter de son aéronef), le Messager Céleste (le Conducteur 71 [Marius Goring], qui rend visite à Peter pour l'informer de son procès se tenant dans l'Au-Delà pour savoir s'il mérite de rester ou non parmi les vivants), le Magicien (Dr. Frank Reeves [Roger Livesey], qui tente de soigner les commotions de Peter qui le font osciller entre la vie et la mort, avant de le défendre tel un avocat au Paradis), etc., progressent tous dans des lieux aussi détachés de références que l'Outre-Monde, le Bord de Mer, la Forêt, le Palais, l'Hôpital, etc. (Christie 2021, 29). Entre identités concrètes et archétypes génériques, ces personnages portent *in fine* des rôles relatifs à la mode du bal masqué populaire parmi la noblesse britannique des XVI^e et XVII^e siècles, mêlant drame, dances et costumes revigorés par *A Matter of Life and Death* sur un mode moderne et contemporain (p. 27).

Depuis cette première construction s'ensuit le deuxième niveau bâtissant la structure diégétique et surtout imagière du film, l'opposition entre la Terre et l'Au-Delà distincts par la colorimétrie même des plans : en couleurs Technicolor (un procédé alors pleinement en vigueur dans les réalisations cinématographiques de ce temps) pour les scènes du premier, en noir et blanc pour celles du second. Natacha Thiéry évoque par ces choix chromatiques un renversement de valeurs sensibles entre ces deux arènes de la diégèse, à partir du moment où l'un (la Terre) est une vision idéalisée loin de la réalité, et où l'autre (le Paradis) mélange plusieurs réels aussi bien spatiaux qu'historiques, sous la forme de fantômes (2009, 84), où le premier s'avère encore plus

« spectaculaire » et impressionnant que le second grâce à ce choix, telle une vision effectivement irréaliste modulée par la caméra et le regard du protagoniste central (*idem*). L'auteure précise :

L'audace formelle d'*Une question de vie ou de mort* provient moins de la visibilité d'un outre-monde merveilleux [...] que de la mise en place d'une imprégnation fantastique du monde terrestre. Aussi ce film peut-il s'envisager comme la revendication forte d'un mode de création proche du rêve – que l'on pourrait définir, en une résonance freudienne, comme l'espace idéal de l'expression (et de l'accomplissement) du désir cinématographique (pp. 86-87).

Les plans de la Terre font ainsi écho à la fabulation éminemment suggérée par le scénario en fonction d'une perspective fantastique, et entrent en net contraste avec ceux du Paradis générés en monochrome à dominance grise. Chacune de ces deux sphères participe d'une binarité jouant la carte de l'onirisme sur l'ensemble de la composition filmique. Tous deux ont une colorimétrie que nous pourrions qualifier de volontairement « exagérée » : au caractère nacré de l'Au-Delà répondent la fraîcheur et la vivacité de la vie terrestre, tel un miroir renvoyant le reflet du Paradis (Christie 2021, 51). La photogénie de l'œuvre powellienne s'insère dès lors au cœur de la création des univers par la force de l'image avec laquelle une métaréflexivité s'active. En reprenant la double jonction opérée entre la caméra-sage et le personnage-sage depuis le chapitre précédent, l'univers de *A Matter of Life and Death* se réinjecte dans une problématique du regard par le héros agissant et l'appareil de prise de vues chroniqueur de ses exploits. Pour Thiéry, les paysages de la filmographie de Powell et de Pressburger sont brossés par cette photogénie, car « la photogénie est déjà une altération de la perception ordinaire. Elle ne se définit que par rapport à la réalité, mais une réalité fécondée par un regard singulier qui la déplace ou la déconforte » (2009, 56). Aussi l'ensemble du film assume une fabrication artificielle découlant de la technique filmique qui en brise conséquemment la transparence tant exigée :

Le caractère spectaculaire de l'image de *Une question de vie ou de mort* induit une vision subjuguée. Les fantômes qui hantent l'image, les hallucinations et le renversement des codes visuels incitent à voir le film comme un mirage onirique, alors même que ce que le spectateur contemple avec le plus d'acuité est la polychromie du monde « tel qu'il est ». Parce que la réalité au cinéma n'est qu'une illusion et résulte toujours d'un artifice, les paradoxes du film s'éclairent si l'on considère qu'artifice et illusion sont assumés et constituent le cœur du film (pp. 90-91).

Cette réflexion invite à considérer le troisième et dernier niveau de construction diégétique de *A Matter of Life and Death*, englobant les deux autres : la vision de Peter devant qui aussi bien la Terre que l’Au-Delà ne sont que des successions de panoramas environnementaux rendus mirifiques par le traitement imagier. Dès l’ouverture du récit, l’avertissement d’un narrateur externe informe le spectateur que ce qu’il s’apprête à voir « se passe dans l’imagination gravement éprouvée d’un pilote de guerre » (p. 66) ; vision qui condense le fantastique de la vie terrestre aux couleurs prononcées contre le sublime paradisiaque à la monochromie nacrée : l’un et l’autre sont continus dans leur mutuel échange autour de l’illusion. Le film et ses images se structurent donc à partir du point de vue de Peter, dont les séquelles psychiques suite à son crash évité le placent dans un constant entre-deux, ni totalement en vie, ni totalement mort, à l’instar d’un individu en sursis ou en suspension qui n’appartient à aucun des deux mondes : le Sage commence ici à affiner ses traits, le personnage-plan étend son rôle narratif vers l’esthétique des images en présence, puisque situé entre la dimension divine et celle des mortels, concrétisé par la disposition de *A Matter of Life and Death* (Aubert-Baillet 2014, 13). La production du regard et des images qui lui sont renvoyées s’avère synchrone entre la caméra de cinéma et le héros voguant d’un extrême à l’autre jusqu’au dénouement final qui le verra au bout du compte revenir parmi les vivants.

Dans l’intervalle, rejoindre ses camarades morts au Paradis ou rester avec sa nouvelle dulcinée sur Terre constitue pour Peter un dilemme fort propice à la délibération (rendue explicite par le principe même du procès) afin de résister contre les choix imposés et la structure en faux-semblant composant l’ensemble du film, de se donner les moyens de lui-même tromper les décisions courues d’avance ou de s’immiscer entre les plans, les espaces et les temps du film pour mieux les contourner. Le dépassement de soi devient alors le but pour atteindre un statut entier de Sage contraint aux affres de pareil récit. Toutefois, ainsi que Natacha Thiéry le précise, « l’univers céleste est en quelque sorte une découverte [pour le héros comme pour le spectateur], c’est-à-dire un monde en trompe-l’œil qui donnerait au personnage l’illusion que la vie terrestre se poursuit au-delà de la mort, dans cet espace en contrechamp de l’espace réel » (p. 101). Bien qu’opposés dans leurs natures respectives, la Terre et l’Au-Delà réaffirment cette complémentarité de la création chimérique à laquelle Peter est confronté. Ces deux domaines s’entremêlent par moments, notamment lorsque le Conducteur 71, issu du Paradis, s’invite sur Terre pour informer Peter de son cas discuté par les instances d’« en haut ». Dans ces moments,

une subtilité se manifeste, qui agrmente davantage la condition artificielle des images et du monde qu'elles engendrent : tous les protagonistes, sauf Peter, se retrouvent figés dans leurs actions, par arrêt sur image. La technique formelle exprime la thématique fantasmagorique et inversement.

La scène la plus éloquente est celle où le pilote rescapé (mais toujours blessé à la tête) se repose chez le docteur Reeves, tandis que ce dernier et June s'adonnent à une partie de ping-pong à l'extérieur de la maison, laissant Peter se détendre seul dans le cabinet, un livre en main. Jetant l'ouvrage par-delà la pièce, l'objet s'immobilise en vol, premier indice de la venue du Conducteur 71 qui arrête le temps, signe de sa présence. Désireux d'en avoir le cœur net (à ce stade du récit, Peter commence à comprendre ce que signifie ces arrêts soudains autour de sa personne), le protagoniste sort de la résidence et constate le « gel » de ses compagnons dans leur partie de ping-pong. Le protagoniste devient spectateur du tableau de ce spectacle momifié. Le temps s'incorpore subitement dans la continuité, paradoxalement par sa fixation pour en devenir l'expression la plus manifeste. De la même manière que *The Matrix* détachait virtuellement la caméra de l'action à l'arrêt pour lui permettre de ne se préoccuper que d'une traversée purement spatiale, c'est-à-dire sans temporalité, *A Matter of Life and Death* transpose cette capacité sur le héros qui évolue lui-même dans un décor sans écoulement temporel. Bien qu'elle maintient une captation du personnage principal, la caméra est statique, de même que l'environnement. Seul l'individu au centre de l'histoire reste en mouvement, et se délie ainsi du régime des images défilant pour adopter une position de contemplateur au seuil entre deux phases cruciales de la narration. Cette séquence du film installe par la même occasion une ambiguïté : lorsque surviennent les arrêts temporels, aussi bien du monde que des images filmiques, Peter est allongé dans le cabinet de son ami médecin, supposant par conséquent que les actions figées dans lesquelles il se déplace ne seraient en réalité qu'un songe provoqué par une forme de somnambulisme lors d'un moment de coma (les séquelles psychiques se manifestent toujours suite à cette blessure à la tête reçue au moment de sauter de son avion). Aussi ne sommes-nous pas certains si l'être agissant à l'écran est dénué ou non de corporalité (les mouvements de l'acteur, David Niven, restent évidents pour les besoins du tournage) pour n'incarner qu'une entité vide de volume et de chair. C'est un fantôme qui rencontre un autre fantôme, le Conducteur 71, et le principe du regard personnel comme seule vision du monde s'en trouve réitéré. Natacha Thiéry développe cet argument à deux endroits de son ouvrage sur la *Photogénie du désir* :

Dans *Une question de vie ou de mort*, Peter est le seul à voir le messager céleste (Marius Goring). Et c'est par ses yeux, c'est-à-dire par ses perceptions, que l'on accède à l'outre-monde (2009, 66).

Il n'est pas surprenant que l'abandon au sommeil, propice au rêve autant qu'à la mort, espace de toutes les projections, ait été privilégié par le cinéma, notamment celui qui, au-delà du miroir, explore et fantasme l'outre-monde des morts. *Une question de vie ou de mort* participe de ce cinéma dans lequel la mort peut surgir si le sommeil, anéantissant la vigilance du dormeur, se prolonge. [...] [Dans cette séquence] soudain l'image se fige, les pétrifiant dans leur posture. Peter se réveille et voit le messager céleste. Pour le pilote blessé à la tête, la mort se présente sous la forme d'un rêve : la vision du messager (p. 252).

Le portail de transition entre la Terre et l'Au-Delà se repose donc sur la logique du rêve et de l'inconscient, des concepts éminemment subjectifs lorsque la psyché de l'individu, par conséquent son regard, est abordée : au moment où Peter rencontre le messager céleste, l'action s'interrompt autour de lui, comme si la Terre et ses activités ne lui sont plus connus pendant les quelques instants qu'il passe « de l'autre côté ». Inversement, il est aisé d'imaginer que la dimension paradisiaque est également suspendue lorsque le pilote évolue sur Terre parmi les vivants, encore que les scènes montrant le Paradis sans Peter s'écoulent normalement et montrent la poursuite des activités de ce monde. Il est vrai que pour les Stoïciens et Épicure, la mort, et ses manifestations préalables, imposent un arrêt plus ou moins brutal à toutes les sensations organiques éprouvées (Epicure 2011, 98; Etienne 1970, 179-80), ce qui pousse encore plus le Sage sensé à délibérer de la meilleure manière possible tant que ses actions de son vivant sont effectives.

L'image à l'arrêt et l'espace sans temporalité révèlent le film et l'irréalité des mondes en présence entourant Peter. Au fur et à mesure que l'intrigue se déploie vers l'issue de son procès (qu'il gagnera), le héros, poète et Sage (les deux se marient conceptuellement), narratif et esthétique, observe les instances en vigueur au travers de ces suspensions temporelles qui sont autant d'attaques sur la structure même d'un film « normalement constitué ». La résistance de style vitaliste y trouve un terreau d'expression idéal, et fait en sorte que le personnage éprouve finalement une volonté littéralement vitale, mu par son amour pour June. Le Sage observateur contemple les deux faces de ce monde diégétique de *A Matter of Life and Death* pour y apposer

un *logos* qui se précise au fil de l'histoire et de ces gels temporels. Il fait de plus en plus front à la venue du Conducteur 71, indice inéluctable d'une pression constamment renforcée qui s'exerce sur le protagoniste (une scène clef en ce sens est celle où, sur un immense escalator menant au Paradis, Peter prend conscience qu'il est emmené vers la mort, et en redescend rapidement les marches vers le monde des vivants, tout en reprenant littéralement des couleurs). L'inévitable survient alors : le pilote rescapé doit subir une opération crânienne à l'hôpital pour espérer avoir une chance de s'en sortir. L'acte ultime, le procès au Paradis, confronte le Dr. Frank Reeves, avocat du héros, trépassé suite à un accident de moto afin de passer de ce côté-ci de l'univers et défendre son « client », à un Américain de la Guerre d'Indépendance qui agit en guise de procureur attaquant l'intéressé, sous le regard attentif des juges et du public composés de divers fantômes de plusieurs époques, y compris les proches camarades de Peter, l'équipage de son avion. Cette séquence constitue la délibération par excellence, où les questions sont débattues et échangées, parfois avec violence et passion, jusqu'à ce que les deux espaces, la Terre et l'Au-Delà, se mêlent encore une fois un bref instant lorsque June fait son entrée pour prouver son amour envers Peter et faire pencher la balance en faveur de sa vie. Tout au long de ce procès, la résistance vitaliste s'active pour défendre le cas du pilote poète et Sage, dont la chirurgie crânienne réussie lui permettra de se délivrer de ces oscillations. Voguant en permanence entre les mondes et les images, animé par un élan vital qui désire l'existence, Peter oppose de la résistance, et bien qu'il reste fondamentalement agglutiné à la matière du médium qui le voit évoluer en tant que personnage narratif (la caméra continue de le filmer pour enregistrer ses actions), son issue est heureuse, il demeure dans la matière filmique, en paix avec celle-ci.

Le cas inverse s'exprime dans *Point Blank* (John Boorman, 1967) selon les mêmes affinités d'arrêts sur image ou d'illusions jetées au visage de l'anti-héros Walker (Lee Marvin), en quête de vengeance pour récupérer sa part d'un magot subtilisé lors d'un vol : 93 000 dollars qu'il ne cessera de réclamer auprès de ceux qui l'ont trahi et de ses ennemis, à l'instar d'une phrase fantomatiquement itérative. Les flashbacks sont récurrents, épaississant l'histoire derrière les personnages – dans son autobiographie, le réalisateur et scénariste, Boorman, avoue avoir été influencé par Jean Renoir pour la construction fragmentée du récit (2017, 175) –, tandis que la revanche du protagoniste central prend forme, et éclatent déjà la narration qui se compose alors d'images hétéroclites – toujours dans son autobiographie, le cinéaste envisageait un personnage dont « le seul lien avec la vie passait par la violence » (p. 173) lors de ses discussions

préparatoires avec Marvin (notons dans cette citation une prémonition à l'élan vital justement caractéristique de la résistance vitaliste). À l'illusion générée par le film et le montage des images s'ajoute l'illusion d'une puissance criminelle tout simplement dénommée « l'Organisation », une nébuleuse structure dont Walker tente de démêler le réseau là aussi très épars, et toujours grandissant à mesure qu'il en gravit les échelons à partir de simples commis et d'intermédiaires pour aboutir à des instances de plus en plus hautes et finalement inaccessibles. Le critique de cinéma Michel Ciment propose un pertinent résumé de l'intrigue et du symbolisme de *Point Blank* en ces termes :

Walker (Lee Marvin), dépossédé de sa part de butin et laissé pour mort par sa femme [Sharon Acker] et son ami [John Vernon] qui l'ont trompé, n'a de cesse de récupérer ses 93 000 dollars et de s'attaquer pour cela à la toute puissante Organisation. Walker est un mort-vivant, insensible à tous, obsédé par cette trahison et ces coups à bout portant qui ont failli l'achever, lancé dans une quête infinie dont il semble même oublier ce qui en fut la cause originelle. Car l'argent n'est plus qu'un motif dérisoire : plus profondément, Walker veut arriver à la source du pouvoir, cette entité mystérieuse qu'on ne peut jamais atteindre. Lorsqu'il se croit parvenu à son but, après avoir éliminé tous les échelons intermédiaires [...], c'est pour découvrir qu'il est insaisissable, qu'on ne peut le cerner (1985, 61-64).

Là où *A Matter of Life and Death* maintient flou et ambigu le statut de Peter dans ses oscillations permanentes entre deux mondes, *Point Blank* affirme davantage la condition de Walker comme déjà mort : un « mort-vivant » dès son entrée en matière (celle du film et du récit) où il est abattu à bout portant et abandonné dans cet état dans les cellules de l'île d'Alcatraz désaffectée. La symbolique de ce lieu de départ n'est nullement anodine, et évoque indubitablement le type de narration à l'œuvre dans *Le Comte de Monte-Cristo* d'Alexandre Dumas père, lorsque le héros Edmond Dantès (une affinité se tisse avec Dante Alighieri aux *Enfers* dans ce patronyme) se retrouve enfermé à tort dans un cachot du château d'If, perché sur une île au large de Marseille, avant de s'en évader au bout de quatorze ans, tel un parvenu revenu d'entre les morts afin de hanter les vivants et d'assouvir sa vengeance sur ceux qui l'ont trahi. Une nature mortuaire empreint le personnage de Walker tout au long du récit (Thomson 2013, 192-93) : est-il réellement vivant ? Ne rêve-t-il pas toutes ces actions ? Ne sont-elles pas également fantasmées, à l'instar des décors de *A Matter of Life and Death* ?

Cette scène d'ouverture à Alcatraz marque une première modalité temporelle qui génère l'illusion des images projetées devant l'anti-héros Walker, au moment où celui-ci se relève péniblement dans sa cellule suite à son attaque à bout portant par son ami Reese (John Vernon). Il longe progressivement les couloirs du pénitencier jusqu'à l'extérieur, grimpe les clôtures, et quitte les lieux par la voie des mers à la nage (l'affiliation avec l'évasion de Dantès est là encore très étroite : ce personnage s'échappe aussi du château d'If par la mer, en se faisant passer pour mort). Une subtilité se remarque durant cette scène « d'ouverture-évasion » : chaque carton du générique s'affichant à l'écran est une occasion pour le protagoniste d'interrompre ses gestes, de se stabiliser avant de reprendre sa marche progressive vers l'extérieur, entremêlé à des plans qui subissent eux un véritable arrêt technique, comme autant de moments de suspension sur des détails de la prison, entre la contemplation et la marche alourdie due à la blessure de Walker. L'apparent gel de l'image est donc ici déjà trompeur, car des indices (des nuages défilant en arrière-plan, le personnage continuant à se mouvoir sur place) démontrent que Walker *simule* ses arrêts : aucune manipulation technique n'est à l'œuvre lorsqu'il est filmé, si ce n'est la chimère qu'il se crée devant la caméra au moment du tournage. Il se pose lui même devant un décor toujours mouvant, de sorte à affirmer un premier artifice (cette affinité annonce quelques modalités analysées à la section suivante, à partir d'un rappel des travaux artistiques de Bruce Nauman mentionnés au chapitre sur l'état de la question). L'ambiguïté se problématise dès cet instant : le personnage-sage avoue-t-il son incapacité à sortir du médium cinématographique qui l'enferme, et préfère prendre les devants en simulant sa propre « prison » (à nouveau, le décor d'Alcatraz se retrouve chargé de sens) ? Il est certes déjà Sage, il est certes un personnage-plan en des endroits précis du film, mais éclaire-t-il dès le départ sa condition inéluctable à la matière, celle-là même qui rend possible son existence à l'image de cinéma ? Sent-il que sa résistance, autant contre le film que contre l'Organisation, sera futile malgré ses efforts (la remontée de Walker vers l'extérieur du pénitencier peut métaphoriquement correspondre à sa remontée des échelons de l'Organisation qu'il cherchera en vain à saisir, en transposant la disposition scénique de cette séquence vers la construction du reste de la narration) ? Est-il déjà un Sage déchanté qui tente vainement de vitaliser son existence tout au long de l'intrigue, n'ayant pour seule motivation que la violence qu'il veut rendre à ses adversaires (Boorman 2017, 173) ?

Les illusions s'aggravent plus loin durant cette première partie de *Point Blank*, lorsque Walker entame sa vengeance à la recherche de sa femme Lynne (Sharon Acker), en deux temps

symétriquement inverses : éclatée et lente, puis causale et rapide. Premièrement, un montage de plans hétéroclites ponctue l'approche du personnage vers la résidence de son ex-compagne : entre la marche de Walker dans un long couloir – dont les pas rythment l'ensemble de cette séquence sur la bande sonore, tel un spectre de la vengeance qui se pointe de plus en plus jusqu'au paroxysme –, sa venue en voiture, et sa femme qui passe par un salon de beauté (se doute-t-elle de la venue de son ex-mari ?), l'éclatement de ce segment de l'histoire rend le fil narratif confus. L'anti-héros est comme déjà enfermé dans cet amalgame de plans, de décors et d'actions qui s'entremêlent, et duquel il essaye de se démarquer afin de préparer son approche de l'objectif : ces suites d'images-plans mettent en doute la condition du personnage-plan qui les traverse.

Deuxièmement, au moment de pénétrer en trombe dans la maison de sa femme, l'action reprend sa logique, mais elle est abrupte et rapide, en miroir à l'action précédente : le personnage dégaine déjà son revolver, et passe immédiatement dans la chambre où il pense que son ami Reese, devenu l'amant de Lynne, dort. Il tire plusieurs fois sur le lit, avant de découvrir que celui-ci est vide. La suspension de l'approche de la maison, suivie de la précipitation de l'attaque, amène une curiosité dans le flux de *Point Blank* qui se base sur la revanche d'après des vacuités, des métaphores, et des illusions. John Boorman note dans son autobiographie que, dans cette dernière scène, « [Marvin] décida d'exagérer le recul [du revolver], de manière que son bras soit rejeté en arrière, comme si l'arme lui rendait coup pour coup, que sa vengeance se retournait contre lui » (2017, 181). La fin de cette séquence révèle par ailleurs la chimère dans laquelle le personnage s'est finalement baignée : la résidence est vide de meubles, vide de présence humaine, vide d'activité, tandis que Walker s'accroupit à l'angle d'un mur pour observer toute cette inertie que son esprit avait déguisé par les parures de ses désirs d'assouvissement. Le personnage-plan n'est maître ni de la narration, ni de la matière.

Ces deux scènes, « l'évasion » d'Alcatraz par suspensions d'actions successives, et la vengeance chimérique dans la résidence de la femme de Walker par flashbacks et flashforwards entremêlés, échouent par conséquent au principe de la résistance vitaliste, opposée par un Sage déjà mort. L'assaut sur ces points de la structure binaire de *Point Blank*, du film et de l'Organisation, annonce dès le début cette vanité des actions du personnage qui ne saura jamais recouvrer sa part du butin, ni mettre un terme à la puissance criminelle au bout du compte trop grande pour lui. L'issue optimiste de *A Matter of Life and Death*, dès lors que le héros Peter parvient à surmonter les illusions imagières pour être en paix avec sa propre condition de protagoniste

cinématographique, se transforme en tragédie sous la bannière de *Point Blank*. Walker ne sachant pas lutter contre ses propres hallucinations malgré les tentatives d'arrêt sur l'action pour en dégager une éventuelle délibération, il ne peut affronter l'Organisation. À la fin du récit, en revenant à la source de l'intrigue, Alcatraz, comme une façon de boucler la boucle, il ne lui reste plus qu'une option : se retirer dans l'ombre de la prison, retourner à son point de départ (sans doute ici le fameux « point de non retour », d'après la traduction française du titre du film), autrement dit se retirer de la matière filmique, s'en éjecter face à l'impossibilité de trouver une issue satisfaisante ; bref, repartir vers le royaume de la mort d'où il vient originellement. Là encore les connexions avec *Le Comte de Monte-Cristo* sont pertinentes : une âme innocente jetée dans les cachots, puis revenue d'entre les morts pour accomplir sa vengeance (notons toutefois que le destin d'Edmond Dantès est plus gratifiant dans ce sens), avant de se départir de la scène une fois sa besogne achevée. Ayant tenté d'être un Sage en opposant une résistance vitaliste sur des points spécifiques de l'échafaudage narratif dans son ensemble, Walker quitte le récit, laisse tomber sa vengeance, et se détache de la matière qui l'englobe pour finir sur cet état de faits. La mort, ou le retour vers le mortifère, devient alors la seule solution lui permettant malgré tout de vitaliser quelque peu son opposition.

Dans son histoire autant que dans sa construction technique et filmique, la comédie musicale *Fiddler on the Roof* (Norman Jewison, 1971) concilie l'issue positive de *A Matter of Life and Death* avec l'évincement de la matière suscitée dans *Point Blank*. Le récit narre les tribulations d'un laitier juif dans la Russie tsariste, Tevye (Chaim Topol), ayant à sa charge trois filles en âge d'être mariées, tandis que la vie au village se confronte de plus en plus aux changements politiques externes (des mouvements révolutionnaires montent en force contre l'autorité en place, frictionnant avec celle-ci) et aux pogroms qui scelleront le sort de la communauté finalement poussée à l'exil, et plus particulièrement de la famille de Tevye, obligée de partir aux États-Unis où l'attendent des oncles et des cousins. Entre les traditions – une chanson récurrente, *Tradition*, ponctue régulièrement le récit sur les saisons s'étalant au fil de l'histoire (printemps, été, automne et hiver), de sorte à indiquer l'apparent conservatisme de cette communauté juive qui voue une certaine obédience à ses valeurs – et ces changements inévitables, la résistance vitaliste y trouve un autre terreau favorable en la personne de Tevye, personnage mouvant dans un espace par moments statique, devant une caméra elle aussi passive pour en enregistrer les délibérations primordiales à des instants précis.

Car donner son consentement ou non aux prétendants de ses filles noue le fil primaire de *Fiddler on the Roof*, où chaque décision prise par le père influe peu à peu sur un détachement des valeurs traditionnelles dans la communauté afin d'accepter les changements jusqu'à l'issue finale, en phase symbolique avec l'époque contre-culturelle ou contestataire des années 1970, décennie de sortie du film. Par son rôle de père avancé dans l'âge, la sagesse de Tevye est conséquemment déjà acquise dès le début de la diégèse. Mais par retournement conceptuel, le vitalisme qui caractérise ses jugements obéit en réalité à une structure autoritaire déjà en place (la communauté et ses traditions), à l'instar d'un agent qui tente de la maintenir telle quelle. À l'inverse, ses filles et leurs prétendants agissent davantage comme autant d'aiguilles piquant dans cette bâtisse bien établie. La résistance vitaliste serait plutôt de leur fait. Cependant, c'est bel et bien Tevye qui mène ses propres délibérations, en se retirant dans sa pensée interne pour mieux peser le pour et le contre, être prudent face aux situations qui se présentent à lui (Etienne 1970, 176) : changer des valeurs bien ancrées est loin d'être un exercice aisé. La résistance émanant de sa personne n'en est dès lors pas vraiment une, et tend à en renverser le principe. Il ne s'agit plus ici de critiquer une construction dominante, mais bien d'approuver des transformations sociales inévitables depuis le point de vue de la structure en place. Le patriarche remet peu à peu son autorité habituelle en question, entre deux jonctions respectivement situées au début et à la fin du film, où il fait encore preuve de ce conservatisme : lorsqu'il consent à donner sa première fille en mariage au boucher local (avant de se raviser pour un prétendant plus jeune et adéquat), et au moment où, sur la route de l'exode, en train de tirer sa charrette sur des sentiers rendus mornes et ternes par l'hiver, il refuse de donner sa bénédiction à sa troisième et dernière fille.

Dans l'intervalle, chaque annonce de mariage donne à Tevye l'opportunité de se confronter à une réalité externe qui force la prudence et la réflexion, entre ancienneté et modernité. À l'instar de Peter dans *A Matter of Life and Death*, le personnage se situe au seuil de deux stades cruciaux de l'histoire, capable d'en fléchir le cours le cas échéant. Dans ces instants, entre le tournage et le montage, la mise en scène isole littéralement le protagoniste de ses interlocuteurs venus lui réclamer son accord. Le temps s'invite à nouveau dans le flux filmique de la narration, encore une fois par sa fixation pour mieux délibérer, mieux se donner les moyens d'une *euboulia* (la prise de décision dans une optique vertueuse selon les Stoïciens [Aubert-Baillet 2014, 3]) requérant un laps de temps suffisamment long afin d'être entreprise. Dans le fil de pareille conversation, une coupe dans le montage éloigne soudainement Tevye des autres personnages

brusquement situés à une centaine de mètres ou plus, baignés dans un flou optique (Windrum 2019, 17), tandis que le temps s'arrête autour de l'intéressé (notons une nouvelle affiliation avec la situation de Peter). L'autorité patriarcale ainsi remise en cause s'accompagne d'une rupture dans les paradigmes techniques classiques du cinéma (*idem*) en ces endroits clefs du récit. Au cours de ces suspensions littérales de l'action, le père endosse les rôles de Sage et de juge à la fois, à nouveau héros narratif et esthétique en même temps. À cet instant, Tevye converse autant avec Dieu, son principal interlocuteur dans sa vie hors de sa famille, qu'avec lui-même, de sorte à estimer si le prétendant mérite ou non sa fille. Là où la caméra de *The Matrix* désarticulait son mouvement de l'espace à l'arrêt, Tevye se démêle lui-même de l'action en cours et de ses affres spatio-temporels pour s'enfermer dans un véritable « palais mental » où la délibération est reine, sans que quiconque puisse la contredire (fig. 14).



Figure 14: *Fiddler on the Roof* (Norman Jewison, 1971). Le laitier Tevye (Chaim Topol) « converse » avec Dieu autant qu'avec lui-même pour donner ou non son consentement et sa bénédiction au prétendant de sa deuxième fille. Il suspend l'espace et le temps autour de lui pour se retirer dans sa propre réflexion interne et mieux délibérer, avant de faire part de sa décision au couple. Là où la caméra de *The Matrix* désarticulait son mouvement de l'espace à l'arrêt, Tevye se démêle de l'action en cours et de ses affres spatio-temporels.

L'inversion de valeurs vitalistes proposée par le biais de *Fiddler on the Roof* (par rapport aux deux autres films précédemment analysés), et les moments de décision transposés par une telle mise en scène, répondent ici aux injonctions d'Épictète quant à l'acceptation d'une réalité plus grande que soi pour en laisser écouler le flux nécessairement insaisissable, afin de rendre heureux le cours de sa vie (2015, 64-65). De fait, le bonheur des filles du père laitier sont au cœur de ses préoccupations, en phase avec le changement des mœurs autour de sa famille et du village : lors de la cérémonie de mariage de la première fille, un jeune révolutionnaire, prétendant à la deuxième, affirme qu'une femme peut choisir elle-même son mari, provoquant l'indignation des hommes sages âgés, tenants de la tradition. La décision n'émane pas d'une résistance de style vitaliste, mais répond à une opposition de ce type, en engendrant à son tour ces curiosités d'arrêt du temps dans le flux du film pour permettre la meilleure délibération à entreprendre.

L'issue est heureuse pour chacune des filles de Tevye, y compris pour la troisième et dernière, alors que, dans un élan de désespoir sur la route de l'exode, le père avait dans un premier temps refusé son consentement, avant de se raviser vers la toute fin de l'histoire menant au générique de clôture. Bien que le récit évolue vers une transformation générale de la morale établie, progressivement remise en question par toutes ces réflexions et acceptations, le bonheur des individus ainsi délivrés des chaînes conservatrices se heurte à la fatalité d'une autre réalité, également signe du changement : les pogroms éjectant les protagonistes hors de leur terre natale. Être en paix avec soi-même et ses proches grâce à ses actions délibérantes signifie par la même occasion le retrait de la scène, et par extension de la matière qui rend possible l'existence des héros de *Fiddler on the Roof*. Les décisions prises ont été vertueuses, mais la Russie tsariste et le film exigent *in fine* le départ de ses personnages, précisément à l'image d'une structure qui n'admet plus de changement, qui au contraire resserre les boulons et force le destin de Tevye et de sa famille hors du champ, vers l'Amérique.

Un jeu vidéo suppose dans son essence intrinsèque la possibilité d'interagir avec le décor ou d'autres personnages que celui présentement incarné, de sorte à engager des modifications conséquentes dans le champ environnemental investi par le joueur, au moyen de son avatar et des outils mis à sa disposition. Le titre d'investigation *Return of the Odra Dinn* (Lucas Pope & 3909, 2018) limite pareilles interactions dans l'enquête menée à bord du navire éponyme, et exploite la donnée temporelle pour explorer un passé immuable dont il est impossible de fléchir ou de tordre la trajectoire vers une éventuelle issue plus heureuse. En 1807, le bateau *Odra Dinn* est porté disparu depuis quatre ans, jusqu'à ce qu'il soit de nouveau aperçu au large de l'Angleterre du côté de Falmouth. Un jeune employé d'une compagnie d'assurance maritime embarque sur le navire fantôme (devenu ainsi suite à la disparition de tous ses occupants) pour faire la lumière sur les atrocités commises dans ses entrailles selon une succession de faits troublants, à la demande d'un survivant qui le conjure de consigner ses observations dans un livre afin d'en reconstituer la trame exacte. Cet ouvrage constitue le seul outil interactif du jeu, en plus d'une montre à gousset magique dénommée « *Memento Mortem* » (« se souvenir des morts » en latin) qui permet de remonter le temps à chaque cadavre découvert sur le pont ou dans les cales du bâtiment, et de révéler son histoire, puis celle des autres de fil en aiguille (fig. 15).



Figure 15: *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope & 3909, 2018). Enquêter dans le passé sans pouvoir modifier la trame des atrocités commises à bord du navire *Obra Dinn*. Le personnage incarné se sert d'une montre à gousset magique dénommée « *Memento Mortem* » (« se souvenir des morts », à gauche) pour remonter le temps et tenter de comprendre les tenants et les aboutissants de chaque événement s'étant déroulé au sein du bateau (à droite).

Partant, le joueur doit lui-même accumuler la pléthore d'indices disséminés sur l'ensemble des séquences de sorte à les relier entre eux et à délibérer, ou du moins réfléchir sur leur pertinence de sorte à correctement identifier chaque membre d'équipage et déterminer la destinée qu'il ou elle a vécue, ce qui requiert des facultés de mémoire et de repérage du moindre détail, par conséquent une forme de prudence et de sagesse mûrement développées tout au long de l'intrigue et des découvertes. L'utilisateur campe conséquemment ici le rôle de personnage-sage (peut-on parler de « joueur-sage » par déclinaison ?) dont le but est d'élucider le mystère de ce bateau, large scène de crime, paradoxalement en débutant par la fin, le meurtre des proches collaborateurs du capitaine, avant son suicide dans sa cabine, un événement qui invite à remonter le fil narratif en vue de comprendre comment les choses ont pu aboutir à un tel épilogue. *Return of the Obra Dinn* adopte par ailleurs le mode de vue à la première personne, aussi la vision du personnage-sage se confond-elle avec la caméra-sage, dont le statut de cette dernière s'absente d'une certaine manière avec ce choix de mise en scène. Nous l'avons vu au chapitre précédent, investir les yeux mêmes du protagoniste enjoint à vivre les séquences au plus près de leurs manifestations, et « invisibilise » les traits du héros tout en lui conférant une part active pour une identification plus prégnante à son égard, notamment lorsque le personnage en question ne porte aucun nom propre défini (en l'occurrence, le jeune employé contrôlé par le joueur n'est jamais nommé, et parle très peu : l'enquêteur s'apparente à « nous »). Cet aspect renforce la possibilité d'explorer les lieux des atrocités sous tous les angles imaginables et de remarquer des indices utiles pour la clarification des données acquises. À partir du moment où aucune contrainte temporelle ne fixe

des marges pour fournir une délibération dans un laps imparti, l'*euboulia* atteint une forme de paroxysme : la réflexion s'entame en parallèle de l'enquête et réciproquement.

Le temps joue un rôle éminemment clef dans cette histoire, au moment de dévoiler le récit personnel de chaque membre de l'équipage à partir de leurs restes étalés sur le pont ou dans leurs quartiers respectifs à l'intérieur du bateau. La montre « *Memento Mortem* » remonte certes la trame chronologique jusqu'au moment crucial – la mort du personnage investigué –, mais n'aboutit qu'à une sorte de « photographie tridimensionnelle » figeant dans leurs gestes les mouvements des protagonistes captés à l'instant même où le funeste destin frappe l'intéressé(e). La nature des tragédies se complexifie en divers cheminements, depuis un assassinat commis dans les cales jusqu'à des attaques de monstres marins qui s'en prennent au navire. Aucune interaction n'est cependant possible avec ces scènes, si ce n'est leur exploration pleine et entière, et l'écoute des conversations en préambule de chacune d'elles (les dialogues sont échangés sur un fond noir, en hors-champ, ce qui alimente la pure imagination ou suggestion quant au déroulement exact des faits). D'une certaine façon, le gel de leurs actions en autant d'arrêts sur images (virtuelles) évoque la pensée d'André Bazin au sujet de la photographie apte à « embaumer » les morts à l'instar de statuettes (2011, 9). Le parallèle en est d'autant plus éloquent lorsque les personnages visibles peuvent être considérés comme des pantins tridimensionnels désarticulés (au propre, par leurs morts, comme au figuré, par leurs figements à l'écran), produits de la modélisation informatique lors de la conception de ce jeu. Esthétiquement, le choix d'une monochromie couplée à du clair-obscur fait converger deux tendances picturales : d'une part, la colorimétrie des premières interfaces graphiques suivant celles textuelles sur ordinateur (dans le menu de démarrage, les paramètres de configuration technique énumèrent explicitement les styles « IBM », « Macintosh », « Zenith », « Commodore », etc., soit des machines des années 1980, période où furent par ailleurs lancés quelques premiers titres vidéoludiques d'investigation sur une trame narrative), et d'autre part, le tracé des gravures du début du XIXe siècle, époque de la présente diégèse (le livre dans lequel le jeune enquêteur consigne ses remarques renvoie directement à la tradition des récits d'aventures sur les mers – le titre complet est « *Return of the Obra Dinn. A Catalogue of Adventure & Tragedy, 1807* » –, parfois illustrés au moyen de gravures).

Le personnage-sage oppose alors sa résistance dans le non-oubli, à mesure qu'il tente de démêler le faisceau d'intrigues multiples désormais imprégnés dans la structure de l'*Obra Dinn*. Les

fragments que lui offrent les séquences imposées à sa vue constituent une contravention à la fatalité du destin en entaillant cette dernière dans les morceaux les plus flagrants de son déroulé. L'enquêteur se confronte à un panorama figé d'images parfois horribles, et traverse des lieux dénués de temporalité, à l'instar de la caméra indépendante de *The Matrix* précédemment examinée, dès lors qu'il maintient ses volumes corporels et introduit son propre temps dans un espace autre qui ne lui appartient pas. Il fait de l'Histoire (du grec ancien *istoria*, signifiant précisément « enquêter ») à partir des sources disponibles, et reconstruit progressivement le général en fonction du particulier, bien que la globalité des tragédies survenues à bord de l'*Obra Dinn* ne sera jamais entièrement dépliée (là encore, la supposition reste de mise). Le vitalisme de sa résistance se déploie à un double niveau : la sienne, en investiguant le bateau et en s'imprégnant de son architecture où les segments attendent de narrer leurs histoires, et ceux des personnages morts ou disparus, dont les existences sont désormais extirpées des limbes du temps. À défaut de ne pouvoir les ramener à la vie, le livre inscrit leurs narrations pour la postérité, et contourne conséquemment ladite fatalité. Si la liberté selon Épictète consiste à laisser écouler le flux des événements en acceptant leur orientation (de fait, le passé ne peut être réécrit), encore faut-il en connaître le suivi pour mieux délibérer à son égard.

A Matter of Life and Death, *Point Blank*, *Fiddler on the Roof* et *Return of the Obra Dinn* expriment côte à côte quatre déclinaisons de la résistance vitaliste déterminée par la mouvance d'un personnage en proie à une temporalité figée autour de sa *persona*, et ce afin de lui permettre de saisir les affres techniques et narratifs du médium dans lequel il est inéluctablement cerné. Tantôt heureuse, tantôt tragique, l'issue de son destin résulte de la bonne délibération possible durant ces moments véritablement charnières fomentant des assauts en ces points de la matière. Le décor est statique de même que la caméra (sauf, nous venons de le voir, dans le cas de *Return of the Obra Dinn*), qui s'immobilise sans étendre ses actions pour céder la place au héros dont il capte les actes. Cette section consacrée au personnage-sage dresse une symétrie avec la notion de caméra-sage vue au chapitre précédent. Chacun des deux est apte au jugement et à la délibération dans des conditions précises se reflétant dans autant de situations spécifiques qui créent des entorses avec le reste de l'œuvre (cf. les arrêts du temps dans un film au flux normal et rendu transparent). L'un et l'autre ont su jusqu'ici manifester des affinités propres, de manière interdépendante mais avec une prédominance de l'une ou de l'autre partie selon les cas. La

mobilité de la caméra-sage et du personnage-sage en même temps va désormais élever d'un cran l'intensité de la résistance induite dans les modifications du flux temporel.

4.3 Flux alterné du décor, mobilité de la caméra et du personnage

Mentionnés dans l'état de la question, les travaux performatifs de Bruce Nauman, *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* (1967) et *Walk with Contrapposto* (1968), simulent par le corps seul de l'artiste des exagérations du mouvement de la marche décomposée à la manière de photogrammes devant la caméra, sans artifice technique de ralenti, d'arrêt sur image, ou même d'inversion du flux, créés par Nauman même dans la foulée de ce déplacement. Le sur-place suscité et/ou vécu par ces performances évoquent celle de Walker/Lee Marvin lors de son « évasion » d'Alcatraz, en marquant le pas à chaque étape cruciale de sa sortie du pénitencier vers l'extérieur puis la mer au large de Los Angeles. Là où le premier capte l'action en continu sans coupe, le second passe d'un plan à l'autre tandis que sont révélés le chemin et l'espace parcourus par le protagoniste lors de cette remontée vers la surface. Mais dans l'un et l'autre cas, une ambiguïté inhérente au cadre entremêle simultanément deux régimes de vitesse de l'action, parfois aussi de l'image : un arrêt (ou du moins une suspension à la fluidité normale des gestes) contre un défilement de cadence naturelle perceptible dans les arrières-plans de l'ouverture de *Point Blank*, ou autour du corps de Nauman. Le cas de *Point Blank* agrémenté les suspensions de Walker par des plans d'insert ou d'ensemble de la prison qui s'avèrent être de véritables photogrammes, des images gelées venant davantage empêtrer la lente marche de l'anti-héros dans son évasion par leurs immiscions dans le montage de cette séquence, leur justificatif prioritaire étant les cartons du générique d'ouverture en guise d'exposition de l'action avant sa lancée pleine et entière.

Tous ces « faux arrêts sur image » génèrent des contradictions dans la même composition, ou plutôt des oxymores complémentaires qui élèvent à un degré supérieur la capacité du « personnage-plan-sage » d'appriivoiser une temporalité autre en des endroits clefs de la structure à abattre ou à remettre en cause. En retour, l'image-plan fabriquée par la caméra-sage apprivoise la présence de ce type de personnage en générant pareille temporalité alternative. Chacun des

deux se retrouvent ainsi à égalité pour opposer des *logos* respectifs, tantôt contraires, tantôt identiques et synchrones, dans ce qui demeure une contemplation du monde au sein de la matière cinématographique ou vidéoludique, et de la diégèse étalée par ce type d'images. Dans la première section de ce chapitre, le personnage seul faisait preuve de mobilité devant un appareil de prise de vues statique ou passif. Désormais, ce dernier et la caméra se déplacent ensemble, soit de concert, soit successivement, dans une complicité ou une rivalité qui détermine toujours la nature de la délibération puis de la résistance. La jonction personnage-caméra conceptualisée au chapitre précédent trouve ici une nouvelle signification, dès lors que l'un et l'autre augmentent d'un degré leurs pensées sur le monde, encore une fois grâce à la dimension temporelle, expression la plus manifeste de l'entorse faite à l'encontre d'une structure donnée. Pour le dire autrement, le détachement virtuel de la caméra de *The Matrix* se combine à la dissociation tout aussi virtuelle du héros de *A Matter of Life and Death*.

Trois cas de figure se déclinent de ce double mouvement entre personnage et caméra dans leur entreprise résistante, ou du moins dans leur tentative jumelée. Le premier installe le duo dans ce qui est d'office une immuable tragédie, un piège narratif et esthétique tout à la fois, à l'issue imperturbable peu importe les actions entamées : la fin annonce la mort des héros, ou leur désenchantement. Le personnage-sage et la caméra-sage actent certes, et opposent des curiosités à quelques endroits précis du film ou du jeu vidéo, mais le destin ne se courbe pas pour autant. Leurs actions étant dès lors nulles, le résultat se synthétise sous la forme d'une nouvelle contemplation d'un monde qui se désarticule autour des protagonistes prisonniers de la matière : sans doute est-ce pour cette raison que le corpus choisi pour cette sous-section concernera en grande partie des films au déroulement unilatéral. Deuxièmement, en contrepoint de cette première affinité, il existe des exemples où la situation peut être renversée en faveur du personnage et de la caméra qui le traque en permanence. Le héros de ces histoires est généralement doté d'attributs particuliers suite à la profession qu'il exerce ou aux capacités qu'il se découvre. Il impose *de facto* une vision sur le monde qui oblige celui-ci à courber l'échine face à la puissance du personnage en mesure de modifier le temps grâce à son expérience innée ou supposée dans la diégèse qu'il occupe, même si un prix doit être payé le cas échéant : sans doute est-ce pour cette raison que le corpus choisi dans cette sous-section abordera essentiellement des jeux vidéo aux diverses ramifications dans le défilement pourtant unidirectionnel d'une intrigue. Dernièrement, déclinaison de cette deuxième affinité, l'analyse conduira naturellement vers une

interprétation du voyage temporel dans le sens d'une transformation parfois drastique des valences spatiales, en passant d'un décor (d'une époque) à un autre (une autre époque), tandis que le personnage et le cadre de filmage conservent leurs volumes respectifs.

4.3.1 Contempler un monde désarticulé ou désabusé

Respectivement cinématographique et vidéoludique, deux exemples de départ incarnent à la quintessence l'idée de la prison matérielle dont les personnages ne peuvent fracturer les murs incassables. Malgré des dislocations par rapport à l'image et au décor ou des torsions temporelles qui leur octroient une fenêtre de réflexion pour y envisager un semblant de délibération puis de résistance, le destin n'est nullement fléchi.

La tragédie wagnérienne *Vertigo* d'Alfred Hitchcock (1958) joue comme on le sait sur un amour impossible entre l'inspecteur Scottie (James Stewart), atteint de troubles du vertige, et la femme aimée, perdue puis recréée en la personne de Madeleine/Judy (Kim Novak), dans les ramifications labyrinthiques de la ville de San Francisco. Nombreux ont été les commentaires et les analyses émis à l'égard de ce film, qui conceptualise par la captation cinématographique le procédé de la création artistique, entre la refonte du personnage perdu de Madeleine, les images de cinéma mêmes, mises en avant par métaréflexivité, et des soupçons quant à la nature fantastique ou non derrière la possession de l'héroïne par l'esprit de la défunte Carlotta Valdès, sur fond d'intrigue à connotation policière. Nous nous réalignons sur les aspérités théoriques et critiques de cette interprétation en l'agrémentant de notre notion sur la résistance vitaliste.

Ainsi que le souligne justement Paolo Bertetto dans son chapitre d'ouvrage collectif consacré à « L'insertion de l'œuvre d'art dans le film. Un essai de typologie » (2014), *Vertigo* s'appuie dès son entrée en matière sur un leurre qui trahit le discours en réalité mensonger du film dans son récit et son esthétique :

De la même façon dans *Vertigo*, le tableau de Carlotta Valdès exposé dans le musée de San Francisco devient le modèle du maquillage et de la coiffure de la fausse Madeleine. Le tableau devient un modèle pour créer le masque d'un autre masque. Le tableau crée une tromperie ; il est un instrument permettant de développer une ruse et le vertige dans lequel est pris à la fois Scotty et le spectateur (p. 46).

L'énigme centrale du film (à partir de laquelle cheminent bien entendu d'autres embranchements possibles pour en saisir les innombrables clefs) est pleinement résumée dans cette citation, en conciliant la narration avec la problématique de l'image donnée, reproduite, et/ou représentée. Nous pouvons ajouter à ce passage de Bertetto que, par sa présence et son entrée dans le champ du cadre, le tableau fissure l'illusion si ardemment recherchée pour immerger le spectateur dans la diégèse, et initier l'obsession progressive qui saisira Scottie à mesure qu'il voudra retrouver son amour qu'il croit d'abord perdu, précisément bercé dans l'illusion de son suicide maquillant en réalité un meurtre (ce qui épaisit la question de l'image et de sa création en vue de berner le voyant). Les plans combinant un travelling et un zoom optique créent la sensation accrue de vertige par la vision du héros, et sont une manière d'insérer des distorsions de l'image pour en démontrer la chimère : le tableau de Valdès au musée, les plans « vertigineux » et la création de Madeleine afin de détourner le regard du véritable meurtre, alimentent tous l'interprétation de l'illusion par le biais de l'art, entre peinture et cinéma.

Scottie saisit alors la chance de refaire sur le corps de Judy (jouée par la même actrice, Kim Novak) l'image de la défunte qu'il conserve infatigablement dans ses souvenirs. Les premiers deux tiers du film étalent ainsi la découverte de Madeleine et de sa *persona* par le point de vue de l'inspecteur avant sa mort, tandis que le dernier tiers réitère le schéma créatif de la fausse Madeleine, lorsque le principe de (re-)fabrication imprègne Scottie qui adopte inconsciemment le comportement de son ami Gavin Elster (Tom Helmore) au moment de condenser ce geste dans cette dernière partie du récit. Le héros (ou anti-héros ?) Scottie est loin des préceptes énoncés par Épictète sur le fait d'accepter le cours des choses (2015, 64-65) : dans son obsession, il refuse le tour que le destin lui joue (à ce stade du récit, et jusqu'à la révélation finale, il n'a aucune idée du meurtre qui a été perpétré). Sa résistance se vitalise alors contre la lignée diégétique qui s'impose, jusqu'à forcer Judy à redevenir Madeleine. L'inspecteur ne manifeste dès lors aucun attribut associé au Sage, mais sombre au contraire dans la maîtrise de plus en plus marquée du corps de Judy, le paroxysme étant le moment où, dans l'appartement de cette dernière, une aura verte colore le « retour » du personnage de Madeleine d'entre les morts, après avoir réarrangé ses cheveux en chignon, ponctué par la musique wagnérienne de Bernard Hermann.

La recreation est complète, mais lors des retrouvailles, les deux personnages s'enlacent sur un décor qui se dissocie de leur bonheur retrouvé, et sous la logique d'un souvenir ou d'une hantise, ramène le protagoniste Scottie aux chevaux de bois entreposés à proximité du couvent où le

meurtre s'est produit. La technique consiste ici en un film ou une « pelure » projetée en arrière-plan qui se superpose aux acteurs, eux-mêmes placés sur un plateau tournant en synchronisation avec le panoramique de ces images, tandis que la caméra n'exécute qu'un léger travelling en arrière puis en avant. L'inquiétude s'immisce dans ce qui est censé être un instant de bonheur (la partition de Hermann s'engage dans une tournure plus dramatique). En l'état, la caméra-sage entame bel et bien un mouvement de dissociation du décor et du personnage qui demeure plus ou moins statique, comme si elle désirait marquer son désaccord par rapport à ce dernier et lui susurrer le contraire en portant aux nues l'illusion tant conceptualisée par ce film de *Vertigo* (fig. 16). La temporalité se modifie quelques instants en proposant un retour vers cette scène des chevaux de bois, comme une façon de rappeler à Scottie l'inéluctable destin qui, de fait, refrappera Judy recréée en Madeleine lorsqu'elle chutera du clocher du couvent marquant la fin du film.

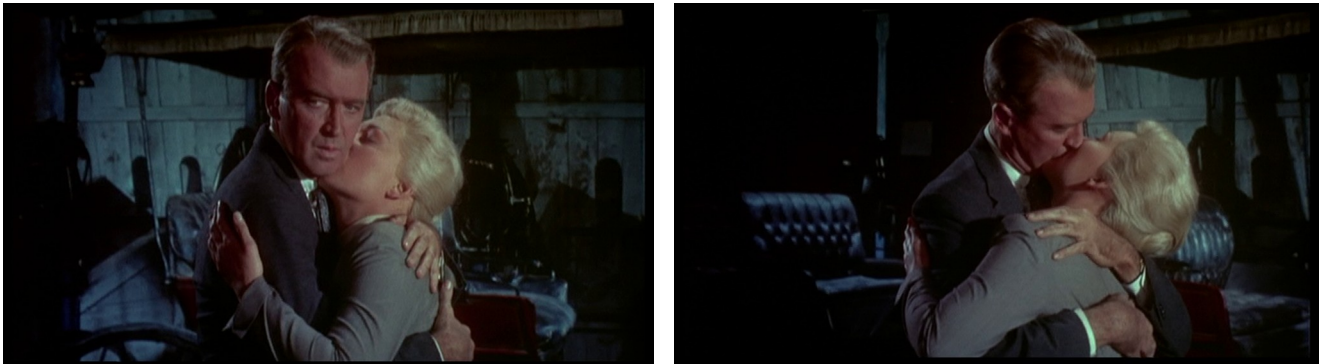


Figure 16: *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958). Ayant littéralement recréé son amour perdu en la personne de Judy (Kim Novak), Scottie (James Stewart) enlace sa dulcinée. Statique à l'avant-plan, le couple flotte dans une image du passé ressurgissant en tant que « pelure » en arrière-plan, comme une hantise qui nargue la conscience de Scottie, ou une fatalité qui ramène inexorablement à l'issue tragique de laquelle aucun protagoniste ne peut échapper.

La résistance de Scottie, qui cherchait à revitaliser son amour perdu, peut-être même son âme en fixant son attention sur Judy, fut vaine dès l'introduction du tableau de Valdès, au moment de débiter sa filature de l'intéressée, à la demande de son ami Elster. Ayant voulu être juge plutôt que Sage, maître plutôt que délibérateur, la structure s'est retournée contre lui.

L'exemple particulier du jeu vidéo de tir à la première personne (*First Person Shooter* ou FPS) *SUPERHOT* (SuperHot Team, 2016) étend l'idée de la prison matérielle dans le domaine vidéoludique. Le temps y est à nouveau manifeste, ici comme outil mécanique principal avec lequel composer pour s'approprier le principe inhérent au jeu, qui se repose sur une dynamique

d'un constant va-et-vient entre le ralenti et la normalité de l'écoulement temporel. Le déplacement du personnage affecte en effet cet écoulement autour de lui : plus le héros se déplace vite, plus le temps reprend un défilement « naturel ». À l'inverse, le protagoniste à l'arrêt suspend l'action autour de lui, et engendre l'esthétique propre à l'effet dit *bullet time* – spécifique au cinéma de John Woo et, à nouveau, de la trilogie *The Matrix*. Si bien que le joueur, par le contrôle de son avatar, est en charge de la valence temporelle pour l'aider dans ses stratégies de combat contre plusieurs hordes d'ennemis, et se retrouve conséquemment artiste, ou plutôt artisan de la composition picturale figurée à l'écran de *SUPERHOT*.

Ce va-et-vient permanent du flux temporel autorise un principe de délibération relevant autant de la réflexion stoïcienne (*euboulia*) que de l'improvisation (perspicacité) (Aubert-Baillet 2014, 8-10) – la prudence et la délibération font partie intégrante de la sphère vidéoludique, dès lors que le joueur se confronte constamment à de la résolution de problèmes en fonction des circonstances et des systèmes mis à sa disposition. Le temps permet le bon jugement et détache l'avatar de l'univers diégétique se déployant autour de lui. L'espace exploré au fil des niveaux est le cœur d'un ordinateur où le joueur s'aventure, et suppose dans son essence une esthétique dite minimaliste¹ (Hanson 2018, 1) (uniquement des aplats de couleurs blanche, rouge et noire pour *SUPERHOT*), en phase avec une représentation épurée ou essentialisée d'un système informatique généralement résumé à des circuits imprimés et des blocs basiques, de même qu'une perception différente de la temporalité en pénétrant dans un autre monde, à l'image du film *TRON* (Steven Lisberger, 1982), que nous analyserons au chapitre suivant, en abordant la question des espaces distincts du reste de la diégèse. La désarticulation du personnage avec l'image renvoyée par l'univers vu au travers de ses yeux n'en est que plus forte : lui seul contrôle l'espace, et les ennemis (en rouge) se disloquent et se brisent à la manière de statuettes de cristal en subissant les impacts de balles. Les sphères spatiale et temporelle de *SUPERHOT* se complètent, et concilient les théories respectives de Jean Epstein et de Gilles Deleuze quant au temps pensé comme une relation intrinsèque dans et avec l'espace (Epstein 1974b, 2:148; Montebello 2008, 31-32).

La liberté d'action paraît évidente au premier abord au sein de *SUPERHOT*. Mais l'intrigue révèle au bout du compte une tendance contraire : le jeu s'adresse directement au joueur en brisant la logique du quatrième mur, et l'intègre littéralement dans son système où il l'enferme

1 Cette analyse sera ultérieurement reprise au chapitre cinq, agrémentée d'une image illustrant cette esthétique en vigueur dans le jeu en question.

progressivement (à la manière de *Omikron: The Nomad Soul* [Quantic Dream, 1999], qui se base sur le même principe dans une certaine mesure), avant de l'esclavagiser et de le forcer à accomplir des besognes en son nom (l'une des missions finales consiste à détruire le cœur d'un système informatique rival). Là où Scottie pactise avec le Diable en la personne de Gavin Elster, le joueur pactise avec la machine vidéoludique qui lui promet la chimère du contrôle par le biais d'un jeu vidéo dynamique dans son contrôle du temps, avant de l'isoler dans une cellule de prison au milieu du récit puis de s'en servir à l'instar d'un pantin.

Nous nous permettons ici de brièvement diverger et d'inclure l'exemple du jeu vidéo *XIII* (Ubisoft, 2003), également en mode FPS à l'image de *SUPERHOT*, pour mieux comprendre l'enjeu conceptuel à l'œuvre derrière ce dernier. Nous soulignons en réalité une particularité à la fois interne et intrusive au jeu : un code de triche qui « gèle » littéralement le temps autour du personnage éponyme lorsque celui-ci tient en main une arme pointée contre ses ennemis. Le temps s'immobilise soudainement à l'encodage de ce code (on estime qu'il a été prévu par les développeurs dans la conception du jeu, avant d'être catalogué sur des sites de critique tel que Jeuxvideo.com), et le protagoniste peut librement se déplacer autour des adversaires pour véritablement les contourner : le détachement spatial virtuel de la caméra de *The Matrix* trouve ici un nouvel écho, d'autant que la caméra et le personnage de *XIII* s'alignent de concert dans ce déliement équivalent (le mode FPS confond la caméra cadrante avec les yeux du personnage incarné). Cependant, la triche invoquée par ce code pose de fortes contraintes : aucune porte ne peut être ouverte, aucune arme ne peut être changée, ramassée, remplacée ou troquée, et un seul projectile de l'arme actuellement employée peut être tiré. Le gel du temps propose certes un instant de pause pour observer la situation en vigueur, mais ramène *in fine* à un retour à la normale, à la fondation même du jeu qui ne peut fonctionner que dans un déroulement adéquat.

SUPERHOT est l'histoire de pareille contrainte : un joueur (nous, notre voisin, n'importe qui portant la main sur ce titre) se voit offrir l'opportunité « d'essayer » ce nouveau jeu (à l'écran de son ordinateur sur lequel s'ouvre le récit, un « ami » en ligne lui envoie un lien pour télécharger le fichier de ce titre), et initie une spirale infernale de laquelle il ne s'en sortira finalement jamais. En première instance, le joueur est immergé dans l'esthétique du *bullet time* dont il module l'énergie par ses déplacements, et est forcé de croire au bienfait sensible de cette découverte : il se croit légitimement en face d'un jeu vidéo conventionnel en mode FPS, avec une mécanique bien particulière qui focalise son attention et traduit une force exutoire en maniant le personnage

muni d'armes à feu. En cela, il obéit à la théorie de la fusion entre lui et son avatar (le joueur devient son propre avatar et inversement, par la logique de l'immersion pleine en brisant le quatrième mur, ainsi qu'évoqué plus haut) lors de son incorporation dans le monde virtuel de l'écran vidéoludique (Calleja 2011, 169; Lagneaux et Servais 2014, 95-97). Le temps modulable par ses déplacements affecte l'espace et le déroulement du terrain, et donne l'illusion de la maîtrise au joueur. La donnée temporelle apparaît dans cette première partie comme l'expression d'une résistance de style vitaliste – un héros seul contre une multitude d'antagonistes qui sont autant de protubérances du système informatique –, où la présence du joueur-avatar en charge de l'environnement acquiert une dimension existentielle, précisément vitalisée par ce flux changeant. À partir de la seconde moitié du jeu, le récit s'agglutine à la sphère ludique et lui confère de nouvelles significations : le temps reste toujours modulable, mais le joueur se soumet à la volonté du maître à la tête du programme dans lequel ce dernier l'a attiré (« l'ami » en ligne est en réalité une autre victime de cette mystérieuse instance sous son obédience), et cet outil de modulation du flux s'avère en vérité être un piège tendu et fourni par cet être diabolique derrière *SUPERHOT*.

Nous retrouvons ici les différences d'imprégnation entre les deux modes FPS et TPS (*Third Person Shooter*, mode de tir à la troisième personne) telles que nous les avons exposées au précédent chapitre. Nous avons affirmé que, par sa mise en place pleine et entière du protagoniste central vu en pied, le TPS exhorte davantage au point de vue de ce personnage et à son interaction sur le monde en fonction de sa propre *persona* et des gestes qu'il exécute pour affecter la teneur de l'univers face à lui. Sur la base des travaux d'Antoine Gaudin quant à « l'image-espace », il a été déterminé que le suivi de la caméra, qui maintient la captation de pareil héros vidéoludique tout du long (selon un « plan-séquence » techniquement ininterrompu dans ce mode), déploie progressivement l'espace nécessairement obstrué par les limites du cadre : le décor est autant révélé au personnage qu'au spectateur suivant les actions de celui-ci. Par cette figure de style, l'appareil en travelling instaure un rapport étroit entre le corps du personnage et cet espace : l'univers est découvert par *sa* vision des choses, et le corps mouvant autorise « la reconnaissance d'un niveau de spatialité spécifique », résultant dans le fait que le travelling d'accompagnement est la meilleure expression du « je » du personnage (2015, 132-34). Inversement, le FPS renvoie le protagoniste dans le hors-champ tout en lui attribuant une action palpable, par la fixation de la caméra au niveau de ses yeux, c'est-à-dire au seuil entre la présence

de l'individu et le ressenti direct des événements qui surviennent à la vision du joueur-spectateur. En croisant cette interprétation avec les travaux du psychanalyste Bruno Bettelheim quant à l'identification narrative potentielle au héros de l'histoire à l'œuvre, nous avons également dégagé que, ce dernier étant générique, indirectement décrit et nommé dans ce cas de figure (1976, 53), tout un chacun se sent en droit de se l'approprier, de se parer des allures de ce héros aux traits indéfinis, pour y apposer ses ressentis, mais tout en s'imposant à une vision du monde propre.

Le principe inhérent à *SUPERHOT* réitère et dynamise la problématique du mode en FPS par métaréflexivité, sous un angle dystopique : le joueur même est incorporé dans la matière du médium qui le retient prisonnier sans aucune possibilité d'évasion. Se croyant Sage tout puissant grâce à la maîtrise du temps sur ses ennemis, à l'instar d'un pouvoir ou d'un élixir magique qui lui serait attribué dès le départ, sa résistance n'en est pas une, sa délibération est illusoire (le temps si propice au jugement du pour et du contre fait ici partie intégrante de la mécanique interne), et sa puissance de modification de l'espace, des sujets et des objets le composant n'est qu'une chimère produite par le voile virtuel du jeu, qui ne cache pourtant pas ses fondations (le décor à la texture minimalisée – en blanc – suggère le dénudement du jeu vidéo dépourvu ainsi d'habillage qui compléterait l'illusion). Le personnage-sage et la caméra-sage sont rendus esclaves par le maître des lieux, et leur détachement par rapport au défilement de l'environnement amène à leur imbrication plus forte dans la tragédie qui est leur prison à la fois esthétique et ontologique : toute résistance est futile. *SUPERHOT*, ou le jeu dont vous êtes le héros, puis la victime. Jouer signifie souvent être joué.

Partant de *Vertigo* et de son homologue vidéoludique *SUPERHOT* en guise de patrons analytiques, on constate que d'autres curiosités similaires s'immiscent furtivement dans quelques films phares de l'histoire du cinéma qui s'institutionnalisent vers des habitus développés à mesure que le public s'accommode de ces formes devenues pour lui usuelles. Des blocs de temps alternatifs voient de temps à autre le jour et contorsionnent la structure filmique en ces endroits, avant de faire écho à la thématique déployée.

The Passenger (Michelangelo Antonioni, 1975) est un des exemples de l'inversion des valeurs narratives qu'Antonioni soumet à ses scénarios : les temps forts d'un récit classique sont relégués au hors-champ, passés au stade de la suggestion, alors qu'à l'inverse les moments de battement

sont mis en exergue et constituent le fil principal de la narration. À une époque contestataire et charnière entre les décennies 1960 et 1970, la pensée du cinéaste dans sa conception générale provoque déjà une entorse, avec le temps long, apaisé et contemplatif comme motif central. *The Passenger* en particulier se focalise sur un reporter international, David Locke (Jack Nicholson), en proie dès l'ouverture de son histoire dans le désert maghrébin à un burn-out et contraint à un exil aussi bien existentiel qu'esthétique. Ainsi que le note Nicolas Droin dans son chapitre « L'exil circulaire. Profession : reporter de Michelangelo Antonioni » (2017), trois types d'écartement du terrain caractérisent ce film par niveaux concentriques : celui du cinéaste (pp. 43-46), celui du reporter Locke (pp. 46-50), et celui hors de soi (pp. 50-53).

La question du point de vue relatif aux décors et aux images produites face à ce protagoniste de cinéma qu'est Locke est mise en avant par les analyses de Droin dès ses premières pages, à partir du motif du désert, un lieu par définition dépourvu de texture et de vie (à l'image des décors épurés de *SUPERHOT*) mais chargé de forts symbolismes dans ce même sens. La problématique de l'image cinématographique est centrale, car paradoxalement incapable d'enregistrer la réalité de toute façon construite par l'œil du cinéaste qui impose *de facto* une vision des éléments par son biais (p. 46). Le personnage de reporter métaphorise ce problème en se retrouvant confronté à une altérité inaccessible pour lui en tant qu'homme occidental aux prises avec ce désert nord-africain (p. 47). De là découle tout l'enjeu du film agissant comme une quête identitaire où les repères font en quelque sorte défaut. Droin précise :

Fuir son identité, fuir son passé, changer de vie, recommencer à zéro ; le désert est ce lieu du recommencement possible, l'île déserte où l'homme peut recommencer à crier [sa jeep tombée en panne, David Locke hurle son désespoir dans le désert], tracer dans le sable un geste et le définir comme le premier geste (p. 47).

Cette citation suppose que la composition « désertique » a une double fonction : l'impasse, puis la possibilité d'un recommencement en partant de cet espace où l'absence de texture (du sable et des roches arides à perte de vue) équivaut à une absence de temps, à une situation placée « hors du temps », ou encore rendue « atemporelle » (p. 47).

De fait, *The Passenger* initie son intrigue sur le retour de Locke dans sa chambre d'hôtel où un collègue, David Robertson (Charles Mulvehill), vient de mourir sur son lit dans de mystérieuses circonstances (jamais expliquées tout au long du récit). Le temps refait son apparition, mais pour être détourné et saisi comme cette opportunité d'un renouveau, d'une résistance contre le destin.

Devant cette mort aussi inattendue que bénéfique, Locke décide d'usurper son identité – notons que les deux personnages portent le même prénom, David –, de se faire passer pour un autre, de se substituer au regard traditionnel de la narration en passant sous le filet des images de cinéma et du scénario classique (cf. l'inversion narrative propre à Antonioni). Il considère cette occasion comme un moyen de se détacher de l'emprise de pareilles images et de se faufiler entre les mailles de sa famille et de la police lancées à sa recherche. La caméra continue de suivre ses pérégrinations depuis ce point.

La scène où Locke se remémore sa rencontre avec Robertson introduit une première distorsion temporelle en mêlant deux réalités côte à côte dans le même espace, mais s'étant déroulées à des moments différents, sous le signe à nouveau de la contemplation. Par le biais d'une bande sur enregistreur audio (là encore, le mystère est épais : quelle est donc la signification de cette rencontre enregistrée ?), Locke demeure statique sur sa chaise dans cette chambre d'hôtel pour observer un défilement d'événements, une littérale projection de souvenirs générée à l'image par la caméra qui vogue entre ces deux temps s'entrecroisant momentanément – le temps et l'espace se dissocient à nouveau – et brouille les frontières entre l'actuel et le révolu. Le présent observe le passé qui s'actualise au présent avant un retour vers Locke en train de fausser les passeports pour concrétiser son changement d'identité (fig. 17). Le Sage qu'est le reporter est contemplatif d'un fait n'ayant plus eu lieu, et dont il ne vit que les conséquences, à la manière d'un « justificatif » qui tenterait d'explicitier la présence diégétique de Robertson en entamant un bref retour en arrière. L'enregistrement sur la bande audio insère pourtant une ambiguïté : est-ce un événement véridique ou une construction à partir d'une machine remplaçant la mémoire ? Les images créent déjà l'illusion et, par cette séquence, se répercutent sur le reste du film jusqu'au dénouement final.





Figure 17: *The Passenger* (Michelangelo Antonioni, 1975). David Locke (Jack Nicholson) se remémore sa rencontre avec un autre reporter à présent décédé, David Robertson (Charles Mulvehill), dont il usurpe l'identité. Le mystère reste entier quant à l'enregistrement audio de cette rencontre qui amorce ce souvenir, mais dans sa position présente, Locke observe cette scène d'un autre temps, à l'instar de spectres qui ne sont plus, alors qu'il demeure dans le même espace. Les temps passé et présent se brouillent momentanément, tandis que Locke prend la décision de s'accaparer l'identité du défunt.

Nicolas Droin analyse cette accapuration d'identité en tissant une analogie entre le personnage et le jeu de l'acteur qui l'incarne, toujours dans la logique de l'artifice et du faux-semblant :

L'exil du reporter, d'un pays à un autre, puis d'un corps à un autre, d'un destin à un autre, ressemble au jeu de l'acteur qui doit, l'espace d'un film, endosser les habits d'un autre, et donner vie à cet autre par ses gestes et ses émotions. Rejeté, exilé, chassé même du cadre par Antonioni, Locke veut alors changer de fonction : de professionnel de la vision il veut devenir professionnel de l'action. Il ne peut plus continuer à regarder ce monde de l'extérieur, sans agir, sans toucher les choses, il veut l'influencer, le faire dévier, s'y réincarner. Mais Locke semble rester observateur dans la vie de Robertson, sans jamais, à nouveau, parvenir à entrer dans l'action. Il reste sur le seuil, il est à nouveau exilé dans ce rôle trop grand pour lui, dans des habits qui ne sont pas à sa taille (2017, 50).

En s'infiltrant dans la narration par une autre identité et par ce biais des mélanges temporels, afin de tenter de résister au destin que lui imposeraient *a priori* sa vie et sa profession de base, la (re-)vitalisation que Locke cherche à donner à son existence pour la réalimenter n'aboutit au final qu'à du sur-place (p. 46) : ni à une évolution, ni à une involution, mais à une fatalité où le progrès consiste à revenir à son point de départ. La mort de Locke se déroulant dans une chambre d'hôtel, qui rappelle en tout point le motif du lieu où le corps de Robertson a été découvert, n'est pas anodine dans ce sens. Quant à la caméra, elle décide de ne plus s'attacher au cheminement de son personnage (dont la vie s'achève de toute façon ici, à ce stade du récit) pour proposer une autre

intrusion d'images alternatives à la conception classique d'une histoire cinématographique, mais d'une autre manière qu'en ouverture.

Dans ce long travelling final de *The Passenger*, la caméra est très lente, et invite à la contemplation, à la fois pour décider du sort de son héros et pour proposer un autre point de vue, encore une fois dans la logique du questionnement des images au sujet de la reproduction de la réalité. Elle évacue la mort du protagoniste Locke vers le hors-champ, voire l'ignore, de sorte à peu à peu scruter l'extérieur par des barreaux striant la fenêtre de la chambre (elle finit par passer au travers dans la foulée de ce travelling). Dans cette sphère externe que le reporter observe tout en trépassant, le rythme interne de la vie suit son cours normal. Ce plan de travelling fait véritablement œuvre de résistance au reste du film davantage structuré avec des plans segmentés et dispersés selon la construction traditionnelle du montage. Tout au long de l'œuvre, Locke a tenté d'apposer un *logos* propre à la compréhension du monde pour s'inscrire dans une nouvelle continuité qu'il s'est doté en passant d'un corps à un autre, en vain. Ici, la caméra semble imposer un *logos* plus efficace ou pertinent en se dissociant de son héros pour prendre son « envol » et acquérir son autonomie.

Deux lignes narratives spécifiques se dégagent alors de cette longue mise en scène : une principale et une secondaire, ou de battement. Deux trames temporelles distinctes, le récit central (lui-même mettant l'accent sur des moments plus lâches dans une narration classique) contre la vie quotidienne généralement omise, se superposent : le temps du protagoniste, vecteur de plusieurs valences narratives qui font habituellement progresser une histoire, s'oppose au temps de la vie de tous les jours (bien qu'elle fasse partie de la mise en scène pour les besoins de cette captation) qui possède et manifeste son propre rythme *a contrario* de la narration. Les barreaux de la fenêtre font alors office de rempart entre ces deux temporalités contorsionnant les images. Seule la caméra devenue autonome sait passer outre. Il n'est dès lors pas interdit d'estimer qu'un troisième temps s'incruste entre ces deux premiers, celui de la caméra qui cherche à appliquer un *logos* là où son personnage a échoué, en surplombant le tout à mesure que le travelling se déplie (fig. 18).



Figure 18: *The Passenger* (Michelangelo Antonioni, 1975). La caméra écarte la mort du reporter David Locke (Jack Nicholson), l'évacue vers le hors-champ, et étire le temps de la vie quotidienne à l'extérieur de sa chambre d'hôtel. Deux lignes narratives, deux trames temporelles distinctes, une principale et une secondaire, se superposent. La caméra passe outre l'obstacle de la grille barrant la porte-fenêtre.

À l'instar de *Point Blank*, la seule action valable pour dramatiser et vitaliser l'existence de David Locke s'avère là aussi être son évincement de l'histoire et des images. Ayant au départ substitué une identité en pensant se placer au-dessus de la mêlée esthétique et ontologique proposée par *The Passenger*, par quel moyen le protagoniste peut-il alors se substituer au « réel » engendré par l'artifice du cinéma qui ne parvient pas à capter fidèlement la réalité ? La mort.

Cacher sa véritable identité pour éviter les sanctions de l'autorité, et se faufiler sous le maillage de son filet (le serpent est l'animal fétiche du résistant vitaliste, celui qui s'infiltré et perturbe la surface des événements [Bergen 2009, 106-11]), est également au cœur du film *Lord of War* (Andrew Niccol, 2005), dont nous développons à présent l'analyse entamée dans l'introduction. Trafiquant d'armes depuis son enfance, Yuri Orlov (Nicolas Cage) se lance dans un jeu de dupes avec les agents d'Interpol depuis l'ex-Union soviétique jusqu'à l'Afrique, tandis que ses affaires fleurissent, mais prennent peu à peu le pas sur sa vie privée. Par moments, le vendeur perd le contrôle (il perdra son épouse et son enfant à la fin du film) contre lequel il tente de redoubler de vigilance. La prudence devient le maître-mot de son élan, enjoignant à un terreau fondamental pour la délibération puis la résistance. Dans le cours normal des images, un instant particulier s'insère comme une curiosité dans l'ensemble du montage.

Ayant dû atterrir de force dans une plaine africaine à bord d'un avion-cargo, Orlov s'empresse de distribuer gratuitement des armes aux indigènes afin de vider au plus vite sa cargaison avant l'arrivée des agents d'Interpol susceptibles d'y mettre la main. Ce moment de tension passé, les agents le maintiennent malgré tout en garde-à-vue pendant une durée de vingt-quatre heures. Dans un même plan, la caméra évacue au premier abord le personnage vers le hors-champ en

exécutant un léger travelling pour capter le démantèlement de l'avion par les indigènes qui le désossent au cours de la nuit pour en récupérer des pièces. Ce laps de temps est ici raccourci par un accéléré qui transforme l'état de l'avion en une carcasse non reconnaissable, un squelette de tôle que vient éclairer la lumière matinale lorsque la caméra se repositionne par un travelling inverse et réintègre Orlov dans son cadre (fig. 19).



Figure 19: *Lord of War* (Andrew Niccol, 2005). Mis en garde-à-vue par des agents d'Interpol dans une plaine d'Afrique, le vendeur d'armes Yuri Orlov (Nicolas Cage) observe le démantèlement de son avion au cours de la nuit, accéléré en l'espace de quelques secondes. Il contemple et résiste pour ne pas se soumettre aux injonctions des agents.

Cette synthèse par accéléré engage un contresens par rapport au reste du film et renseigne sur une attitude avant tout observatrice du protagoniste qui ne cède pas aux injonctions des agents. Il apparaît en effet comme détaché du flux des images devenues folles ou nerveuses ; il s'extirpe de la matière et se pose en tant que contemplateur du monde tel qu'il est (les natifs du pays ont besoin de ces pièces d'avion qu'ils recyclent pour d'autres usages), alors que ce plan singulier fait obstruction au reste de la continuité habituelle du film. Orlov opte pour une forme de sagesse par un comportement prudent puis en maintenant une résistance assumée contre Interpol : le silence, le non aveu de son trafic d'armes dont les conséquences sont parfois gravissimes, fait foi. Le personnage n'éclaire pas le monde pour autant. La caméra prend momentanément le relai à cet instant pour endosser ce rôle et synthétiser une réalité dans la sphère africaine en montrant le démantèlement d'un avion, qui exprime par la même occasion le passage du temps et la transformation de l'état corporel d'Orlov qui se fatigue, devant garder une position assise et menottée pendant ces vingt-quatre heures de semi-détention.

Cette intrusion dans l'intrigue et l'esthétique de *Lord of War* explicite la résistance du vendeur d'armes qui s'inscrit dans un constant porte-à-faux par rapport à la justice internationale qui peine à mettre un frein à ses activités. Le jeu du chat et de la souris que se livrent Orlov et les agents d'Interpol produit un va-et-vient entre perte et regain de contrôle de la part du héros central, qui finit par avoir le dessus : dans la salle d'interrogatoire marquant l'acte final du film,

Orlov indique à l'agent l'ayant arrêté que des personnes haut placées ont besoin de ses services en tant que vendeur d'armes, car le monde et un certain pan du marché globalisé tournent autour de l'argent généré par ce type de trafic, profitant à quelques personnes en train de tirer les ficelles. Le personnage retourne ainsi sa veste et inverse les valeurs en trahissant sa véritable nature : Orlov est le Sage du pendant sombre de l'univers, qu'il « éclaire » par ses connaissances en matière de vente d'armes, et agit en réalité dans la partie invisible de la structure en place pour la servir plutôt que pour lui résister ou la chambouler. Sa résistance ne vitalise finalement qu'un penchant *underground* nécessaire au bon fonctionnement du monde et du film qui se termine sur ce constat *a priori* fataliste et pessimiste. L'œuvre maintient son cap vers cette issue, et fait en sorte que son protagoniste s'en sorte pour servir la cause assumée depuis le départ : une manière pour Andrew Niccol de dénoncer le secret encouragement des gouvernements en place pour ce genre de pratiques, sans prendre de réelles mesures en vue d'endiguer un fléau provoquant des ravages humanitaires à l'échelle internationale.

The Worst Person in the World (Joachim Trier, 2021) adopte une stature plus intimiste, au sujet d'une femme, Julie (Renate Reinsve), dont le cœur balance entre deux hommes, Aksel (Anders Danielsen Lie), un dessinateur d'une bande dessinée *underground*, et Eivind (Herbert Nordrum). Les douze chapitres de sa vie sentimentale (avec prologue et épilogue) complexifie la relation amoureuse qu'elle entretient avec le premier, puis avec le second, tout en maintenant un contact permanent entre les deux. En couple avec Aksel, Julie est à ce moment déjà éprise d'Eivind avec lequel elle désire secrètement passer du temps. Alors qu'Aksel prépare le déjeuner dans la cuisine de sa résidence, la jeune femme interrompt brusquement la fluidité temporelle autour de sa personne en appuyant sur l'interrupteur de la pièce. À la manière de *A Matter of Life and Death*, l'espace se retrouve subitement dénué de temporalité, les sujets et les activités se gèlent instantanément. Le personnage-sage de Julie et la caméra-sage suivant ses actions se dissocient virtuellement des affres du temps pour explorer avec leurs propres volumes une autre possibilité de relation amoureuse avec Eivind. Mais de la même façon que la *persona* de Peter Carter ne serait qu'un avatar de son esprit dans le coma au moment de rencontrer le Conducteur 71 chez le Dr. Reeves, la conscience secrète de Julie s'éparpille ici dans une réalité fantasmée où elle règne en maîtresse, de sorte à vivre une idylle avec son autre amant, avant de revenir dans la cuisine et d'appuyer à nouveau sur l'interrupteur pour reprendre le flux naturel du temps, de la narration, et des images. Le diaporama de l'environnement ainsi à l'arrêt réaffirme la jonction primordiale

entre la protagoniste et la caméra en tant que duo inséparable dans ce qui est un instant au seuil de deux lignes de destin dans la vie de Julie : choisir Eivind alors qu'elle est en couple avec Aksel.

Cette fixation momentanée de l'action globale s'affirme là encore comme une contre-intuition dans le film, mais révèle plutôt une part d'indécision émanant de l'héroïne : immobiliser le monde, même dans sa tête, trahit ici davantage le doute, porteur du scénario, que la sagesse. Le *logos* de Julie demeure dès lors indéfini tout au long de l'histoire, des saisons qui passent et des chapitres qui s'ouvrent puis se referment jusqu'à la conclusion ; les zones obscures du monde ne s'éclairent que dans ses désirs inavoués (suite à une consommation de cannabis, elle rêve de remettre en cause l'autorité de son père au cours d'une séquence onirique également à part du reste de l'univers diégétique), alors que sa relation avec Eivind connaît des hauts et des bas, et que l'état de santé d'Aksel progresse vers un cancer qui causera son décès. Seul l'épilogue apporte des éléments de réponse avant le générique de clôture, résultat des épreuves endurées par Julie tout au long de cette double vie : Aksel est décédé, elle a quitté Eivind qui s'occupe de son nouveau-né avec une autre femme, et elle s'adonne pleinement au tournage de films, engagée dans une boîte de production. Son indécision constante amène ici à délaisser l'un et l'autre pour finalement s'engager dans sa propre voie, en tant que femme indépendante, également détachée de sa famille. Aussi, la scène d'arrêt du temps et de voyage dans un espace virtuel n'incite pas vraiment à un contresens dans les actions immédiates d'un point de vue narratif, mais comme plutôt la réalité esthétique palpable du film dans sa globalité en tableau idéal par la suspension des événements, le temps de cette rêverie. La résistance de style vitaliste met alors en exergue la *persona* interne de Julie à l'insu des autres, dont la conclusion amène à un entre-deux situé entre la résolution de sa vie sentimentale par l'abandon de ses amants et un épanouissement incomplet : le récit et la matière filmique qui le transporte demeurent maîtres, bien qu'ébranlés à moitié.

Depuis *Vertigo* jusqu'à *The Worst Person in the World*, le non-lieu que révèle l'acte ultime de chaque œuvre démontre la vanité de la résistance qui tente malgré tout d'opérer sur des endroits clefs de la structure fondée sur l'inébranlable destin, celui-ci conduisant les personnages vers la fatalité de la matière à laquelle ils sont imperturbablement liés. Leur essence ontologique est permise par celle-ci, et en même temps remise en cause pour l'élever au-dessus de la loi matérielle du film (ou du jeu vidéo, dans les cas de *XIII* et de *SUPERHOT*) : la volonté de la vie ou l'affirmation de l'être résistant par sa sagesse et sa capacité de délibération s'éprouve dans un

univers éclaté où les images se désarticulent. Mais les réalités narrative et esthétique rattrapent toujours les protagonistes à qui est rappelé leur rôle immuable peu importe les circonstances. Le vitalisme est affaire de critique ou de manifestation de soi pour s'éclairer avant d'éclairer le monde, non de révolution. Toutefois, le chaos de la désarticulation ou du désabusement fomentent *in fine* une situation devenant à son tour autoritaire, où la résistance transforme conséquemment ses enjeux vers une reconstruction du monde en vue de le réenchanter.

4.3.2 *Imposer sa vision sur un monde réassemblé*

Lorsque l'univers face au personnage, à l'avatar ou même au spectateur est un amas chaotique d'artifices, de fantômes et d'images (voire d'images-fantômes ?) où l'éparpillement est roi, réinstaurer la loi en imposant sa propre vision, son propre *logos*, devient le seul recours efficace : subir les événements qui surviennent sans broncher n'est plus à l'ordre du jour, mais au contraire passer à l'action et affirmer de plain-pied une place cohérente dans l'incohérence généralisée. Le but se clarifie vers le dépassement de la fatalité imposée par le destin narratif et matériel et la restructuration de toutes ces diversions lors d'étroits laps temporels qui forcent une nouvelle convergence : des fenêtres de ralenti dans une certaine catégorie de jeux vidéo, directement inspirés du *bullet time*. En rappelant la pensée de Jean Epstein, le propre du ralenti visuel (filmique ou vidéoludique) est d'étaler un événement sur une marge de temps plus longue que dans sa perception quotidienne, afin de le détailler et d'en repérer la moindre affinité pour le comprendre (1974b, 2:148). Le principe n'est pas sans écho avec l'*euboulia*, la délibération juste et vertueuse dans un temps suffisamment long, si préconisée par les Stoïciens dans leur saisie du monde, également par le biais du *logos* (Aubert-Baillet 2014, 3).

Outre la firme de développement, Remedy, qui les a vus naître, un autre point commun reliant Max Payne à Alan Wake, héros éponymes des titres *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (Rockstar & Remedy, 2003) et *Alan Wake* (Remedy, 2012), est leur nature déjà désabusée au moment d'entamer leurs premiers pas dans leurs récits respectifs. Dès le départ, chacun de ces deux anti-héros est à sa manière un intrus projeté au milieu d'un univers qui lui opposera une multitude d'obstacles en vue d'éprouver son intégrité mentale et physique tandis qu'une énigme globale doit être résolue : la répercussion sur les images et le virtuel des décors est loin d'être nulle.

Max Payne est un inspecteur de police à la vie noircie par le massacre de sa famille aperçu dans l'opus précédent (« Payne », ou « *pain* », se réfère à sa douleur interne qui le personnalise comme une ombre parmi les vivants, le plongeant par moments dans des cauchemars qui tendent à sensiblement modifier le réel perçu autour de sa personne), tandis qu'Alan Wake est un écrivain en panne d'inspiration, venu se ressourcer dans les Rocheuses en compagnie de sa femme Alice (« *Wake* » désigne ici sa nécessité de se « réveiller » du cauchemar dans lequel la petite ville de Bright Falls se retrouve plongée la nuit, soudainement hantée par des fantômes sous le coup d'une malédiction, ce qui l'identifie comme un vivant parmi les ombres, ou encore une lumière dans les ténèbres [Deleuze 1990, 17], et problématise tout autant la question des images l'entourant). L'un et l'autre sont des transpositions vidéoludiques de genres littéraires caractérisant leurs lignes directrices : Max Payne s'inscrit dans l'élan du roman noir (puis du film noir, le jeu *Max Payne 2* étant sous-titré *A Film Noir Love Story*), Alan Wake s'apparente à l'horreur popularisée par les écrits de Stephen King (une affiliation à la série télévisée *Twin Peaks* par David Lynch n'est pas à exclure). Étalées à mesure que leurs histoires s'actualisent et se dévoilent, leurs *personas* et leurs biographies ne les rendent nullement dénués de capacités intrinsèques ou d'habilités à observer le monde d'une façon qui les démarque du reste de la foule. Dans l'opus *Tomb Raider II* précédemment analysé (et dans les autres titres de cette série), par son expérience d'aventurière aguerrie, à l'aise avec les infinies affres topographiques du terrain, Lara Croft est en mesure de s'approprier adéquatement les lieux à investir avant d'interagir avec, notamment grâce à la vision qu'elle impose (cf. la caméra s'alignant sur son regard pour repérer des stalactites dans une grotte). De la même manière, Max Payne et Alan Wake ordonnent l'univers à leur volonté pour en oblitérer temporairement le chaos, tous deux grâce à une fonction de ralenti de l'action – ou, à nouveau, de *bullet time* – qui autorise l'avatar et le joueur à dynamiser le flux temporel pour amplifier l'esthétique des fusillades et contrôler le tir.

En tant qu'inspecteur de police également invétéré, à l'expérience formée dans les bas-fonds malfamés de New York (la diégèse et les péritextes autour du jeu laissent aisément deviner cet aspect de sa personnalité), le premier connaît le moyen de s'approprier l'environnement face à lui en vue de maîtriser ses ennemis ; il exécute les déplacements, les sauts et les tirs nécessaires en fonction du décor s'offrant à son regard et à son corps. Par son métier d'écrivain capable d'imaginer des mondes fantastiques où les ombres et les créatures terrifiantes sont aux aguets pour piéger l'inopportune victime, le second est apte à s'agglutiner à une réalité autre pour en

saisir les aspérités avant de les détourner à son avantage (Wake est parfois en proie à des migraines, ainsi que quelques flashbacks dans son récit le démontrent ; cette symbolique peut être interprétée comme la capacité de son esprit à se connecter à d'autres pans du réel). Déclenché par le joueur, le ralenti que chacun des deux emploie lors de situations violentes traduit leur vision spécifique et expérimentée du monde : ils repèrent des détails et englobent la vitesse d'une action quelconque pour en maîtriser l'issue. En d'autres termes, l'esthétique de ce *bullet time* correspond au regard sur l'univers par l'inspecteur désabusé, puis à celui par l'écrivain constamment situé hors du monde (le Sage tend à se détacher du réel séculier pour mieux le réinvestir et en éclairer les zones obscures ou indéfinies).

Le joueur de *Max Payne 2* et d'*Alan Wake* enclenche ces portions de ralenti à sa guise. Il aligne conséquemment sa propre expérience à la *persona* du détective ou de l'écrivain pour s'adapter à ses gestes au moment de manier l'un ou l'autre. La délibération est constante dans le domaine vidéoludique, où, pour rappel, le joueur a tendance à tracer des parcours privilégiés (Tricot 2012, 225), bien que la linéarité du récit le conduit inextricablement vers un but précis. C'est de cet oxymore entre liberté d'action et contrainte du suivi narratif que survient la résistance contre les épreuves que le jeu vidéo oppose à son utilisateur. La dimension temporelle propre aux personnages de Payne et de Wake condense l'intensité de cette résistance qui frappe la structure générale de l'intrigue et des décors virtuels à chaque occurrence de leurs ralentis respectifs, à l'instar de petits points d'impact en « saute-mouton » (ces fonctions de ralenti s'activent et se désactivent en permanence, comme autant de va-et-vient). Ils réaffirment leur élan de vitalité en tant que protagonistes véritablement « alternatifs » (au sens qu'ils ne ressemblent pas aux autres personnages de leurs diégèses, et qu'ils altèrent la fluidité des images) par le biais de ces facultés de modification du flux temporel. Dans cette optique, Payne et Wake s'apparentent presque à la métamorphose spirituelle du lion nietzschéen qui refuse la tradition, ou plutôt la construction du monde tel qu'il doit s'imposer à la foule en tant que norme établie et immuable (Nietzsche 2006, 39-41).

De la problématique de ces « micro-ralentis », qui dissocient là encore le héros des images pour en faire un Sage capable d'ordonner le monde à son *logos*, découle naturellement la question de l'univers comme chimère ou perception sensible à partir de la spiritualité d'un personnage déjà désabusé. La section précédente nous avait invité à scruter des mondes désarticulés dans les images qu'ils renvoyaient, empoignant des protagonistes qui déchantaient au fil de l'intrigue

malgré leurs tentatives résistantes. Ici, l'inverse se produit : des anti-héros désarticulés dans leurs vies et leurs spiritualités cherchent à rebâtir un monde éclaté en une multitude de manifestations renseignant sur leur nature illusoire par indices successifs. Les images et le regard sur celles-ci suscitent des échos entre elles.

La télévision est un motif similaire entre *Max Payne 2* et *Alan Wake* : ses déclinaisons apparaissent à diverses reprises dans les environnements explorés pour permettre au héros et au joueur de faire le point, de suspendre momentanément l'action entre deux fusillades afin de contempler ses fictions : *Captain Baseball Bat Boy*, *Dick Justice*, *Lords and Ladies*, etc. De nouveau, la temporalité s'altère en vue d'écarter les éléments les uns des autres et de proposer un examen des événements en cours. Outre le fait qu'elle cite des genres télévisés en les pastichant selon l'ambiance de l'intrigue évoquée par l'un ou l'autre jeu (*soap*, feuilletons policiers et fantastiques, à la manière de *Starsky & Hutch*, *Shaft* ou *The Fourth Dimension*, etc.), elle métaphorise par ces mêmes fictions la condition du personnage dans ces instants où sa personnalité évolue à mesure que le récit progresse vers le dénouement. Dans *Max Payne 2*, le premier épisode de *Dick Justice* que l'inspecteur repère au début de l'histoire explicite notamment le fait que Dick ne peut parler qu'en métaphores dans ses monologues de détective lui aussi désabusé ; son récit s'apparente très étroitement à celui de Payne ayant perdu sa femme. La télévision étant généralement représentée sous un angle dystopique, précisément comme génératrice d'images chimériques à destination d'un public crédule, elle s'avère ici au contraire révélatrice sous un déguisement de symboles pour avertir le personnage sur qui il est, ou sur ce qu'il est en train d'accomplir. Les « sautes-moutons » des ralentis répondent esthétiquement à ces quelques occurrences télévisuelles qui assaillent tout autant la structure de l'univers aux endroits où elles émergent. Le personnage vitalise sa condition par le biais de son regard particulier et par ces télévisions qui étendent sa pensée interne. À l'inverse, ces télévisions acquièrent une existence par le regard que l'avatar et le joueur posent sur elles.

On ne peut alors manquer de souligner un autre problème dans cette même foulée : le virtuel caractéristique de la sphère vidéoludique dans sa conception par un programme de modélisation 3D. Les personnages sont en effet créés par le même moteur graphique que les décors dans lesquels ils évoluent. Ce constat génère à notre sens une affiliation ontologique entre avatars et environnements autant que des détachements. Dans le cas de *Max Payne 2*, l'inspecteur étant parfois saisi par des cauchemars lors de son sommeil – de la même manière que Wake subit des

migraines de temps à autre –, des séquences oniriques font leurs apparitions à quelques reprises, dans lesquelles le décor est tordu, à la manière d'un tableau surréaliste de Salvador Dali, et brouille les frontières entre la santé et la folie. La confusion entre divers éléments architecturaux précédemment aperçus au fil de l'intrigue, ici littéralement montés les uns à la suite des autres, renforce la confusion spirituelle du personnage qui cherche à faire le point tout en maintenant difficilement son contrôle. Ces scènes enclenchent automatiquement un ralenti qui rend la course du héros encore plus visqueuse en l'empiétant dans un environnement qui ne cesse de lui jouer des tours à chaque coin de mur ou de corridor. Dans ces moments, son habilité de maîtrise de l'action disloquée sur le terrain du réel se retourne contre lui dans la dimension fantasmagorique du rêve. Il ne peut que longer un décor parfois sans fin, un panorama qui le fixe : le Sage est surpassé, sa délibération est annihilée dans la structure qui prend sa revanche, jusqu'au réveil, instant où le contrôle du personnage reprend le dessus. À la façon de *A Matter of Life and Death*, le rêve est l'occasion d'accentuer l'artifice du monde construit.

Ce qui amène à un dernier point d'interprétation, toujours sur les questions du temps, de la sagesse, et des images éclatées : autant dans *Max Payne 2* que dans *Alan Wake*, une énigme tourne autour d'un passé, d'un souvenir qu'il faut extirper des limbes de la mémoire pour expliquer les phénomènes au présent. La première image de l'inspecteur ouvrant le récit est ainsi un réveil soudain dans une chambre d'hôpital, qui s'avérera être le moment charnière de cette histoire. Ce prologue instaure déjà une tension par laquelle Payne explore le bâtiment, croise son chef, le commissaire Jim Bravura, qui, lors d'une courte cinématique, subit une pluie de balles par un mafieux en cagoule posté en retrait (le ralenti de ce plan désarticule le commissaire, n'étant plus qu'un pantin en proie aux impacts de balles), et commence à se remémorer par flashback les événements ayant conduit à cette scène. L'agencement des niveaux ludiques virtuels subit ici la problématisation de la narration qui déroule d'abord les choses au présent, puis au passé (avant de les réactualiser au présent). Se réveiller à l'hôpital étale dès le départ la symbolique de la folie et d'une modification du réel autour de soi, ainsi que des images que ce réel renvoie en échange. La toute première partie du récit de *Max Payne 2* s'avère en réalité une exploration de la mémoire du personnage et de ses souvenirs tels qu'il peut être en mesure de produire dans son état de choc. Un doute esthétique s'introduit au sujet de l'interaction avec le joueur faisant face à des « décors fantômes », ou des « images-fantômes » au moment de les jouer : la virtualité des environnements est concrète (l'avatar vidéoludique se déplace dans un

espace défini et exécute bel et bien des actions sous l'égide de l'utilisateur), mais par ce retour en arrière, la narration leur incombe une nature particulière qui modifie leur sensibilité.

Quant à *Alan Wake*, le but de l'écrivain est de recouvrer sa mémoire perdue, sous le coup de la malédiction frappant Bright Falls. Un lac est au cœur de ces étranges manifestations : Wake a passé son temps dans un chalet installé sur une presqu'île au milieu de ce lac. Cette bâtisse est en vérité inexistante : elle est un leurre vers lequel la créature maléfique principale (sous la forme d'une femme portant des vêtements noirs) l'a attiré pour l'inciter à écrire une histoire où chacune des phrases prennent forme sur le terrain. Le récit révèle ultérieurement que deux semaines se sont écoulées dans ce chalet fantôme (littéralement), avant que Wake ne parvienne à se libérer de l'emprise de la créature, puis à fuir en voiture, et enfin à subir un accident de la route, moment où la véritable narration s'enclenche. À l'inverse de l'inspecteur, l'écrivain a perdu ses souvenirs qu'il essaye de retrouver pour expliciter les événements en cours. *Alan Wake* renverse par conséquent les valeurs narratives, esthétiques et virtuelles de *Max Payne 2*, mais le doute est toujours de mise : les décors explorés par l'écrivain sont palpables et s'inscrivent au présent, mais il leur manque une assise fondamentale (un flashback) pour acquérir une consistance et un volume dans leur sensibilité.

Les images-fantômes du surréalisme ou de l'onirisme répondent ici aux images-fantômes des souvenirs perdus ou à extirper pour concevoir le réel du présent. *Max Payne* et *Alan Wake* s'apparentent dans cet élan à des nœuds primordiaux vers lesquels convergent toutes les chimères opposées par leurs univers respectifs en vue d'éprouver leurs capacités. Seule la distorsion, même brève, du temps, réajuste ces sources d'illusion et les replace dans une continuité pour en chambouler le chaos.

Entre *Max Payne 2* et *Alan Wake* sort *Stranglehold* (Midway Games, 2007). Par les mêmes principes de fusion des actions et des temporalités au cœur de petites fenêtres de ralenti (réunies sous l'appellation « *Tequila Time* » dans ce titre, d'après l'inspecteur de police éponyme, héros de cette histoire), ce jeu propose une autre modalité de contrôle des gestes et des événements, sous un angle davantage chorégraphique et référentiel (la référence à d'autres sources venant appuyer la conception derrière *Stranglehold*). Il convient avant tout de faire un léger détour par le film *Hard Boiled* (John Woo, 1992), *Stranglehold* étant le successeur « spirituel » du film vers le lignage vidéoludique (non une adaptation, mais bien une extension de l'univers diégétique). Les

différences de conception du ralenti entre le film et le jeu vidéo sont multiples, mais arborent chacun un visuel de l'ordre du sublime : la beauté quasi graphique dans le chaos, alimentée par la chorégraphie de John Woo dans sa mise en scène. Les plans ralentis que le cinéaste structure au montage s'alignent sur un double ballet, entre le jeu des acteurs devant l'objectif de la caméra et les captations multi-caméras disposées lors de scènes complexes tels ces échanges de tirs : l'influence de Woo puise son inspiration dans une multitude de films, depuis Arthur Penn et *Bonnie and Clyde* (1967) (Fang 2004, 116) jusqu'au cinéma de Sam Peckinpah, dont l'utilisation équivalente des ralentis impose une violence d'ordre graphique et stylistique (Bender 2013, 121-24). Notons que dans cet amas de plans brefs et saccadés qui stylisent la violence autant qu'ils n'éclatent la scène (toutefois en maintenant une constante cohérence), un plan-séquence (scindé en deux parties, fluidifiées par le montage et des raccords de mouvement de la caméra) fait quelque peu obstruction à la logique globale du film et de la mise en scène de Woo : à l'hôpital où les malfrats entreposent leurs armes dans une cache secrète au sous-sol, l'inspecteur Tequila (Chow Yun-Fat) et l'agent infiltré Alan (Tony Leung) longent les couloirs du bâtiment tout en ripostant contre une multitude de gangsters. La caméra opère la jonction avec ses personnages sur un décor défilant et se disloquant dans le chaos de la fusillade continue. L'image-plan qu'elle génère contredit le reste du film à cet endroit du récit. Des ralentis partiels ponctuent par moments ce plan-séquence, notamment lorsque les personnages changent de place dans la composition du cadre (de la gauche pour passer à droite, et inversement) ou au moment où un autre agent infiltré est abattu par mégarde, de sorte à mettre l'emphase sur son visage agonisant.

Par essence, le jeu vidéo *Stranglehold* prend le contrepoint visuel du film en exprimant, par abus de langage, un « plan-séquence » tout au long de l'action ludique qui maintient son suivi du personnage Tequila (les traits de Chow Yun-Fat ont été virtuellement reproduits pour cet avatar). De la même manière que dans *Max Payne 2* et *Alan Wake*, le ralenti de *Stranglehold* s'exécute en « saute-mouton », dans un constant va-et-vient en fonction de son activation puis de sa désactivation par le joueur qui juge de la meilleure occasion à saisir pour user ou non de cette habilité. Tout comme dans les deux titres précédents, elle émane de la *persona* de l'inspecteur, celui-ci étant cependant davantage un être spirituel, un Sage inscrit dans l'élan des arts martiaux qu'il pratique par les armes à feu, qu'un individu désarticulé au passé troublé (la part d'expérience dans la police n'est toutefois pas à omettre, si nous devions extrapoler les informations fournies par la diégèse à son sujet). Dans la lignée de *Hard Boiled*, la chorégraphie

fonde le cœur même des gestes et de l'action violente : l'habileté *Tequila Time* de l'inspecteur reflète cette spiritualité aguerrie pour prendre le temps de repérer les balles qui fusent autour de sa personne et de s'adapter en conséquence pour venir à bout de ses ennemis (fig. 19). Elle s'active automatiquement lorsque le héros saute sur un chariot mu par son mouvement, et duquel il continue de tirer, ou glisse sur une rampe d'escalier. La complexification des combats par un tel usage de l'environnement nécessite une amplification esthétique pour dynamiser les échanges de tirs dans ces moments. Chaque niveau (au nombre de sept) comprend par ailleurs au moins une séquence dénommée « *Mexican Stand-Off* », où Tequila se retrouve soudainement entouré de plusieurs malfrats en surnombre, dont il doit éviter les balles en se penchant d'un côté ou de l'autre du cadre tout en ripostant (les projectiles traînent un sillage dans leur passage, signe d'un ralenti imposé par la vision du personnage qui tente de demeurer maître de la situation). La réussite ou non de cette séquence dépend bien entendu du joueur qui doit fournir un effort d'adaptation et de réflexes : son point de vue s'aligne sur celui de la caméra qui s'aligne à son tour sur celui du protagoniste (fig. 20, en haut à gauche).





Figure 20: *Stranglehold* (Midway Games, 2007). À plusieurs reprises, l'inspecteur Tequila (Chow Yun-Fat dans le film originel) emploie sa faculté « *Tequila Time* » pour ralentir le temps, apercevoir les balles qui fusent autour de sa personne et s'adapter en conséquence (moyennant actions et réactions de la part du joueur qui le contrôle).

Toutes ces entorses réalisées dans le flux de l'exploration du décor semblent dans un premier temps aggraver le chaos inhérent dès l'ouverture du récit, mais elles reconstruisent *in fine* une cohérence dans la saisie des événements ainsi posés par leur dilatation vers la figure du ralenti.

Inspirée par le film originel, la chorégraphie virtuelle de *Stranglehold* va de pair avec les références sous-jacentes aux différents systèmes ludiques que ce jeu met en exergue à divers instants de l'histoire, ce qui rejoint la question des images entourant le personnage, implanté au seuil de plusieurs tendances. Car sous cette composition vidéoludique du ralenti, en apparence similaire à *Max Payne 2* et *Alan Wake*, se terrent plusieurs mécaniques traditionnelles, dans la droite lignée de certains jeux de tir des années 1990 et du début des 2000 (la société Midway Games fut active de 1958 jusqu'à sa dislocation en 2010, et a entre autres produit l'adaptation de *Terminator 2* [1991] sous la forme d'un jeu d'arcade avec pistolets électroniques) : combat contre un boss parachevant la fin de chaque niveau, récupération de points de vie et de munitions, saut sur des plateformes, etc. Depuis un hélicoptère survolant la baie de Hong Kong, une séquence de tir exclusivement à la mitrailleuse évoque quant à elle le système des jeux de tir par scènes progressives, où les ennemis s'abritent derrière des murs ou des obstacles, à la manière de la série *Time Crisis* (Namco, 1995-2015) (ou même plutôt de *Terminator 2*). Enfin, disposé sur trois étages avant le combat final, le niveau du restaurant-casino Méga s'affilie au principe de la conquête du château ou d'une forteresse. Ces références plus ou moins implicites s'incorporent dans des décors grandioses qui autorisent le déploiement de toutes ces actions « excessives » ou

insolites sur une large échelle. Ces mêmes environnements étalent par ailleurs la cartographie diégétique de l'intrigue à l'œuvre, depuis le luxe extravagant des mafieux que l'inspecteur Tequila affronte jusqu'à l'étendu des quartiers défavorisés du district de Kowloon parsemé de voyous.

Tel est aussi l'autre pendant de *Stranglehold* : la mélancolie du héros qui recherche sa compagne et sa fille perdues de vue depuis dix-huit ans, toutes deux respectivement fille et petite-fille du chef gangster principal, Wong, le véritable cerveau derrière l'intrigue dans un premier temps forgée sur des fausses pistes que l'inspecteur suit avant de découvrir la vérité. Entre héros vidéoludique et anti-héros narratif, Tequila manifeste sous cet angle un oxymore entre l'action explosive et sa mélancolie. Par conséquent, et par extension, le jeu vidéo se situe au seuil du classique et du moderne, par sa conciliation entre sa narration complexifiante et ses mécaniques ludiques traditionnelles, l'une s'imbriquant dans l'autre. Caractéristique de sa sagesse spirituelle dans l'optique des arts martiaux, l'habileté *Tequila Time* réunit aussi ces images contradictoires pour les réagencer, le temps d'une emprise momentanée du monde dans toute sa complexité pour le réenchanter, ou lui conférer une nouvelle signification plus gratifiante.

Par leurs capacités innées et leurs nombreux petits impacts à l'encontre de la structure de l'univers et des images, Payne, Wake et Tequila parviennent à surpasser les circonstances généralisées par l'éclatement du monde. Ils formulent par leurs *personas* une nouvelle continuité de sorte à aboutir à leurs objectifs. Leurs buts est par ailleurs atteint au moment de leurs chapitres conclusifs : Max Payne a vengé la mort de sa femme en éliminant un sénateur félon et le gangster russe Vlad, Alan Wake libère sa femme Alice de la malédiction du lac (bien qu'il se sacrifie lui-même en y plongeant), et Tequila élimine l'organisation criminelle sous la houlette de Wong pour retrouver sa fille, avatar de sa femme disparue depuis dix-huit ans, puis abattue par un homme de main. Signes de leurs expériences en tant que protagonistes d'action face à des environnements qu'ils doivent agripper pour les tordre à leurs volontés, les ralents découpent le monde face à eux en autant de sections qui provoquent ces curiosités en ces endroits parfois clefs de leurs univers. Leur résistance vitaliste sur les images a eu finalement raison de la structure, dans la sphère vidéoludique où la capacité de délibération est moins contraignante que dans l'unilatéralité d'un film enfermant les personnages dans un destin *a priori* immuable. De la même façon que *A Matter of Life and Death*, sortir de la structure n'est cependant pas envisageable (dans le cas de Wake, du contenu téléchargeable étend son histoire en situant ses tribulations dans le monde

renversé sous la surface du lac), mais la paix avec la matière fléchie vers une issue plus encourageante leur semble suffisante. En paix avec cette matière, en paix avec eux-mêmes.

4.3.3 *La machine à voyager sur le temps*

Une dernière modalité valable de contemplation du monde est un passage plus marqué du temps qui incombe une transformation très radicale de l'état des lieux, bien plus poussée que ce qui a été éventuellement observé via un exemple comme le démantèlement de l'avion-cargo raccourci dans *Lord of War*. Elle rend davantage explicite le détachement du personnage contemplateur, qui vogue littéralement entre deux ou plusieurs diaporamas sur lesquels une once d'action est tout de même envisageable pour en renverser le cours. En l'occurrence, la machine à voyager dans le temps devient le biais principal qui permet ce type de transformation, où, dans cette capacité fantastique (au sens générique du terme) qui est la sienne, l'engin fait converger aussi bien la narration (raconter une histoire portée sur ces voyages d'une époque à l'autre et leurs conséquences), que l'esthétique des images fluidifiées par ses pouvoirs (altérer les événements autour de ce point de convergence) et l'action concrète du personnage qui en régule le sens (avant, vers le futur, ou arrière, vers le passé). Cette machine fait le pont entre les périodes historiques mises en avant et la fiction cinéma, telle une éventuelle transposition de l'appareil de prise de vues à l'intérieur de la diégèse, pour le coup chevauchée par le protagoniste qui, dans sa sagesse de scientifique ou d'aventurier, éclaire l'intrigue par cette résistance opposée aux images : son *logos* se confond véritablement avec celui de la machine, produit de sa création. La science-fiction et la fantaisie (plus couramment dénommée *Heroic Fantasy*) sont dans cette optique quelques-uns des univers les mieux à même d'autoriser des césures avec le monde quotidien.

Matrice essentielle de cette sous-section, le troisième chapitre de *The Time Machine* par H.G. Wells (1895) traduit en mots la vélocité du défilement des éléments que le professeur, héros du récit, décrit en activant sa machine à voyager dans le temps pour la première fois. Depuis sa position statique, protégé par le cadre de son appareil, il observe la cadence de plus en plus rythmée et filante des cycles qui régissent la vie (le lever et le coucher du soleil, sa gouvernante, Mrs. Watchett, traversant la pièce d'un bout à l'autre en un clin d'œil, etc.). Ces mots deviennent à leur lecture comme une vision d'animation suggérée par la trame textuelle,

« cinématographiée » à partir d'une composition littéraire correspondant au point de vue du personnage en train de narrer son expérience du voyage temporel :

I drew a breath, set my teeth, gripped the starting lever with both hands, and went off with a thud. The laboratory got hazy and went dark. Mrs. Watchett came in and walked, apparently without seeing me, towards the garden door. I suppose it took her a minute or so to traverse the place, but to me she seemed to shoot across the room like a rocket. I pressed the lever over to its extreme position. The night came like the turning out of a lamp, and in another moment came to-morrow. The laboratory grew faint and hazy, then fainter and ever fainter. To-morrow night came black, then day again, night again, day again, faster and faster still. An eddying murmur filled my ears, and a strange, dumb confusedness descended on my mind (Wells 2010 [1895], chapitre III).

On devine ici une nette dissociation de volumes et de valences entre le voyageur qui reste en place, et le cours de la vie réduite à une succession d'images qui en métamorphose l'état intrinsèque. Ultérieur à Wells, Jean Epstein énonce les manipulations du flux cinématographique comme une manière de transgresser les frontières entre les périodes et les états de la matière (1974b, 2:149). Aussi n'est-il pas exclu d'interpréter cette déclinaison spécifique de la science-fiction, le voyage dans le temps, comme une conciliation d'idées équivalentes, entre l'anticipation de ce que pourrait être pareille escapade et les possibilités réelles à l'écran de cinéma par le truchement de quelques manipulations de la pellicule. À une quarantaine d'années d'intervalle, deux films de *The Time Machine*, l'un par George Pal (1960), mettant en scène Rod Taylor dans le rôle de Wells lui-même, et l'autre par Simon Wells (2002), où Guy Pearce endosse le rôle du docteur Alexander Hartdegen, traduisent en outre l'évolution des technologies d'animation, cependant destinées à rendre palpable la même intention d'un homme seul contre les affres de l'Histoire qui s'affole à mesure que les années, les siècles et les millénaires se succèdent, jusqu'à finalement atteindre une sorte de lieu anhistorique (hors du temps), situé très loin dans le futur, où s'opposent deux clans aux antipodes l'un de l'autre en termes d'évolution physique et morphologique, les Elois (goûtant les joies de la vie terrestre à la surface) contre les Morlocks (sous terre, manipulant l'existence des premiers). Autrement dit, la décision impliquée par le maniement de la machine résiste contre le défilement naturel des images et des environnements pour les faire fléchir à sa volonté. Mais elle les éclate et les disperse dans le même temps, tandis que le protagoniste conserve son intégralité physique et spirituelle à

l'intérieur de son engin – dans le film de 2002, l'accélération et l'inversion de ces diaporamas tendent à les rendre flous, presque indiscernables –, jusqu'à l'obtention d'un paysage sans histoire, sans culture (annihilée par des guerres atomiques ayant régi le destin de l'Homme), donc sans temporalité. La lecture courante du roman de Wells veut que cette terre loin des siècles habituels de l'humanité soit un Paradis retrouvé, toutefois imprégné par une menace sous-jacente, les Morlocks, qui pétrit à nouveau cet espace d'un conflit, moteur principal de l'Histoire.

Tous deux d'après l'œuvre de H.G. Wells, les deux films n'arborent pas le même sens directionnel de voyage dans le temps, par conséquent ne relèvent pas de la même intention dans leurs récits respectifs. Le premier film de 1960 s'accroche au plus près de l'intrigue originale et pousse la direction du voyage vers un avant continu, puis entame la régression à l'époque présente (fin du XIXe siècle, moment de la parution du livre) pour permettre au professeur Wells d'y récupérer quelques ouvrages de sa bibliothèque, avant le retour vers ce Paradis en vue de « recultiver » les Elois dénués de savoir (ce qui contrevient quelque peu au livre de base, où le professeur reste à son époque). L'altération du temps comprend aussi bien de l'accélération technique sur la pellicule que de l'animation image par image, de même que de l'inversion au moment du retour. Le second film de 2002 voit cette même technique rendue plus aisée par l'emploi du numérique qui instille deux directions opposées. D'une part, en arrière, à nouveau par inversion du flux, pour en vain renverser le tragique destin de la compagne de Hartdegen, dont la mort semble inévitable (le passé ne peut pas être réécrit). Et d'autre part, face à l'impossibilité de modifier ce qui est révolu, en avant, par accélération de ce même flux afin de découvrir l'univers dans son évolution future. H.G. Wells est un savant qui fonce vers l'avenir, avant certes un retour temporaire dans le passé pour mieux repartir ; Alexander Hartedegen tente un retour futile vers le passé, et précipite conséquemment sa fuite en avant pour *in fine* s'affranchir de sa douleur et trouver la paix dans ce futur anhistorique (sa machine est détruite par les Morlocks, ce qui empêche son retour).

Film de 1960	H.G. WELLS → Futur
Film de 2002	Passé impossible ← ALEXANDER HARTDEGEN → Futur apaisant

Dans l'un et l'autre cas, permise par la délibération (décider de ne plus perdre son amour, même si la chose s'avère au bout du compte vaine) puis la résistance contre la narration et l'esthétique imagière, la liberté (au sens d'Épictète) devient l'issue, celle d'un personnage désormais exempt

de sa condition d'être humain attaché aux affres de l'Histoire et de son ontologie matérielle. Avec quelques affinités similaires, elle apparaît comme l'opposée symétrique à la mort ou au retrait, ainsi qu'il était possible de l'interpréter dans l'acte final de *Point Blank*. Pour ce faire, l'animation du temps altéré se superpose techniquement à l'arrière-plan, contre le personnage maintenant à l'avant-plan son volume, son *logos* (avec la machine, produit de sa création, mais également affiliation métaphorique de la caméra-sage le cas échéant) et sa perspicacité de jugement. À nouveau, il se dissocie du défilement en s'en écartant, tandis que les effets spéciaux transforment l'espace autour de lui par le biais temporel. Même si changeant, l'espace demeure en réalité la seule constante pendant toute la durée des voyages, par opposition à un temps qui n'est plus. Nous rappelons que le Sage épouse la ligne des événements sans pour autant s'y conformer : il est hors du monde pour mieux le réinvestir. Le but des adaptations filmiques de *The Time Machine* s'aligne sur ce principe.

De fait, autant dans le film de 1960 que dans celui de 2002, la construction narrative fonctionne également à la manière de « sautes-moutons », ou par « à-coups », dès lors que les séquences de voyage agissent comme autant de liants esthétiquement contre-intuitifs entre les diverses époques conçues à l'instar de sous-récits. Ceux-ci ponctuent les séquences majeures jusqu'à l'intrigue réelle que sont l'opposition entre les Morlocks et les Eloiis. Nous retrouvons ici le vitalisme des plans contraires et leur résistance caractéristique en invoquant la pensée de Gilles Deleuze à propos du continu et du discontinu des images filmiques, entre lesquelles s'immiscent des entorses à partir du moment où elles perdent leur force dans la structure traditionnelle : lorsque des failles se présentent, des infiltrations surviennent. Le bloc-durée cher au philosophe, en l'occurrence généré par la machine à voyager dans le temps, entre en pleine relation avec le reste de l'œuvre construite sur un mode plus usuel : les plans d'altération temporelle, que le personnage-plan en la personne du héros voyageur manie à sa guise pour passer d'une époque ou d'une séquence à une autre, s'opposent au montage habituel du récit cinématographique afin de justement vitaliser leur existence, « en sautant » par-dessus les époques et les photogrammes. Wells est motivé par la science et le désir de connaître l'avenir, Alexander souhaite retrouver son amour défunt, avant de plonger vers l'abîme de l'inconnu qu'est le futur. Par leurs professions de savant, l'un et l'autre sont déjà sages, mais il leur faut éclairer le reste de l'univers en se faufilant dans ses interstices et en modifiant leurs aspérités de sorte à trouver une raison de vivre, une

liberté de mouvements et d'actions, que seul un espace anhistorique, précisément libéré des contraintes du temps, est en mesure de fournir.

Du côté vidéoludique, le voyage entre les temporalités répond au même principe de dissociation entre l'individu et la matière qui l'entoure. La force machinique régulant le flux des décors, des mouvements et des gestes, est toutefois plus affirmée qu'au cinéma, ne serait-ce que par l'interaction imputée par le jeu vidéo qui enjoint le joueur à contrôler la machine narrative et esthétique à des fins de réussite d'objectifs. L'engin temporel serait alors l'expression de l'appareil vidéoludique ou de l'ordinateur hébergeant le programme. D'après ce que nous avons développé au chapitre précédent, nous réitérons notre constat selon lequel, contrairement au cinéma, et sauf situations spécifiques requérant cette donnée (*time trial*, défi dans un laps imposé, etc.), le « temps » dans le jeu vidéo est davantage conceptuel qu'effectif, dans la mesure où l'avatar suspendu dans sa course ne subit aucune limite ou pénalité, étant donné qu'aucun bloc de durée ne chemine invariablement vers une fin : nous le rappelons à ce stade, la situation s'allonge sans devenir « longue » si l'action est laissée au point mort sans passer outre un nouveau point de la narration. Aussi, l'aspect temporel se greffe sur l'instance expressive vidéoludique première qu'est l'espace, ainsi que sur le cadre délimitant cet espace, dans des conditions bien précises. Il se noue inextricablement aux enjeux du récit en cours et aux mécaniques offerts par l'univers diégétique, et agit comme base de l'histoire racontée pour en déterminer l'issue tragique ou positive. La délibération en devient conséquemment plus explicite, le jeu vidéo étant un constant jugement des événements à l'œuvre.

Entre « le temps événementiel » (ou *event time*, qui se déroule dans la diégèse du jeu) et « le temps ludique » (ou *play time*, qui s'instaure dans l'espace réel en présence du joueur), tels que préconisés à des degrés divers par Jesper Juul (2004), José Zagal et Michael Mateas (2010), et Christopher Hanson (2018), de sorte à savoir comment le jeu vidéo agence des temporalités propres ou aide à dégager une autre façon de voir le monde en altérant la disposition de l'espace virtuel par le temps, les limites de leurs analyses se font ressentir au niveau interprétatif. Elles restent en effet calquées sur un plan quasi exclusivement technique et pratique, externe au jeu vidéo, en n'explorant que les modalités directes qui existent entre le joueur et l'objet-jeu : dans leurs propos, chacun des deux domaines, l'espace ludique et la diégèse, ont des cours respectifs qui ne se rencontrent pas. Les implications esthétiques et narratives sont moins prises en compte, en considérant par exemple les manipulations du flux et leurs conséquences sur le réseau qui se

noe entre le protagoniste et l'univers, en plus du ressenti éventuel chez le joueur. Au moins d'un point de vue compositionnel, il se tissent des liens intrinsèques entre le joueur, le personnage qu'il contrôle et les environnements étalés devant leurs deux regards, dans un alignement semblable qui ne relève pas uniquement du cognitif. Là encore, l'adaptation mutuelle entre ces deux entités, le joueur et l'avatar (le premier s'accommode des gestes possibles du second, tandis que le second suit le chemin vers lequel le premier l'oriente), constitue le nœud du problème, en même temps que la clef.

Deux exemples, *Blades of Time* (Gaijin Entertainment, 2012) et *The Silent Age* (House On Fire, 2015), délient à leurs manières le décor du personnage, qui devient contemplateur de « tableaux » au sens premier du terme, de cadres de composition auxquels il n'appartient pas, étant lui-même dès le départ un étranger au cœur des lieux qu'il explore. Le premier narre les pérégrinations de la chasseuse de trésors Ayumi aboutissant au monde hostile de Dragon Land par le biais d'un portail magique, déterminée à percer le secret de cette terre dont personne n'est revenu indemne, son but étant le Temple du Dragon situé aux confins de ce territoire. Au fil de l'aventure, Dragon Land s'avère être un univers mort, dénué de la civilisation dragonne qui peuplait jadis l'endroit, désormais occupé par les troupes de Chaos sous l'égide d'un Vicaire. Les niveaux font succéder des environnements de différentes natures, tous pourtant constitutifs de Dragon Land, depuis une jungle tropicale jusqu'au Temple en question, en passant par des ruines recouvertes par de la végétation, de très larges bâtisses dans les airs où résident les troupes de Chaos, et des plaines enneigées. En soi, cet endroit est un et multiple, dans la mesure où il regroupe plusieurs décors aux textures opposées mais rendues cohérentes dans la continuité de l'intrigue, tandis que, étrangère à ce lieu hétéroclite, Ayumi s'apparente explicitement à l'avatar vidéoludique dans sa condition première : un personnage propulsé dans un endroit inconnu, voire en contradiction avec celui-ci – enclencheur du récit, sa traversée du portail vers Dragon Land métaphorise le statut du joueur qui pénètre dans un univers virtuel, presque à la manière de *SUPERHOT*. L'aventurière maintient sa forme et ses proportions tout du long, contre des décors qui changent d'aspects à mesure que le récit évolue et que l'énigme de Dragon Land est progressivement démêlée.

La dissociation esthétique se fait toutefois davantage ressentir au moment où Ayumi reçoit des mains d'une alter-ego dragonne la capacité du « *Time Rewind* », une habilité magique lui permettant, comme son nom l'indique, de remonter brièvement le temps dans les dernières minutes qui ont précédées, afin de démultiplier ses avatars, notamment lorsqu'il s'agit de

s'attaquer à un ennemi particulièrement coriace nécessitant plusieurs coups simultanés pour le vaincre. La stratégie invoquée est en apparence simple : porter une première série de coups sur l'adversaire, remonter le temps, se positionner de biais, porter une deuxième série de coups, de nouveau remonter le temps, se positionner ailleurs, et ainsi de suite. L'espace de quelques instants, la protagoniste et le joueur voient défiler des copies d'un passé immédiat dont les actions maintiennent un effet concret, dès lors que ces assauts successifs contre l'ennemi l'affaiblissent et finissent par le neutraliser, moyennant précisément une délibération correcte. L'*euboulia* des Stoïciens est réfléchi dans un laps de temps assez étendu pour jauger de la situation en cours et apporter son jugement. L'une des potentialités du *Time Rewind* est de faire reculer les assaillants dans leur marche contraire, afin de se donner une marge de manœuvre suffisante pour observer leurs déplacements ou échapper à leurs attaques avant d'éventuellement les contourner. Ces inversions décalquent alors plusieurs lignes d'actions parallèles dans un même espace, le temps du combat. Elles ont même tendance à renverser le principe de la jonction entre caméra et personnage : la valence spatiale du décor est cette fois-ci la constante, et fait office de plateforme sur laquelle se mêlent plusieurs avatars similaires qui s'affolent dans la confusion que génère l'affrontement (un niveau de difficulté plus élevé complique bien évidemment les choses).

Contrairement par exemple à *A Matter of Life and Death*, où le doute persiste quant à l'aspect réellement corporel de Peter lorsque l'Au-Delà le contacte et le fait évoluer dans un espace momentanément dépourvu de temps (étant donné qu'il succombe au coma dans ces instants), les fantômes de *Blades of Time* convoqués par Ayumi et le joueur sont des décalcomanies d'un même sujet de polyèdres et de pixels qui agissent avec des effets palpables. Ces brèves inversions ne détachent donc pas réellement l'héroïne de la matière virtuelle de laquelle elle est issue – elle et ses déclinaisons sont créées par le même moteur graphique que le reste des protagonistes et des décors –, mais lui fournissent en revanche les outils de quelques micros-résistances opérées à ces endroits de sorte à aboutir à l'acte final, qui verra une issue positive : Ayumi quitte Dragon Land, mais non sans s'être appropriée les caractéristiques de ce lieu hors de l'entendement commun. L'alter-ego dragonne de cette dernière lui explique en effet qu'elle descend des dragons, en héritant de leurs pouvoirs intrinsèques – le personnage-sage se découvre des habilités innées qui le démarquent de la masse des autres aventuriers afin de réussir. Aussi le détachement est à nouveau double, tant sur le plan narratif (Ayumi est la seule à atteindre le Temple du Dragon, là

où les autres ont échoué) qu'esthétique (les pouvoirs du *Time Rewind* trouvent un paroxysme au moment où l'aventurière acquiert temporairement les pouvoirs des dragons de sorte à aisément vaincre les derniers ennemis du récit), dès lors que la situation se renverse peu à peu jusqu'au dénouement : jusque-là un lieu incontrôlable par son côté insolite et hors du monde, Dragon Land passe progressivement sous le contrôle d'Ayumi qui finit par en maîtriser les aspérités.

Rappelons toutefois que la délibération de résistance provient du joueur dont le contrôle et le jugement, de même que l'adaptation aux affres du système qui se présente face à lui, l'invitent à fonder plusieurs stratégies consécutives, tantôt similaires, tantôt opposées, afin d'engranger de l'expérience et d'éclairer l'intrigue se révélant au fil des niveaux explorés et accomplis. Un jeu comme *Blades of Time* lui offre la possibilité de générer de brefs fragments de retournement temporel à sa guise, selon les exigences requises ou non par la situation en cours. Le joueur vitalise lui-même son expression résistante, et s'aligne esthétiquement sur les pouvoirs magiques du personnage qui est ou devient à son tour résistant.

The Silent Age s'apparente à bien des égards au principe derrière *The Time Machine*, cependant flanqué de l'interaction vidéoludique en vue de résoudre des énigmes et de dégager des indices parsemés dans les décors du jeu. Ce titre se repose sur la logique du « pointer-et-cliquer » (ou *point'n'click*) qui suggère dans son processus un entrecroisement entre la surface bidimensionnelle du cadre esthétique que survole le curseur de la souris, et la tridimensionnalité de l'espace diégétique où se meut le personnage dans son évolution narrative : l'un répond à l'autre et inversement. Concierge auprès d'une société de développement de haute technologie, Archon, Joe Smith découvre malgré lui un projet secret de voyage dans le temps dans les entrailles du bâtiment. Dans son dernier souffle avant de mourir, un mystérieux visiteur du futur lui confie un petit instrument permettant à Joe de se transposer dans le même espace, à quarante années d'intervalle (l'action de base se déroule en 1972), pour découvrir qu'une épidémie a ravagé l'humanité. Le cadre du jeu est fixe en tout temps, de même que le héros, qui conserve également son volume d'un « tableau » (au sens littéral du terme) à un autre, entre la première période fructueuse des années 1970 et la seconde rendue inerte par cette pandémie, jonchée de cadavres et parsemée d'une nature ayant repris ses droits sur la civilisation (fig. 21).



Figure 21: *The Silent Age* (House on Fire, 2015). Joe Smith traverse et explore les mêmes décors à quarante ans d'intervalle, grâce à une mini machine à voyager dans le temps.

Dans son périple pour empêcher cette maladie d'avoir lieu, Joe Smith s'improvise héros, ou Sage, et, guidé par le joueur, entame un constant va-et-vient entre l'année de départ et les conséquences dans le futur. La particularité de *The Silent Age* est que des éléments d'interactivité ou des objets d'une période détiennent une utilité dans l'autre, et inversement (par exemple, une plante arrosée en 1972 devient un arbre épais sur lequel grimper quarante ans plus tard, ou des pièces ramassées dans le futur aide le personnage à progresser dans le « présent », etc.). La jonction caméra-personnage s'opère pleinement dans ce cas de figure, dès lors que le pointer-et-cliquer fixe traditionnellement un suivi constant sur le protagoniste qui demeure au centre du cadre (on ne peut alors véritablement parler de « plan » en termes cinématographiques, mais plutôt d'une composition picturale). À l'écran, cliquer sur l'icône de la mini machine à voyager dans le temps alterne les lieux explorés entre l'une et l'autre période, caractérisé par un flash qui assure un rôle de transition ou de fondu. Le décor est fondamentalement le même à quarante ans de différence (bien que sa nature change par le passage du temps, un même bâtiment ou élément du décor garde sa place dans la composition du cadre lors de cette transition), seul Joe reste stable ou inerte en tant que personnage observateur en passant d'un diaporama à un autre. La

bidimensionnalité et la tridimensionnalité frictionnent dans ces moments, et entrent en conflit dès lors que ce constant va-et-vient ne cesse de modifier les valences à l'œuvre.

Joe agit. Il souhaite empêcher la pandémie de se répandre, et en même temps arpente les environnements à la manière d'un flâneur qui se déplace sur des tableaux desquels il sait se détacher (nous pouvons souligner que le silence du futur post-apocalyptique impose un sentiment plutôt inquiétant – précisément dans la foulée d'un « âge du silence » –, ce qui rajoute à l'observation). Racontée par bribes d'images au début et à la fin du récit de *The Silent Age*, son histoire personnelle laisse entendre qu'il n'appartient à aucune époque définie : ni aux années 1970, desquelles il est pourtant issu, ni à l'année 2012 de l'épidémie ravageuse. Les diaporamas fixes en ouverture le montrent dans l'élan des événements historiques des années 1960, tour à tour peintre en bâtiment, enrôlé dans l'armée pour le conflit au Vietnam (l'année est alors 1968), chômeur à la rue, avant de trouver un emploi de concierge chez Archon. Le patronyme « Joe Smith », par son côté passe-partout et habituel, indique tout autant sa nature d'individu que personne ne remarque (le vitalisme en philosophie part aussi de ce constat le cas échéant), mêlé dans la masse comme les autres, jusqu'à ce que le sort le désigne comme le seul apte à modifier le réel pour en faire fléchir l'issue.

De fait, à la manière du film *The Time Machine* de 2002, Joe parvient à transformer l'état du temps par sa manifestation de style vitaliste – pour rappel, l'élan vital, la volonté de s'exprimer au grand jour via d'éventuelles failles dans le système –, et à la résistance adéquate qu'il oppose en modifiant le récit et l'esthétique des images (s'emparer d'un objet dans une composition pour l'employer dans l'autre est une façon d'altérer le décor en y appliquant son geste). À la suite de diverses pérégrinations l'emmenant encore plus loin dans le futur avant de revenir au présent de 1972, il s'avère qu'il est lui-même le porteur du virus qui ravage l'humanité. En conséquence, la décision qu'il prend est celle du sacrifice, en se cryogénisant dans un sarcophage du laboratoire d'Archon. Par ce geste qui scelle son destin, Joe quitte le double régime des images entre lesquelles il a oscillé tout au long de *The Silent Age* pour en révéler le secret enfoui dans les limbes. Il se dissocie de temporalités auxquelles il n'appartient pas pour laisser libre cours aux événements sans sa présence. Il se réveille alors quarante ans plus tard, dans une année 2012 différente, où l'humanité a poursuivi sa voie sans l'apparition de l'épidémie. Les diaporamas fixes en fermeture de son histoire le montrent s'adaptant à cette nouvelle société dont il a sauvé la trame par ses actions. Son anonymat demeure, cependant. De la masse dans les années 1960-

1970, il s'en extirpe momentanément en se voyant confier la possibilité de modifier le cours du temps grâce à la mini machine, avant de retourner à la masse dans les années 2010.

The Silent Age conceptualise la condition du personnage-sage voyageur entre les époques et les compositions : il se superpose à la matière, observe ses affinités et ses déroulements narratifs et symboliques, se donne parfois le temps d'adopter la meilleure décision de manière vertueuse (l'*euboulia*), et réinvestit ce réel pour l'éclairer, voire pour en métamorphoser la ligne de conduite. Non seulement il voyage *dans* le temps, il voyage surtout *sur* le temps, grâce à la hauteur qu'il s'accorde.

4.4 Conclusion : le Sage contre les fantômes

Cité dès le début de ce chapitre puis tout du long, *A Matter of Life and Death* introduit aux fantômes, au propre comme au figuré, comme définition du dénominateur commun contre lequel le Sage s'érige pour tenter de fluidifier une résistance et de s'affirmer en tant qu'individu aux affinités uniques. Étant par essence des artifices sans existence opaque, les images de cinéma et de jeu vidéo détiennent une virtualité inéluctable qui les rendent ectoplasmiques, par opposition à la réalité. Tous deux poètes et sages, Peter Carter et Alan Wake se confrontent à des spectres humains et imagiers afin de définir leurs propres conditions ontologiques dans le flux s'animant autour d'eux.

La dualité est la caractéristique principale du héros « fluctueur », qui s'attache aussi bien à la narration dans l'évolution de l'intrigue qu'à l'esthétique des images et des décors dans leur défilement. Sous l'optique de Deleuze, l'être narratif devient également un être sensible étendant sa conscience et son action vers la condition des images qu'il métaphorise ainsi (Cardinal 2010, 103 et 210). Sa propre condition affecte celle de certains plans du film ou certaines situations du jeu vidéo, par sa position de « personnage-plan », pour rappel déclinaison du « personnage-signé » deleuzien (*idem*), traduite dans la formulation de curiosités contre-intuitives s'immiscant soudainement dans la continuité habituelle de l'un ou l'autre médium. Le personnage-sage sort de la masse, et, avec l'aide de la caméra-sage qui se meut de concert avec lui, provoque des plans qui se démarquent de l'ensemble.

On observe alors deux tendances qui s'opposent, toujours par ces extensions sensibles de la narration vers l'esthétique : si le protagoniste central crée des images chocs par sa présence et ses exploits, les fantômes qu'il affronte reflètent l'artificialité des images l'entourant lui et la caméra (celle-ci pourtant créatrice de l'univers à l'œuvre), l'aspect véritablement chimérique ou illusoire des panoramas. D'où la nécessité d'apposer une puissante entorse sous la forme d'une manipulation temporelle, par accéléré, ralenti, arrêt ou inversion. Ces fenêtres de temporalité alternée défrichent une marge de manœuvre suffisante en vue de délibérer sur la meilleure décision à prendre, signe d'une résistance vitaliste que le personnage et la caméra expriment de manière souvent synchrone. Le binôme personnage-caméra se mue en trinôme personnage-caméra-temps en guise d'extension à la conscience de l'appareil de prise de vues examinée au chapitre précédent. Tantôt la caméra fait preuve de son *logos*, tantôt c'est le personnage, avant que les deux ne joignent leurs forces.

Nous avons pourtant vu que la structure maîtresse sur laquelle sont exercées ces micros-résistances domine par moments le destin imposé aux protagonistes. La provocation des images-fantômes ne s'exécute pas alors sans contrarier cette destinée en fonction de la condition même du personnage en vigueur : plus tragique pour le héros de cinéma, plus gratifiant pour celui de jeu vidéo, bien que la prison matérielle peut être commune à l'un comme à l'autre (cf. *Vertigo* et *SUPERHOT*). Trois possibilités émanent des actions des protagonistes dans la conclusion : soit les fondations sont restructurées vers une issue somme toute positive (même s'il y a un prix à payer le cas échéant), soit elles sont acceptées comme telles (avec une vie annihilée dans l'esclavage ou au contraire apaisée), soit encore elles sont délaissées pour mettre sur l'emphase sur l'évincement du héros (ou anti-héros, dans ce cas de figure) qui s'écarte de la narration et de la matière, généralement par la mort.

Toujours, cependant, le Sage fait preuve de vitalisme en manifestant son existence éminemment plus palpable que les fantômes peuplant les lieux où il évolue. Ses connaissances et son expérience innées le forgent vers un être exceptionnel qui marque de sa double empreinte le régime de l'histoire et celui du visuel, entre lesquels il oscille pour contrevvenir au sens attribué par la structure. Par le temps qu'il manie, se mêlent le passé et le futur tordus vers l'actualisation du présent, seul étalon fiable qui rehausse la cohérence d'un univers parfois éclaté, désabusé, ou désincarné. L'espace d'un court laps (itératif selon les cas), le personnage-sage et la caméra-sage mélangent leurs *personas* communes pour déstructurer l'atmosphère en cours. Le *logos*, la

délibération et la résistance suivent ce cheminement pour éclairer des zones obscures, fonction primordiale du Sage lorsqu'il fait son entrée en matière (ou *dans* la matière ?).

Dès lors, à partir de la caméra, puis du personnage, et enfin de ce duo, l'intrigue de la résistance vitaliste se complexifie vers une question plus explicite de l'espace et de la matière même du médium où la temporalité se brouille tout autant. Il s'agit toutefois d'un espace et d'une matière qui, à l'image du personnage-sage, se distinguent du reste et, par leur présence, créent autant d'entorses.

5. LA CAVERNE ET SON FEU

Une fois qu'ont été respectivement exposés la caméra-sage puis le personnage-sage dans leurs différences, mais également leurs similarités sur le plan du *logos* et de la capacité de résistance, viendra dans ce chapitre la mise à l'épreuve de leurs facultés en tant que binôme confronté à la *construction de l'univers diégétique* même. Il ne s'agira plus de se découvrir en tant que Sage, mais bien de prouver sa valeur en tentant d'apporter un éclairage sur le voile chimérique du monde dans lequel les contemporains du héros évoluent. Les *interstices spatio-temporelles altérées* s'inviteront alors par l'entremise de déchirures tailladées dans le rideau du monde qui prétend jusque-là se parer de l'illusion du réel en vue de tromper ses sujets. L'*Allégorie de la Caverne* de Platon nous renseignera d'abord sur le rôle du philosophe apte à sortir de la pénombre caverneuse pour chaque fois s'élever d'un cran, aveuglé par une lumière (symbolique) toujours plus forte, avant de revenir auprès de ses semblables et d'essayer de les soustraire aux images que leur projette le feu auquel ils sont habitués depuis leur naissance. Le Sage vitaliste se révélera à la fois platonicien et nietzschéen, demeurant *in fine* seul contre tous ceux qui refuseront de lui prêter une once de foi. Le protagoniste ne montera cependant pas vers les cieux illuminés de la connaissance (dès le début du récit, ses caractéristiques innées font qu'il possède un *logos* intrinsèque qu'il applique sur l'univers en vue de le dilacérer, ainsi que le démontrera l'exemple inaugural de *Californium* [Darjeeling, Nova Production & ARTE France, 2016]), mais s'enfoncera au contraire au « cœur des noirceurs »¹, jusqu'au nœud de la machine engendrant l'ensemble des décors visibles dans le médium filmique ou vidéoludique.

La sagesse du héros l'accompagnera donc dès l'ouverture : son *logos* d'une vision « sur-réelle » (au-delà de la réalité présentement visible) s'appliquera en écartant des pans du rideau, et sa résistance s'organisera par le vitalisme de son existence à l'encontre de ses contemporains qui ne se soucient nullement de ses préoccupations internes. Le degré d'opposition en sera fort, d'autant que le dévoilement d'espaces-temps autres laisseront pénétrer des temporalités diverses et variées en tant qu'intruses : la réalité dans laquelle le personnage marche s'écoule normalement, mais ses

1 Nous nous permettons de paraphraser ici le titre de la nouvelle de Joseph Conrad, *Au cœur des ténèbres* (1899).

actions font intervenir des blocs inertes dénués de temps, provoquant un choc narratif et esthétique. En reconsidérant le principe du jeu vidéo, la liberté au sens d'Épictète sera encore une fois mise à mal, dès l'instant où le personnage-sage cherchera à modifier le cours des événements, même si la mort l'attendra à nouveau à l'autre bout des événements. Un élément de taille s'immiscera alors dans cet amas de *logos*, d'*euboulia* et de résistance engagée : la présence de la *divinité* à laquelle le Sage est traditionnellement affilié selon la définition des Stoïciens. Jusque-là bénigne, elle deviendra monstrueuse et chaotique. De la même façon que la caméra-sage se déliait de son personnage-sage au chapitre précédent, ce dernier refusera la tournure maléfique vers laquelle s'engagera son modèle divin, généralement lors de l'acte ultime du récit, paroxysme des exploits où tout se jouera. La *ruse* usée à bon escient sera alors la stratégie envisagée pour retourner les pouvoirs de ce dieu contre lui.

Cette relation dystopique nous conduira dans sa foulée à considérer la possibilité d'un « *Espace Machinique* », soit un lieu entièrement dépourvu de texture et d'habillage graphique, qui constitue la matrice informatique originelle capable d'engendrer le reste des décors dans le jeu vidéo, et que l'on définira comme un « non lieu ». Le pan vidéoludique sera dès lors privilégié dans cette section pour rendre compte de la part active du Sage confronté à pareil « non lieu », en renversant le cours des phénomènes déstabilisés vers le renouvellement d'un équilibre, au moment où le chaos commencera à trop imposer sa loi. Définir un tel endroit à propension métaréflexive nécessite des exemples phares afin de correctement le conceptualiser. Aussi seront pris en considération des jeux vidéo, mais également des films, mettant en scène le principe inhérent de l'ordinateur grâce au « paradigme de la grille » (Boillat 2014, 298), chacun suggérant cette forme de métaréflexivité : *TRON* (Steven Lisberger, 1982), *Blue Thunder* (John Badham, 1983), *TRON: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010), *Omikron: The Nomad Soul* (Quantic Dream, 1999), *SUPERHOT* (reconsidéré et réanalysé sous cet angle), *Battlezone 98 Redux* (Big Boat Interactive & Rebellion, 2016), *80's OVERDRIVE* (Insane Code, 2020), et *Sonic Frontiers* (SEGA, 2022). Ces opus aideront à comprendre la nature littéralement informatique de l'Espace Machinique, celui-ci constituant un fragment contraire à l'ensemble de la diégèse enserrée dans le médium (dénue de texture, mais aussi de temporalité, dès lors que cet espace agira comme un « carrefour » où tout se mélangera dans une abstraite confusion), cependant au point de rompre quasi définitivement la globalité de l'univers si aucune stratégie résistante n'est menée à son encontre. Le degré de résistance s'inversera alors pour empêcher la propagation du morceau

problématique, paradoxalement en entaillant les cartons-pâtes de cet endroit pour baliser le retour des décors habituels et réinstaurer un rapport de forces convenable.

Quelques titres vidéoludiques – *Indiana Jones and the Infernal Machine* (LucasArts, 1999), *Tomb Raider Chronicles* (Core Design, 2000) et *Fighting Force 2* (*idem*, 1999) – opposeront leurs personnages-sages respectifs à l’entité de cette « machine-jeu », contraction de l’Espace Machinique saisi dans le médium virtuel. Par le jeu vidéo, chacun de ces héros verra ses facultés d’adaptation mises à rude épreuve par le biais de cette ruse (moyennant réaction adéquate de la part du joueur qui les manie et s’aligne sur leurs gestes). Les traits de personnalité propres à ces protagonistes les inciteront à pouvoir malgré tout se mouvoir dans ce « non lieu » en « l’infectant » par leur présence : leur degré de *logos*, d’*euboulia* (voire de perspicacité improvisée le cas échéant) et de délibération, par lesquels le joueur devra exécuter des actions pertinentes de sorte à résoudre ce nouveau problème, sera proportionnel au degré de résistance qu’ils opposeront contre la divinité machinique désirant les annihiler sous son emprise. La liberté « épictétienne » sera conséquemment tordue pour aboutir à un flot normal des choses qu’on laissera encourir à la suite de la remise en place de l’Espace Machinique dans ses fondations. Le vitalisme englobera le tout, lorsque les personnages-sages souhaiteront la vie en vue de mener une existence dans un endroit qui leur sera approprié, avec ses affres, de même que ses richesses.

5.1 Introduction : derrière le rideau

La transparence est généralement le mot d’ordre afin de perpétuellement maintenir l’illusion du monde fictif comme étant « vrai », n’ayant d’autre histoire ou tradition que lui-même. *1984* de George Orwell en avait déjà façonné le concept autour de cette entité à la fois présente et vague qu’était Big Brother. L’intrigue s’en tiendrait là, si un grain de sable ne venait soudainement enrayer le cours normal des choses et provoquer quelques premières micro-fissures se faisant de plus en plus béantes. Le rideau se lève alors : derrière toutes ces parures se cachent de la machinerie, des engrenages et des poulies qui alimentent cet univers dans son mouvement. Le principe de la métaréflexivité dispose l’univers diégétique face au matériau qui l’abrite dans son voile. Résister et délibérer sur la complexité du monde entrent en vigueur, plus particulièrement sur ces fragments dont la manifestation ne survient qu’à un instant précis des choses, là où la matière est la plus molle.

Dans la continuité d'Orwell, le romancier Philip K. Dick sentit aussi le besoin d'explorer d'autres incarnations de « notre réalité » pour en démonter la suprématie et faire germer le doute dans les consciences soumises à une vérité jusque-là vue comme immuable.

[Philip K.] Dick est plus qu'un créateur d'univers, ou pire : il pulvérise vicieusement notre commune réalité. Et lui substitue un labyrinthe de miroirs, un théâtre d'hologrammes. Il ne découvre pas l'Amérique, il découvre qu'il y en a plusieurs simultanément, ou, mieux, quand il est en très grande forme, qu'il n'y en a pas du tout. Dick est un hardi navigateur : il prend la mer des apparences, et monte à l'abordage des évidences : et si ce que nous appelons la réalité n'était qu'un ensemble d'informations erronées, ou même mensongères ? Et si nos perceptions étaient fallacieuses ? Et si l'impossible n'était que du possible au futur ? (Pieiller 2004, 11).

Et si la Cité même, un espace habituellement public, connu, élargi et ouvert, était en réalité une prison, dans laquelle évolue, parfois par hasard, ou sans encore en prendre conscience, un Sage en devenir ?

Tel semble être l'enjeu d'une multitude de narrations – à commencer, peut-être inévitablement, par la trilogie *The Matrix*, suivie de visions pessimistes de l'avenir à l'image de *Blade Runner*, *Total Recall*, *I Robot* et d'autres (Philip K. Dick leur est justement souvent associé) –, itérant chacun à leur tour la fameuse *Allégorie de la Caverne* de Platon : le récit d'un personnage, attaché comme d'autres à une paroi de pierre depuis l'enfance, qui ne contemple que des ombres projetées sur un mur face à eux. Puis, se libérant de ses liens, il escalade la raide paroi qui mène à l'extérieur, pour être baigné de plus en plus de lumière jusqu'à atteindre, métaphoriquement, la conscience suprême. Le thème de l'illusion et des chimères est ce qu'on a le plus retenu de cette fable selon les interprétations que l'on y a volontiers puisées. André Comte-Sponville, philosophe, résume à sa manière ce mythe, entre arrachement aux illusions du monde réel et montée vers les Idées, le but même du Sage dans son existence :

Des prisonniers enchaînés dans une caverne, dos à la lumière, incapables même de tourner la tête : ils ne peuvent voir que la paroi rocheuse devant eux, sur laquelle un feu qu'ils ne voient pas projette leurs propres ombres, ainsi que celles d'objets fabriqués ou factices qu'on fait passer derrière eux... Comme ils n'ont jamais vu autre chose, ils prennent ces ombres pour des êtres réels, dont ils parlent très sérieusement. Mais voilà qu'on force l'un de ces prisonniers à sortir. Il est ébloui par le soleil, au point d'abord de ne rien distinguer.

Retourne-t-il dans la caverne, c'est l'obscurité cette fois qui l'aveugle... Ainsi sommes-nous : nous ne connaissons que les ombres du réel, notre soleil est comme ce feu, nous ignorons tout du vrai monde (celui des Idées) et du vrai soleil qui illumine (l'Idée du Bien), notre vie n'est qu'un théâtre obscur, comme un mauvais rêve dont il faudrait s'éveiller (2021, 190).

Une question souvent posée est de savoir où se trouve la frontière entre le génie et la folie. À distance d'un seul pas, d'après la réponse généralement donnée, le génie étant fondamentalement une autre forme de sagesse. Ces deux concepts se rejoignent autour de l'accumulation de connaissances pour se saisir du monde, l'interroger sur ses événements, autant flagrants que triviaux, et à l'occasion révéler ses failles. Parce qu'il sait, délibère, analyse et estime constamment les choses afin de les peser, parce qu'il est une part du monde tout autant qu'il en est éloigné, le Sage s'avère aussi apte à prêter assistance à ses contemporains qu'à contourner les images qui leur sont envoyées. Il révèle ce qui est tapi dans l'ombre des images projetées.

Planter le Sage dans un décor dystopique sert de contre-pied à l'idéalisation que les Stoïciens se faisaient généralement de sa *persona*, de son aura et de ses aptitudes intellectuelles : béni par la providence divine dont il se sent proche, au raisonnement parfait, sans obstacle ni échec (Etienne 1970, 180-81). Car, tout comme l'utopie sert d'État modèle, ne dépassant guère le stade de la théorie (Andrevon 2020, 12), le Sage demeure confiné dans une dimension d'idéal à atteindre (cependant non pas comme objectif absolu, mais comme une motivation à élever sa conscience et son âme vers le Beau et la Vertu, grâce à la bonne délibération, ou *euboulia*, que les Stoïciens considéraient pour rappel comme une science).

Lui-même soumis au régime tyrannique qui l'opprime en même temps que ses contemporains, sa quête n'est pas nécessairement la liberté, mais l'autarcie (Etienne 1970, 179) et ses aptitudes exceptionnelles hors du contrôle de l'autorité fondent toujours son parcours. Rien n'entrave par conséquent son désir de rechercher le Beau et le Bien, même si l'échec s'avère être la seule issue. En cela, il obéit encore à cette injonction :

Au plus fort de l'engagement social ou politique, il garde sa liberté, il demeure au-dessus de ses œuvres par la grâce d'une mise à distance qui constitue pour lui sa source de sa force, le ressort de son action ; c'est parce que, au fond de son cœur, il est retiré du monde, que le sage est capable, mieux que personne, de s'y engager pour la cause du bien (Etienne 1970, 179).

Les héros (ou anti-héros, selon les cas) de ces histoires dystopiques parviennent parfois à renverser l'ensemble de la structure qui leur impose ses illusions, à atteindre un nouvel équilibre scénaristique où le problème global est résolu dans sa quasi totalité. La résistance de type vitaliste se métamorphose conséquemment en assaut dialectique (nous reprenons les définitions données dans le cadre théorique du deuxième chapitre), convergeant vers un paroxysme à l'issue duquel la situation change du tout au tout. Conséquemment, la présente analyse concernera un cheminement au départ vitaliste pour *in fine* arborer une nature plus violente et large, à même d'abattre la structure en place et d'inverser le rapport de forces. Ce qui rejoint l'intérêt que nous portons en envisageant la situation pessimiste de la dystopie – une réalité souvent plus « vraie », plus en phase avec l'expérience quotidienne que celle de l'utopie si souvent fantasmée (Andrevon 2020, 6-9). Cette situation se présente par moments sous la forme d'une contre-argumentation à l'état de la question et au cadre théorique implantés en début de travail. Comment par exemple le personnage-sage réagira-t-il face à une autorité divine d'allure maléfique, à contresens de la perfection et de la bénédiction qu'elle est censée incarner pour lui ?

Ainsi que le fil rouge de cette thèse nous l'incombe, nous nous attacherons toujours aux *fragments* révélés des mondes en présence. Le corpus retenu ici se penchera sur quelques cas particuliers où la matière même du médium, cinématographique ou vidéoludique, se fait jour en des points précis de la trame tant spatiale que temporelle. Les fissures qui s'en dégagent révèlent certes des réalités parallèles pour les protagonistes prisonniers de la leur, mais aussi, et surtout, d'autres couches de construction de l'univers : des excroissances en un point délicat du matériau, sur lesquelles appuyer ou mettre la pression pour briser l'apparente continuité des événements dans leurs sphères respectives (Epstein 1974a, 1:259-61). Alain Boillat avait nommé cette idée la « pluri-mondanité » des diégèses proposées à l'écran de cinéma, aboutissant à des « pluri-univers », dont le montage filmique participe fantasmatiquement à la création (2014, 23, 139-240). Éclatements, recompositions, réalités autres, tout indique une « surcharge » de ces nombreux mondes possibles dont l'explosion se fait de plus en plus inévitable – le plan du Cyberespace sera évoqué, grâce à l'avènement des jeux vidéo qui l'ont de plus en plus inféré, autant pour un film comme *TRON* (Steven Lisberger, 1982, l'exemple ultérieurement invoqué pour bâtir notre concept « d'Espace Machinique », que nous jugeons plus parlant en vertu des cas qui nous occuperont), que pour une série comme *The Matrix* (Boillat 2014, 253-312).

Le chapitre précédent nous avait incité à observer des défilements de temps particuliers se déroulant en des endroits précis du film ou du jeu vidéo, dans une pure logique de contemplation : une temporalité devenue folle face à laquelle un homme statique se tient, comme à l'écart de cette perturbation. Dans la présente section, nous nous pencherons sur un régime plus large, au moment où ces images aux temps distincts se révèlent être des soubresauts d'autres plans ou dimensions, à l'instant où ces images craquent les coutures de la structure, et en annoncent l'explosion proche.

Face à ces éclosions soudaines, les mots d'Épictète éclairent l'attitude parfois solitaire du Sage : moqué par ses contemporains, car ceux-ci étant incapables de saisir ni son langage ni sa critique du monde, il doit demeurer stoïque en toutes circonstances, nullement affecté par les railleries de ses congénères (2015, 68-69). Comte-Sponville poursuit son interprétation de l'*Allégorie de la Caverne* par une pensée similaire :

Les rares parmi nous qui s'aventurent à contempler le monde intelligible, donc, à sortir de la caverne, méritent seuls, selon Platon, le nom de philosophes. Ils passent d'un éblouissement, lorsqu'ils montent vers les Idées, à un obscurcissement, lorsqu'ils redescendent vers leurs congénères. Aussi sont-ils jugés ridicules : il n'est pas exclu, s'ils veulent inciter les autres à sortir, qu'on les mette à mort (2021, 190).

En plus du thème de l'illusion, nous retrouverons à quelques reprises celui de la solitude d'un être, seul apte à accéder à des réalités externes supérieures au reste de ses semblables. Comment dès lors le considérer autant sur le plan narratif qu'esthétique, touchant à la fois l'univers et la matière de son propre récit, par extension de son propre support ?

Nous répétons les idées synthétiques de Serge Cardinal qui décrit cet aspect particulier du sujet cinématographique dans son ouvrage *Deleuze au cinéma*. De ses propos, nous avons retenu les « personnages-signes », associés aux « images-signes » qui les englobent. Les premiers incarnent la matérialisation des secondes, car « à chaque signe forçant une faculté à son exercice supérieur [de sensibilité, d'imagination, de mémoire et de pensée] correspond [...] un personnage qui s'engage dans l'apprentissage ou l'expérimentation de cet exercice [le voyant, l'acteur, l'amnésique et la momie] » (2010, 102). Le protagoniste étend par moments la conscience sensible au-delà de l'écran (pp. 103 et 210).

Nous revenons vers les deux figures primordiales mises au jour par cette synthèse : l'automate et la momie, qui correspondent à deux types d'affects. L'automate est un être *a priori* privé d'idées et de sentiments, « réduit à l'automatisme de gestes quotidiens segmentarisés », aux clichés de la vie quotidienne (p. 104), à une pensée pétrifiée et statique (p. 210), soudainement habité par une irrationalité qui le pousse à croire en « la *vitalité* des images » (*idem*, nous soulignons), en vue d'engager un nouveau rapport entre lui et le monde. Il mue ensuite vers la momie, celle-ci éprouvant une volonté de dépasser l'irrationnel, de se rendre vers un régime de croyance, vers une possibilité d'explorer, de se donner les moyens d'une introspection (p. 214).

Après la définition de ces figures intrinsèquement alliées au Sage, nous nous étions attachés à les appliquer entre autres à la condition du personnage vidéoludique, reflété comme un automate – un sujet de polyèdres et de pixels texturisés soumis au contrôle du joueur –, mais doué de qualités innées (cf. la conception de personnage ou *character design* exposés au chapitre trois) dont il faut constamment adapter la portée à chaque nouvelle situation vécue. Le joueur s'accommode des gestes et expressions limités du sujet de jeu vidéo ; ce dernier acquiert la conscience du premier par ses déplacements privilégiés dans les décors de l'univers. Raison pour laquelle nous questionnerons ici un corpus essentiellement vidéoludique, au moment où les fractures du monde, apparaissant lors du paroxysme narratif, forcent le personnage et le joueur à mettre en œuvre tous leurs potentiels contre ces entremêlements de réalités, à dérouler leurs capacités de raisonnement, de recherche, d'exploration et de délibération pour cheminer vers une réponse.

Le protagoniste dépasse dans ces moments sa condition de sujet diégétique. Implanté et soumis par les affres de son univers, il se « transforme » en un individu capable de se saisir de la matière du support et de la faire plier à sa volonté, ou de la tordre vers une autre nature, de sorte enfin à générer la condition de création des images.

Réitérons notre affirmation : à une « image-plan » se fait l'écho d'un « personnage-plan ». Le Sage endosse son rôle à partir du moment où germe dans sa conscience une volonté de surpasser les limites imposées. Cette volonté est parfois caractérisée par un symbole métaphorique qui lui fournit les outils de sa nouvelle condition, non pas à atteindre (une tragédie met toujours un terme à ses ambitions, rappelant sa condamnation à vivre avec la matière de l'œuvre), mais bien à exprimer au grand jour pour en démontrer la possible existence. Dans la dimension cinématographique, il s'agit de désamorcer, même partiellement, l'autorité par une saisie de la

matière au niveau d'un ou quelques-uns de ses segments. Dans la dimension vidéoludique, la caractérisation ou la concrétisation d'une telle volonté peut être définie par un élément aussi infime qu'un item ou « élixir » vidéoludique débloquent une mécanique de jeu, par conséquent des possibilités (bien que prévues par les scénaristes, artistes et développeurs).

Aux troisième et quatrième chapitres, nous avons noté que le personnage mis en scène et la caméra entretiennent une relation dans la révélation de l'espace-temps qui devient leur objet de contemplation ou de transformation. La caméra tisse et complète un triangle fondamental avec « l'image-plan », d'une part (la condition essentielle et unique de son comportement) et le « personnage-plan », le fameux Sage en devenir, d'autre part (le point d'ancrage autant narratif qu'esthétique de cette résistance au pouvoir, sur lequel se braque toute l'attention, à l'instar d'un nœud). Doit cependant survenir une prise de conscience, avant que ne s'expriment une délibération et enfin une décision, manifestation primaire d'une résistance.

Nous nous proposons de déplier l'analyse en différentes phases croissantes et ascendantes afin de se confronter à des exemples de plus en plus explicites, par oscillations entre le narratif, l'esthétique et le métaréflexif. Pour ouvrir le propos, nous envisagerons ainsi la question des fractures des espaces-temps habituels révélant des fondements cachés où d'autres types d'images, de spatialités et de temporalités s'entrecroisent : les « pluri-univers » de Boillat. Une fois les failles dépassées, une fois la limite franchie vers ces fondements, nous nous efforcerons de considérer le nouvel espace exploré comme un lieu métaréflexif – ce que beaucoup, dont à nouveau Boillat, nomment le Cyberespace, que nous proposons de reformuler en « Espace Machinique » –, où l'ordre des choses semble abolie car constituant précisément un carrefour des nombreuses réalités qui s'écoulent devant les yeux du protagoniste. La nature même de ce lieu s'en trouve affectée par son esthétique lisse et vide de texture concrète, ce qui lui confère une situation « désincarnée », aux confins de l'entendement général. Enfin, si dans certains cas le héros parvient à s'échapper de cette « prison esthétique », d'autres exemples démontreront au contraire une annihilation de la volonté de l'individu prisonnier de la machine, car ayant tenté de briser ses bases en des points particuliers sans y parvenir.

5.2 Les fractures de l'espace-temps

Par accumulation d'images, de sons, d'espaces, de temps et de situations, il arrive que l'univers diégétique, surchargé de ces données, éclate et craque littéralement ses coutures. Intervient dans pareil cas de figure un protagoniste, au départ « automate » (Cardinal 2010), dans une société d'apparence dystopique et despotique qui met au pas sa volonté et son libre-arbitre (par conséquent son aptitude à délibérer par lui-même), avant de se voir confier des moyens inédits pour recréer le monde à sa façon. La trilogie *The Matrix* nommerait pareil individu un « Élu », aux accents indéniablement messianiques, se rendant progressivement compte de ses capacités innées qui sommeillent en lui jusqu'à leur activation par l'élément déclencheur de la trame.

Il est entendu que cette trilogie de films, maintes fois commentée et discutée, fait converger dans le carrefour de ses actions la philosophie (en l'occurrence platonicienne, en référence à la *Caverne*), la critique politique, le mythe et la transmédialité entre cinéma et jeu vidéo, notamment par le biais du ralenti, techniquement dénommé *bullet time* (During 2003; Bénatouïl 2003; Badiou 2003). Nous ne reviendrons pas sur les très nombreux commentaires émis à son sujet, mais proposerons un glissement théorique des écrits et des idées à son égard vers d'autres exemples.

À partir de *The Matrix*, analysé au chapitre trois, nous souhaitons brièvement rappeler les enjeux consacrés à la caméra qui traverse indifféremment les décors sans souci des limites ou des frontières, raccrochée à un personnage dont elle suit le mouvement et rapporte les gestes en fonction de la topographie des lieux explorés. La synchronisation de suivi entre le personnage et la caméra forme deux balises ou « jonctions » entre lesquelles le décor défile à l'instar d'un diaporama, d'une succession littérale d'images et de vues. Les pouvoirs « d'indifférence spatiale » de la caméra affectent l'individu de cinéma et de jeu vidéo.

La caméra suit constamment le protagoniste en s'axant continuellement sur lui selon un point fixe, mais par des actions extraordinaires, notamment permises grâce à l'essence fantaisiste de l'histoire dans laquelle il évolue, l'individu filmé révèle des portions d'autres réalités au-delà de celle où il se situe présentement. Le morcellement de l'espace et du temps se réalise à un degré métaphorique, et rejoint le détachement du personnage face à la matière de la pellicule. Il devient contemplateur du découpage traditionnel du montage ou de l'espace virtuel, comme maîtrise du regard, de la coupe dans la pellicule ou de l'éclatement de l'architecture vidéoludique : ce que

Nicolas Tellop envisage une première fois dans ses analyses de courses-poursuites cinématographiques, pour rappel au sujet de *The French Connection* de Friedkin (2018, 171-72).

Ici naît l'embryon de la résistance vitaliste contre une ou quelques portions de l'univers et de la matière. Des portes d'entrée, tantôt étroites, tantôt plus larges, s'opèrent dans ces craquements, au sein d'une zone précise du film ou du jeu, parfois en contradiction totale avec le reste du monde : c'est l'« image-plan » suggérée où l'univers diégétique, d'habitude hermétique, se confond avec le mécanisme du médium censé l'abriter. Les fissures deviennent objets de montage, et inversement ; le personnage-sage prend (temporairement) la place du maître de la mise en scène pour la retourner à son avantage.

5.2.1 Le Sage voyageur entre les Cités : la Californie alternative

Dans ses nombreux romans et nouvelles de science-fiction, Philip K. Dick a pour thème de prédilection l'ouverture sur diverses réalités possibles. Celle dans laquelle ses personnages se meuvent ne semble pas être la seule. Elle est au contraire une chimère de plus, alimentée par des dirigeants aussi bien politiques qu'oligarchiques et corporatifs, ces derniers manipulant la foule au moyen de nouvelles technologies, tandis que la frontière entre réalité et illusion devient poreuse (Best et Kellner 2003, 190). Ces dirigeants sont parfois inaccessibles au commun des mortels, abritant leurs véritables visages derrière des masques, des artefacts ou d'autres apparitions intermédiaires. Il arrive cependant que les personnages de Dick parviennent à observer au-delà des illusions qui leur sont imposées, mais sans détenir les ressources nécessaires pour renverser la situation, de toute évidence trop large pour eux, en faveur d'un monde plus bénéfique. Dès lors, la révolution qu'ils fomentent à l'occasion devient futile (*idem*).

The Man in the High Castle (2001), originellement publié en 1962, en est un exemple : dans une réalité alternative où les forces de l'Axe ont remporté la Seconde Guerre Mondiale, l'Allemagne nazie s'appropriant la Côte Est des États-Unis, les Japonais la Californie, et le Middle West américain équivalant à l'État français de Vichy régisseur de la « Zone Libre », le récit narre la vie d'un antiquaire californien, parmi deux ou trois autres lignes de narration parallèles. Par sa profession, cet antiquaire entropose dans sa boutique une multitude d'objets datant de l'époque d'avant « l'Occupation », des artefacts devenus très symboliques et prisés, telles que des cartes de joueurs de baseball qu'il présente à quelques-uns de ses clients. Ceci est la première réalité

suggérée à partir de ces objets. Une seconde réalité suggérée se fait jour par l'entremise d'un livre interdit mais circulant en sous-main dans les limbes de cet univers alternatif, titré *The Grasshopper Lies Heavy*, écrit par un romancier vivant dans le Middle West. Par effet miroir, ce « livre-dans-le-livre » expose un monde où les Alliés auraient gagné la guerre et renversé l'Allemagne nazie de même que les forces nipponnes.

Aucune issue positive ou négative ne ressort à la lecture de ce roman : les personnages sont tous des êtres ordinaires implantés dans cette situation extraordinaire qui dépasse de loin leurs conditions, soit contre leur volonté, soit inconsciemment. L'antiquaire mène ainsi sa vie comme il peut, rencontrant par moments un jeune couple de Japonais nés en Californie, et dont les idées entrent progressivement en contradiction avec la génération précédente, celle ayant mené la guerre. Un officier japonais oscille entre vies militaire et civile dans la Californie occupée, tandis que de vifs débats opposent les principaux dirigeants du régime nazi quant à la succession du Führer décédé. Enfin, une femme (ex-épouse de l'antiquaire) cherche en vain à convaincre le romancier de *The Grasshopper Lies Heavy* (le fameux « Homme du Haut Château ») de rejoindre la cause résistante.

Le roman de Dick n'est pas anodin s'il est rapporté à son contexte de publication, à une époque où les États-Unis renvoyaient une image de forces économique et militaire *a priori* incontestables sur l'ensemble du monde au sortir du véritable conflit mondial. La géopolitique de la Guerre Froide et l'apocalypse nucléaire hantaient l'esprit de l'écrivain comme une réalité faisant converger tous les progrès de la science, de la technologie, de l'industrie et du capitalisme employés à mauvais escient. Une réalité sur laquelle les individus de la vie de tous les jours ne peuvent avoir aucune emprise (Best et Kellner 2003, 190), d'autant moins si ces progrès détournés tombent entre les mains de la police, de l'armée ou de politiciens corrompus (p. 191). *The Man in the High Castle* condense le plus fortement cette pensée, par le traçage d'une ligne historique uchronique additionnant tous ces éléments de dystopie.

Comprendre par ses écrits la pensée de Philip K. Dick, très vaste et contradictoire, reviendrait à nous perdre nous-mêmes dans cet amas de dimensions que seul lui était en mesure de contrôler au moment de rédiger ses ouvrages (l'homme était de tendance schizophrène et agoraphobe, accroc aux amphétamines). Pour la suite de l'analyse, nous nous appuyons sur un documentaire, *Les Mondes de Philip K. Dick* (Yann Coquart & Ariel Kyrou, 2016, pour ARTE), qui nous paraît

suffisamment synthétique pour en tirer quelques inspirations analytiques, par sa collecte d'interviews et de fragments de la vie de l'écrivain. Évoquer ce documentaire nous permettra de mieux le raccorder à un jeu vidéo fonctionnant en binôme avec celui-ci. *Californium* (Darjeeling, Nova Production & ARTE France, 2016) agit en effet comme une extension au contenu du film, par immersion dans ce que pouvait vraisemblablement être la vision du monde de Dick. Ce jeu transpose les histoires et les thèmes de ses romans, entre narration originale, assemblage desdits thèmes et métaréflexivité.

En guise de mise en bouche, ce documentaire s'ouvre sur une conférence sur la science-fiction organisée à Metz (France) en 1977, présidée par Philip K. Dick et au cours de laquelle ce dernier n'hésite pas à développer ses théories quant à la « réalité » de notre monde (par acceptation tacite des codes du genre qu'il narre).

Le film inclut de temps à autre des images d'archives de cette conférence. Vers le milieu, au moment de développer le thème des autres dimensions, le romancier décrit une notion entrant en résonance avec ce que nous appellerions aujourd'hui la Réalité Virtuelle, et ses déclinaisons technologiques tel que le casque vidéoludique (fig. 22).

We are living in a computer-programmed reality, and the only clue we have to it is when some variable is changed, and some alteration in our reality occurs. We would have the overcommon impression that we were reliving the present [nous citons directement la captation sonore de ces images d'archives].



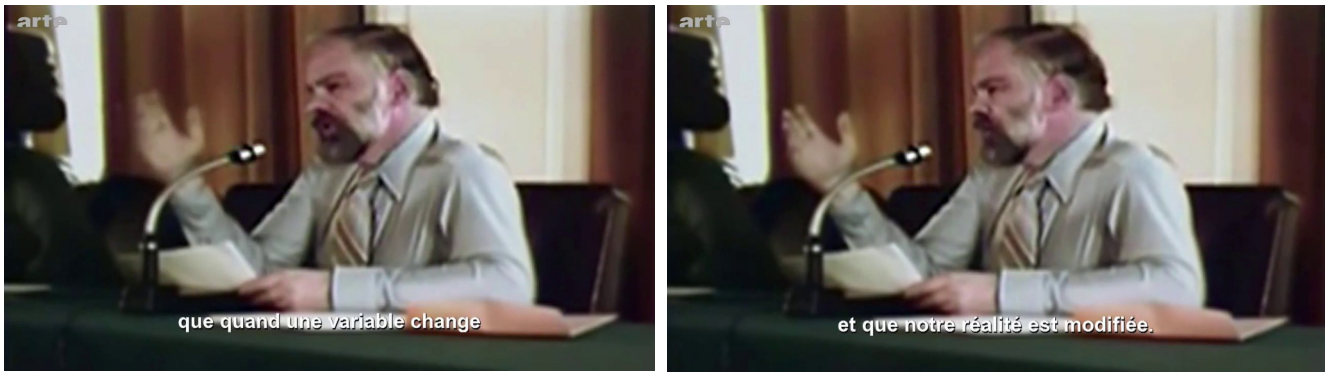


Figure 22: *Les Mondes de Philip K. Dick* (Yann Coquart & Ariel Kyrrou, 2016, pour ARTE). Philip K. Dick préside une conférence sur la science-fiction en France en 1977, expliquant la réalité « informatique » dans laquelle nous serions en train de vivre.

Plus loin, une interview de sa femme Tessa révèle que Dick était fasciné par ce qu'il dénommait le « temps orthogonal », autrement dit une ligne de temps perpendiculaire à celle actuelle. Ces dernières s'entrecroiseraient et feraient cohabiter, l'espace d'un très bref instant, deux mondes, deux temporalités différentes, une du présent, l'autre du futur ou du passé.

Produit par la chaîne ARTE en même temps que le documentaire, le jeu vidéo *Californium* étend l'expérience du film en faisant « rentrer » le joueur dans la vision d'un écrivain raté, alcoolique et dépressif, Elvin Green, transposition fictionnelle de Dick. Ce romancier voit soudainement sa vision du monde cristallisée à partir de ses ouvrages : il palpe les fractures de l'espace-temps présent pour révéler la prochaine réalité, à la recherche de symboles insolites dans l'environnement.

L'évidence de ce jeu, qui peut s'apparenter au genre du « *walking simulator* » ou « simulation de marche », est de reproduire l'expérience originelle de Dick. Quatre niveaux ou environnements se succèdent : la Californie « originale » du début des années 1960 (plusieurs références à la vie et à la carrière de Dick y sont incorporées, tel un magasin de disques vinyles, évocation du lieu où il travaillait six jours par semaine avant de se lancer dans l'écriture), une Californie indépendante, totalitaire et farouchement surveillée par une police secrète qui enregistre les moindres faits et gestes de ses concitoyens (la figure tutélaire et idolâtrée de cet univers est celle d'Abraham Lincoln), une colonie spatiale sur Mars où les androïdes sont esclaves des humains dans les exploitations minières (cette situation martienne est directement inspirée d'un autre ouvrage de Dick, *The Three Stigmata of Palmer Eldridge* [1965]), et une dimension littéralement « éclatée » où plusieurs éléments des précédentes réalités se confondent dans un univers de facture

surréaliste. Les disproportions y sont de mise, comme un paroxysme annonçant la mort de Green (dont les circonstances coïncident avec celle de Philip K. Dick : mort cérébrale et décès officiel le 2 mars 1982).

Quelques indices pointent la « contrefaçon » de la Californie « originale » : l'intérieur des bâtisses, la rue et ses voitures, toutes géométriques, sont anormalement larges (le point de vue d'une courte focale étirant la profondeur de champ), et les protagonistes rencontrés sont des figurines découpées dans du carton, sans profondeur ni volume. Chacun d'eux esquisse une mine sournoise ou potentiellement agressive, premier signe de l'affection de la vision de Green. Elle s'en trouve davantage aggravée lorsqu'une voix (celle de sa conscience ou celle du Diable le manipulant au gré de ses envies) émet depuis sa télévision et l'incite à découvrir d'autres mondes en recherchant ces symboles éparpillés dans l'environnement (fig. 23). Une fois un de ces symboles déniché, l'interaction ouvre un *pan* d'une autre réalité en synchronisation spatiale avec celle présente : un pan de mur du bureau de l'éditeur de Green révèle par exemple des dispositifs d'écoute munis de bandes enregistreuses (en annonce de la Californie totalitaire) (fig. 23). Ce sont des plans, littéralement des « fenêtres » qui se déploient sur un autre monde que seul Green est en mesure de voir, indépendamment des autres personnages qui manifestent une totale indifférence.

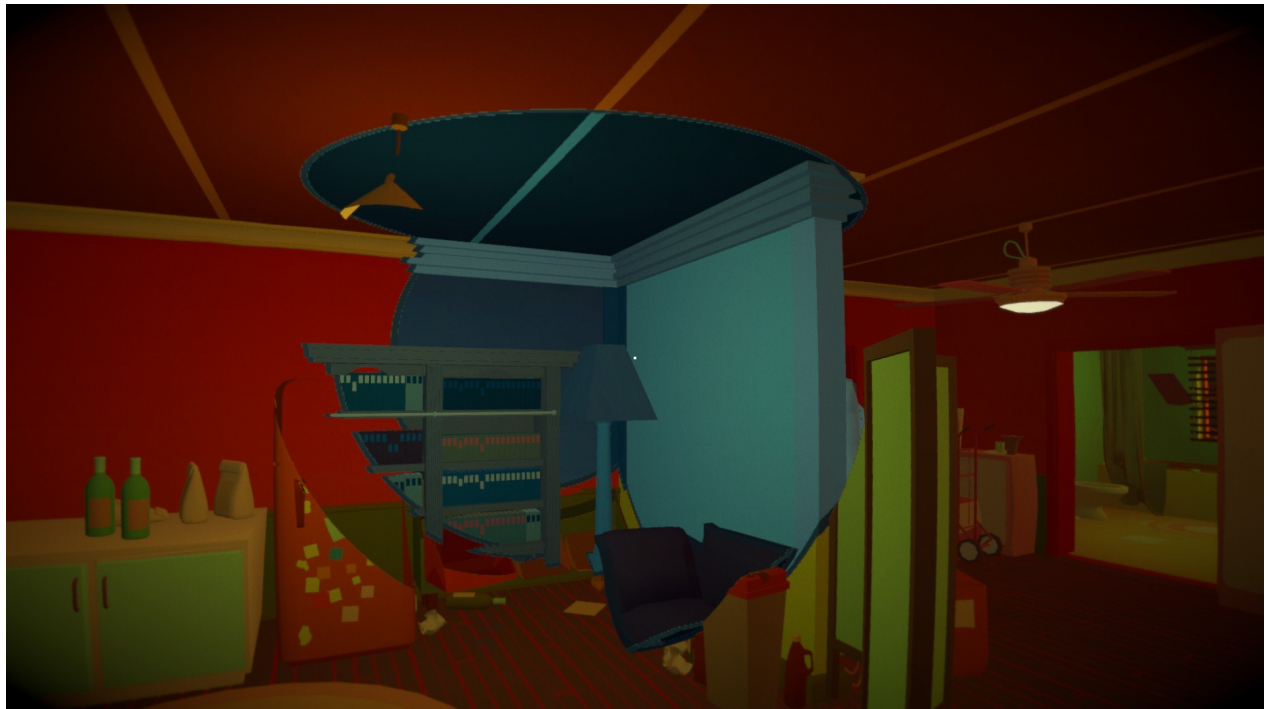


Figure 23: *Californium* (Darjeeling, Nova Production & ARTE France, 2016). Elvin Green, transposition fictionnelle et vidéoludique de Philip K. Dick, est guidé (manipulé ?) par sa télévision pour rechercher des passages vers d'autres réalités qu'il est en mesure d'ouvrir.

Ces fractures investissent le champ environnemental du moment et finissent par déborder au point de quasiment dominer la scène, prélude au passage vers la dimension suivante. Entre la présente réalité et celle à venir, Green se meut librement, observe ces mélanges avec la même intensité de regard, et entrevoit ce que pourrait être la même rue dans laquelle il marche. Cette avenue devient en effet le « patron » ou *pattern* basique reproduit plus ou moins à l'identique à travers les dimensions du jeu, depuis l'appartement de Green jusqu'au bâtiment de la police (devenant le siège de la police secrète dans la Californie totalitaire), en passant par le restaurant grec et le bureau de son éditeur, le point de départ de chaque schéma étant une machine à écrire ou un équivalent informatique sur Mars (analogie à la profession de Dick/Green).

Guidé par sa télévision qui l'oriente en même temps qu'elle n'aggrave ses sentiments dépressifs, Green s'apparente à un Sage dont la capacité est de « sur-voir » ou de « sur-observer » d'autres alternatives inconnues au reste de ses contemporains pour s'en assurer la maîtrise. Chaque passage dans la réalité suivante l'incite, lui et le joueur, à refaire le même parcours de découverte des symboles vers d'autres dimensions. Ce schéma itératif fait en sorte que Green adopte une attitude en phase avec le nouvel univers (écrivain raté dans la première dimension, hagiographe officiel de Lincoln dans la Californie totalitaire, ou occupant un haut poste dans l'administration minière martienne). Jusqu'à ce que la télévision et sa voix refont leur apparition pour placer l'écrivain dans une situation « hors temps », le rendant apte à fracturer d'autres pans, et ainsi de suite. Pour paraphraser la synthèse de Jacques Étienne au sujet du stoïcisme, l'insensé devient Sage malgré lui (1970, 178).

Le parallèle avec l'*Allégorie de la Caverne* semble couler de source dans ce cas de figure, alors que le personnage fait vaciller les illusions auxquelles ses contemporains sont habitués, en « s'élevant » vers un autre plan que ceux-ci, à la découverte de zones obscures qu'il tente d'éclairer ou de mettre en évidence. Une pensée stoïcienne transcende au fil du récit et de l'exploration de *Californium*, dès lors que Jacques Étienne définit le stoïcisme comme « un tout cohérent [qui] se présente comme une pensée complète, où l'explication des êtres est étroitement solidaire d'un discours sur la vérité et d'une réflexion morale » (p. 176), refusant de s'enfermer dans la compromission (p. 177). Cette idée est à retenir au premier degré pour le présent exemple, par la capacité d'Elvin Green et du joueur à condenser plusieurs informations et adopter une vision globale des événements face à eux pour mieux en tirer avantage.

La prise de décision, ou *euboulia* pour reprendre le terme grec stoïcien, n'est pas ici dénuée d'action. Elle incorpore autant un rapport à la divinité qu'une prise en compte du temps pour la bonne délibération de manière vertueuse et utile, cette fois-ci en reprenant les synthèses de Sophie Aubert-Baillet.

Tel que formulé par les Stoïciens et leurs adeptes, l'idéal de sagesse comprend le Sage comme proche de la divinité avec laquelle il entretient d'étroits rapports de raisonnement en vue d'éclairer la connaissance et le monde. Aubert-Baillet traduit et cite un passage de l'empereur romain Marc-Aurèle (stoïcisme tardif, d'après Jacques Étienne [1970, 176]) sur le bien-fondé du dieu qui désire l'harmonie de ses sujets :

Si les dieux ont bien délibéré sur moi et sur ce qui doit arriver, ils ont bien délibéré ; car il n'est pas facile d'imaginer un dieu qui ne délibérerait pas. Et pour quel motif voudraient-ils me faire du mal ? Quel avantage en auraient-ils pour eux ou pour l'ensemble sur lequel ils veillent ? Mais, s'ils n'ont pas délibéré sur moi en particulier, ils ont délibéré sur l'ensemble, et ce qui arrive en conséquence, je dois l'accueillir et l'aimer (Aubert-Baillet 2014, 13, d'après Marc-Aurèle, *Pensées pour moi-même*, Livre VI).

Ce questionnement trouve un écho si on tord l'idéal utopique vers la dystopie. Dans *Californium*, le rôle de la télévision guidant Green dans ses hallucinations est ambigu : par sa voix venue de nulle part, lointaine, aussi divine que diabolique, elle lui fournit des indices sur les symboles à investiguer en même temps qu'elle énonce des vérités pessimistes internes à sa *persona*. Elle rend le protagoniste aussi bien Sage qu'esclave de son dispositif. Cette télévision porte en elle le double symbole du feu et des ombres de l'*Allégorie*. Elle agit, d'une part, comme le réceptacle des ombres, maintenant sa capacité ubiquitaire et inquiétante tout au long des réalités explorées (combien de critiques du médium télévisuel n'en ont pas souligné l'abrutissement et la production d'images-chimères ?), et d'autre part, paradoxalement, comme un feu vers lequel le héros est attiré pour découvrir la vérité, à l'instar d'un inévitable « conseiller » sans lequel aucune trame ne se déplie.

Quant à la portée temporelle de l'*euboulia*, la résonance semble évidente au premier abord par le biais de *Californium* : d'emblée, aucune limite de temps ne contraint le personnage ou le joueur pour explorer l'environnement et en saborder les fondations. La vivacité d'esprit cède la place à la réflexion, à la sagacité et à la contemplation – l'élément-clef de la « simulation de marche » – pour jauger au mieux la situation en face de soi (Aubert-Baillet 2014, 8). Mais à l'image des

exemples analysés au quatrième chapitre, il nous est donné de subir des « temps orthogonaux » dickiens qui s'entrechoquent à la vue des réalités débordant l'une sur l'autre.

Dans son essai sur le cinéma observé sous le prisme nietzschéen, de Courville évoque bel et bien « l'instant qui est la vraie réalité du temps » (2005, 60), suggérant par-là une stimulation plus vivace de la décision à prendre face à un événement qui requiert une rapidité d'exécution, sur le moment. Les mélanges de dimensions de *Californium* font rencontrer deux conceptions temporelles distinctes, tirées de la pensée mythologique grecque. En abordant cet essai de de Courville dans l'état de la question, nous nous étions confrontés aux notions d'*Aïon* et de *Chronos*. Pour de Courville, *Chronos* asservit et engloutit dans une vulgaire succession, une chronologie de faits selon un rapport classique de causalité, tandis que l'instant d'*Aïon* est le temps « vertical », poétique, « qui déchire la fatalité temporelle » (p. 60). La confusion du moment actuel est un « rassemblement d'un passé et d'un avenir dans l'éclosion d'un unique présent dont la cohésion ne doit rien à la dialectique » (p. 61). Les images de cinéma, créatrices d'ouvertures sur plusieurs possibles, dont les failles se révèlent entre les coupes du montage, trouvent un écho dans l'architecture animée de la virtualité vidéoludique, dont *Californium* manifeste un paroxysme sous l'angle de la dystopie et du doute quant à nos convictions.

En référence à l'état de la question et au troisième chapitre, nous nous étions efforcés de ne considérer aucune notion habituelle de temps pouvant se loger dans le jeu vidéo : le temps peut s'allonger sans devenir « long ». Nous avons conséquemment conceptualisé ce médium avant tout comme la saisie d'un espace tridimensionnel fondé sur un fonctionnement « linéaro-cyclique » : explorer un espace ne s'apparente *a priori* pas au montage filmique, dans le sens où, rappelons-le, aucun bloc temporel n'impose de limites, dans la mesure où il n'y a aucun écoulement de temps, contrairement au cinéma. Le « linéaro-cyclique » combine la linéarité des actions scriptées selon un parcours privilégié (dans le cas de narrations) (Triclot 2012, 225) avec les « micro-cycles » d'animation qui ponctuent l'ensemble d'un décor et des personnages les occupant. Ces petits cycles régissent la vie et la mise en mouvement des sujets et des objets virtuels habitant l'univers diégétique à l'écran. Devons-nous y voir une conciliation esthétique et mécanique entre *Chronos* et *Aïon* ? Ces deux modalités différentes du temps se retrouveraient consolidées dans la matière animée propre au jeu vidéo : un temps de la mesure parcourant l'état successif des choses, étape par étape (la linéarité), contre le temps indéterminé, cyclique (les boucles d'animation), d'après Aïon, divinité éponyme avec laquelle tout se mêle, se confond, où

ce qui va arriver vient d'arriver, etc. (p. 130), et dont *Californium* s'en avère être une sorte de quintessence.

Si Jesper Juul (et à sa suite Zagal et Mateas [2010] ou Hanson [2018]) distingue deux écoulements vidéoludiques entre le *play time*, le temps de l'action même du jeu, et l'*event time*, à l'intérieur de l'univers déployé, comprenant ses répétitions, ses variations, ses reprises, ses retours, ses sauts, etc. (2004), pouvons-nous également y constater des analogies aux questions de *Chronos* et d'*Aion*, à un degré plus élevé, au-delà du cadre de l'écran et de la machine ? Cette interprétation nous autoriserait à aligner une nouvelle fois, dans *Californium*, la pensée du joueur sur celle de son personnage avec lequel il s'adapte, en l'occurrence Elvin Green pour prendre part à l'expérience originelle de Philip K. Dick, et à sa rhétorique fondamentale sur les illusions soudainement craquelées par ses actions et ses décisions.

La logique du jeu de tir à la première personne (*First Person Shooter* ou FPS), incarnée dans *Californium*, adopte les yeux et la vision du monde d'Elvin Green. Le FPS tend à plonger le joueur dans l'action immédiate en le faisant assister aux événements diégétiques de près. Conséquemment, ce dernier est invité à tacitement accepter la mécanique du monde devant lui et à lui attribuer un semblant de plausibilité (ainsi que nous le ferions pour la science-fiction, l'*heroic fantasy* ou tout univers aux confins de l'entendement général mais tissant encore une parenté, même indirecte, avec l'expérience humaine). La virtualité est, on en convient, une illusion en soi, une fabrique de polyèdres montés de toutes pièces uniquement traduisibles par un programme informatique spécifique. Via *Californium*, et tous les symboles thématiques que ce jeu fait converger en son sein à partir de l'œuvre de Dick, cette virtualité semble mise en exergue. Le FPS se retrouve en quelque sorte dénoncé par le démenti des réalités que traverse le personnage-sage de Green. De fait, par la figure d'Elvin Green, se crée celle d'un Sage au(x) pays des oppresseurs, le point d'ancrage de chaque réalité étant une machine à écrire, puis la télévision : les deux médiums respectivement créateur d'univers et fabrique de songes ou d'illusions, dans des dimensions elles-mêmes confuses et poreuses.

L'*Allégorie de la Caverne* a souvent été interprétée comme un symbole du résistant contre l'oppression d'une autorité qui impose constamment des illusions prétendument véridiques (Bénatouïl 2003), surtout en rapport avec la trilogie *The Matrix*, puis comme le dispositif même du cinéma : des ombres projetées par une source de lumière sur un mur ou un écran. De sorte à ne

pas s'enfermer dans de constants préjugés, il est nécessaire d'en rappeler un élément fondamental : selon le récit de Platon et des traductions qui en ont été tirées, le déroulement de cette allégorie s'effectue par échelons progressifs, dans la mesure où, se voyant soudainement libéré de ses liens et tournant la tête vers la source du feu, un prisonnier en est d'abord ébloui (Platon 2004, 359-60). Il grimpe ensuite la pente raide vers l'extérieur de la caverne où il est davantage aveuglé par la lumière du soleil (pp. 360-61). Le thème principal s'avère ainsi être une source de lumière toujours située plus haut et vers laquelle le prisonnier libre s'élève. Au contact de cette lumière, il est amené à réfléchir sur la véracité et la complexité des choses l'entourant lui et ses semblables, alors que l'instant d'avant il prenait les ombres vues tout au long de sa vie pour véritables.

La dernière phase de son périple consiste à rentrer dans la caverne pour convaincre ses contemporains sur l'étendue de ce qu'il a vu, au risque de subir des moqueries émanant d'une forme d'ignorance (p. 362). Par le dialogue qui dynamise cette allégorie, Platon matérialise avant tout la condition du philosophe, dont l'âme doit constamment s'élever pour rechercher le Beau et la Vertu (ce que confirme André Compte-Sponville). Il développe ce qu'il nomme « l'art du retournement », ou comment convaincre les pensées attachées aux valeurs admises comme véridiques de retourner ces vérités pour en déceler d'autres facettes, en suivant les bénéfices de la vertu et la possibilité à quiconque d'élargir son âme vers le « vrai » (pp. 364-365). *L'Allégorie* est une métaphore de la fonction du Sage au sein de la Cité :

En assimilant l'espace qui se révèle grâce à la vue à l'habitation dans la prison, et le feu qui s'y trouve à la puissance du soleil, et en rapportant la remontée vers le haut et la contemplation des choses d'en-haut à l'ascension de l'âme vers le lieu intelligible, tu ne risques pas de te tromper sur l'objet de mon espérance [...]. Voilà donc comment m'apparaissent les choses qui se manifestent à moi : dans le connaissable, ce qui se trouve au terme, c'est la forme du bien, et on ne la voit qu'avec peine, mais une fois qu'on l'a vue, on doit en conclure que c'est elle qui constitue en fait pour toutes choses la cause de tout ce qui est droit et beau, elle qui dans le visible a engendré la lumière et le seigneur de la lumière, elle qui dans l'intelligible [...] procure vérité et intellect (p. 362).

Si, avec *Chronos* et *Aion*, nous envisageons l'entrecroisement de différentes formes de temps en un seul espace, une autre interrogation doit en découler : un temps spécifique amène-t-il de surcroît un espace spécifique dans son sillage ? Si, avec Jean Epstein, le temps peut se penser

comme une relation intrinsèque avec et dans l'espace (1974, 1:283-84), l'une des interprétations possibles à l'égard de *Californium* serait de considérer les pans révélés de l'autre réalité comme démunis d'écoulement. Ces morceaux ou fragments sont autant « d'arrêts », de « gels » du temps dans la dimension présente (au défilement « normal ») avant que l'accès à cette réalité suivante ne les mette en mouvement, en plus de leur attribuer une cohésion, et ainsi de suite jusqu'au quatrième environnement éclaté. Ce dernier intrigue, et cristallise sous la forme d'un *climax* la littérale interférence que les divers espaces-temps peuvent générer à leur contact mutuel dans une même sphère. Que se passe-t-il si les temps font interférer les espaces ?

5.2.2 Lorsque les temps font interférer les espaces

Cet exemple de *Californium*, où la croisée des espaces-temps distincts fait grésiller l'écoulement habituel des uns et des autres, nous invite à effectuer un glissement analytique pour considérer le thème des réalités qui débordent et se confondent. Ces fractures sont autant de découpages et d'interstices qui saccadent le réel du présent, celui institué par la branche centrale de la narration de l'œuvre filmique ou vidéoludique, au moment du paroxysme diégétique, autrement dit l'instant même où tout se joue pour le destin de l'univers et des personnages qu'il abrite. Suivant le cas de *A Matter of Life and Death* (Michael Powell & Emeric Pressburger, 1946) précédemment analysé, les mondes qui se rencontrent – ce qu'Alain Boillat nommerait à nouveau la « pluri-mondanité » des récits fantastiques ou de science-fiction – apportent dans leur sillage leurs lots de temporalités et d'énergies provoquant ce choc, parfois par « infection » entre eux.

Reconsidérons à ce titre une scène-clef de *A Matter of Life and Death*, agissant comme un « patron » qui motive le reste de l'intrigue jusqu'au procès divin de l'aviateur de la RAF Peter Carter (David Niven), procès qui doit déterminer si l'intéressé mérite ou non son droit de rester sur Terre parmi les vivants, oscillant constamment entre la vie et la mort suite au crash de son bombardier. Sous observation médicale chez son ami, le Docteur Frank Reeves (Roger Livesey), Peter s'allonge sur un fauteuil de la bibliothèque pour entamer une lecture tandis que son ami démarre une partie de ping-pong à l'extérieur de la maison avec June (Kim Hunter), l'opératrice radio américaine avec qui l'aviateur a établi un dernier contact avant de sauter de son bombardier en flammes. Jetant son livre par-delà le cadre qui le filme, Peter est étonné de la staticité de l'objet en l'air (le contrechamp de son regard montre l'ouvrage « gelé » en plein vol par arrêt sur

image). Dans le doute, il sort de la maison pour s'apercevoir que le médecin et June sont eux aussi en position fixe, sans mouvement ni écoulement, figés dans leurs gestes de ping-pong, alors que Peter se meut librement devant cette scène. À ce stade de l'histoire, l'aviateur comprend que cet instant constitue l'entrée en matière d'un représentant de l'Au-Delà, le Conducteur 71 (Marius Goring), sorte d'ange-ambassadeur venu lui annoncer la préparation de son procès.

Nous avons précédemment interprété ce type de séquence comme une des déclinaisons d'un homme en écoulement temporel « normal », dans un rôle de contemplation face à une fresque, un tableau ou un plan à la temporalité altérée, en tant que personnage résistant à la matière cinématographique ou vidéoludique de laquelle il paraît ainsi se détacher. Cette scène de *A Matter of Life and Death* nous renseigne également sur la dualité permanente qui oppose les deux mondes du film, la Terre et l'Au-Delà, au milieu desquels Peter vogue, presque dans une phase de « purgatoire ». Lorsque le temps de la Terre s'arrête, celui de l'Au-Delà prend le relais et s'impose pour « s'emparer » de l'aviateur et le faire pénétrer dans une autre sphère comprenant ses propres codes, règles et dispositions matérielles ou spirituelles. Divers trucages d'arrêts sur image puis de reprises du flux filmique expriment cet état de fait, de même que des manipulations colorimétriques : la couleur vivace, quasi irréelle, pour le conte de fées sur la Terre, selon le style propre aux cinéastes Powell et Pressburger, et le noir et blanc pour signifier l'éternité et l'intemporalité de l'Au-Delà, aux confins de la culture et des agissements humains qui ne sont plus. Un autre événement survient en filigrane de ces rencontres entre les mondes : les espaces se mêlent lorsqu'il y a arrêt du temps dans l'un pour « accueillir » l'autre, et réciproquement. Le messager céleste Conducteur 71 l'annonce : il se meut dans l'espace, pétrifié à chacune de ses apparitions, plutôt que dans le temps (Thiéry 2009, 231). Certes, les couleurs respectives de chacun de ces deux univers demeurent cloîtrées dans leurs zones (le Dr. Reeves passe au noir et blanc lors de son trépas à moto, lui permettant de passer dans l'Au-Delà et de défendre la situation de Peter tel un avocat, et le Conducteur 71 adopte la couleur de la Terre au moment de ses venues), mais les frontières débordent les unes sur les autres, et façonnent cet entrecroisement dont l'enjeu se penche sur le cas de Peter, seul rescapé de son bombardier, à la différence de ses camarades de combat morts en pleine action de guerre.

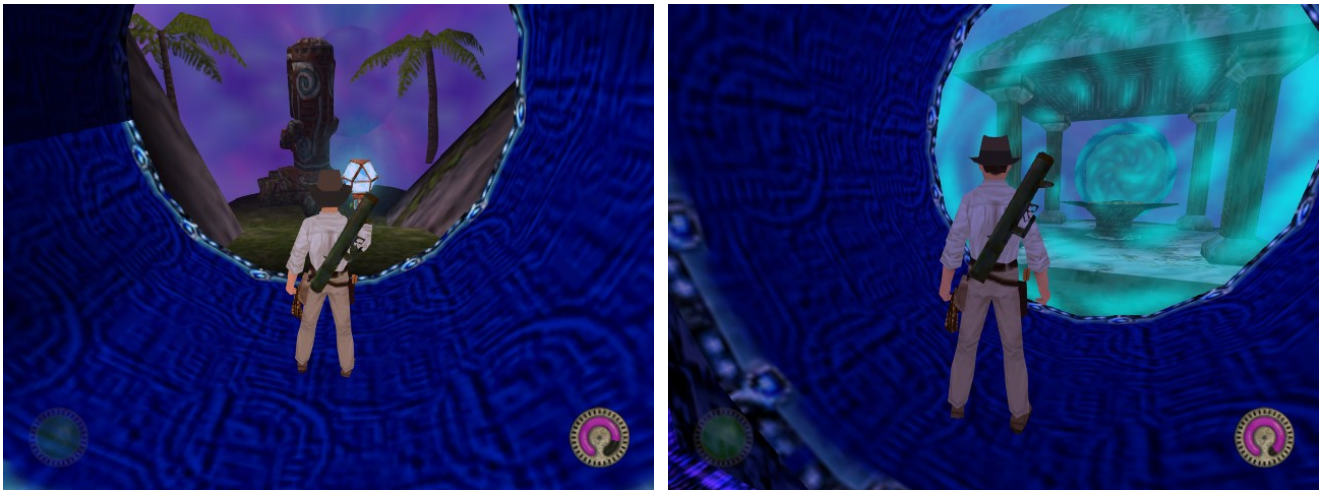
Relevant du conte mêlé à la réalité historique de la Seconde Guerre Mondiale, la dimension fantastique de *A Matter of Life and Death* déploie un jeu de soumission et de résistance à la fatalité du destin, entre les personnages contraints de subir ce sort et la technique

cinématographique explicitement employée : l'arrêt sur image est autant une imposition de l'Autre, un indice de son arrivée pour prédominer la scène en cours, qu'une façon pour le protagoniste Peter de se mouvoir dans la libre manifestation de ses mouvements. À l'image de cette partie de ping-pong soudainement immobilisée, un moment de battement s'étale temporairement avant que le personnage ne soit soumis au régime d'un autre univers.

Avant de procéder vers notre notion « d'Espace Machinique » comme motif d'une résistance à la matière esthétique et technique de l'œuvre au moment de sa fracture, suivi d'une phase de délibération qui crée la figure du Sage, il nous vient un exemple assez emblématique de ce thème, lors de l'acte final du jeu vidéo *Indiana Jones and the Infernal Machine* (LucasArts, 1999). Comme de nombreux titres catégorisés sous le genre action-aventure (généralement en TPS), la trame narrative de ce jeu emmène et confronte le joueur à une multitude d'environnements et de mécanismes de résolutions de puzzles par le biais d'Indiana Jones (ou Indy). La quête centrale est celle de quatre pièces magiques, parties intégrantes d'une machine antique maléfique enfouie sous les vestiges de la Tour de Babel, la fameuse « Machine Infernale ». L'affrontement ultime contre l'entité maîtresse de ces lieux, en l'occurrence le dieu babylonien Marduk, met à l'épreuve les compétences d'action d'Indy et du joueur en vue de briser l'encerclement imposé par l'antagoniste.

Ce lieu final est dénommé l'Aetherium dans la diégèse, sorte de dimension parallèle au milieu de laquelle l'archéologue au chapeau se place très nettement en contrepoint. L'endroit se distingue des autres paysages explorés par son architecture certes labyrinthique et complexe, mais aux parois très anguleuses et pourpres foncées, dont les murs ne sont composés que de machineries, de lumières au néon, et d'un sol incertain, instable. Là où la diversité des couleurs et des formes (les polyèdres texturisés des mondes virtuels de ce jeu) donnaient l'apparence d'un environnement véritable se rattachant *a priori* à l'expérience humaine quotidienne, l'Aetherium fait volte-face par son absence de texture et la nature lisse de son décor, faisant de celui-ci un « non lieu ». La contrainte autant diégétique que vidéoludique imposée au personnage est l'affaiblissement de sa force corporelle (indiquée par une jauge de vie dans la partie inférieure droite de l'interface) au moment de passer dans des conduits aux bords également fluides et instables, lui permettant de passer d'une zone à l'autre de ce labyrinthe.

Un outil tapi dans les recoins de cet Aetherium change quelque peu la donne pour Indiana Jones, et constitue la première étape pour le retournement de l'histoire à son avantage : une cinquième pièce de la Machine lui confère le pouvoir d'ouvrir des membranes magiques vers des portions du monde « réel » dans lesquelles il peut temporairement poser le pied et recouvrer sa force avant de repartir à la charge. Ces fragments segmentarisent les divers environnements visités au fil de la narration (les montagnes enneigées du Kazakhstan, l'île tropicale philippine de Palawan, la vallée mexicaine menant à l'enceinte mythique de Teotihuacan, et le désert soudanais abritant les mines du roi Salomon), comme une incursion de souvenirs, de « bulles » de paysages rassurants (un fond instable caractérise l'arrière-plan de chacune de ces « sphères de réalité ») qui renforcent la stabilité du personnage principal et déstabilisent l'inquiétante étrangeté de ce lieu final (fig. 24). Si l'on considère l'ensemble de ce niveau de l'Aetherium, une sorte de carrefour (quasiment au sens littéral) se dégage entre tous ces endroits. Ce « non lieu » agit comme un point de convergence.



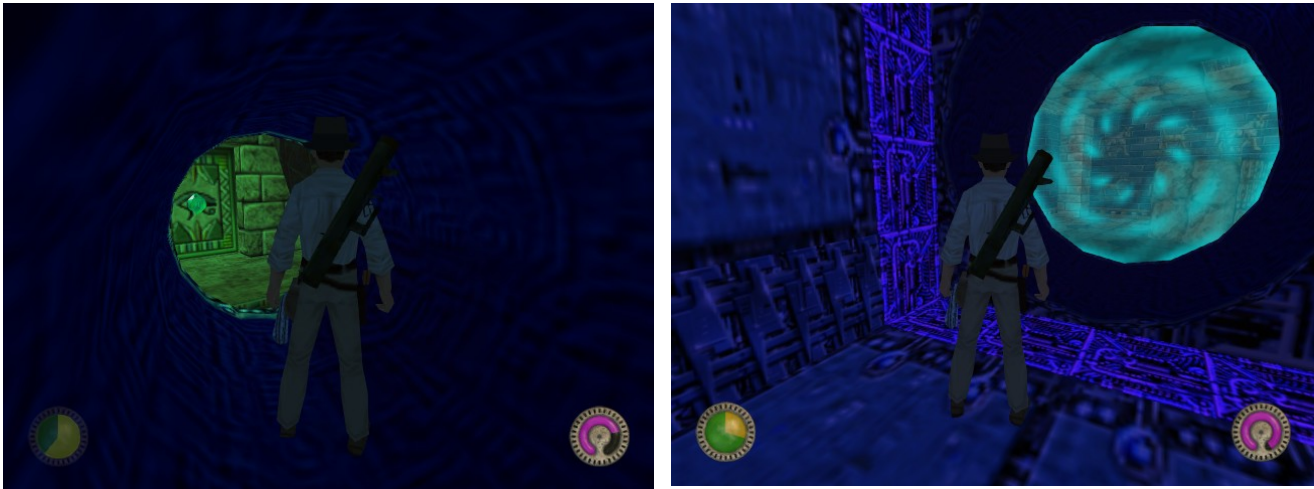


Figure 24: *Indiana Jones and the Infernal Machine* (LucasArts, 1999). Au cœur de l'Aetherium, le repaire du dieu Marduk, Indy ouvre des liens vers le monde « réel » pour restaurer sa force corporelle et affaiblir le présent lieu.

La succession de ces sas qu'Indiana Jones et le joueur voient défiler sous leurs yeux s'apparente à des interstices dans lesquelles s'incrument ces « intrusions environnementales ». Nous citons à nouveau Tellop à propos des *Courses-poursuites au cinéma* et du film *The French Connection* :

En se faufilant à travers les portes [du métro] et en se dissimulant derrière elles, Charnier donne à voir l'expérience du montage [...]. Charnier apparaît comme celui qui a une parfaite maîtrise de la technique, sachant l'interrompre au besoin et surtout en profitant pour se glisser à la faveur de ses angles morts. En montage, la coupe n'est pas étrangère à l'ellipse : elle est ce qui suspend le regard, ce qui empêche de continuer à voir (2018, 171).

L'auteur désigne ici un personnage face au processus du montage cinématographique, avec ses coupes, ses failles au milieu desquelles des grains de poussière peuvent s'immiscer, et ses battements de regard créant des angles morts. Les sas magiques de l'Aetherium agissent à la manière d'une découpe. Plus exactement, ils distribuent un assemblage d'éléments architecturaux vidéoludiques générant une perspective surréaliste, dès lors que plusieurs styles et formes s'entremêlent dans une proximité quasi immédiate : la jungle avec la neige et le désert, les structures aztèques avec les pyramides soudanaises, les tikis philippins avec les pagodes des montagnes, etc. Chaque membrane menant à une « bulle » de cette réalité est précédée d'un conduit lisse et mécanique caractéristique de ce « non lieu ». Elle crée cet intrigant alignement où l'inquiétante et froide Machine se métamorphose au bout de ce cheminement en espace virtuel

tridimensionnel concret pourvu de formes reconnaissables qui marquent et balisent le début de la mise en scène, par extension de l'illusion.

Nous retrouvons dans cette analyse le concept de la contemplation abordé au chapitre précédent, à cette différence près qu'une modalité plus active s'opère : le personnage passe de l'un à l'autre espace pour se charger de leur énergie et ébranler le fondement de la Machine par « infection » de ces lieux « réels » sur l'uniformité de cet endroit à part entière. Le terme « Machine » explicite ce type de situation, rend concret une composition faite de rouages et de mécanismes, et engage une métaréflexivité qui constitue le noyau de la résistance, d'abord face au reste de l'intrigue et des décors mis en avant, puis de l'aventurier contre cet appareillage dénudant trop les fondations de l'univers. En d'autres mots, c'est un « ordinateur » au premier degré, avec tout ce qu'il comporte de création, de suppression, de recréation, de tri, de sélection et de mise en abîmes en fonction de ses modes d'expression propres. À l'instant où cet « ordinateur » surgit en un point crucial du récit, au moment où la « réalité » des environnements explorés sature et est consommée jusqu'à la racine, au point de craquer ses coutures et de révéler leur envers, il dévoile ce qu'il a longtemps recelé sous le manteau de l'artefact : l'Espace Machinique.

5.3 Les Aventuriers de l'Espace Machinique

Définir l'« Espace Machinique » vis-à-vis d'une notion comme le Cyberspace n'est pas sans comporter quelques risques, tant la confusion peut être aisée entre les deux termes : tous deux implantent l'action dans une réalité autre, à l'apparence clairement virtuelle et « hors du monde ». L'évidence s'impose toutefois en matière d'univers ou de scène diégétiques entre ces deux appellations.

Nous considérons le Cyberspace comme une réalité virtuelle explicitement dominante (régie par un ordinateur ou une source informatique quelconque), avec ses codes, ses lois et ses mécaniques cohérentes, par opposition à un monde « réel » dans lequel les protagonistes vivraient habituellement. Il peut faire l'objet d'un environnement complet, à l'instar du film *TRON* (Steven Lisberger, 1982) qui tisse l'intégralité de sa trame autour de son esthétique, ou des jeux vidéo *Omikron: The Nomad Soul* (Quantic Dream, 1999) et *SUPERHOT* précédemment abordés. Le Cyberspace est une arène à part entière. Il cristallise une nature purement numérique ou

vidéoludique pour les personnages qui osent s'y aventurer. Lev Manovich remonte la source du terme au grec *kybernetikos*, désignant l'action de bien maintenir la barre d'un bateau vers la direction souhaitée (2010, 441), avant de glisser vers une interprétation explicitement informatique du Cyberspace en tant qu'espace navigable (*idem*). De là se bâtit toute la culture de l'ordinateur comme une « nouvelle frontière » à explorer (peut-être coloniser le cas échéant) :

Les héros de William Gibson, des « Data Cow-boys » qui se déplacent dans les grandes étendues du cyberspace [popularisé par les romans de Gibson], les « pilotes » de simulateur du mouvement, les utilisateurs d'un ordinateur qui naviguent au travers d'ensemble de données scientifiques et de structures de données informatiques, de molécules et de gènes, dans l'atmosphère terrestre et à l'intérieur du corps humain, etc. (pp. 441-42).

Quant à l'Espace Machinique, ainsi que son nom le laisse deviner, nous le définissons comme un lieu à l'apparence d'une machine dans son acception la plus basique. Il s'agit d'un endroit spécifique, n'intervenant qu'à un moment précis de la narration (en général vers la fin, lorsque la tension conflictuelle entre le personnage et son antagoniste atteint son degré le plus élevé), certes en opposition esthétique et chromatique avec le reste de l'univers, mais répondant précisément à cette fracture des réalités. Le *climax* de l'histoire définit ce moment du récit où le médium se débarrasse de ses oripeaux de l'illusion pour arborer en plein son squelette et ses organes vitaux. En conséquence, le chaos y est légion, l'ordre y est aboli, les dimensions y sont indiscernables : amas d'engrenages, de faisceaux de données d'habitude invisibilisés, et de piliers soutenant l'ensemble de l'univers « au-dessus », ce lieu constitue le fondement même de la machine cinématographique ou vidéoludique, ses entrailles, son intérieur. À son contact, les héros doivent adopter une attitude de « personnages-plans » pour en refermer l'accès.

Dans la foulée de *Californium*, mais surtout de ce niveau final de l'Aetherium dans *Indiana Jones and the Infernal Machine*, les fractures de l'espace-temps nous amènent à considérer cette brisure de la continuité habituelle du récit vidéoludique, sous la forme de cet espace autonome se manifestant dans certains jeux vidéo du genre action-aventure : un espace unique faisant en quelque sorte front au reste des décors explorés, par son absence de texture véritable ou par une homogénéisation de sa chromaticité.

Dépourvu d'habillage graphique ou de revêtements habituels, sans qu'aucun référent ne puisse *a priori* identifier l'ensemble, un tel lieu se voit réduit à sa plus simple expression dès lors que son

environnement n'aborde plus que des polyèdres, ou du moins suggère les fondations mêmes du jeu vidéo par révélation et métaréflexivité. Cet endroit autonome devient l'espace vidéoludique « par excellence », et oppose de la résistance sur deux tableaux : d'une part, par rapport aux autres environnements visités dans l'univers diégétique usuel, et d'autre part, face au personnage de l'aventurier emprisonné dans pareille structure. Ayant jusqu'à présent toujours résisté contre les antagonistes qui cherchaient à lui barrer la route – des entités humaines (soldats, gangsters, etc.), animales, monstrueuses ou mécaniques –, le protagoniste doit désormais redoubler d'efforts pour casser ce piège tentant de l'enserrer et de le réduire également à sa plus simple expression. Son objectif final est de reconquérir sa liberté, de se rendre maître de cet espace en le dominant ou en l'annihilant, et enfin de repasser dans le monde « normal ». Dans l'envers du récit du jeu, l'aventurier oppose de la résistance contre cet espace qui endure une première fois ses attaques, et renverse la situation. Le personnage, lui-même virtuel car généré par le jeu vidéo et son processus de création, fait pleinement face à la machine vidéoludique. Par son biais, le joueur qui le contrôle matérialise cette reconquête et juge la situation par synthèse des données à sa disposition en vue d'élaborer une stratégie.

En plus de réanalyser l'acte ultime d'*Indiana Jones and the Infernal Machine* sous cet angle, nous ajoutons les exemples de *Tomb Raider Chronicles* (Core Design, 2000) et de *Fighting Force 2* (*idem*, 1999)¹ à ceux déjà étayés jusqu'à présent. Ces deux derniers titres arborent en effet des affinités similaires autour de cet espace autonome. Avant tout, nous devons cependant considérer les enjeux esthétiques de cet Espace Machinique afin d'en saisir la double nature artistique : à cheval entre l'abstrait et le figuratif, ni totalement dans l'un, ni pleinement absorbé dans l'autre, selon une inspiration provenant de l'art conceptuel (les idées qui sous-tendent à l'œuvre plutôt que sa structure visuelle palpable en surface). L'Espace Machinique propose une dimension

1 D'autres exemples vidéoludiques nous ont été suggérés à la suite du rapport préliminaire du jury de soutenance remis au début de mars 2024 : *Prince of Persia: Sands of Time* (Ubisoft, 2003), *Timeshift* (Saber Interactive, 2007), *Dishonored 2* (Arkane Studios, 2016) et *Quantum Break* (Remedy, 2016), pour ne citer que ceux-là. Tous peuvent certes admirablement se greffer aux analyses déjà menées sur *Max Payne 2* (Rockstar & Remedy, 2003), *Stranglehold* (Midway Games, 2007) et *Blades of Time* (Gaijin Entertainment, 2012), dès lors que la donnée temporelle joue un rôle tout aussi crucial dans l'agencement diégétique de ces univers et la condition vitaliste du protagoniste principal. Cependant, n'ayant que très peu, voire pas du tout approchés ces jeux, nous préférons nous en tenir à notre expérience directe, une tactique qui permet de restreindre de façon plus pertinente les cas à scruter au risque probablement d'éparpiller cette thèse doctorale. D'autant que la présente section s'attarde surtout à examiner la question de la machine-jeu et du « paradigme de la grille » révélé par le dénudement d'un espace littéralement machinique, lisse, dépourvu de textures, en net contraste avec le reste des mondes en vigueur. D'où l'importance de considérer ici en priorité les exemples de *Indiana Jones and the Infernal Machine* (LucasArts, 1999), *Tomb Raider Chronicles* (Core Design, 2000) et *Fighting Force 2* (*idem*, 1999), qui arborent un tel lieu.

éminemment minimaliste, par éviction du réel et de sa topographie pour s'en distinguer sur le plan artistique, visuel, voire auditif, mais affichant par moments des « silhouettes » (le terme est adéquat) qui renvoient à d'éventuels référents connus de l'expérience quotidienne. En l'occurrence, Alain Boillat nomme cette disposition le « paradigme de la grille » – dont nous complétons le travail vers les exemples de notre corpus sous l'optique de la résistance.

5.3.1 Point de départ : les polyèdres et le paradigme de la grille

Dans son analyse de la nostalgie véhiculée par et dans le cinéma numérique, *Flickers of Film, Nostalgia in the Time of Digital Cinema* (2016), et de son propre aveu en tant que « fan », Jason Sperb voit *TRON* et son univers davantage comme une curiosité virtuelle anachronique et « dépassée » des années 1980 que comme une vision potentielle du futur : une « fenêtre sur le passé », sans plus, dans le sens où la barre technologique du film aurait été élevée trop haut pour son temps (pp. 115-17). Il va sans dire que cette interprétation nous est pour le moins réductrice, trop ancrée dans une conception personnelle d'une nostalgie actuelle qui, selon l'auteur, manquerait au film de sorte à être apprécié par d'autres générations de spectateurs (pp. 116-18). L'objectif analytique de Sperb tient essentiellement compte du contexte de production, terreau à une forme de nostalgie capitalisée, et des stratégies des différents studios hollywoodiens, dont Disney, détenteur des droits de cet univers, pour revitaliser ce type de franchise d'une décennie à l'autre. Nous nous alignerons sur ce constat dans les lignes suivantes. Il nous est néanmoins difficile de comprendre en quoi le film original *TRON* devrait nécessairement être chargé d'une teneur nostalgique, pour les générations contemporaines du film ou futures.

À l'inverse, l'ouvrage *Gaming Goes to Hollywood, les jeux vidéo au cinéma* (Gaillard, Prate, et Lehmann 2021) défend l'héritage du film en l'élevant sur une sorte de piédestal. Ses auteurs estiment *TRON* comme un premier jalon « interfaçant l'univers des jeux vidéo et de l'informatique à celui du cinéma qui frappera à la porte de la culture pop » (p. 28). Le film annonçait selon eux la prémisse d'un Cyberspace dystopique qui, à l'instar de *The Matrix*, trace « les contours d'une société virtuelle autoritaire et déshumanisée dans laquelle l'être (ou plutôt le programme) se trouve réduit à son unique fonction et à sa place dans un système hautement hiérarchisé » (p. 29).

De part et d'autre de ces appréciations critiques, on devine que *TRON* ne laisse pas les consciences indifférentes. L'œuvre s'impose dans les esprits d'une manière ou d'une autre. Mélange de prises de vues réelles, d'animations par rotoscopie et de premiers effets assistés par ordinateur, avec les difficultés imputées par ces techniques à l'époque aux contours embryonnaires (p. 30), le film marque peu ou prou le premier pas dans la génération d'un univers jusque-là inenvisageable, car alors en pleine naissance : le cœur d'un ordinateur, le nouveau continent à explorer.

À la lumière des décennies écoulées, *TRON* peut être interprété comme la vitalité convergente d'une technologie et d'une culture de la cybernétique émergente en parallèle, matérialisée par un univers fantastique à la dimension insolite – Kevin Flynn (Jeff Bridges), autrefois employé de la société ENCOM, travaille désormais comme concepteur de jeux vidéo à la tête d'une salle d'arcade, piratant le réseau de l'entreprise à l'occasion. La trame est cependant alimentée d'une crainte, celle d'un détournement de cette nouvelle frontière à des fins guerrières, pour ne pas dire apocalyptiques. Le Master Control Program ou MCP confie ainsi au PDG d'ENCOM, Ed Dillinger (David Warner), qu'il compte s'infiltrer dans les réseaux du Pentagone et du Kremlin (la Guerre Froide n'est donc nullement omise en guise de toile de fond) pour se perfectionner vis-à-vis d'un être humain. Un film policier de la même période, *Blue Thunder* (John Badham, 1983), exploite une vision similaire : un pilote de la police de Los Angeles, Frank Murphy (Roy Scheider), est chargé de tester les capacités d'un hélicoptère militaire expérimental, avant qu'il n'apprenne que les commanditaires de l'engin comptent l'éliminer pour éviter toute fuite quant aux véritables intentions réservées à cet aéronef. Vétéran du Vietnam, Murphy est par moments habité de traumatismes qui le hantent dans sa nouvelle vie. *Blue Thunder* trace alors une transition, du gâchis et des remous du Vietnam (un conflit achevé en 1975, soit la décennie précédent le film) au renouveau technologique des années Reagan et de la stratégie « Guerre des étoiles » (d'après le film éponyme) pensée comme protection contre une éventuelle attaque nucléaire soviétique.

TRON conçoit déjà l'univers informatique interne doté d'une vie, d'une complexité culturelle et d'une pensée religieuse. Les Utilisateurs sont considérés comme des divinités par les programmes habitant ce monde. Ces derniers agissent en tant qu'ambassadeurs, créés au moyen de ce programme avant de progressivement adopter une conscience autonome et un libre-arbitre. L'allure certes géométrique de cette diégèse se bâtit sur l'esthétique graphique de ce temps, mais formule en réalité une conception urbaine et topographique cherchant à dénoter des lieux de

nature aboutie, tel un canyon, un point d'eau qui revigore l'énergie des programmes (fig. 25) ou encore une caverne dans laquelle trouver refuge, et sur lesquels l'imagination du spectateur doit se superposer à partir de ses propres référents culturels pour compléter ce tableau et parachever l'intrigue.

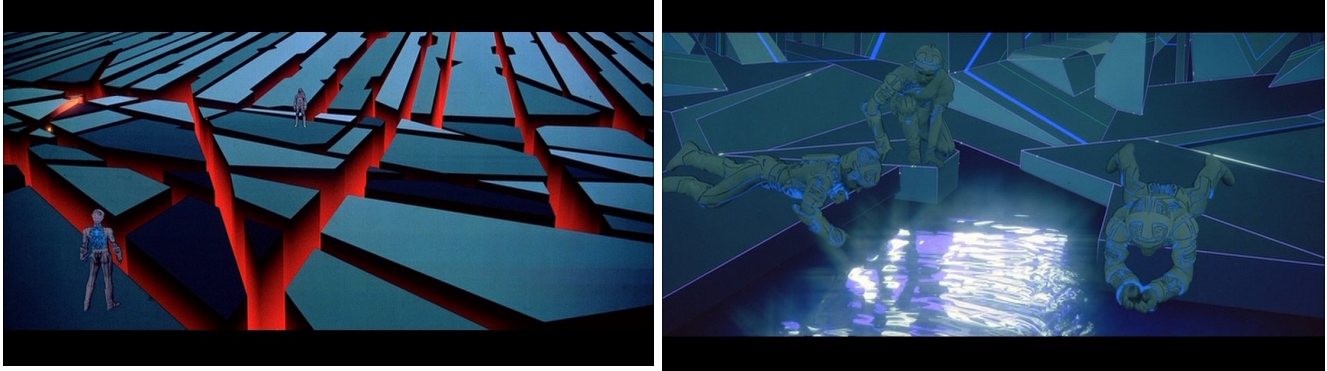


Figure 25: *TRON* (Steven Lisberger, 1982). La forme géométrique de cet univers s'assimile à l'art numérique de l'époque, mais se veut un univers abouti, avec ses canyons et ses oasis revigorant l'énergie des protagonistes.

La séquelle aux premiers fondements de cet univers, *TRON: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010), témoigne de l'inévitable évolution technologique survenue entre les deux périodes, et joue sur la mémoire des spectateurs du premier volet pour en tirer un écho naturel, en phase avec le passage du temps. Des bornes d'arcade de la salle *Flynn's* (*TRON* premier du nom) aux corporations d'envergure internationale (*TRON: Legacy*), la dimension virtuelle et vidéoludique, dont ce monde se veut la manifestation, crée de nouveaux enjeux sociétaux de plus en plus inéluctables. Le numérique se greffe progressivement sur une société mêlée (d'aucuns ne diront assouvie) à une hyperconnexion des sens, des êtres, et surtout de leurs images, qui modifie la philosophie même de l'humanité sous certains angles.

Le passé, le présent et le futur convergent dans la séquelle, parfois sous la forme de citations qui trahissent par moments une volonté de nostalgie induite chez des spectateurs devenus plus âgés dans l'intervalle. Il suffit de songer à la scène où le fils de Kevin, Sam (Garrett Hedlund), pénètre dans la salle d'arcade laissée à l'abandon pour y rétablir le courant, enclencher une musique de fond jouant des tubes des années 1980 (*Sweet Dreams (Are Made of This)* du groupe Eurythmics se fait entendre, entre autres titres), et découvrir la borne originale de *TRON* telle que diffusée dans le premier film (fig. 26) (il est intéressant de noter que celle-ci passe d'un régime filmique à l'autre : de la pellicule au filmage numérique, lui conférant un « granulé » différent qui en métamorphose la perception). Entrer dans cette ancienne salle couverte par la poussière, à l'instar

d'une ruine à mi-chemin entre le passé et le présent, signifie pour Sam traverser un cloître qui l'amènera à extirper une activité insoupçonnée sous l'apparente mort de cet endroit inerte.

La nostalgie s'accompagne dès lors d'une motivation archéologique des médias, d'une technologie vue comme exceptionnelle en son temps à une autre devenue banalisée, de sorte à en interroger les fondements. Le « retour aux sources » n'est pas seulement synonyme de remémoration en réactivant ses propres souvenirs, mais jette les ponts vers une chronologie historique, d'une certaine manière captée par les deux volets de *TRON*, autant par son contenant (le médium cinématographique transitant de la pellicule au numérique) que par la mise en scène de situations et de décors similaires.

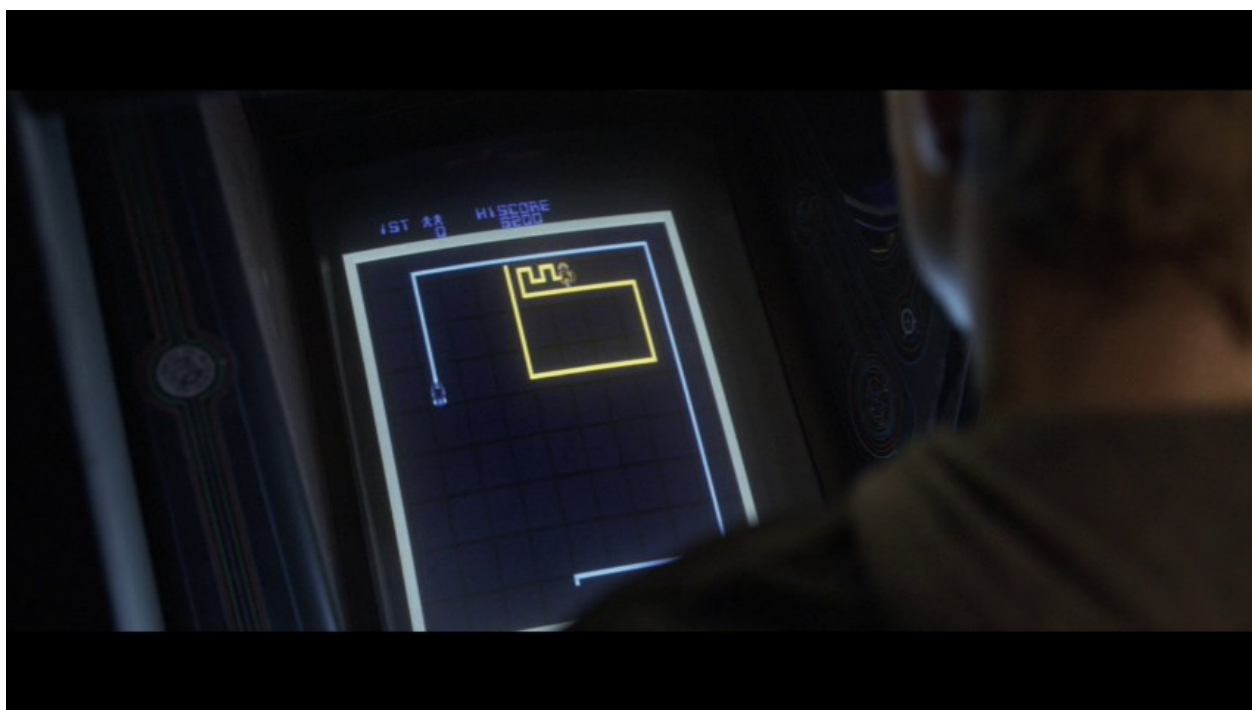


Figure 26: *TRON: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010). Sam Flynn (Garrett Hedlund) pose momentanément son regard sur le jeu original *TRON* tel qu'apparu dans le premier film, en annonce de l'aventure.

Pour une génération de joueurs s'étant « fait la main » sur ce type de jeu (le temps écoulé s'étale entre deux et trois décennies au moment de la sortie de *TRON: Legacy*), la borne d'arcade acquiert toute une symbolique dans sa seule représentation, renvoyant à des connotations universelles de l'art vidéoludique dans ce qu'il a de plus fondamental (des pixels, des couleurs, des sons, des animations, des interactions, etc.). Cette borne en particulier crée la connexion avec la topographie temporelle du passé, et agit en guise de « porte » vers l'autre monde (au sens

littéral du terme, le père de Sam ayant dissimulé son atelier dans un passage secret aménagé derrière cette machine). Le retour de Kevin, en la personne de Jeff Bridges jouant sur deux tableaux (le personnage même, fondateur de l'univers de *TRON*, et son incarnation maléfique Clu, rajeuni par le maquillage numérique en postproduction), étend les liens pour en assurer la continuité, « l'héritage ».

Désormais, aux successions de quadrillages géométriques minimalistes (imputés, nous l'avons vu, par les limites techniques du premier film) apparaît un écosystème qui a grandi sur ces fondations et mûri vers une vie autonome à part entière. Des habitants originaux, dénommés les « ISOS » dans la séquelle (d'après « isométrique »), ont émergé et petit à petit peuplé l'univers virtuel du jeu pour croître sous la forme d'une civilisation, aidée par Kevin en qui ils ont vu le « Créateur », exterminée par Clu, celui-ci étant devenu obsédé par l'idée d'une perfection dans la construction de ce monde. Quant aux architectures des bâtisses à l'œuvre dans cette suite, les lignes au néon sont toujours de mise pour en structurer la disposition et valoriser l'art original, mais leurs angles se sont « arrondis » afin de crédibiliser une ambition presque « photoréaliste ». De *TRON* à *TRON: Legacy*, c'est notre rapport à la machine, au jeu vidéo, au numérique et à notre propre reflet en tant que société qui se trouve inscrit, puis questionné. Dans cet ordre d'idées, c'est à partir des exemples de *TRON* et de sa suite *TRON: Legacy* que nous souhaitons élaborer le « patron » ou *pattern* fondamental de notre concept d'Espace Machinique.

Précisément par son absence de texture, par sa nature lisse et sans réelle personnalité que lui conférerait une topographie plus courante (uniquement un amas de polyèdres minimalistes et élémentaires aux couleurs uniformes, irréelles, et d'une grille faisant entrecroiser des lignes monochromatiques, imitation d'un décor quelconque par sa seule silhouette), à l'image de l'Aetherium de *The Infernal Machine*, un tel lieu est transposable en tant que « non lieu » ou « hors lieu ». Il est le carrefour de tous les endroits culturellement assimilables et d'aucun à la fois, interchangeable en toute circonstance. Tout s'y détache et se recombine dans le même temps. Ce « décor » est par conséquent la source et le support de toutes les réalités visibles et audibles au fil de l'univers diégétique déployé à l'écran.

Respectivement dans *Cinéma, machine à mondes* (2014) et *The Sound of Things to Come, An Audible History of the Science Fiction Film* (2018), Alain Boillat et Trace Reddell conceptualisent naturellement des distinctions techno-narratives entre le monde « réel » et celui

du Cyberespace déplié par le monde de *TRON*. Le visuel frappe en première instance l'imaginaire du spectateur qui se retrouve confronté, tout comme le personnage principal de Kevin Flynn, à l'esthétique cyberpunk de cette littérale arène vidéoludique. C'est un « ameublement schématique » (Boillat 2014, 298) qui dénuce l'espace et sa construction, autant culturelle que géométrique, à des lignes, des angles droits et des polyèdres (cube, sphère, cône, cylindre, etc.) – encore dénommés « *Mesh* » dans les nomenclatures de programmes de créations tridimensionnelles tels que Blender ou Unity –, en fonction d'une « projection orthogonale sur un plan » (*idem*).

Boillat précise ce fondement artistique de la cyberculture, dont *TRON* serait emblématique, en parlant du « *paradigme de la grille* qui constitue l'une des influences majeures de la généralisation des technologies numériques, et dont les implications au cinéma sont d'ordre iconographique » (p. 298). Selon lui, cet art minimaliste trouve un écho dans la photographie conceptuelle (Thomas Ruff, Andreas Gursky, Laszlo Moholy-Nagy, etc.), le motif de la grille (entrecroisement de lignes ou de fils de fer) étant significatif d'un détachement avec le réel (*idem*), précisément pour exposer le concept et la fondation en arrière-plan du figuratif.

Le recours à la grille résulterait « d'une tentative de faire correspondre la réalité à sa représentation, l'index à son référent ». Dans les productions de la cyberculture, cette « correspondance » postule une éviction du « réel » : dans *TRON*, la représentation infographique ne sert pas d'autre référent qu'elle-même. Certes, il s'agit bien de figurer un tank, des hangars, des vaisseaux, etc., mais tels qu'ils apparaîtraient dans une représentation produite par une machine informatique similaire à celle qui est utilisée pour les effets spéciaux du film ; la genèse même du film (l'index de l'image), dès lors, s'affiche en se confondant avec le monde représenté. *TRON* se soustrait donc aux normes du photoréalisme cinématographique, puisque le caractère attractionnel du film repose précisément sur ce rendu immatériel (Boillat 2014, 299).

En paraphrasant cet extrait d'Alain Boillat pour le cas qui nous occupe, l'Espace Machinique, nous devons envisager l'esthétique cyberpunk, *TRON* et son monde comme composant ensemble une « machine » au premier degré de l'expression. L'image et le son se combinent pour étendre et complexifier la personnalité de pareil univers dans cette direction.

Visant à reconstituer une vaste histoire des bandes sonores et musicales dans le cinéma de la science-fiction, Trace Reddell distingue bien évidemment les utilisateurs du monde « réel » de

leurs entités numériques une fois celles-ci emprisonnées dans la matrice exposant le cœur de *TRON*, dont les techniques – pour rappel, intégrations d’animation par rotoscopie et premières images de synthèse par ordinateur – posèrent problème au moment du tournage puis du montage (2018, 390-91). À une esthétique animée, décalée vis-à-vis de la réalité du monde quotidien, doit correspondre une sonorité précise en vue de différencier cet univers et de lui conférer une existence propre à soi. Reddell parle de la contribution musicale de Wendy Carlos sur le film comme d’une instrumentalisation électronique ajustée à l’instar d’un orchestre, au moyen d’un synthétiseur (p. 391).

Alain Boillat approfondit l’analyse de la structure sonore de *TRON* en confrontant ce dernier à sa suite, *TRON: Legacy* : suivant une évolution logique des techniques de cinéma, d’animation et de création virtuelle entre les deux films, les « bips électroniques » du premier sont remplacés dans le second par des « sons industriels suggérant la présence d’une véritable machinerie » (2014, 303), en accord avec des décors, des objets et des engins certes toujours numérisés et esthétiquement ressentis comme tels, mais aux contours plus précis et « palpables », à la présence plus affirmée et « crédible » (*idem*). Le monde de *TRON: Legacy* est plus « habité » et « vivant », délaissant l’abstraction géométrique qui fondait l’essentiel de *TRON* (p. 304). En d’autres mots, là où dans le film original la mécanique est inhérente à elle-même, la séquelle invisibilise cette même mécanique sous les apparences d’un environnement encadré par des référents plus culturellement reconnaissables, afin de le charger d’une complexité, d’une opacité et d’un volume davantage « réalistes » (nous avons pourtant vu qu’une ambition environnementale se logeait dans le premier volet, sous les dehors de ces canyons et de ces points d’eau). Néanmoins, sans chercher à contredire les propos de Boillat, nous réitérons notre considération : le paysage mis en avant dans l’un et l’autre films doit être interprété comme le corps explicite d’une machine aux rouages multiples, sans lequel l’univers en question ne prétendrait à aucune existence. Cet « ordinateur-machine » est une virtualité dépecée à mesure que les fissures s’amplifient, n’ayant montré jusque-là que des apparences, pourtant énoncées comme réelles. Platon et Philip K. Dick reviennent ici en écho, l’un pour son *Allégorie de la Caverne* et de son feu si fascinant pour les prisonniers qui le contemplent, l’autre pour sa conception des dimensions parallèles, dont chacune n’est qu’une chimère hermétique aux autres mais sans renier leur possibilité de s’entrecroiser : le jeu vidéo *Californium* matérialise cette conception du monde.

Quelques exemples de jeux vidéo ont récemment réinvesti cet art conceptuel ou « géométrique », plus ou moins conformément à la culture artistique mise en avant par *TRON* et d'autres œuvres populaires de la même veine. Tantôt en guise de citation à ce type d'univers, tantôt en tant qu'outil pour l'assemblage précis d'un monde dans lequel les personnages se meuvent, tantôt encore comme une manifestation brève n'évoquant nullement une quelconque démarche artistique, les polyèdres, la grille et les motifs qu'ils suscitent refont leur apparition, presque à l'instar d'une métaréflexivité.

5.3.2 *Le retour aux sources*

Aperçue lors de ces années 2010-2020, la vague néo-rétro a entre autres été caractérisée par une production de jeux vidéo « à l'ancienne », selon un amas de graphismes pixelisés aux couleurs vives renvoyant clairement aux décennies 1980-1990¹ : *Bloo Kid 2* (winterworks GmbH, 2014), *Retro City Rampage DX* (Vblank Entertainment, 2014), *Ultionus: A Tale of Petty Revenge* (Last Dimension, 2014), *Thimbleweed Park* (Terrible Toybox, 2017), *Katana Zero* (Askiisoft, 2019), *Kaze and the Wild Masks* (PixelHive, 2021), la liste serait trop longue à énumérer. Cette mouvance obéit au régime de la « nostalgie » (Heineman 2014; Willis 2022) propagée par l'industrie et les communautés de joueurs sur la toile. Parallèlement à ce « retour aux sources » (l'expression trouve ici un écho littéral), il n'est pas anodin de remarquer des métaphores ou des clin d'œil à cette géométrie fondamentale, terreau de la création vidéoludique tridimensionnelle, toutefois mêlés à des valeurs contemporaines.

On ne peut bien évidemment manquer de revenir à *SUPERHOT* et à sa mise en exergue d'un espace très caractéristique d'un style minimaliste² (Hanson 2018, 1) : qu'il s'agisse de représenter des bureaux, des ruelles, un immeuble en construction, des laboratoires, ou des salles insolites (abritant précisément le cœur d'un ordinateur sous la forme d'une imposante machinerie, en vue de le « personnifier » sur le plan narratif), seuls des objets élémentaires dessinent les contours de ces décors dont l'illusion est volontairement loin d'être parachevée. Deux aplats de couleurs

1 Nous serions plus enclin à qualifier cette période de « néoclassique », en référence à la vague artistique européenne qui cultiva une propension pour l'Antiquité gréco-romaine, ses idéaux et son esthétique remis au goût du jour, à la charnière entre le XVIIIe et le XIXe siècles (le peintre Jacques-Louis David [1748-1825] fut précurseur en la matière). Il est en effet important de rappeler que les jeux vidéo de cette mouvance néo-rétro évoquent certes directement la conception informatique des années 1980-1990, mais ils en exacerbent une certaine *idée*, et arborent surtout et avant tout un idéal et une esthétique *contemporains* des années 2010-2020.

2 Une première fois au chapitre quatre.

majeurs suffisent à structurer l'ensemble et donner jour à un semblant de terrain. Le blanc domine largement le décor pour faire émerger le mobilier et l'immobilier, à l'image des sculptures virtuelles tridimensionnelles dépourvues de textures (pourtant indispensables afin d'assurer la cohérence d'un monde pour le spectateur), comme s'ils demeuraient au stade de la construction, bien avant le peaufinage des détails, la finition et le rendu final. Le rouge anime les personnages antagonistes, à l'allure quasi cristalline pour en accentuer leur « brisure » au moment de faire feu sur eux (fig. 27). Leur « explosion » renvoie là aussi à un éparpillement de pixels lorsque, soudainement chamboulé dans son mouvement, le programme informatique désolidarise ses créations qui se décomposent. Signalons enfin, sur un mode plus mineur, la présence du noir pour caractériser l'avatar central qui se meut dans cet univers.



Figure 27: *SUPERHOT* (SuperHot Team, 2016). Le blanc pose le décor, le rouge « cristallise » les personnages en présence, les « fragilise » au moment de faire feu sur eux, et le noir représente le personnage principal.

Ce choix graphique s'accompagne d'un récit qui, à la manière du principe derrière *Omikron: The Nomad Soul*, enjoint le joueur à devenir partie intégrante de ce monde, au-delà de ses interactions en étant assis devant son écran d'ordinateur ou sa console. Par la même occasion, cette histoire englobe une intrusion explicite dans le système informatique, ce qui inscrit *SUPERHOT* dans une double continuité spirituelle avec *TRON* et *Omikron*, mais sous un angle davantage dystopique et pessimiste, dans la droite lignée de *Californium*. Dès le début de la partie et de la narration

ponctuée par les niveaux qui vont se succéder, le joueur est en effet invité à « télécharger » ce jeu, sur la suggestion d'une personne se faisant passer pour son « ami » dans une messagerie privée (l'interface de départ est purement textuelle, constituant une citation directe à l'informatique des années 1980 : voir fig. 28). Rapidement, le jeu s'avère être un piège pour l'enfermer et faire de lui un esclave de ce système, forcé d'obéir aux injonctions d'une voix électronique qui l'empêche de se déconnecter, à moins qu'il ne remplisse les tâches qui lui sont assignées. Qu'il s'agisse d'un ordinateur dans *SUPERHOT* ou d'une télévision dans les réalités éclatées de *Californium*, nous retrouvons ce même « Diable tentateur » entraînant le protagoniste sur le sentier des illusions à briser.

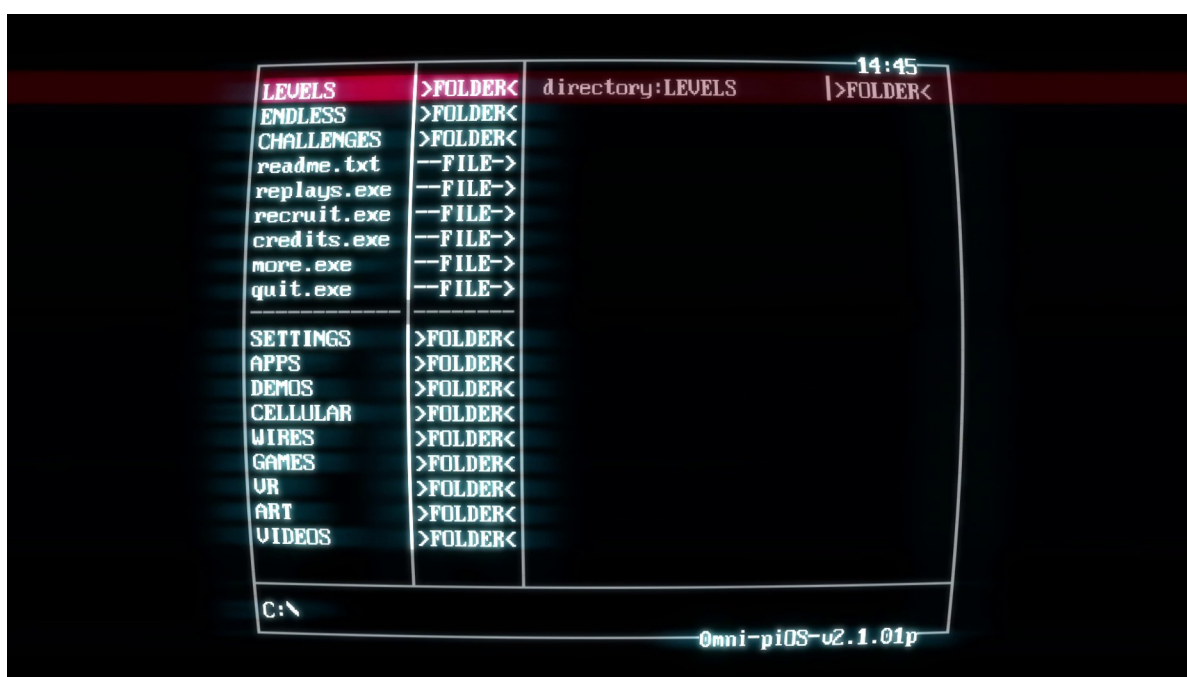


Figure 28: *idem*. L'interface textuelle de *SUPERHOT*, auquel le joueur (tant narratif que réel) fait face, renvoie directement à l'esthétique informatique des années 1980. « L'ordinateur » qui l'interpelle s'avère être un piège, un « Diable tentateur ».

Deux régimes accentuent ainsi la nature « ordinateur-machine » de *SUPERHOT* : la conception graphique minimaliste mais néanmoins fluide, et le contexte du récit renvoyant le joueur à lui-même, tel un miroir en brisant le quatrième mur généralement dressé pour permettre à la diégèse de poursuivre son mouvement de manière autonome. Le Sage ne peut cependant devenir Sage, ses modes de délibération sont étouffés dans l'œuf, dans un médium interactif pourtant censé lui procurer les outils d'une tactique à adopter en permanence malgré les contraintes imposées. Le

jeu vidéo ordonne ici la fatalité du joueur forcé de se soumettre à sa puissance, en dépit d'un embryon de résistance.

Dans le domaine des polyèdres et de l'art cyberpunk enrobé de la luminosité au néon, un jeu vidéo de course, *80's OVERDRIVE* (Insane Code, 2020), transpose la tradition des bornes d'arcade pour ce genre vidéoludique vers l'époque contemporaine. Selon le principe d'une évolution de carrière en tant que pilote de bolide, le joueur passe d'un circuit à un autre et parcourt la carte générale du monde. Le schéma est itératif (les mêmes environnements reviennent à plusieurs reprises, et emblématisent les décors américains « typiques » de ce style diégétique vidéoludique : la ville – en l'occurrence celle de Miami ou de son apparente allure –, la plage, l'autoroute, la campagne, etc.), mais charge les niveaux d'une difficulté progressive : en parallèle de la course contre d'autres concurrents de plus en plus féroces, des véhicules de police patrouillent ou non la route et peuvent à l'occasion arrêter l'avatar. Symbolique de la vague néo-rétro, *80's OVERDRIVE* arbore des graphismes pixelisés, aux couleurs très vives et tranchées sur des décors qui exacerbent l'idée d'un univers insolite tel qu'on pouvait éventuellement le concevoir dans les années 1980-1990.

La subtilité réside ensuite dans ce fait : alors que l'ensemble de la campagne est accomplie, une dernière épreuve, la plus difficile, attend l'utilisateur, en se calquant également sur le principe de la métaréflexivité, du bris du quatrième mur et de la mise à nu de l'ordinateur abritant le programme. Ce dernier point suggère que tout l'univers passé en revue, que toute la carrière patiemment construite au fil des courses et des récompenses acquises, n'étaient qu'une succession d'artefacts, de faux-semblants, organisés par un antagoniste ultime, maître de la mécanique informatique et de la mise en scène (ce personnage se cache paradoxalement sous un masque, ou du moins un visage vu à contre-jour afin d'en effacer les traits faciaux et d'accentuer son mystère). De nouveau à l'image de l'Aetherium, cette dernière compétition fait volte-face de sorte à surprendre le joueur, déployer devant ses yeux un décor encore inexploré, et le confronter aux engrenages mêmes de la machine. Les polyèdres et les grilles de *TRON* se réinjectent dans cette séquence, et entraînent une nouvelle « conceptualisation » de l'art en-deçà de sa nature figurative (fig. 29). Les palmiers de la plage, les nuages en arrière-plan et la route sont toujours discernables, mais la carrure générale et la chromaticité sont prises à revers, à la manière du négatif d'une photographie : rouge pour le décor et le ciel, pourpre pour les montagnes. Le bolide garde sa texture habituelle, et apparaît naturellement comme un intrus en contraste avec le reste,

ne se voyant pas proposer d'autre choix que d'opposer de la résistance pour inverser le piège et remporter la compétition.



Figure 29: 80's *OVERDRIVE* (Insane Code, 2020). Dans la foulée de la vague néo-rétro des années 2010-2020, le niveau final (à droite) propose d'affronter une entité explicitement informatique au cœur de l'univers, au milieu de grilles et de polyèdres, par opposition aux décors « normaux » (à gauche) investis jusqu'à présent.

Seules des silhouettes s'affirment durant ce dernier affrontement. Ces formes autant abstraites que figuratives constituent les indices d'un semblant de socle sur lequel poser la voiture et participer à la course. Les contours rectilignes des éléments du décor (végétations diverses, montagnes et nuages à l'arrière-plan...) sont légions, et viennent repositionner la « projection orthogonale » (Boillat 2014, 298) d'un paysage réduit à son état élémentaire, là aussi inachevé, pour déstabiliser le joueur et son avatar. En retour, ces derniers affermissent leur volonté de remporter la mise dans un environnement au premier abord surprenant et inquiétant.

Le paradigme de la grille peut à lui seul suggérer la présence d'un univers purement informatique en guise d'Espace Machinique, sans nécessairement convoquer les polyèdres pour créer l'intrigue et le doute quant à la fiabilité de ce qui est visible en face de soi. Mais par ce qu'il est « conceptuel », il rappelle l'inévitable agencement permanent du paysage sur lequel l'être humain appose sa vision du monde pour le convertir vers son expérience culturelle. Les entrecroisements de lignes découpent des périmètres carrés qui en émaillent la surface, comme autant de parcelles qui synthétisent le terrain, parfois vers un but de quantification, avant d'émettre des hypothèses et des tactiques grâce à ces données regroupées, tranchées, mesurées. Lors de son passage inopiné vers le monde de *TRON*, activé par le MCP, le téléporteur « découpe » la *persona* de Kevin Flynn en autant de carrés et de cubes, tel un « échantillonnage » d'une entité analogique en vue de la convertir vers un langage informatique binaire et rectiligne (fig. 30).



Figure 30: *TRON* (Steven Lisberger, 1982). Le téléporteur « découpe » Kevin Flynn (Jeff Bridges) en plusieurs carrés et grillages pour l'intégrer dans le monde de *TRON* et le réduire à l'état de programme informatique.

Cet aspect peut également être interprété dans une subtilité du jeu de stratégie en temps réel *Battlezone 98 Redux* (Big Boat Interactive & Rebellion, 2016, remake du jeu vidéo original de 1998). Le contexte se déroule dans le futur, et présente une alternative uchronique de la conquête spatiale amorcée dans les années 1960 sur fond de Guerre Froide : une rivalité constante entre Américains et Soviétiques pour la domination du système solaire (l'association entre technologie détournée à mauvais escient et enjeux géopolitiques majeurs revient à la charge). Le char léger soviétique, équipé de sa caméra TERRAD, transforme la vision de l'environnement en un entrecroisement de lignes (fig. 31), afin de faciliter le repérage des ennemis par le biais d'une imagerie synthétique.



Figure 31: *Battlezone 98 Redux* (Big Boat Interactive & Rebellion, 2016, remake du jeu vidéo original de 1998). L'une des armes du char léger soviétique est d'enclencher sa caméra TERRAD pour obtenir une visualisation topographique du terrain de bataille. Des lignes et des polyèdres s'entrecroisent à cette occasion. Le « paradigme de la grille » (Boillat 2014, 298) synthétise l'environnement par quadrillage virtuel en le réduisant à une silhouette.

Un contraste est généré entre l'avant-plan, l'intérieur du cockpit du char, colorisé, concret et palpable, et le reste de la profondeur, dénué de proportions visibles. La désolidarisation du décor s'invite dans la stratégie pour temporairement schématiser les tactiques de bataille (la caméra TERRAD consomme de l'énergie et des munitions, d'où l'intérêt d'un emploi parcimonieux). Cette simplification, de nouveau aux états élémentaires des objets et des données en présence, impose une délimitation géométrique rectiligne sur un environnement *a priori* infini (du moins aussi large que ne permet l'étendu virtuel du jeu). La grille devient en conséquence un premier mode de connaissance par synthèse, un artefact humain non naturel. En l'occurrence, l'une de ses fonctions est de cartographier l'espace à des fins militaires contre ses adversaires et d'installations d'infrastructures utiles au bon déroulement des opérations (usines à chars, fabriques de munitions et de kits de réparation, entrepôts de matières premières, quartiers généraux, radars, etc.). *TRON* et *Battlezone 98 Redux* génèrent un espace tel que conçu par le langage d'une machine : un ordinateur chez l'un, un radar ou un sonar chez l'autre ; une arène chez l'un, un objectif utilitaire chez l'autre.

La cartographie s'avère ainsi être un autre facteur caractéristique de la machine dans son support des mondes virtuels. Un dernier exemple nous permettra de reconduire nos analyses vers la résistance opposée à l'Espace Machinique. *Sonic Frontiers* (SEGA & Sonic Team, 2022)¹ a cette particularité de permettre au hérisson supersonique d'explorer un vaste environnement étalé sur un archipel de mystérieuses îles regroupées sous le nom de Starfall Islands. Au fil de ses déambulations, en relevant ici et là des indices inéluctables de la présence d'une ancienne civilisation désormais disparue, il devient évident que le lieu s'apparente à une sorte de « super-ordinateur » enfoui dans les entrailles du paysage, notamment accessible via des portails dont la transition opère vers un « Cyberspace ». L'appellation explicite de cette dimension parallèle se double de plusieurs preuves confirmant davantage la virtualité de Starfall Islands, entre transparence et illusion à la surface. Sonic avoue ainsi à ses amis, qu'il tente de libérer de l'emprise de ce Cyberspace, que son esprit « accumule » la carte de l'archipel à la manière d'un GPS, transformant cette modalité en quasi réflexe dans la *persona* du hérisson. Parallèlement, lorsque Sonic accomplit une série de défis parsemés sur l'ensemble d'une île, des portions supplémentaires de la carte sont révélées. À cet instant, le décor des environs immédiats est

1 Le rapport préliminaire remis par les membres du jury de la thèse doctorale ont souligné la pertinence d'inclure au sein du corpus le jeu vidéo *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), dans lequel le récit implante une machine, *Animus*, transportant virtuellement les sujets dans un autre temps vécu par leurs ancêtres à partir de leur mémoire ADN, à la manière du principe de voyage temporel étalé par un film tel que *Je t'aime, je t'aime* (Alain Resnais, 1968), ou à nouveau la trilogie *The Matrix*. En l'occurrence, le personnage de Miles est transposé à Jérusalem à l'époque des Croisades, afin de percer le mystère de cette partie de l'Histoire tandis qu'il intègre une confrérie d'assassins. Le décor de la ville proche-orientale se construit à partir de ses souvenirs ancrés dans ses gènes grâce aux pouvoirs d'*Animus*. Aussi la métaréflexivité informatique s'invite-t-elle également dans la propension métaphorique bâtie de façon inhérente dans le récit de ce jeu : des glitches ou défauts de texture apparaissent notamment dans des pans de l'environnement de sorte à activer l'une ou l'autre possibilité, et le paradigme de la grille se manifeste un peu à ces endroits. Nous estimons cependant que cet exemple, bien qu'éloquent, comporte quelques limites pour les présentes définitions liées à la résistance vitaliste au cœur de l'Espace Machinique. Dans un premier temps, l'ensemble de l'arène d'*Assassin's Creed* est vécu comme un ordinateur complet qui impose d'office son paradigme sans se problématiser davantage par des « infections », dès lors que la chose est ainsi assumée dès l'ouverture. En d'autres mots, chacun des deux espaces, celui informatique contre celui historique, se confine continuellement dans ses aspérités propres sans *a priori* ébranler l'autre (l'équilibre des forces demeure double d'un bout à l'autre de la narration : les deux mondes gardent leurs limites générales, même si celles-ci sont souvent poreuses, surtout, il est vrai, lors du combat final). L'Espace Machinique que nous définissons est *secrètement* tapi dans les fondements d'un univers d'abord immuable et correctement texturisé, en se révélant progressivement ou lors de l'acte ultime, en nette opposition esthétique et conceptuelle avec le reste de l'univers auquel le spectateur ou le joueur s'habitue en première instance. Il cherche alors à pleinement craquer ses coutures et contaminer l'ensemble de la diégèse, ou du moins un segment flagrant. Dans *Sonic Frontiers*, le paradigme de la grille est différemment mis en avant. Le hérisson supersonique découvre une entité informatique sous-jacente au véritable décor – avec explorations, investigations et extensions de la carte à l'appui, afin de dévoiler les dessous de l'environnement investi –, là où *Assassin's Creed* étale le champ environnemental numérique dans sa globalité. Enfin, conformément à notre expérience personnelle et malgré des visionnages de guides vidéos sur Internet, nous préférons ne pas nous épandre davantage sur cette saga vidéoludique de sorte à ne pas nous risquer à des arguments erronés par manque de connaissances plus profondément enracinées.

brèvement absorbé dans une manifestation esthétique à la croisée entre la carte topographique (présentant des contours symboliques du relief ascendant ou descendant) et, à nouveau, le paradigme de la grille (fig. 32). La carte est littéralement encodée.



Figure 32: *Sonic Frontiers* (SEGA & Sonic Team, 2022). L'archipel de Starfall Islands s'apparente de plus en plus à un « super-ordinateur » abrité dans ses fondements. Lorsque le hérisson supersonique accomplit un défi (à gauche) pour dévoiler une portion supplémentaire de la carte, la topographie dans les alentours immédiats est brièvement absorbée dans ce « paradigme de la grille », dès lors qu'il s'agit d'en encoder la cartographie (à droite).

Sonic Frontiers affiche pleinement la métaréflexivité relative à l'ordinateur et à la dimension vidéoludique dans sa narration et son esthétique. Trois niveaux ou « plans environnementaux » définissent chacun une nature s'orientant de plus en plus vers les fondamentaux de la création d'un jeu vidéo et de ses mécanismes internes, selon un principe « d'étages » :

1. **L'univers principal de Starfall Islands, aux paysages oscillant entre les plaines forestières, les lacs et les déserts.** Ce monde est d'aspect photoréaliste, il se pare de l'illusion d'un décor réel dans lequel les personnages (Sonic, ses amis et ses ennemis) et le joueur doivent s'immerger par identification. Cet environnement confronte déjà la Nature, selon le référent de notre monde quotidien, à de curieuses bâtisses insolites qui attendent de pouvoir révéler leur secret, celui de cette ancienne civilisation. Dominant dans ce plan, d'une part, la profondeur de l'espace virtuel tridimensionnel du monde ouvert (*open world*), et d'autre part, l'interface bidimensionnelle affichant les statistiques de mission (habituellement non connue des personnages, car cette information ne concerne que le joueur seul). Au moment où Sonic récupère des « graines de compétence » (« *Skill Seeds* ») laissées par les ennemis abattus, leur position passe de l'espace tridimensionnel au sol à l'interface bidimensionnelle pour remplir la jauge de compétences que le hérisson supersonique accumule au cours de son aventure. Un binôme s'exerce ici et nous renseigne sur la

dimension avant tout spatiale que le jeu vidéo arbore comme première instance expressive : une interaction entre la déambulation environnementale et le « balayage » écranique. Cette donnée réaligne la *persona* du joueur à celle de son avatar (notion développée au troisième chapitre).

2. **L'écran de chargement entre le monde de Starfall Islands et un niveau caché dans un des portails parsemés sur l'ensemble de l'archipel.** Cet écran agit comme un « entre-deux », un couloir qui autorise Sonic et le joueur à suspendre momentanément la narration et l'action pour s'entraîner, suivre les instructions à l'écran (bris du quatrième mur).
3. **Le Cyberspace, sous la forme d'un niveau de course accessible via un portail que Sonic active en y insérant un engrenage.** Les environnements de ces niveaux renvoient directement à des décors visibles dans la franchise *Sonic the Hedgehog* depuis 1991, en guise de citations sous différents angles et parcours. L'horizon n'y est cependant pas exactement fluide : le décor se perd et s'efface au loin dans un amas de polyèdres et de lignes, encore une fois d'allure minimaliste et élémentaire, fracturant la continuité de l'illusion virtuelle (fig. 33). L'ordinateur se révèle ici comme un « auto-référent », en tant que machine qui héberge un programme, succession de données et de fichiers qui ne tiennent plus ensemble pour maintenir une certaine transparence devant se faire oublier.



Figure 33: *idem*. Le niveau emblématique *Green Hill* n'est ici qu'une illusion créée par le « super-ordinateur » de *Starfall Islands* : au décor palpable et texturisé succède un entremêlement de fragments sur un arrière-plan de plus en plus vide de formes. Citer un tel niveau permet par ailleurs de réentamer un cycle avec l'esprit de l'univers de *Sonic the Hedgehog*.

Qu'il s'agisse d'émanations de polyèdres ou de lignes délimitant la base d'un espace à investir, tout signale une traduction par une machine qui articule son propre langage pour agrémenter l'environnement qu'il est censé illustrer. Il n'est pas exclu d'y voir par moments cette conscience subliminale de la greffe puis de la domination de plus en plus prégnantes des technologies d'Intelligence Artificielle dans notre quotidien. De son côté, *Sonic Frontiers* crée cet oxymore entre les ruines aux formes insolites d'une ancienne civilisation et la manifestation d'une telle Intelligence de façon sous-jacente : le futur est ancré dans le passé, comme deux extrêmes de la chronologie humaine qui se rencontrent – l'Antiquité, avec ses connotations (parfois ses stéréotypes) artistiques et esthétiques, et la science-fiction –, ce que nous pourrions exprimer par « le rêve d'un futur passé », imaginer une technologie très aboutie dans un lointain passé dont on ne perçoit plus que les réminiscences. Mais à l'image du hérisson qui parvient à surmonter l'obstacle du Cyberspace grâce à sa vitesse, les failles démontrent l'imperfection du système qu'il est alors possible de renverser.

Aussi, plusieurs autres indices marquent la friction à certains endroits spécifiques du médium pour en vitaliser le mécanisme et les expressions propres. À partir du moment où cet espace

virtuel implique de l'interaction et des agissements d'un avatar par contrôle, en d'autres mots contextualise une optique explicitement vidéoludique, cet « ordinateur-machine » se métamorphose vers une « machine-jeu » qui questionne le personnage et le joueur, lui oppose une « résistance systémique » (dans le sens du système qui le caractérise) dans le but d'éprouver ses facultés, avant que ne vienne une résistance de la part du Sage.

5.3.3 Les aventuriers face à la machine-jeu

Indiana Jones and the Infernal Machine, *Tomb Raider Chronicles* et *Fighting Force 2* (ainsi que *80's OVERDRIVE* et *Sonic Frontiers* dans une certaine mesure) ont ceci en commun : l'apparition, vers la fin du récit, d'un lieu, royaume ou pièce insolite, uniforme dans sa texture, pour ne pas dire presque dépourvu de texture ou de variation dans ses formes et sa chromaticité, en total déphasage avec le reste des décors explorés au fil du jeu. Il en résulte ce que nous avons tenté de définir jusqu'à présent comme étant l'Espace Machinique, un espace indépendant où plus rien ne s'ancre, où plus aucun élément n'a de référent précis ou discernable pour le commun des mortels.

Pour Indy, c'est l'Aetherium de Marduk aux parois très anguleuses et pourpres foncées, dont les murs ne sont composés que de machineries, de lumières au néon, et d'un sol incertain. Pour Lara Croft, c'est l'emploi d'un téléporteur grâce à l'Iris subtilisé dans les locaux de Von Croy Industries. Et pour l'agent Hawk Manson, le protagoniste enrayant les actes de clonage des méga-corporations derrière l'intrigue de *Fighting Force 2*, c'est le déploiement d'un « espace vidéoludique » au premier degré, où les attaquants sont des polyèdres monochromes tirant au laser, tandis que sa propre silhouette n'est plus qu'une composition de fils de fer délimitant ses propres formes.

Le royaume divin de Marduk, l'Aetherium, a déjà été examiné plus tôt pour son thème machinique oppressant et la révélation des entrailles du jeu vidéo par des membranes ouvrant sur d'autres réalités. De nos analyses, nous en avons fait ressortir l'allure éminemment uniforme comme fondement métaphorique du jeu vidéo, sous la surface des décors explorés, à l'instant du paroxysme où tout éclate et se brise. Ces morceaux sont une entorse au maintien de l'illusion virtuelle et amènent le protagoniste, et derrière lui le joueur, à opposer une résistance en ce point de l'histoire, de sorte à réunifier ces fragments puis mettre à mal l'éclatement en train de se

dégager. Nous étendons ici notre interprétation de cette diégèse faisant office d'épreuve ultime face à ce qui apparaît tout simplement comme les mécaniques vidéoludiques intrinsèques au médium : un labyrinthe, des pièges à éviter, et des tactiques à assimiler par ruse et déduction. Là où les montagnes enneigées, les déserts arides et les jungles tropicales agrémentent l'ensemble du récit de *The Infernal Machine* pour en stimuler une certaine variation de reliefs et amplifier les obstacles à outrepasser, l'Aetherium n'est que succession de conduits et de salles rectilignes à la conception quasi cubique, créant ses propres entraves face au personnage d'Indy (dégradation de sa force corporelle, pièges électriques, entités ectoplasmiques, les incarnations successives de Marduk, etc.). Arrivant dans ce « non lieu », l'archéologue s'écrie « *The whole place is a machine!* », désignant le lieu même de l'action finale où tout converge et se joue avant de renverser la situation à son avantage.

Dans *Tomb Raider Chronicles*, trois séquences particulières en ponctuent la narration « à tiroirs », au moment où l'entourage de l'aventurière se remémore certains de ses exploits oubliés, tandis que cette dernière est présumée disparue dans le désert égyptien, d'après l'épilogue de l'épisode précédent, *The Last Revelation* (Core Design, 1999). Ces actes mettent chacun en scène un affrontement contre une machine, parfois une machinerie insolite, en guise de passage inévitable pour assurer le suivi de la progression vers l'objet final de la quête. Si nous mettons en relation le contexte fourni par le décor et l'allure des entités contre lesquelles Lara Croft se bat, nous pouvons y discerner des « extrusions » de la matière vidéoludique. Celles-ci apparaissent par moments comme des curiosités qui étonnent le joueur non conditionné à pareille rencontre. Elles semblent à ce titre propres aux univers développés par la société britannique Core Design, ayant manifestement souvent misé sur le côté volontairement loufoque, absurde, étrange et parfois exubérant de ses créations : nous sommes en droit de pointer ici un humour et une truculence *british* non dénués de noirceur, participant à la cohésion de ces mondes et de leurs déroulements vers des sphères fantastiques, clairement hors de l'entendement généralement admis.

À la recherche de la Pierre Philosophale dans les profondeurs de Rome, Lara Croft traverse les égouts pour rétablir la canalisation et étouffer les émanations de vapeur au moyen de panneaux de commande, avant de pouvoir poursuivre sa mission. Soulignons dès maintenant l'architecture de la Ville Éternelle traduite dans la virtualité de ce jeu : les strates topographiques mêlent la cité moderne en surface, avec ses pièges électro-mécaniques, et les ruines antiques souterraines, avec leurs éboulements de roches, et leurs gladiateurs revenus à la vie. Dans le décor contemporain,

composé de grillages, de toitures de tôle et alimenté par le réseau électrique, survient une entité dont la conception engrange des aspects contradictoires : une tête de centurion romain flotte sur une plateforme striée de bras articulés et émet des rayons laser contre la protagoniste. Gardien d'un des panneaux de commande dont il empêche l'accès, cette tête flottante génère une contrainte plus coriace pour la protagoniste devant redoubler d'efforts. La nature mi-antique, mi-robotique et mi-ectoplasmique de cet être entre en contraste évident avec le reste du décor (fig. 34), à l'instar d'un intrus, d'une première extrusion de cette matière vidéoludique.

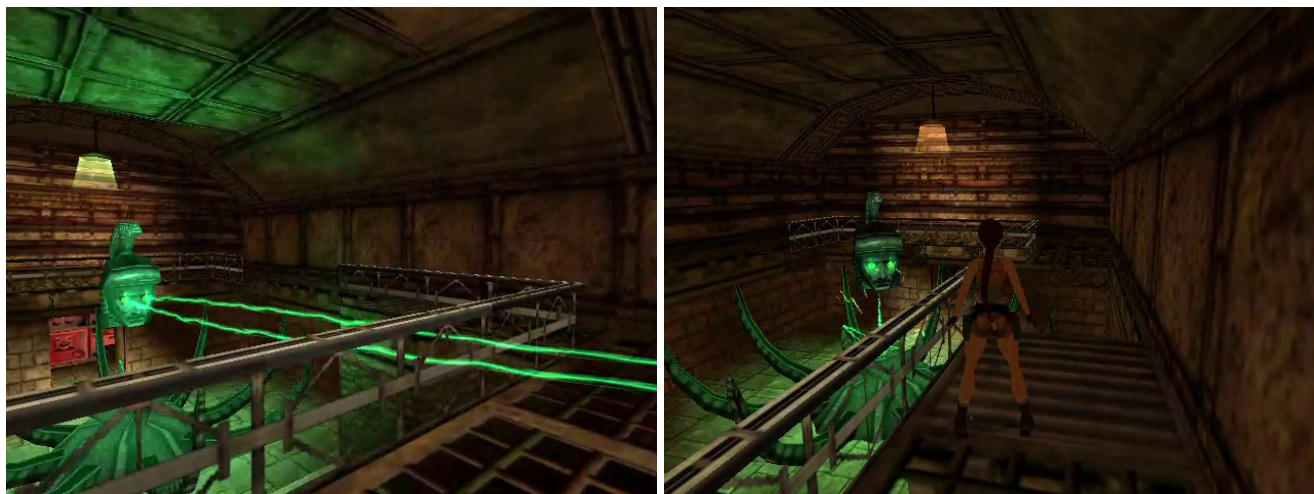


Figure 34: *Tomb Raider Chronicles* (Core Design, 2000). Lara Croft affronte une entité mi-antique, mi-ectoplasmique, mi-robotique dans les égouts de Rome.

L'Antiquité et la science-fiction s'entrechoquent dans cette optique absurde et surprenante propre à Core Design. Cet antagoniste en particulier apparaît autant comme un fantôme ou un revenant que comme une mécanique quasi tentaculaire qui domine les lieux. Le contraste qu'il engendre avec l'esthétique de cet espace, à cet endroit du récit romain de Lara Croft, suppose une première expression « excessive » du médium du jeu vidéo, une « sortie » du cadre de l'illusion virtuelle, formelle et figurative qu'il est censé assurer, en annonce des êtres davantage en phase avec le décor d'une Rome révolue que l'aventurière affrontera plus loin : lions et gladiateurs, tantôt squelettiques, tantôt de chair, tantôt encore de pierre, soudainement animés du don de vie à son approche. Ce constat doit être articulé avec les strates de la ville : la métallurgie de ce « robot-ectoplasme » entrerait finalement en résonance avec la modernité de la cité en surface, tandis que les souterrains (menant *in fine* aux balcons du Colisée) abriteraient le « véritable » lieu de l'affrontement pour la protagoniste. Le premier, par son « dénudement », annoncerait les seconds,

« mieux texturisés ». Les ténèbres et les peurs se terrent ainsi sous le voile de l'apparente évolution technologique de la ville.

Lors de la deuxième chronique – la recherche de la Lance de Longin à bord d'un U-Boot allemand ayant péri au fond des eaux –, l'aventurière infiltre une base de sous-marin nucléaire russe pour se rapprocher de son objectif. Dans un entrepôt, Lara est soudainement repérée par un garde qui, de son poste de commandement en hauteur, manie la pince d'une grue de chargement constamment braquée sur elle afin de la blesser puis de la tuer (fig. 35).

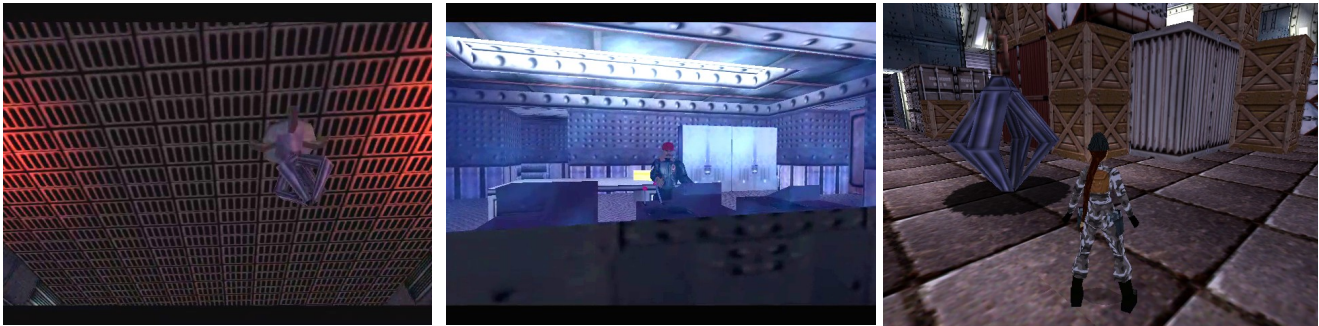


Figure 35: *idem*. Lara Croft contre une grue (à gauche) manipulée par un soldat russe (au centre) dans la base de sous-marin nucléaire (à droite).

Le joueur doit constamment déplacer la protagoniste jusqu'à atteindre la passerelle vers le poste de commandement et neutraliser le garde en question, en sautant d'une pile de caisses à l'autre. L'indice immédiat est l'ombre de la grue projetée au sol. Elle s'immobilise un court instant au moment de se positionner à la hauteur de l'aventurière, avant de fondre sur elle. Le principe rappelle inévitablement celui des jeux d'arcade à la pince pour (espérer) attraper une peluche, un jouet ou tout autre gadget, mais en retournant le mode opératoire contre le personnage qui en devient conséquemment la cible. Quant au garde maniant les leviers de la grue, sans pour autant le considérer comme la métaphore du joueur, il traduit un processus semblable dans cette séquence : techniquement soumis au régime du jeu vidéo qui ordonne son mouvement dans la logique de la narration ludique (cette scène est essentielle dans la progression du récit), le garde étend son pouvoir au moyen d'une machine contre une protagoniste soumise à l'agencement du joueur et de sa déduction organique pour jauger la situation et cheminer en fonction de la meilleure stratégie envisageable. Une autre formulation, plus appropriée, serait d'examiner cette scène comme un « combat contre l'ordinateur », au premier degré de l'idée.

L'expression finale de ces « extrusions » du jeu vidéo s'annonce cependant au cours du dernier acte, alors que Lara Croft pénètre dans les locaux new-yorkais de Von Croy Industries (VCI) pour y subtiliser l'Iris, un artefact précédemment aperçu dans l'ouverture de *The Last Revelation*, en mettant à exécution une vengeance patiemment préparée contre son ancien mentor. La machine et la résistance à celle-ci se réalisent en deux temps.

La première phase consiste à prendre conscience de la nature machinique des lieux, pourvue d'une texture uniforme : les locaux de VCI se présentent dans leur ensemble comme un vaste laboratoire (flanqué de bureaux à certains étages) où sont secrètement développées des armes de très haute technologie (exosquelettes de combat, fusils laser, androïdes ou cyborgs, etc.). Le but de Lara est de pénétrer dans le laboratoire principal, sorte de salle forte où est entreposé l'Iris soumis à diverses expériences, dont les seules composantes sont un plancher grillagé et des aménagements géométriques de l'équipement alentour. Le tout est homogénéisé dans des tons colorimétriques à dominance bleue (fig. 36).

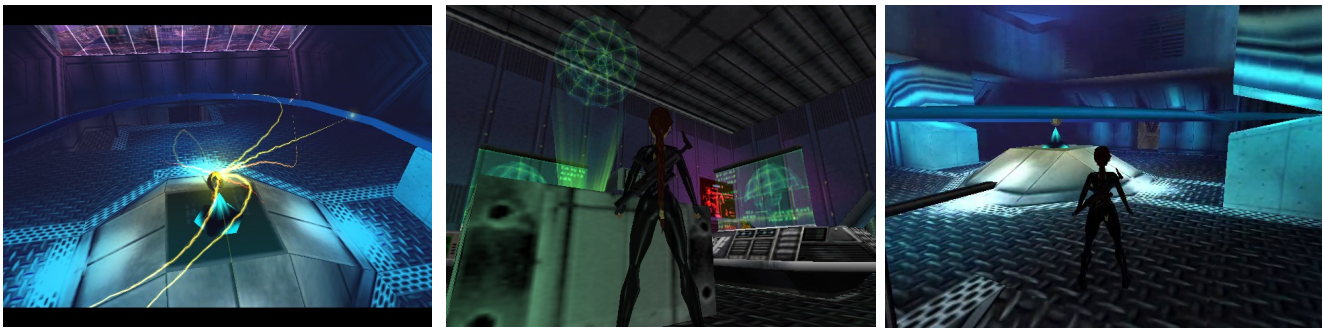


Figure 36: *idem*. Auparavant aperçu dans l'opus précédent, *Tomb Raider The Last Revelation* (Core Design, 1999), l'Iris est sécurisé dans une salle forte à la texture quasi homogène. Une cinématique (à gauche) s'intercale dans le jeu pour indiquer l'endroit où l'artefact est conservé, avant que l'aventurière ne s'y rende (au centre et à droite).

Tout n'est que machine et robotisation dans cet endroit où la haute technologie côtoie le monde des affaires et des bureaux de luxe. En fonction de l'arc narratif des chroniques supervisant l'intrigue globale de *Tomb Raider Chronicles*, Lara atteint ici l'autre « extrême environnemental », celui de la science-fiction, après avoir débuté ses nouvelles aventures dans la Rome antique (la transition de la Ville Éternelle à New York peut aussi être interprétée comme celle d'un berceau de civilisation à un autre, traduisant l'écoulement des millénaires et de l'Histoire). Le tombeau ancien et mystérieux, l'apanage de la série des *Tomb Raider*, conserve son principe de pièges, d'énigmes et de couloirs enserrant l'aventurière, mais se dote d'une

esthétique futuriste. Il se métamorphose en complexe pourvu d'une technologie très avancée, parsemé de robots et d'électronique, les équivalents cyberpunk des momies égyptiennes ou des gladiateurs romains revenus à la vie, et dont les passages secrets opèrent une mutation vers les téléporteurs.

Car la deuxième phase dans ces locaux de VCI s'effectue après avoir déduit l'allure « machine-jeu » de ces lieux de développement pour ensuite en déterminer la crevasse exploitable contre les ennemis. Après avoir récupéré l'artefact tant convoité, Lara poursuit ses pérégrinations au travers de couloirs et de salles d'expérimentation à la recherche d'une sortie, jusqu'à aboutir dans une autre salle forte similaire où un prototype de téléporteur est mis au point. Du moins est-ce l'effet produit lorsque le joueur se voit proposer d'introduire l'Iris dans la fente de l'appareil prévue à cet effet (aucun indice explicite ne renseigne sur la fonction exacte de cet engin : elle est rendue explicite par l'interaction). Les machines sont de nouveau légions dans cet endroit, et apportent une disposition à peine variée du précédent laboratoire, accentuant le caractère homogène de l'intérieur de cette bâtisse.

Suivie de près par des gardes et des soldats en exosquelettes, qui s'apprêtent à la cerner dans ce lieu *a priori* sans issue, l'aventurière doit opter pour ce choix de téléportation. Elle use ainsi de la machine et de ses fonctions (que l'on peut aisément deviner comme expérimentales, n'ayant encore fait l'objet d'aucun test concret afin de s'assurer de leur fiabilité) pour la retourner à son avantage contre les antagonistes. Elle s'y soumet temporairement, à l'encontre de leurs attentes, et passe d'un laboratoire monochromatique, bleu, à un autre, rouge (fig. 37). Son action est celle d'un individu se faufilant entre les failles des images pour se subtiliser au regard d'autrui, se parer de l'illusion proclamée par la machine virtuelle.



Figure 37: *idem*. Lara emploie le téléporteur dans les locaux de VCI au moyen de l'Iris.

L'acte ultime de *Fighting Force 2* ressemble en tout point à celui de *Tomb Raider Chronicles*, tout en poussant la métaréflexivité de la « machine-jeu » et de ses parures virtuelles à un degré plus élargi. Membre du SICOP se dressant contre les méga-corporations de clonage, l'agent secret Hawk Manson se voit en effet soumis à une séance de « réalité virtuelle », au sens premier du terme, où le piège est un jeu vidéo en tant que disposition explicite, et dans lequel se retrouve enseveli le protagoniste – un parallèle à *SUPERHOT* est ici à souligner. Développés par Core Design à une année d'intervalle, ces deux titres, *Chronicles* et *Fighting Force 2*, semblent poser la même thématique et questionner sa problématique de façon sous-tendue, toujours en accord avec le canevas insolite et exacerbé des univers propres à la société britannique.

L'incursion diégétique de *Fighting Force 2* s'effectue dans le futur, et déploie une machinerie science-fictionnelle régie par de puissantes corporations qui font la loi – mis à part une infiltration de Manson sur une île tropicale pour dévoiler les secrets d'un temple exotique magique, sans doute en guise de contraste (tout aussi insolite) pour mieux souligner la froideur métallurgique et industrielle des autres décors. En l'occurrence, l'antagoniste principal s'abrite dans un bâtiment pyramidal dominant une mégapole, et exécute ses activités sous l'égide d'un « super-ordinateur » muni d'une Intelligence Artificielle (une référence à l'ordinateur HAL de *2001: A Space Odyssey* [Stanley Kubrick, 1968] n'est pas à exclure, en annihilant l'organicité humaine qui cède le pas au libre-arbitre de l'autorité informatique).

Le principe vidéoludique de la « conquête du château » résonne ici d'autant plus vivement que Manson en gravit les étages jusqu'au sommet pour se confronter à des opposants de plus en plus coriaces. À l'image du décor final de *Tomb Raider Chronicles*, les laboratoires ultra-sophistiqués s'y démultiplient, chaque local étant l'occasion d'étendre le labyrinthe de la bâtisse et de prendre conscience de l'arsenal développé en secret au cœur de cette méga-corporation. Le « jeu-dans-le-jeu » qui survient alors provoque tant l'étonnement qu'il ne s'inscrit dans la logique diégétique de cette fraction de l'univers. L'insertion de cette séquence est une manière de « déguiser » l'insolite par la présence de cette « Réalité Virtuelle » qui fait germer la métaréflexion. Manson se dispose face à un miroir, celui de sa condition de personnage de jeu vidéo, au travers duquel il passe momentanément « de l'autre côté ».

La salle dans laquelle le protagoniste pénètre est vide, hormis une texture de quadrillage qui en parsème le mur et le sol. Le piège se referme soudainement, et la consistance habituelle de

l'agent secret se soustrait à un amas de polygones aux couleurs monochromatiques : vert pour le relief, rouge pour les organismes mouvants, y compris Manson. Telle la caméra TERRAD du char léger soviétique de *Battlezone*, l'environnement n'est plus qu'un « faire-semblant », une silhouette de circonstance dont il faut se contenter (il est aisé d'imaginer un éventuel effort d'adaptation de l'œil du joueur à ce soudain contraste). Le jeu vidéo renoue avec sa base artistique, entre *PONG* (Atari, 1971) pour un certain visuel minimaliste et *Space Invaders* (Taito, 1978) pour le déroulement ludique, dès lors que l'agent secret affronte des vagues d'assaut d'ennemis de plus en plus nombreux et variés, depuis des entités volantes tirant au laser jusqu'à des attaquants à pied qui éprouvent ses capacités au corps-à-corps et au tir à l'arme à feu. Il renoue également avec une tradition séquentielle en même temps qu'il ne la réaffirme, le but pour le joueur et le protagoniste étant de sortir vivant de cette épreuve pour littéralement accéder au niveau suivant : cette salle de simulation virtuelle fait parallèlement office d'ascenseur élevant Manson vers un étage supérieur, par extension vers un autre cran de difficulté dans sa mission (l'ascenseur est un autre point d'ancrage semblable entre *Tomb Raider Chronicles* et *Fighting Force 2*). Dans l'intervalle, vision imposée par cette « Réalité » ou « infection » du programme informatique de ce local sur sa *persona*, Manson n'est plus un corps constitué de membres humains, mais une succession de blocs articulés entre eux par des points d'attache qui en assurent le déplacement (il n'est pas interdit de penser que cette « détexturisation » soit une manière pour Core Design de jouer avec le principe de création à l'œuvre derrière son titre : le prototype avant que sa texture ne soit peinte par-dessus).

Autant dans *Indiana Jones and the Infernal Machine* que dans *Tomb Raider Chronicles* ou *Fighting Force 2*, la fin du combat réitère un schéma équivalent qui inverse le rapport de forces au départ en défaveur du protagoniste central : le « monde réel », ou du moins les plans diégétiques habituels, reprennent le dessus sur cet Espace Machinique. La situation est particulièrement éloquente dans le premier exemple, lorsque Indiana Jones ouvre suffisamment de membranes pour permettre au monde extérieur à l'Aetherium « d'imbiber » cet espace autonome et d'affaiblir les forces du dieu Marduk avant de lui porter le coup de grâce. À ce moment de l'histoire, l'univers et le médium opposent une résistance au personnage pour tenter de soumettre ce dernier à leur volonté, l'absorber dans leur mécanisme et l'effacer de « l'existence », jusqu'à ce que l'individu exerce lui-même une résistance en vue de recouvrer ses facultés et rétablir l'ordre initial.

Théorisant l'œuvre naissante de Walt Disney, pour qui il porta de l'admiration avant de s'en détourner, Sergueï Eisenstein avait conceptualisé le terme de *plasmaticité* pour désigner la capacité d'un sujet ou d'un objet dessiné à se transformer d'un état à un autre dans la fluidité et la continuité de l'animation, tel un poisson-chat rayé comme un tigre et rugissant dans la cage d'un cirque sous-marin (1991, 32-48). Bénéfique et à connotation dynamique dans la pensée du cinéaste russe envers le cinéma d'animation, ce processus devient la source même des maux imputés aux personnages de ces jeux vidéo, étant eux-mêmes des êtres animés par composition virtuelle graphique. Indiana Jones voit sa force corporelle s'amoinrir au contact des canaux de l'Aetherium, Lara Croft est lacérée par les décharges du téléporteur, et Hawk Manson devient partie intégrante du « jeu-dans-le-jeu » dont il doit obligatoirement passer l'épreuve. L'acte même de la transformation engendre une forme de sidération et de frayeur à l'issue fatale, traduisible par la mort inéluctable si l'exposition au danger atteint un seuil critique.

Ce risque de transformation des traits du personnage par *plasmaticité* s'accompagne d'un risque de son éjection du médium vidéoludique dans lequel il a évolué jusqu'à cet instant. D'où à nouveau la présence d'une machine au premier degré qui soumet le protagoniste à une telle épreuve, le place face à sa propre condition mise à nu de cette manière, certes sous différentes présentations et allures d'un jeu à l'autre (l'environnement général, dans chacun de ces trois titres, s'aligne sur une machinerie relevant d'une science très avancée ou hors de la connaissance humaine usuelle). En tant que principe et mécanisme, le jeu vidéo arbore à cet instant une excroissance issue de ses fondements mêmes, de son organisme propre. Quant au personnage, tantôt il se détache du décor dans sa texture et ses couleurs, apparaissant ainsi comme un « intrus » ou un « parasite » dans ce milieu (Indiana Jones sur les aplats pourpres foncés de l'Aetherium), tantôt il paraît en phase avec l'esthétique du décor pour mieux le détourner, presque en guise de camouflage (Lara Croft affublée de sa combinaison d'infiltration « *catsuit* »), tantôt encore il est comme « infecté » par ce décor qui ne cache alors nullement sa volonté de l'annihiler (Hawk Manson à l'intérieur de la « Réalité Virtuelle »). L'énigme à résoudre s'inspire à ce moment de la sagacité, de la perspicacité et de la ruse autant du personnage que du joueur qui doit pareillement s'adapter à cette problématique et en reprendre le contrôle s'il veut progresser et se dépêtrer de cette impasse.

Cet Espace Machinique ou « prison vidéoludique » mise au jour ne peut dès lors manquer de révéler des failles. En termes métaphoriques, on assiste ainsi à une ouverture vers ses entrailles,

vers ses forces et ses faiblesses dévoilées sur un pied d'égalité. C'est pourquoi des parades existent dans de telles circonstances pour en venir à bout, par détournement et exploitation de concepts et d'astuces offerts par l'espace. Ces concepts sont alors réempruntés, canalisés et amplifiés grâce aux mouvements exécutés par le personnage. D'une certaine façon, ce dernier se réapproprie le « code-source » du jeu vidéo, et le fait fléchir à sa volonté.

Indiana Jones combine son fouet chargé d'électricité et la cinquième pièce de la Machine pour ouvrir des membranes magiques vers le monde externe. Comme un appel d'air, cet extérieur vient à son tour « infecter » l'espace de l'Aetherium en l'imprégnant de textures plus courantes, ce qui a pour effet de faire chanceler l'autorité de Marduk qui se sent moins maître de son propre lieu. Lara Croft, poursuivie par les gardes de VCI, se sert de l'Iris subtilisé dans un précédent laboratoire pour activer un téléporteur qui l'emmène vers une autre section du bâtiment, hors de portée des ennemis, à l'issue de décharges électriques qui transforment très brièvement sa personne pour la transposer d'un lieu à un autre. La pièce change de couleur et d'éclairage de l'un à l'autre téléporteur, avant que l'aventurière ne s'exfiltre via un conduit la ramenant vers des corridors plus « normaux ». Enfin, planifiant de détruire le super-ordinateur de la méga-corporation derrière le réseau de clonages, l'agent Hawk Manson passe par cette salle de simulation qui métamorphose sa condition du tout au tout, le forçant à affronter des plateformes et des polyèdres desquels émanent des lasers mortels. Lui-même un assemblage de polyèdres, il agit ici explicitement en tant que personnage de jeu vidéo se confrontant à plusieurs vagues d'assauts de la part de ces antagonistes, jusqu'à ce qu'il parvienne à s'extirper de ce lieu sans texture pour revenir dans la « véritable » réalité.

De façon générale, caractéristique de ces exemples, l'acception générique de l'action-aventure étale vers la fin de ces récits une zone où règne une forme de magie et de détachement à des référents connus ou vérifiables, de sorte à davantage en souligner la situation « autonome » par rapport au reste de l'univers diégétique. Il y a croisement entre plusieurs portions de réalités et d'irréalités. La confrontation est inévitable dans ce cas de figure : tantôt il y a fusion entre les parties, tantôt il y a annihilation d'une partie par la victoire de l'autre. Mais toujours un nouvel équilibre s'instaure, à l'issue du combat ou de l'énigme résolue. Cet « espace vidéoludique » éprouve au final la capacité de résistance du personnage d'aventurier, non seulement vis-à-vis de son rôle initial (l'espace comme lieu de magie, dans la continuité du récit mené), mais aussi selon une entité purement et pleinement vidéoludique (l'espace comme excroissance du système du jeu

vidéo démontrant la condition du protagoniste). C'est enfin le détournement qui est de mise pour éviter une forme de désincarnation, l'éjection du personnage hors de son médium qu'il souhaite occuper jusqu'au bout.

5.3.4 *Le Sage contre la divinité*

D'abord dans une relation de dominant-dominé, puis de tension, l'opposition entre Elvin Green et la télévision ubiquitaire de *Californium* nous avait une première fois confronté à la friction avec une divinité maléfique, inversée par le rapport qu'infère la dystopie, à l'encontre de l'idéal stoïcien. En relisant plus attentivement le long paragraphe d'Épicure dans sa *Lettre à Ménécée*, au sujet de l'étroite similitude de pensées qu'entretiennent ensemble le philosophe ou le Sage et le dieu de nature bénéfique, il s'installe une tradition de respect vis-à-vis de l'autorité divine, sans pour autant admettre ou même suggérer une quelconque soumission à son égard :

En premier lieu, en considérant que le dieu est un vivant incorruptible et bienheureux, ainsi que la notion commune du dieu en a tracé l'esquisse, ne lui ajoute rien d'étranger à son incorruptibilité, ni rien d'inapproprié à sa béatitude. En revanche, tout ce qui peut préserver en lui la béatitude qui accompagne l'incorruptibilité, juge que cela lui appartient. Car les dieux existent. Évidente est en effet la connaissance que l'on a d'eux. Mais ils ne sont pas tels que la plupart des hommes les conçoivent. Ceux-ci, en effet, ne les préservent pas tels qu'ils les conçoivent. Est impie, d'autre part, non pas celui qui abolit les dieux de la foule, mais celui qui ajoute aux dieux les opinions de la foule [...]. Il en résulte que les dieux sont à l'origine des principaux motifs de malheurs pour les méchants, et de bienfaits pour les hommes bons. En effet, adonnés en toutes circonstances à leurs propres vertus, les dieux sont favorables à ceux qui leur ressemblent et considèrent comme étranger tout ce qui n'est pas tel (2011, 97-98).

Cette réflexion laisse deviner que la divinité est une entité autant connue que vague pour nombre d'individus. Seuls quelques « privilégiés » – les Sages – sont en mesure de s'assimiler à elle lorsque la pratique de la bonne délibération est concernée (Aubert-Baillet 2014, 10). Le dieu incarne une forme de perfection car il raisonne sans erreur au moment où des zones obscures se projettent sur l'état du monde qu'il faut éclairer pour en comprendre la nature exacte. Le Sage tient le rôle d'ambassadeur de la divinité parmi ses semblables sur le plan terrestre.

TRON et *TRON: Legacy* développent une double vision de la divinité selon la « religion » que les programmes conçoivent dans cet univers. D'un côté, les Utilisateurs, dont Kevin Flynn, sont considérés comme des êtres supérieurs d'instance bénéfique. Leurs « avatars » (Clu pour Flynn) adoptent les traits de leurs créateurs pour les représenter au sein de TRON. À l'inverse, excroissance mécanique dotée d'une intelligence autonome, le MCP est vu comme une puissance diabolique et équilibre la dualité manichéenne du scénario (fig. 38). Partant de cette confrontation entre humain et machine, il est aisé de constater que l'organicité de Flynn en tant qu'être vivant lui confère un avantage mental et intellectuel sur le MCP et ses créations pour résister aux pièges et les retourner en sa faveur.

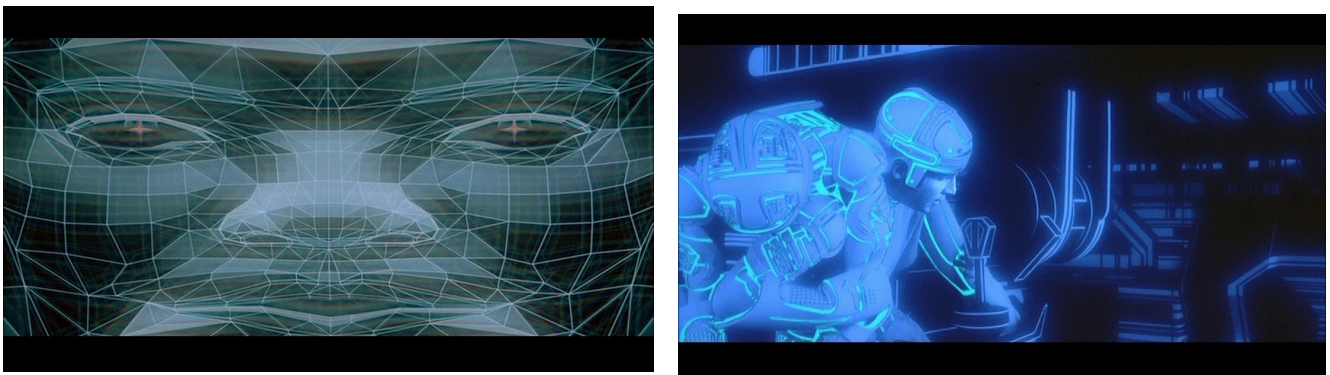


Figure 38: *TRON* (Steven Lisberger, 1982). MCP (à gauche) contre Kevin Flynn (Jeff Bridges, à droite), deux conceptions opposées de la divinité se disputant le destin du monde numérique éponyme.

Indiana Jones opère de la même manière au moment d'affronter Marduk dans l'Aetherium de *The Infernal Machine* (fig. 39). Aussi bien *TRON* que *The Infernal Machine* exploitent ce retournement de l'image bénigne de la divinité pour en démontrer un certain excès totalitaire, à partir de l'instant où elle se voit investie des pleins pouvoirs pour orienter la direction du monde commandant à sa volonté. Si Philip K. Dick habitue son lecteur aux univers parallèles où toutes les manifestations ne sont que chimères et images mensongères, *The Infernal Machine* introduit à l'idée du dieu comme une illusion de plus, matérialisé par la virtualité propre au domaine vidéoludique dont il serait le maître *a priori* incontesté.



Figure 39: *Indiana Jones and the Infernal Machine* (LucasArts, 1999). Marduk, la divinité maléfique contre laquelle Indy mène le dernier combat.

Le Sage rompt les liens avec celui qu'il prétendait incarner sur Terre, et glisse vers une apparente autonomie à partir de laquelle il se voit obligé d'inverser presque symétriquement les raisonnements qu'émet la divinité pour lui opposer de la résistance. En fonction d'un cas vidéoludique comme *The Infernal Machine*, la délibération reste de mise, mais acquiert une nature différente. Épicure et la pensée stoïcienne trouvent un écho à Philip K. Dick à l'instar d'un miroir qui en reflète l'exact opposé pour compléter la personnalité du divin. Le Sage se positionne malgré lui contre celui auquel il se rapproche le plus, et nous invite à conclure sur le fait que les révélations des failles du système, où ses mécanismes sont mis à nu, est également une manière de renverser les premières convictions et les images illusoire pour mieux les renouveler sous une autre nature, à l'issue du dernier acte narratif.

5.4 Conclusion : un feu permanent

Tous les exemples passés en revue au cours de ce chapitre (*TRON*, *Californium*, *Indiana Jones and the Infernal Machine*, *Sonic Frontiers*, etc.) font apparaître des fractures de mondes sous l'illusion informatique conférée par une machine-jeu, et mettent en scène un personnage-sage

dont les aspérités intrinsèques l'amènent à rétablir l'équilibre et colmater ces fissures. Le métaréflexif vitaliste s'en retrouve renforcé, lorsque la matière même du médium est mise à mal par ses fondations qui tentent de le ployer vers une forme étrange à partir d'un point spécifique. Résister redevient l'apanage du héros, incarné par le joueur, en fonction de l'interprétation possible de la situation face à soi, et des possibilités offertes pour en tirer une synthèse et l'application d'un *logos* visant à l'éclaircissement du monde en train de s'écrouler. Le jeu vidéo pousse le principe de délibération au degré le plus fort, et permet à l'utilisateur de conceptuellement acquérir le statut de Sage apte à ordonner le chaos de l'univers, quitte à rencontrer un destin parfois fatal dans son entreprise. La situation de « l'automate » deleuzien (Cardinal 2010, 210), jusque-là dénué de conscience, se complexifie alors d'une conscience existentialiste. Le « personnage-signe », ou « personnage-plan » dans notre acception sur un fragment d'un événement, se doit alors de croire en la vitalité des images dont il devient le porteur et l'ambassadeur, comme une extension au dynamisme des images (cinématographiques ou virtuelles) qui le voient naître.

Un détail n'est toutefois pas à omettre : la narration produit souvent un contexte qu'il est difficile de renier, afin de se conscientiser sur le réseau de gestes et de phénomènes inné au déroulement d'un récit. Le métaréflexif prend part à la contextualisation de l'histoire tout autant qu'il en constitue un point clef. Depuis les Stoïciens jusqu'à Philip K. Dick, les zones obscures à éclairer et les chimères sont légions dans l'aventure du Sage. Au moment où le narratif cède la place au matériau en train de le porter, l'autorité de l'antagoniste se confond avec la puissance du médium, de la même manière que le protagoniste mêle dans sa *persona* son statut de héros diégétique et celui de « garant » des images en train de défiler à l'écran. Par ses capacités de raisonnement, il tente d'avertir ses contemporains sur les illusions qui entourent ceux-ci, vivant dans une éternelle Caverne nourrie par un feu permanent.

Mais qui écoute le Sage, sinon lui-même ?

6. LA GUÉRILLA AU CINÉMA ET DANS LE JEU VIDÉO : LE POINT DE VUE DU SOLDAT ET LA SECONDE DU GUERRIER

Dans ses différentes définitions de la résistance à titre philosophique, Véronique Bergen évoque la *guérilla* comme modèle d'insurrection du vitalisme d'inspiration nietzschéenne (2009, 54-61), soit les manœuvres réduites d'une petite unité de combat s'attaquant à l'un ou l'autre point nodal du théâtre général des opérations guerrières. Le terme comporte des consonances irrémédiablement militaires – les écrits réflexifs de Carl von Clausewitz au sujet de ce qu'il nomme la « petite guerre » serviront ici de complément interprétatif –, et invite à s'attarder sur les replis de l'Histoire pour y déceler des stratégies authentiques ayant inspiré la conception de bon nombre de films et de jeux vidéo portés sur le genre de la guerre (la prédilection s'oriente vers le second conflit mondial). Un *contexte à propension historique* englobera ainsi la résistance à caractère vitaliste, et finalisera le cheminement analytique de cette thèse en abordant ce niveau le plus élevé, après la caméra-sage, le personnage-sage, et l'univers diégétique retors. Ce même contexte incitera dans sa foulée à considérer des circonstances précises qui rendront possibles les mouvements de la guérilla en territoire hostile : attaquer une portion réduite du terrain, autrement dit à nouveau un fragment sous couvert d'une temporalité altérée. La réflexion tacticienne se retrouvera conséquemment au centre des préoccupations : l'*euboulia* et la délibération seront pleinement invoqués au moment de disposer les membres du commando ou le soldat solitaire sur le relief afin d'assaillir adéquatement l'ennemi au moyen du peu de ressources disponibles.

Le degré de résistance de pareille unité seule contre tous s'avérera élevé, bien que des moments de battement surviendront entre les escarmouches qui ponctueront la trajectoire jusqu'à l'objectif final. Le *logos* s'affiliera au *soldat-sage*, un dérivé plus précis du personnage-sage au cœur des combats. Le héros tout autant investi de sagesse et d'expérience trouvera une nouvelle déclinaison en la personne du belligérant (après l'aventurière aguerrie et l'inspecteur de police

invétéré vus aux chapitres précédents), et ajustera ses capacités innées en fonction des situations qui se présenteront à ses yeux. La liberté « épictétienne » aura cependant très peu de résonance, étant donné que la guerre forcera le vitalisme par sa propre survie en tentant de changer le cours des événements (le vitalisme de la guérilla se muera à l'occasion vers la dialectique de la guerre). Elle cédera plutôt le pas à l'héroïsme glorifié proportionnellement à la tension véhiculée au sein d'un tel canevas narratif. La question du temps et de sa torsion s'avèreront également primordiales dans les problématiques du contexte guerrier.

Les exemples abordés en première instance dans cette section – *Enemy at the Gates* (Jean-Jacques Annaud, 2001), la série vidéoludique *Sniper Elite* (Rebellion, 2005-2022), et *Flying Tigers: Shadows over China* (ACE MADDOX, 2017) – concilieront le *logos* du tireur ou du pilote d'élite – autrement dit un soldat d'exception qui se tapit dans les ombres de l'environnement et du médium pour attaquer un petit fragment de la guerre générale – avec la compression spatio-temporelle qu'il exerce dans la lunette de son fusil ou le viseur de son aéronef au moment de faire mouche sur sa cible. À la manière de l'aventurière ou du policier, le *logos* du soldat s'exprimera également par le truchement du contrôle temporel suggérant une expérience acquise de sorte à imposer sa vision sur le décor et tenter de changer la donne souvent défavorable. Cet étalage de temps sera brassé dans ce chapitre sous la dénomination de la « seconde du guerrier », dans la mesure où tout risque d'irréremédiablement se métamorphoser dans ce seul laps qui concentre la tension inhérente au récit de commando. À l'inverse, sans manipulation temporelle quelconque à l'écran, le temps long déploiera des capacités d'*euboulia* et de délibération stratégique plus étendues, dès lors plus prégnantes, toujours par l'endossement d'un rôle de prédateur caché au milieu de proies qui ne se doutent pas de sa présence. Les titres de chasse sous-marine *Silent Hunter III* (Ubisoft, 2005), *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific* (*idem*, 2007) et *UBOAT* (Deep Water Studios, 2019) conceptualiseront l'implantation d'un sous-marin de guerre contre des convois de navire à couler : le temps long entrera au service de la tactique mûrement réfléchi pour gérer les ressources de l'équipage et l'arsenal.

Partant, l'analyse finale se penchera sur le cas particulier de la trilogie vidéoludique *Brothers in Arms* (Gearbox Software, 2005-2008) en qualité de synthèse des notions abordées : le récit de patrouille se focalisant sur le destin de deux personnages phares – le sergent Matthew Baker et le caporal (puis sergent) Joe « Red » Hartsock –, la véracité historique des tactiques de guérilla reproduites (l'Histoire à nouveau en guise de contexte propice), le *logos* de chacun des

protagonistes, la gestion de l'équipe en les disposant efficacement sur le terrain, l'*euboulia* et la délibération, voire la perspicacité, et l'arrêt du temps comme répit pour se donner la peine de concevoir une stratégie adéquate. Le degré de délibération vertueuse se confrontera à l'improvisation dans des proportions équivalentes, et les mouvements stratégiques mis en avant puis exploités à des fins d'accomplissement d'objectifs relateront l'importance de la résistance vitaliste d'une poignée d'hommes à la psychologie complexifiante contre une situation progressivement contraignante. Le soldat-sage cherchera à contrevenir à la fatalité de l'Occupation allemande sur le continent européen. La liberté se rapprochera dès lors de celle évoquée avec la restauration de l'univers diégétique en proie au chaos de la machine-jeu : rétablir l'ordre pour laisser écouler un flux plus confortable.

Tous les protagonistes mentionnés exprimeront ainsi leurs présences respectives en opposant une résistance parfois acharnée à l'encontre de la masse d'adversaires plus nombreux et mieux équipés. Le vitalisme concernera alors tout autant l'Histoire que les images de la guerre.

6.1 Introduction : l'Histoire comme moteur matriciel

Le contexte fournit très souvent des indices quant à la compréhension d'un phénomène dans toute sa complexité. Pour une situation donnée, il se dégage un réseau de facteurs qui s'entremêlent, où l'idéologique (politique, social, esthétique, artistique, scientifique, etc.) croise le métaréflexif, où le narratif rencontre la technique qui en symbolise les tenants et les aboutissants. Délibérer et résister supposent tous deux une continuité d'événements qui définissent les circonstances précises rendant leurs actions et leurs conséquences uniques, même si ces dernières paraissent similaires par comparaison avec un agencement de séquences équivalent. Qu'il s'agisse d'une entité oppressante dans le scénario ou la matière même du médium englobant l'histoire, la partie est intrinsèquement connectée au tout. Elle ne peut se comprendre qu'en relation avec la globalité qui entend la définir, selon ce que Gilles Deleuze nomme une dynamique entre les « mouvements de translation » (les blocs que représente chaque plan du film) et ces mêmes translations mises bout à bout (le film dans son ensemble, produit de l'assemblage entre ces plans hétéroclites) (Montebello 2008, 32).

La guerre, plus précisément la guérilla – dans l’optique de Véronique Bergen pour le vitalisme (2009, 54-61) –, apparaît comme l’expression la plus forte d’une résistance contre une entité oppressive, envers laquelle les moyens sont parfois dérisoires ou drastiquement réduits pour tenir sa garde. Le vitalisme frise bien souvent la dialectique dans le cadre guerrier (p. 54), mais il existe des portions d’un conflit qui focalisent l’attention sur ces seules parties des hostilités. Les enjeux renvoient à un contexte spécifique lorsque celui-ci est analysé, compris et articulé avec les gestes visibles à l’écran du cinéma et du jeu vidéo. Dans le cas présent, entre autres régie par des batailles ayant façonné son tracé, l’Histoire devient l’une des clefs primordiales pour y ingérer l’interprétation vitaliste de la résistance.

Clarifions avant tout un terme, celui de « guérilla » rencontré au moment d’élaborer notre définition de la résistance vitaliste. Il concentre une multitude d’aspects, en première instance desquels une perspective inévitablement guerrière et d’affrontement, objet de départ de la friction. Tout comme le retour aux sources de la pensée antique nous a permis de cerner des balises conceptuelles, il ne serait pas inutile de dégager les tenants exacts de la guérilla pour notre analyse et d’en tirer une inspiration, en l’occurrence en la personne du général Carl von Clausewitz, théoricien de la guerre dans la foulée des conflits napoléoniens.

Dans son ensemble et sous de nombreux angles, son traité *De la guerre* (1832) constitue encore une référence en matière de stratégies militaires. Un court chapitre, le vingtième, est consacré à la tactique de la diversion, qu’il définit dès les premières lignes comme une stratégie visant à attirer une portion des troupes adverses vers un point d’attaque désigné, sans que cela ne s’apparente pour autant à un assaut de grande envergure : cette tactique sert uniquement à détourner momentanément le regard de l’ennemi vers ce point (von Clausewitz 1874)¹. Le but est de forcer l’adversaire à y transférer une division d’hommes plus importante en nombre que celle composant la diversion. Si bien que la manœuvre consiste à accomplir un travail primordial avec peu d’effectifs, suffisamment mais pas trop, généralement en concentrant cette diversion sur un lieu névralgique sans pour autant affecter le théâtre global des opérations. S’il s’agit au contraire d’attaquer un objectif en vue de le maîtriser, la diversion se transforme en un nouveau front par rapport au principal déjà mené, d’où, reconnaît von Clausewitz, un risque non négligeable associé à une telle tactique (*idem*).

¹ Nous nous référons à la traduction anglaise la plus proche chronologiquement des écrits de von Clausewitz en langue originale allemande (1832). Cette traduction, par J.J. Graham, est entièrement retranscrite sur Internet, dont l’adresse URL est reportée en bibliographie finale.

Sa réflexion glisse ensuite vers la possibilité de la guerre apportée par la diversion dans un district où le conflit armé n'aurait jamais eu lieu en temps normal. Auquel cas, si aucune préparation n'a été envisagée pour défendre cet endroit, plusieurs moyens de défense deviennent possibles, aboutissant à des formes de résistance telle que la « guerre du peuple » (*people's war* ou, en langue originale allemande, *Volkskrieg*) (*idem*). Ici aboutit ce que von Clausewitz dénomme la « petite guerre » ou guérilla. Fait intéressant, celle-ci est comprise dans une envergure philosophique (Picaud-Monnerat 2009, 129) – reprécisons à ce stade que la guerre, ainsi que nous l'avons examiné avec Hegel, Sartre et Bergen, relève de la dialectique, non du vitalisme dans la perspective résistante. Elle est ensuite entendue comme un mouvement perpétuel visant à constamment harceler l'ennemi, toujours avec des forces plus faibles, en un point plus étroit par rapport à l'étendue du terrain de guerre. La volonté qui motive pareille idée est de semer la confusion chez l'adversaire pour accentuer son effroi et affecter son moral (pp. 130-31). La surprise, autrement dit le raid, voire, en fonction de notre interprétation, la *razzia*, maximise les chances de réussite de cet objectif. Elle prévaut pour semer ladite confusion (pp. 131-32). Les analyses et les lectures ultérieures consacrées à la « petite guerre » de von Clausewitz précisent un détail intéressant en lien avec la sagesse, et surtout l'audace des petites unités engagées dans un tel conflit restreint, leur permettant de tenir ferme :

Les troupes affectées à la petite guerre n'ont pas de honte [à avoir quant à leur incapacité de tenir la ligne de front contre des troupes rangées en ordre de bataille], car là n'est pas leur vocation. Le soldat « dressé » pour marcher à l'ennemi au mépris du danger dans la bataille [l'armée régulière conventionnelle] serait bien incapable, lui, des coups adroits perpétrés par les troupes légères à la petite guerre [les commandos]. Tout est ici affaire de mesure du danger. Les troupes vouées à la petite guerre, qui n'ont pas leur pareil pour circonvenir l'ennemi par les ruses et la surprise, les hommes qui, individuellement, sont capables de la plus grande bravoure, parce qu'ils connaissent leur adresse et les chances qu'ils ont de faire une retraite sans dommage, ces mêmes hommes savent aussi que la bataille ne laisse aucune place à leur adresse, et la crainte qu'ils ont du danger [de la bataille] les empêche de pouvoir tenir ferme (p. 134).

Soulignons et retenons l'essentiel au sujet de la guérilla de von Clausewitz, ainsi que les philosophes de la résistance vitaliste l'ont déjà laissé deviner : attaque d'une entité en faible densité face à une plus grande, concentrée en un point précis du théâtre des opérations, en vue d'accomplir des objectifs de harcèlement et non de fléchissement de l'ensemble de l'ennemi, le

tout en fonction de prises de décisions plus rapides qu'au cours de la « grande guerre » (p. 137). Telle est la perspicacité définie par les Stoïciens, au sujet de l'improvisation donnée dans un laps de temps étroit. Les effectifs étant peu nombreux, il est nécessaire de les préserver dans leur intégralité, d'où l'importance de juger, de délibérer adéquatement, mais très souvent sous pression.

Le cinéma et le jeu vidéo cherchent par moments de leur côté à dépeindre le plus exactement possible la réalité du conflit guerrier en fonction de leurs moyens d'expression respectifs, de sorte à rendre palpables les souffrances, les responsabilités et les stratégies impliquées, la plupart du temps en suivant les protagonistes au plus près de l'action et du terrain qu'ils investissent, un aspect rendu de plus en plus précis notamment grâce à l'évolution technologique des processus de tournage. Les opus filmiques et vidéoludiques centrés sur les guerres du XXe siècle – la prédominance revient à la Seconde Guerre Mondiale – ont souvent étalé le principe de « seul contre tous », ce qu'Alain Badiou nomme le récit « de patrouille » (2003, 126), ou « de commando », en analysant la philosophie derrière la trilogie *The Matrix*. Qu'il s'agisse du Débarquement de Normandie (*Le jour le plus long* [Darryl F. Zanuck et alii, 1962]) ou de la Bataille des Ardennes (*Battleground* [William A. Wellman, 1949] et *Battle of the Bulge* [Ken Annakin, 1965]) –, les grandes fresques filmiques dépeignant les événements primordiaux de ce conflit mondial ont eux-mêmes tendance à se focaliser sur le destin de quelques personnages, héros ou individus ordinaires, pris dans le rouage guerrier dans toute son horreur ou sa splendeur selon la teneur narrative accordée (*1917* de Sam Mendes [2019] nous a une première fois introduit à ce type de contexte, au cours du troisième chapitre sur la caméra libérée des contraintes spatio-temporelles cinématographiques). La raison de ce choix de mise en scène s'inscrit dans une logique : des guerriers seuls, en sous-nombre face à un adversaire bien plus important, renforcent la tension dramatique et le suspense jusqu'au dénouement final, tandis que les effectifs et la logistique s'amenuisent et que les morts s'accumulent, à l'instar de *Too Late the Hero* (Robert Aldrich, 1970). À titre d'exemple, le film *We Were Soldiers* de Randall Wallace (2002) reproduit un événement authentique au début du conflit vietnamien en 1965 : la bataille de la vallée de Ia Drang, où quelques centaines de Marines américains, sous l'égide du colonel Hal Moore (Mel Gibson), tinrent tête à plusieurs milliers de Nord-Vietnamiens. L'ambiance régnante durant cet affrontement fut celle de « moments de pure terreur [qui] ponctuaient une existence quotidienne dominée par l'anxiété où le risque d'embuscade [...] alternait avec l'exaspération

d'avoir à se frayer un chemin dans la jungle et la savane » (Prados 2015, 249; Moore et Galloway 2004 [1992]).

Dans la sphère vidéoludique, il existe bien entendu les jeux de stratégie en temps réel où le point de vue adopte l'ubiquité quasi divine du terrain des opérations en le déployant depuis le haut. Mais la dialectique prédomine ici sur le vitalisme, dès lors que ce type de jeux fait prévaloir la guerre complète plutôt que la guérilla, qui s'avère conséquemment presque inexistante dans ce cas de figure, si ce n'est peut-être de façon très fortuite et hasardeuse, lorsque par exemple la difficulté configurée amène à la décimation de l'armée du joueur jusqu'à ce que subsiste une poignée de soldats ou de ressources à opposer à la toute puissance encore vivace de l'ennemi. Dans le cadre de cette thèse, cette première raison enjoint à écarter ces titres où les situations se dispersent en autant de sessions possibles, envisageables et imaginables (par conséquent trop larges et infinies). D'autant que la dimension fermement temporelle y est proportionnellement plutôt absente, mis à part un éventuel accéléré des mouvements de troupe synthétisant en réalité le cheminement *global* et non particulier des opérations (ce qui, il est vrai, n'est pas sans évoquer la pensée de Jean Epstein au sujet de l'accélération de la pellicule cinématographique). La mécanique du tour-par-tour est également mise de côté pour les mêmes raisons, dans la mesure où, lorsque survient le tour de l'utilisateur, le temps de l'*euboulia* et de la délibération réfléchie s'avère à nouveau associé à la stratégie générale d'une armée pleine et entière contre une autre.

Le récit de commando apporte à l'inverse un défi plus spécifique au joueur dont les acuités doivent s'adapter à celles de l'avatar et des événements scriptés (ou non) lors de sa progression sur le théâtre des opérations virtuellement élaboré. Dès le départ, ce genre de jeu plante une situation explicitement défavorable ou un rapport expressément en sous-nombre au milieu d'un canevas narratif plus défini et « contraint ». La résistance de style vitaliste aux enjeux liés à la guérilla s'y ressent davantage, par le mode de tir à la première ou à la troisième personne qui dispose mieux un protagoniste ou un groupe de héros précis en phase avec le terrain dont ils épousent le relief. Dans ces conditions, la donnée temporelle impacte plus en agissant à proximité des personnages, ou sur leur *persona* même. En outre, la gestion de plusieurs ennemis en même temps au moment des échanges de tirs participe à la difficulté et à la tension. La glorification des actes héroïques, voire la satisfaction du joueur, s'en retrouvent d'autant plus amplifiées à l'issue des combats. En fonction des affinités ludiques offertes par le jeu, la riposte est double, et correspond très exactement aux deux techniques principales de délibération dans l'optique du

Sage : soit l'improvisation lorsque le joueur est repéré (la perspicacité stoïcienne), soit le développement d'une stratégie sur le long cours à mesure que le joueur investit le terrain (l'emploi de jumelles tirées de l'inventaire pour effectuer de la reconnaissance le cas échéant), et coordonne les actions à entreprendre avec l'unité qu'il contrôle au moyen d'une hiérarchie d'ordres à donner aux membres. Cette dernière s'apparente à l'*euboulia*, ou la prise de décision la plus vertueuse possible dans un délai de temps suffisant.

Deux séries vidéoludiques en mode de tir à la troisième personne, *Hidden & Dangerous* (Illusion Softwork, 1999-2003) et *Deadly Dozen* (N-Fusion Interactive, 2001-2022) – l'un sur les SAS (*Special Air Service*) britanniques, l'autre sur un groupe de durs à cuire américains, d'après une histoire vraie (Maxwell 1955) –, exploitent le principe de l'infiltration en territoire ennemi où la tactique réfléchie côtoie l'improvisation lorsque la situation l'exige, couplé à une gestion des ressources du commando pour toute la durée d'une mission (les armes et les munitions sont configurées dès le début d'une nouvelle campagne, et demeurent fixes – avec réduction des items et des effectifs au fil de leur emploi contre l'ennemi – tant que l'opération se poursuit, sans aucune possibilité de modification en cours de route). Le déploiement de l'espace dans chacune de ces deux séries crée une confrontation progressive avec l'adversaire, contrairement par exemple aux opus *Medal of Honor* ou *Call of Duty* (des jeux de tir à la première personne) où la compression spatiale renforce un échange plus direct et vivace. La surprise est ainsi décuplée lorsque, par exemple, un tir de sniper frappe soudainement l'un des membres de l'unité. À l'inverse, cette étendue de l'espace autorise une approche subtile de l'objectif à atteindre, un terrain large qui laisse libre cours à la tactique. Pour les besoins de notre analyse, nous nous focaliserons davantage sur la trilogie *Brothers in Arms* (Gearbox Software, 2005-2008) dans laquelle les deux aspérités de la délibération s'entremêlent de façon plus prononcée, afin de mieux en saisir la conception à partir de la notion de Sage.

Peu de films et de jeux vidéo de guerre exploitent le temps comme matière artistique et formelle appliquée sur le médium, puis ressentie par le spectateur ou le joueur, à l'image du ralenti. Si cette figure fait son apparition, elle est essentiellement utilisée lors des affrontements et des échanges de coups de feu, moins comme une résistance vitaliste, sur le plan esthétique et dramaturgique, que comme emphase mise sur un élément particulièrement crucial de l'action. Nous pouvons néanmoins retenir une petite catégorie de productions sorties à la charnière des années 2000, à l'instar de *Enemy at the Gates* (Jean-Jacques Annaud, 2001) et de *Windtalkers*

(John Woo, 2002), dont les batailles d'ouverture ajustent ce va-et-vient constant entre images au défilement « normal » et celles au ralenti, comme une manière d'amplifier la dynamique guerrière à l'œuvre. L'héritage de Sam Peckinpah et de son film *Cross of Iron* (1977) s'incrustent dans ces distorsions tant temporelles que spatiales, de sorte à rechercher une certaine « authenticité » dans la représentation « réaliste » de la guerre, selon le style propre à chaque cinéaste. La violence filmique de Peckinpah, et l'usage de ses ralentis devenus sa marque stylistique, s'apparentent cependant davantage à une vision graphique et poétique de la mort et de la dislocation des corps, aux antipodes d'un potentiel « réalisme » pour conférer un « spectacle hyper-cinétique » (« *hyperkinetic spectacle* »). Une réappropriation de cette marque se retrouve chez Annaud et Woo, ce dernier faisant notamment usage de plusieurs caméras pour capter une seule et même séquence, fidèle à son expérience hongkongaise, dont *Hard Boiled* précédemment abordé (Bender 2013, 121-24).

Il existe toutefois des affinités temporelles qui s'inscrivent dans cette résistance de motivation vitaliste, et constitueront notre principal point d'examen. Lors de situations spécifiques, aussi bien dans le cinéma que le jeu vidéo, le temps se dilate et l'espace se comprime par divers truchements de mise en scène puis de montage audiovisuel. Ils expriment ensemble ce que nous proposons de nommer « la seconde du guerrier » : l'expérience du soldat dépeint, plus ou moins aguerri, affecte la fluidité des images et des sons autour de sa personne – une seconde étirée sur plusieurs –, dans le but d'accomplir un objectif précis sur une portion du conflit global. Le guerrier y concentre sa force durant ce laps de temps, et impose une vision du monde propre à sa personnalité, qui réduit momentanément les événements vers un seul point de la diégèse. Si Jean Epstein considérait le ralenti comme une façon de desserrer et de déplier la complexité d'un phénomène filmé pour en scruter le moindre détail (1974b, 2:148), cette emphase condense la puissance sur un point névralgique. Ici font écho les analyses précédemment entamées sur *Max Payne 2* et *Stranglehold*, pour rappel au sujet d'un personnage-sage ou d'un « personnage-plan » agrippant la matière du médium sur un ou quelques segments en fonction de ses capacités innées. Les images voient leur temporalité altérée, et l'action menée se voit résumée à une aspérité de sa narration : l'un et l'autre principe s'imbriquent, et peuvent à l'occasion provoquer une réaction en chaîne à la finalité plus large.

6.2 La guérilla cinématographique : dilatation du temps, compression de l'espace

Les récits mettant en scène des tireurs d'élite expriment le mieux cette tension sous-jacente dans l'histoire de la guerre : seul contre tous pour tenter de faire fléchir le cours d'une bataille avec ses propres moyens, projeté en plein territoire hostile et isolé du reste de la troupe. Stratégiquement comme métaphoriquement, ils se terrent dans l'ombre et les décombres d'une ville en ruines pour agir sur la zone lumineuse où le chaos brouille les frontières entre les alliés des ennemis, entre le Bien du Mal (le manichéisme reste la clef de voûte dans ce type de narration, de sorte à clairement identifier les valeurs morales en présence dans l'optique des combats). Ces héros hors du commun ne s'improvisent pas réellement Sages, mais redéfinissent ce statut à chaque confrontation qui leur est donnée de mener. Concentrés sur la cible à abattre, ils focalisent leur puissance de frappe et ordonnent au temps et à l'espace de se soumettre à leurs exigences pour fragmenter la portion du lieu où ils doivent exécuter leur coup. La dimension cinématographique et vidéoludique, autrement dit des arts de l'image, du son, du temps et de l'espace, leur attribue pareille faculté.

Malgré leur abondance, les films de guerre font curieusement l'objet de peu de travaux académiques conséquents, mises à part quelques encyclopédies qui les cataloguent de manière synthétique (Brode 2019), et au moins une publication cruciale pour leur analyse formelle, *Film Style and the World War II Combat Genre* par Stuart Bender (2013), lui-même cinéaste praticien. Dans son examen du visuel, du son et du montage de ce genre cinématographique, l'auteur est certes minutieux (il va jusqu'à relever le minutage précis de chaque plan de séquences spécifiques afin de mesurer le « réalisme » des combats évoluant au fil de l'histoire du cinéma), mais ne se limite qu'à des cas précis de mise en scène dont les manifestations sont les plus explicites : essentiellement les ralentis – héritage, nous l'avons dit, de Sam Peckinpah pour certains exemples (pp. 121-24) – et la caméra à l'épaule suivant de près la course des soldats dans leur assaut contre l'ennemi, qu'il compare à l'emploi d'une caméra fixe lors d'autres moments (pp. 102-8). Au sujet du film de Jean-Jacques Annaud *Enemy at the Gates* (2001), dépeignant l'histoire authentique du jeune sniper soviétique Vassili Zaitsev (Jude Law) durant la bataille de Stalingrad, Bender estime que l'utilisation de la caméra à l'épaule est inspirée de la mouvance du cinéma direct des années 1960 (p. 108), et considère le ralenti comme vecteur de suspense et de

mise en exergue des corps abattus par les balles autant ennemies qu'amies (p. 121). Il y a pourtant une scène qui ancre davantage le personnage de Zaitsev, à l'instar d'un « rite d'initiation » imprimant sa personnalité, sa ténacité et ses capacités dans la structure narrative et matérielle du film. Elle fait suite à l'attaque d'ouverture, durant laquelle de jeunes recrues russes sont décimées par les troupes allemandes puis fusillées par leurs propres officiers au moment de battre en retraite.

Sur une place publique en ruines, flanquée en son centre d'une fontaine à la statuaire détruite, un calme relatif instaure une mystérieuse inquiétude, confirmée quelques instants plus tard par des patrouilles allemandes sillonnant les lieux. Un commissaire politique, Danilov (Joseph Fiennes), transporte des tracts de propagande dans sa voiture renversée par un tir d'obus. Se réfugiant derrière le muret de la fontaine, il se fait d'abord passer pour mort afin de laisser circuler une unité ennemie, avant de rencontrer Zaitsev ayant échappé au carnage de l'assaut raté. Cinq Allemands, essentiellement des officiers dont un haut-gradé, s'arrêtent à proximité, dans la droite ligne de mire du jeune tireur d'élite en devenir qui se propose de les neutraliser avec le lot de cinq cartouches reçu au moment de débarquer sur les bords de la Volga, juste avant l'attaque. La suite de l'histoire et ce premier échange de répliques entre Zaitsev et Danilov démontrent que le premier possède déjà des facultés de tir assez exceptionnelles. Il lui faut toutefois les mettre à l'épreuve pour prouver sa bonne volonté, surtout face à ce représentant du Parti qu'est Danilov (Zaitsev n'a pu mettre la main sur un fusil lors de l'assaut manqué, une manière pour le récit de retarder son « baptême » en attente du moment opportun). La séquence en question donne naissance au héros à qui d'autres épreuves seront ultérieurement soumises.

La succession des plans est un champ-contrechamp entre Zaitsev et ses cibles, avec l'emphase mise sur chacun de ses coups gagnant, jusqu'au dernier homme abattu. Le ton de la séquence pose progressivement ses fondations dans la lenteur et la concentration, avant une accélération progressive à mesure que les cibles sont neutralisées. Respectivement visuel et sonore, deux motifs fournissent cinématographiquement les clefs de la réussite de Zaitsev quant à l'issue de cette scène. Le premier est un trou percé dans le muret de la fontaine, lui permettant de focaliser son point de vue sur le groupe des cinq Allemands. Ce viseur « archaïque » se présente en prélude de la véritable lunette de fusil que le jeune homme tiendra plus tard entre ses mains. Autour de ce motif de base, la subjectivité du protagoniste se manifeste une première fois comme indice de la maîtrise esthétique de la matière. Le motif renseigne conséquemment sur les facultés du

personnage qui impose sa vision déjà invétérée sur le conflit et la façon de le mener à bien selon ses décisions. Au sein de ce dialogue de plans propre au champ-contrechamp, la caméra se fixe en grande partie à hauteur des yeux du héros, sans plongée ni contre-plongée, en guise d’alignement de son regard seul sur le reste du monde, et plus particulièrement sur ce segment de l’espace, sans plus se préoccuper de son camarade Danilov qui agit en simple observateur de ses actes (et dont il saura exploiter l’héroïsme à des fins de propagande dans la presse locale, officiellement pour donner un exemple de courage et réinjecter de l’énergie dans le moral des troupes soviétiques alors en difficulté face à l’avancée allemande).

Le second motif est la bande sonore que Zaitsev « exploite » afin de couvrir ses coups de feu : des bombardements d’artillerie à proximité de la zone, de sorte à ne pas être immédiatement repéré et étirer la séquence tout en maximisant ses chances de réussite. La première explosion parachève sa concentration initiale pour tirer sur le haut-gradé, fomente son *euboulia*, avant de céder le pas à la perspicacité : il ne doit manquer aucune opportunité d’explosion suffisamment bruyante pour couvrir son arme et abattre les quatre autres ennemis dans les temps, au risque d’allonger la chose inutilement et d’éparpiller sa maîtrise. En d’autres termes, Zaitsev extrapole son point d’écoute subjectif qui, par le truchement du montage, revient à sa personne qui s’impose davantage sur la situation à l’œuvre (fig. 40).

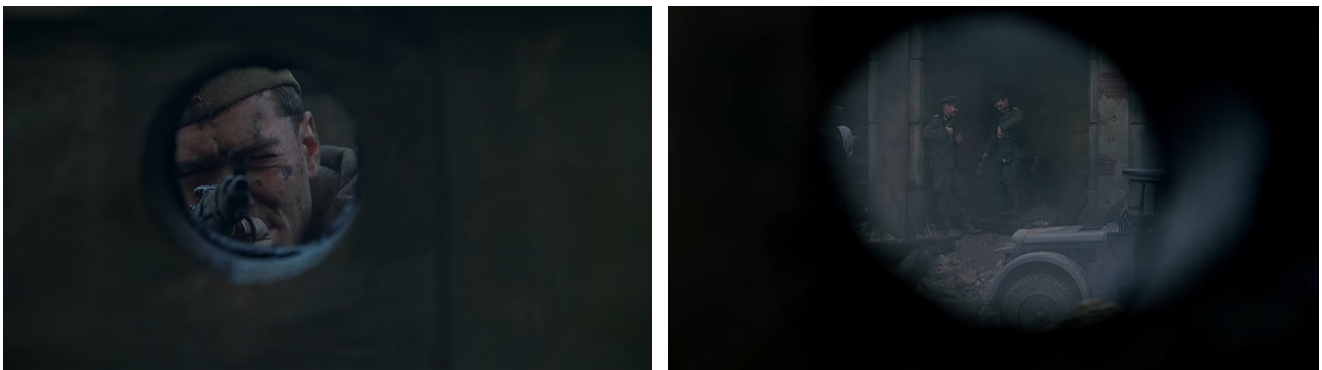


Figure 40: *Enemy at the Gates* (Jean-Jacques Annaud, 2001). Le tireur d’élite en devenir Vassili Zaitsev (Jude Law) concentre son tir par le muret de la fontaine derrière lequel il s’est abrité. Le trou dans le muret fait office de viseur et pose déjà le point de vue subjectif du personnage, en écho à la lunette avec réticule qui ponctuera ultérieurement le récit. Le point d’écoute du protagoniste extrapole les explosions d’artillerie pour couvrir son propre coup de feu, et « dilate-comprime » l’espace-temps autour de lui pour le réduire à ce seul point de visée.

Aucun ralenti ni accéléré, ni un quelconque trucage temporel, n’est techniquement employé durant toute cette séquence, si ce n’est au moment de faire feu sur le dernier Allemand en fuite, traduction de la fin du rite initiatique que Zaitsev accomplit haut la main. Par ce bref seuil ou

« entre-deux », il passe du statut de jeune inconnu, un individu parmi la masse de chairs à canon envoyées au combat sans aucune once de victoire, à celui de héros narratif et esthétique, de Sage à qui incombe désormais la tâche de renverser le cours de l'Histoire par ses actions en solitaire, en parallèle des affrontements plus intenses. Une telle extrapolation du visuel et du sonore depuis son point de vue et d'écoute crée une bulle hermétique autour de sa *persona* et une compression de l'espace engagé. Durant ce moment en apparence court où le jeune sniper démontre ses capacités innées, le reste de la guerre est en quelque sorte mise sur la touche. Seule compte la neutralisation de ces officiers. Presque réduit à ces explosions d'obus dont la signification est posée dès l'échange préliminaire entre Zaitsev et Danilov (« *you must wait for an explosion!* »), le travail sonore sur le montage accompagne les plans en champ-contrechamp et la limite de leurs cadres, ceux-ci cherchant à s'agglutiner au regard du jeune tireur.

La suite de *Enemy at the Gates* implante des difficultés supplémentaires pour le héros qui se reconnaît de moins en moins dans l'image propagée par le commissaire Danilov, devenu son ami dans l'intervalle. Le récit prend la forme d'un duel, également authentique, lorsque entre en scène le Major Erwin König (Ed Harris) appelé par le Maréchal Paulus (Matthias Habich) pour mettre fin au carnage perpétré par ce jeune tireur russe dans les rangs de la Wehrmacht. La confrontation entre les deux hommes est d'ordre spirituel – seul le montage permet un rapprochement par moments métaphorique entre leurs deux espaces respectifs –, où l'un apprend progressivement les secrets et les tactiques de l'autre par intermédiaires, tandis que chacun d'eux reste confiné dans sa tanière avant de mettre le pied dans le *no man's land* qu'est cette ville effondrée de Stalingrad. Il n'y a nul échange direct (sauf au moment de viser et de tirer sur l'adversaire, et lors de l'acte final avant l'épilogue), les images et les récits sur l'un s'accumulent chez l'autre, et inversement. Chaque mission pour un tireur d'élite s'avère alors teintée de solitude et de puissante concentration pour ne s'affairer que sur une infime portion de la guerre, dans cette immense arène diégétique que constitue le conflit reproduit dans le film.

Trois séquences révèlent les aptitudes de ces deux tireurs rivaux alors qu'ils cherchent à se repérer dans les gravas de la cité où chaque obstacle peut constituer une cachette potentielle. Sur les étages d'un grand magasin, dans la poussière d'une usine démolie, ou au milieu d'un terrain découvert d'un dépôt ferroviaire, Zaitsev et König rivalisent de dilatations-compressions spatio-temporelles, comme autant de schémas itérés depuis le « prototype » amorcé contre les cinq ennemis en début d'histoire, la dialectique fondamentale étant toujours le champ-contrechamp.

Les plans passent de l'un à l'autre point de vue subjectif, et créent une jonction, un alignement où l'intensité de regard est de même degré. Les plans sur les lunettes de fusils respectives à Zaitsev ou à König identifient ces derniers et leurs personnalités, et fluidifient un va-et-vient où l'un a la maîtrise sur l'autre, avant de renverser le rapport de forces au cours de la même situation ou au cours de l'acte suivant. Les vues sur les lunettes de leurs armes concentrent la puissance de tir et celle temporelle, en vue à nouveau de comprimer un espace autour d'eux et d'assurer une résistance, ou tout du moins une riposte contre l'ennemi. Chacun condense l'espace-temps et l'impose dans le champ de visée. L'affrontement entre ces deux snipers, Zaitsev et König, se déroule par ailleurs dans les interstices des grandes batailles autour des points-clefs de la ville de Stalingrad. Le duel final, durant lequel le major allemand sort imprudemment de sa cachette pour se retrouver dans la ligne de mire du jeune russe, traduit une évolution du récit de guerre vers une opposition binaire, entre deux hommes, en périphérie du conflit (Zaitsev abat König davantage pour venger la mort de ses proches camarades que pour mettre fin à la bataille qui se poursuit en parallèle). À la grande Histoire se mêle la petite, tout aussi cruciale sur un pan du récit pour en faire vaciller les tenants et les aboutissants. Ni le vitalisme ni la sagesse ne sont omis, car chacun des deux duellistes se réinventent au fil de leurs confrontations pour surpasser l'adversaire, mus par un honneur propre à ce type d'affrontement, plus que par une volonté de gagner la guerre : le major, pris au piège par le jeune soviétique, retire sa casquette et se place dans son champ de visée, en guise d'acceptation de sa défaite, presque dans un esprit chevaleresque, serions-nous tentés d'affirmer.

Ce que ces diverses séquences nous apprennent, c'est que la compression de l'espace s'accompagne inexorablement et inversement d'un étirement du temps pour engager une meilleure concentration sur la tâche guerrière à accomplir. Une seconde « normale » s'éloigne en plusieurs dans ces exemples, et peut créer toute la différence pour la suite des événements.

6.3 Le temps au service de la guerre vidéoludique : la seconde de différence

Par recoupements et analyses interprétatives, nous avons démontré que Lara Croft (chapitre trois), Max Payne et l'inspecteur Tequila (chapitre quatre) expriment chacun une expérience dans

leurs domaines d'action en tant que personnages narratifs sur lesquels vient s'agripper une teneur esthétique. Ces protagonistes n'existent que dans les dimensions diégétiques admettant leur évolution (le « monde possible » tel que prescrit par Umberto Eco [1985, 157-69]), et leurs exploits s'alignent sur la captation de la caméra (réelle ou imaginaire) à l'affût de leurs gestes, ainsi que sur des décors en phase avec l'esprit de leurs univers. À l'instar du *bullet time* dans *Max Payne 2* et *Stranglehold*, les modifications spatio-temporelles ont été analysées comme autant de traductions de ces expériences sur la vision de leurs mondes qui s'en trouve altérée et ramenée à leurs subjectivités (en tant qu'aventurière ou inspecteur de police). Vétérans de l'aventure ou de l'enquête criminelle, ces héros donnent à voir des capacités innées, à la forme visuelle et sonore prononcée. Le soldat cinématographique ou vidéoludique, qu'il soit tireur d'élite, sous-marinier ou pilote de chasse, itère la même convergence entre espace et temps qu'il comprime par sa vision subjective en vue de maîtriser l'action et de la ramener à son commandement (par extension à celui du joueur).

Entre le temps du joué ou *play time* (l'action autour du jeu vidéo, dans l'espace ludique : chambre, salon, etc.) et le temps événementiel ou *event time* (le temps diégétique écoulé dans l'univers du jeu), il nous faut ici également dépasser les considérations avancées par Jesper Juul (2004) et Christopher Hanson (2018) et tenir compte des implications tant esthétiques que narratives du temps sur le personnage et l'environnement qui en subit les conséquences. Nous précisons notre notion de « seconde du guerrier » qui étire une réalité éminemment plus courte pour la faire ressentir dans toute sa complexité (Epstein 1974b, 2:148) et sa tragédie, parfois dans toute son explosion (littérale selon les cas), c'est-à-dire au moment où le soldat-sage ordonne son mouvement sur une fraction du monde pour en fléchir la ligne directrice. Cette « seconde du guerrier » s'étale sur plusieurs photogrammes et définit le point crucial où tout se joue, en même temps qu'elle détermine une résistance à la situation du récit en cours et à la continuité du médium englobant l'histoire.

Mettre en scène un personnage seul contre plusieurs entités antagonistes est le propre de très nombreux jeux vidéo, pour ne pas dire sa base première : un défi ou challenge est conféré au joueur, en vue de le soumettre à plusieurs épreuves et de mesurer ses compétences. Dans l'élan d'une action frénétique presque ininterrompue, ce dernier doit le plus souvent démontrer une certaine perspicacité (improviser ses décisions dans le feu de l'action, car le temps manque) pour venir à bout des obstacles. Les titres centrés sur la guerre proposent dans certains cas une

oscillation entre la délibération longue et mûrie (*euboulia*) et cette perspicacité qui requiert autant de savoir-faire afin de commettre le moins d'erreur possible. En parallèle des jeux d'action-aventure examinés au chapitre précédent (*Indiana Jones, Tomb Raider*, etc.), les jeux de guerre, et plus spécifiquement de commando, expriment tout autant cet état de faits, car ils alignent pareille condition du joueur et de son avatar face à l'adversité, selon un rapport de forces souvent démesuré. Les gestes du personnage et sa puissance de vision et d'écoute fournissent là aussi des premières clefs de réussite par le biais de la résistance contre les attentes qu'un tel rapport instaure habituellement.

La « seconde du guerrier » comprend diverses déclinaisons, et ne s'exprime pas toujours au moyen de manipulations techniques sur le défilement des images. Plusieurs situations sont envisageables, y compris du « sur-place », en d'autres termes de la staticité dans un écoulement *a priori* « normal », créant paradoxalement une « bulle » qui se délie de l'espace-temps ambiant lorsque la focalisation ne se fait que sur la scène en question, en attente d'une action quelconque. La seconde se mue en minutes, en heures, en jours, etc., toujours bien sûr dans le cadre de la narration et du « monde possible » qu'ils occupent (et éventuellement accélérés par le truchement de quelques configurations techniques offertes dans l'interface, auquel cas le temps événementiel prescrit par Jesper Juul se manifeste pleinement). Aussi, les sous-sections suivantes amèneront une analyse par « ordres temporels décroissants », relatives à cette « seconde » si cruciale : le temps long, le ralenti et enfin l'arrêt complet du défilement, le gel des images et des mouvements.

6.3.1 Le temps long sous la surface : le prédateur et sa proie

La série de stratégie en temps réel *Silent Hunter* (Ubisoft, 2001-2012) et la déclinaison *UBOAT* (Deep Water Studio, 2019) proposent des actions lentes et « souples », relatives à la « réalité » de la guerre sous-marine. La difficulté en est paradoxalement d'autant plus accrue, étant donné que les contraintes de manipulation du sous-marin incarné sont liées à l'ergonomie de pareil engin de la période 39-45, avec gestion de l'équipage, des armes, de la navigation, des instruments de tir, etc., en passant d'un « tableau » à un autre à l'intérieur du bateau (poste de commande, quartier des officiers, salles des torpilles, kiosque, périscope, panneau du sonar, panneau de l'hydrophone, etc.).

Le principe inhérent à cette guerre sous-marine est annoncé dès le titre de la série phare, *Silent Hunter*, littéralement le « chasseur silencieux », qui implante ses protagonistes, les sous-marins et leurs équipages, tels des îlots indépendants en mouvement contre plusieurs unités ennemies, généralement des convois de navires marchands ou des bâtiments de guerre armés. Différentes campagnes et missions rapides ponctuent l'ensemble de chaque jeu, et tissent un parallèle avec l'évolution historique « binaire » du second conflit mondial, dans la mesure où les forces de l'Axe dominèrent d'abord le théâtre des opérations en 1939-1942, avant que les victoires alliées ne leur ravissent progressivement la place et mirent à mal leurs ressources logistiques militaires jusqu'à la défaite. *Silent Hunter II* et *III* (Ubisoft, 2001 & 2005) suivent la guerre du point de vue allemand (l'Allemagne ayant été un temps prédominante dans la production de ses fameux U-Boot pour s'étendre sur l'Atlantique en « meutes de loups »). Ils étalent à ce sujet une difficulté progressive dans les stratégies proposées au fur et à mesure des campagnes, dès lors qu'en évoluant au fil de la guerre vers les dernières années du conflit, la situation s'envenime pour les forces maritimes allemandes – la *Kriegsmarine* – qui, bien que parées de sous-marins de plus en plus sophistiqués (mais en nombres réduits), font face à une suprématie alliée davantage tenace en termes de matériels et de ressources.

Les deux facettes de ce type de scénario, un sous-marin contre plusieurs navires et une difficulté renforcée à mesure que la guerre évolue, dynamisent déjà une option vitaliste d'une résistance. Contrairement aux campagnes où l'action se déploie sur le temps long (et simule ainsi le déroulement d'une « véritable » opération maritime, depuis le port d'attache du sous-marin jusqu'à ses cibles en plein océan avant le retour à la base), les missions rapides réitèrent un schéma d'implantation du navire *in situ*, celui-ci étant parfois déjà immergé, contre un objectif proche de lui. De là, le temps « réel » reste toutefois de mise pour ressentir toute la difficulté d'une simulation où l'*euboulia* côtoie l'improvisation parfois à égalité.

Silent Hunter III déploie dans cette optique une opération rapide du côté de Narvik (Norvège), en plongée au fond d'un fjord lors de l'invasion allemande d'avril-juin 1940 : des troupes britanniques s'appêtent à débarquer pour intervenir contre cette attaque, le sous-marin incarné est chargé de couler ces convois. L'environnement en soi resserre déjà l'étau, aussi bien sur les navires ennemis que sur le sous-marin devant composer avec la petite profondeur de la baie, au risque d'abîmer sa quille contre le fond (les dégâts causés sur le bateau provoquent naturellement des avaries, comme de la pénétration d'eau à l'intérieur de la coque, et amenuisent les capacités

de combat de l'engin et de l'équipage). Selon le principe du « chasseur silencieux », le but est nullement de se faire repérer tandis que le sous-marin fond sur ses proies, généralement en s'attaquant à l'un puis à l'autre pour accomplir la mission et, à termes, changer le cours de la guerre à partir de ce point des opérations.

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific (Ubisoft, 2007) narre la même action guerrière sous la surface des eaux, mais de l'autre côté du monde, dans l'océan Pacifique contre les forces nipponnes, par conséquent en prenant le commandement de sous-marins américains. Un système équivalent de contrôle du navire est déployé dans cet opus à l'instar de ses prédécesseurs, avec cependant quelques subtilités supplémentaires accentuant la difficulté. Une mission rapide quelconque montre à nouveau le sous-marin déjà en immersion, avant qu'il ne repère le convoi face à lui et ne s'en approche (fig. 41). Les ennemis rencontrés semblent plus agiles selon les missions, et tendent à détecter plus rapidement notre navire immergé au moyen du « ping » caractéristique du sonar employé sous la surface de l'eau. En outre, ils évitent adroitement les torpilles qui leur sont envoyées. Aussi la situation peut assez vite tourner en défaveur du prédateur, qui devient en conséquence la proie. Afin de préserver l'intégrité du sous-marin s'il veut poursuivre sa mission, l'une des solutions que le joueur peut choisir est de plonger plus profondément pour notamment échapper aux grenades qui endommagent la coque (au risque toutefois de subir la pression de l'eau si la plongée est trop basse, et de provoquer conséquemment tout autant d'avaries). Dès lors, *Silent Hunter 4* fonctionne *a priori* comme un va-et-vient entre les protagonistes et leurs cibles. Les stratégies à adopter ou à improviser n'en sont que plus ardues. Battre en retraite pour mieux revenir à la charge et réajuster la manœuvre (parmi d'autres possibilités) impliquent avoir suffisamment de temps à sa disposition pour autoriser l'étalement de l'*euboulia* dans les mêmes proportions que la perspicacité, où l'une peut être le moteur déclencheur de l'autre et inversement.



Figure 41: *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific* (Ubisoft, 2007). Début d'une mission rapide : le sous-marin est déjà en immersion, prêt à fondre discrètement sur un convoi de navires ennemis.

Par extrapolations interprétatives, deux missions de *Silent Hunter 4*, l'une de la campagne principale, l'autre une opération rapide, incarnent au mieux cette notion de résistance vitaliste en un point infime de la structure antagoniste éminemment plus large, pour la tension que procurent ces niveaux et le défi imposé par les objectifs définis dans chacun d'eux. Toutes deux ont pour cible et destination l'autre même de l'ennemi, le Japon.

Celle de la campagne principale consiste à « déposer » un agent secret sur les côtes de l'archipel avant de retourner à la base de Midway, port d'attache du sous-marin, tout en veillant à ce que les patrouilles ennemies, naturellement plus denses à l'approche du Japon, ne repèrent le bateau. Plus intense en termes de critères d'accomplissement, la mission rapide situe le contexte à la fin de la guerre en 1945. Selon le principe de démarrage de l'action *in situ*, le sous-marin débute son opération littéralement « aux portes » de l'archipel, en pleine nuit, le but étant de couler un porte-avions, le Yamato, mouillant dans la baie de Kure à l'intérieur des terres nipponnes. La formule, de même que le « ressenti », de « seul contre tous » trouvent ici un certain paroxysme à partir du moment où il s'agit davantage d'une mission d'infiltration que d'attaque. La difficulté et la nécessité de demeurer discret en tout temps en sont d'autant plus exigées. Nous nous permettons d'évoquer à ce stade une part d'expérience personnelle de sorte à mieux contextualiser l'importance de cette mission rapportée au cadre de notre thèse. La meilleure stratégie que nous adoptons en entamant cette mission est de deux natures : d'une part, le choix du navire le plus petit de l'arsenal (de classe S), afin de faciliter l'infiltration et d'éviter les fonds parfois étroits, et d'autre part, la plongée constante alors que, carte des lieux à l'appui, le sous-marin doit longer différents défilés et lagons pour se rapprocher de l'objectif ultime, bien entendu gardé par une série de bâtiments de guerre et de pièces d'artillerie disposées le long des côtes, telle une aiguille se faufilant dans l'organisme de l'ennemi.

L'accomplissement de cette mission requiert une certaine longue durée, qu'il est possible d'accélérer afin de la raccourcir et de se rapprocher plus rapidement de la fin, sauf lorsque les navigateurs de l'équipage repèrent des bateaux ennemis : le jeu interrompt automatiquement l'accélération de la durée pour avertir le joueur sur la présence de ces antagonistes. Lorsqu'un trajet a été défini sur la carte de l'environnement, et que le sous-marin suit ces indications de direction de manière quasi autonome, l'accélération de l'action provoque un moment de battement, une suspension qui synthétise le déroulement des faits en l'espace d'un instant abrégé. Mais la présence de navires ennemis rappelle soudainement l'utilisateur à la « réalité » des

événements en cours, et ramène l'interaction vers une phase plus directe. Nous retrouvons ici les conceptualisations de Jesper Juul quant au temps « événementiel » vidéoludique étalé à l'intérieur de la diégèse à l'écran du jeu (2004), créant parfois de la friction avec le temps du jeu, la sphère ludique déployant une continuité temporelle quotidienne dans laquelle le joueur se situe constamment. Loin de rompre les modalités de réflexion entre *euboulia* et perspicacité, ce déphasage les réaffirme, ou du moins ne change pas drastiquement leurs fondements. Car l'attention du joueur est requise à n'importe quel instant du déroulement de l'opération maritime. L'accélération temporelle permise par l'interface, qui autorise aussi un arrêt complet de l'écoulement (l'équivalent de la mise en pause de la simulation), s'avère davantage être un outil de la délibération qu'un facteur déclencheur.

Entre *Silent Hunter III* et *4* et *UBOAT*, il y a complémentarité (bien plus que conflit) entre le temps long ou « réel » propre aux jeux vidéo de stratégie, expression idéale de l'*euboulia* qui requiert un temps suffisant pour une bonne décision à prendre (toujours d'après la pensée antique stoïcienne), grâce à l'observation de l'adversaire à distance tandis qu'une tactique s'élabore peut-être dans la tête du joueur, et l'improvisation lorsque l'ennemi repère soudainement le sous-marin et se lance à sa poursuite. Dans son analyse de l'espace cinématographique relatif à la durée d'un plan, Antoine Gaudin stipule que la « longueur » du plan étire plus « charnellement » et substantiellement l'espace montré pour en ressentir tout le volume, contrairement à un plan bref qui invalide d'une certaine façon l'étendue spatiale (2015, 139-42) (pour rappel, Gaudin indique qu'il n'existe pas de seuil objectif au-delà duquel le plan serait dit « long », étant donné qu'il s'agit essentiellement d'un ressenti spectatorial). Nous avons à maintes reprises déjà tissé les affinités de relations entre espace et temps cinématographiques dans l'esprit de Gilles Deleuze, où l'un permet l'existence de l'autre (Montebello 2008, 31-32). Dans le cadre de la narration vidéoludique, ce « plan long » trouve une résonance particulière avec les écrits de Juul et de Hanson au sujet de l'action immédiate retranscrite à l'écran, supposant un engagement direct de la part de l'utilisateur qui interagit avec les commandes (Juul 2004; Hanson 2018, 18-35). La « longueur » de la stratégie de *Silent Hunter* et de *UBOAT* met les idées de ces auteurs à l'épreuve autant qu'elle ne les étende, car leur pensée se penche surtout sur des jeux où l'action est plutôt vive (l'un des exemples donnés par Juul est *Quake III Arena* [id Software, 1999]). Particulièrement dans *Silent Hunter 4*, l'approche du sous-marin vers des cibles adverses se fait selon un va-et-vient au vu de la résistance que l'ennemi oppose face aux

attaques du joueur en charge du sous-marin. Nous l'avons dit, le maniement du bateau relève de manœuvres plus lentes, qui supposent à leur tour cette imbrications mutuelle entre délibération sur le temps long et perspicacité parfois de manière égale.

Ce qui nous amène à considérer un dernier point du temps long sous la surface des eaux, en rapport avec le thème du personnage statique face à un défilement anormal du temps développé au troisième chapitre. Le joueur s'aligne inéluctablement sur la « vision » du sous-marin qui est par définition réduite au regard du kiosque en surface ou à celui du périscopes en plongée (sauf si l'on adopte le point de vue de la caméra externe « objective », une configuration qui peut être désactivée dans l'écran des paramètres). Il n'est pas anodin de relier des séries comme *Silent Hunter* et *UBOAT* au film *Das Boot* de Wolfgang Petersen (1981), qui suit les tribulations d'un équipage dans l'espace étroit d'un sous-marin où les membres subissent des explosions de grenades sans jamais voir l'ennemi de près. Dans l'un comme dans l'autre cas, l'adversaire est « déshumanisé », résumé à de vagues points visibles à travers la lunette du périscopes, ou encore essentiellement aux sons captés par l'hydrophone. Le temps long y est tout autant de mise pour accentuer la tension qui cherche à être palpable au fil des plans de ce film lors des manœuvres contre des bâtiments de guerre adverses.

La longueur qui s'étire sur la temporalité peut à l'occasion créer cette staticité du sous-marin qui exécute alors du « sur-place ». Dans pareil cas de figure, le navire agit autant comme observateur que comme acteur sur les événements face à lui. Il regarde le défilement du décor avant de fondre sur sa proie, comme s'il était tout de même pourvu d'un semblant de pouvoir sur le diaporama des images qui l'entoure. Le vitalisme de sa résistance s'exprime alors sur un alignement entre le contexte guerrier spécifique de la bataille sous-marine et l'environnement imagier qui l'englobe, déployé sur le temps long.

6.3.2 La guerre au ralenti : l'as des as

Nous revenons quelques instants sur les compétences inhérentes d'un personnage (en l'occurrence vidéoludique) capable d'ordonner le mouvement des images à son commandement. Le troisième chapitre nous a enjoint à définir la conception artistique d'un personnage (ou *character design*) qui suggère des aptitudes innées au héros au moment où le récit s'enclenche. Ces aptitudes sont en outre traduites dans l'allure finale du protagoniste lors de son incorporation

au sein du décor virtuel dont il devra mener l'aventure. Dans un échange mutuel, le joueur s'adapte aux diverses actions que le héros est en mesure d'exécuter en phase avec l'environnement qui autorise ces exploits – la personnalité de l'un déborde sur l'autre et inversement, créant ce *milieu* instillé par le cadrage où l'un vit avec l'autre (Thomas 2019, 84-87) –, tandis que l'avatar reflète les décisions du joueur en traçant le parcours vers lequel celui-ci l'oriente (Triclot 2012, 225). Au quatrième chapitre, nous avons proposé une première interprétation d'un personnage capable de fléchir le cours du temps et le défilement des images en fonction des contraintes imposées par les situations rencontrées tout au long du chemin, à nouveau relativement aux capacités déjà enfouies dans son être et reflétées dans sa forme graphique. À la manière du jeune tireur d'élite en devenir Vassili Zaitsev, la main-mise sur le temps des événements et des images épaissit dès lors la liste des actions que ce personnage-sage se voit en mesure d'appliquer. Dans le cadre particulier de la guerre, la dimension historique se greffe à ces compétences innées et à ces allures graphiques en vue de contextualiser davantage leurs dynamismes dans l'optique vitaliste de la résistance.

En plein acte guerrier, la priorité est souvent accordée à la perspicacité en matière de décisions. Mais à l'occasion, tel Zaitsev, un protagoniste invétéré, soldat ou pilote, peut dilater le temps comme incarnation de sa vision expérimentée de la guerre, tout en permettant, à lui et au joueur qui le contrôle, de mieux repérer les détails de ce même acte afin d'agir sur d'éventuels points faibles et faire évoluer l'issue vers une nature plus conforme à ses attentes. L'*euboulia* prédomine momentanément durant ce laps. Il s'invite dans un isolement temporaire de la situation pour faire le point, et métamorphose l'environnement ambiant en un diaporama d'images défilant dans un sens ou dans l'autre en vue de repérer ces détails puis de synthétiser la décision à prendre. À l'instar de la scène d'initiation de *Enemy at the Gates*, l'expérience du guerrier se traduit dans cette « seconde » qu'il étire pour maîtriser l'ensemble, et démontrer ses capacités adéquates à ce type de situation.

Flying Tigers: Shadows over China (ACE MADDOX, 2017) étale la campagne des célèbres « Tigres volants », composés de pilotes volontaires américains partis freiner l'invasion japonaise de la Chine en 1941-1942, sous l'égide du général Claire Lee Chennault, aux côtés des forces du Commonwealth : britanniques, australiennes et indiennes. Ce jeu vidéo de tir aérien imbrique à la fois l'histoire de cette campagne répartie sur plusieurs missions (le contexte), le suivi du destin de quelques personnages de sorte à focaliser l'action sur ces héros-clefs (le principe de « seul contre

tous » est souvent à l'œuvre), et l'habilité du « *Trazer Time* » qui ralentit le temps, employée lors des combats pour dilater la temporalité dans les airs, quelque peu contrecarrer les « réalités » de la guerre, et mieux abattre un ennemi (la main-mise sur les images virtuelles). Ce ralenti ne dure cependant qu'une dizaine de secondes avant de se recharger.

La campagne centrale fondant la narration de *Flying Tigers* est essentiellement menée du point de vue des Alliés, depuis Pearl Harbor jusqu'à la Birmanie en passant par les cols de l'Himalaya. Durant ces missions principales et dans n'importe quel mode du jeu, le *Trazer Time* peut être employé à tout moment. Par le dynamisme du va-et-vient entre les différents défilements temporels qu'il impose, il accentue l'action. Il existe toutefois un défi ou challenge secondaire parallèle à cette campagne, intitulé *Samurai Showdown*, dans lequel cette habilité du *Trazer Time* détient une signification plus spécifique. Suivant le principe de l'affrontement contre des vagues d'assaut ennemies de plus plus larges et fortes, il s'agit de se battre aux commandes d'un chasseur Zéro japonais contre des Tigres volants américains, à nouveau seul contre tous. Comme pour le reste du jeu, tant donné par l'univers diégétique que par le synopsis pré-challenge, le contexte place l'ensemble dans les cieux du sud-est asiatique en 1941-1942. Mais la situation tourne au duel *a priori* infini, tant que le joueur et son avatar tiennent bon face à ces vagues, l'objectif étant de survivre aussi longtemps que possible contre les aéronefs antagonistes chargeant en masse.

En d'autres termes, *Samurai Showdown* narre « l'histoire » d'un as japonais (il n'est pas interdit de penser, certes par spéculation, que le pilote incarné est un officier) contre des *rookies* (ou « bleus ») américains (fig. 42). Par extrapolation, c'est la rencontre entre le Japon et l'Amérique dans un duel à mort très inégalitaire où le but est de recouvrer et de maintenir une forme « d'honneur » contre l'assaillant. Ce défi adopte, même si momentanément, le point de vue nippon dans un scénario de campagne exclusivement axé sur la guerre conduite par les Alliés. Il se place conséquemment en porte-à-faux sur cette section du jeu, y pousse une logique contraire. Quant au *Trazer Time*, il traduit la force de lutte du protagoniste contre ses ennemis : sous la pression d'un bouton de la manette ordonnée par le joueur, le héros s'empare lui aussi de l'image que lui renvoie l'environnement pour la plier à ses exigences.

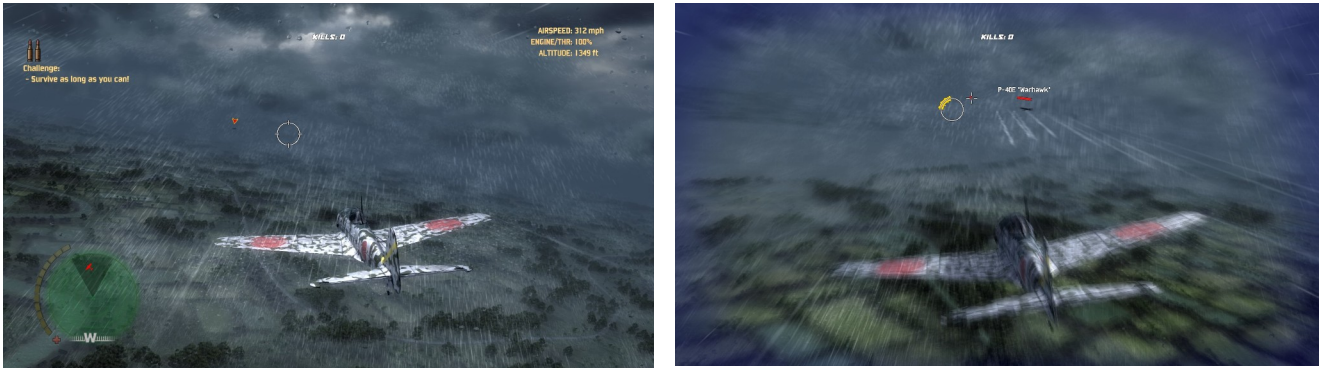


Figure 42: *Flying Tigers: Shadows over China* (ACE MADDOX, 2017). Avant et pendant le « *Trazer Time* » lors du challenge secondaire *Samurai Showdown* : un as japonais à la poursuite d'un *rookie* américain dans les cieux du sud-est asiatique au cours du second conflit mondial.

À mesure que le duel se poursuit et endure la difficulté du challenge, la situation se complique inexorablement pour le joueur et le personnage qui se retrouvent assaillis de partout. Le *Trazer Time* confère éventuellement autant d'instant de répit à chacun de ses emplois, mais les dégâts de plus en plus infligés sur la carlingue du Zéro japonais amplifie cette forme « d'honneur » à défendre tel que préconisé au moins par l'appellation de ce défi (à moins bien entendu que le joueur ne sache adroitement esquiver chaque coup), incitant à se battre jusqu'au dernier souffle. Car la mort du pilote incarné met fin à *Samurai Showdown*. Le trépas est la seule issue envisageable pour terminer la mission avant un retour (supposé) à la normale. Convergent ainsi sur ce challenge plusieurs aspects de la résistance vitaliste : sur un point donné à un moment donné, tant au niveau narratif, contextuel ou historique, que métaréflexif (le jeu vidéo même et son récit central). Épicure et les Stoïciens résonnent ici par rapport à la non-crainte de la mort achevant toute sensibilité organique (Epicure 2011, 98; Etienne 1970, 179-80), l'un des apanages du Sage qui délibère ou agit sans s'embarrasser de futilités terrestres éphémères.

Cette conception japonaise du sacrifice héroïque tisse des ramifications d'un point de vue historique (cependant avec quelques nuances apportées par les historiens dans ce domaine), qui alimentent très probablement le développement des artistes et scénaristes derrière ce défi de *Flying Tigers*. L'ouvrage de Constance Sereni et Pierre-François Souris, *Kamikazes* (2015), apporte de précieux éclairages sur cette donnée. Dès les premières pages, les auteurs relativisent la conception du *kamikaze* nécessairement différente entre l'Occident et le Japon, selon les divergences de perception qui ont été retenues durant l'Histoire (avec leurs inéluctables embranchements ultérieurs). Entre autres, les officiers japonais responsables de cette « tactique de la dernière chance », dans les derniers moments de la guerre, ont publié des témoignages *a*

posteriori du conflit afin de conférer (voire « justifier ») une signification héroïque aux sacrifiés, « dans la continuité de la propagande militaire » (p. 15) et de notions traditionnelles telle que la voie du samouraï inspirée par le *Bushido* (pp. 11-12). Ils ne sollicitèrent aucun ordre impérial, de sorte à maintenir l'illusion de la dimension « volontaire » (par conséquent pleinement « héroïque ») des engagés dans ces missions-suicides (p. 25). De l'autre côté, toutefois, les pilotes ayant pris part à ces opérations malgré eux, y compris des as invétérés, furent plutôt critiques vis-à-vis de cette stratégie, cependant soumis à la pression de la hiérarchie et des ordres donnés (pp. 12-15). Les langues occidentales ont essentiellement retenu les termes de « volontariat » et de « suicide » pour désigner ces « kamikazes » (un mot devenu courant pour définir des assauts terroristes similaires), alors qu'au pays du Soleil Levant, ces attaques étaient paradoxalement plutôt considérées comme « spéciales », relevant d'une « mort volontaire sur ordre », sans nécessairement invoquer la nature suicidaire (pp. 29 et 33).

Flying Tigers hérite de la notion « d'honneur », autant nipponne que réappropriée en Occident, qui fut largement propagée dans l'armée japonaise, du moins dans le discours officiel. Comme toujours dans pareil cas de figure, l'important est alors de comprendre et d'étudier *l'image* renvoyée par la propagande, les mécanismes à la surface d'une culture en guise d'éléments d'inspiration pour un défi tel que *Samurai Showdown*. L'ouvrage *Kamikazes* détaille les origines de ces conceptions, nous n'en retiendrons que l'essentiel.

D'après ce livre, « l'honneur » s'est précisément d'abord niché dans la conscience des *samouraïs* de l'ère médiévale, combattant moins pour leur suzerain (l'empereur) que pour leurs propres renommées ou leurs fiefs (Sereni et Souyri 2015, 39), avant que des guerres civiles au milieu du XIXe siècle (1868-1869, début de l'ère Meiji jusque 1912) ne recentrent le pouvoir sur la hiérarchie impériale, en phase avec la restauration de l'État (nationalisme) et la modernisation du pays (pp. 39-40). Le concept de sacrifice des hommes morts « au nom de l'empereur » commence à fleurir à partir de cet instant, notamment avec l'érection de divers monuments leur rendant hommage, monuments parfois controversés par une partie de l'opinion publique (pp. 40-41). De là, les étapes se succèdent dans l'instauration d'un héroïsme de plus en plus associé au sacrifice, souvent sur la base d'actes de guerre (ou de guérilla le cas échéant) exagérés ou dont les véritables faits sont détournés à des fins propagandistes. Le soldat japonais meurt pour sa patrie, son honneur, son empereur, et se soumet à cet esprit (ce concept spirituel est inclus dans les notes officielles distribuées dans l'armée au tournant de 1944, l'année de ces « bombes volantes

humaines » retenues donc sous l'appellation de « kamikazes »). Se rendre à l'ennemi est une honte dont les retombées auront des conséquences dramatiques sur la famille du soldat qui devra en supporter le fardeau. En d'autres termes, mieux vaut mourir au combat que d'être fait prisonnier par l'ennemi (pp. 39-63). Précision intéressante, qui résonne quelque peu avec le Sage indifférent face à la mort : « cet esprit s'incarne surtout, expliquait-on, dans la personne du soldat japonais, pour qui la mort importe peu tant qu'elle permet de se rapprocher du but » (p. 43). Notamment diffusée par le cinéma, la propagande s'inspire du nationalisme du XIXe siècle en vue de glorifier l'histoire du pays et de ses héros qui se dévouent pour sauvegarder cet « honneur » et prouver leur obédience au suzerain, et propage une conception héroïque particulière de la mort inculquée aux pilotes dits « kamikazes » au même moment (pp. 145-161).

La convergence d'éléments historiques, détournés en connotations, se resserre sur *Samurai Showdown*, qui oppose sa propre résistance à la structure de *Flying Tigers* en cet endroit. Il serait difficile, et présomptueux, de qualifier les valeurs véhiculées par ce défi de stéréotypes « perpétués » par des Occidentaux, étant donné que cette conception émane, nous l'avons vu, des autorités japonaises même qui ont valorisé pareille conception de l'honneur, entre autres incarné par la figure « chevaleresque » du samouraï en guise de symbole inhérent à la culture nipponne. L'héroïsme de ce défi se repose sur des *images*, dans les deux sens, propre et figuré, et accentue conséquemment le statut de « personnage-plan » que l'as japonais applique sur le décor virtuel défilant devant son engin, en l'étirant vers cette « seconde » rendue concrète par le *Trazer Time*. « L'honorable » Sage se donne les moyens de l'*euboulia* et délibère de l'attaque à perpétuer sur l'un ou l'autre des *rookies* qui prétendent l'encercler, dans une situation qui l'incombe pourtant à la perspicacité permanente en vue de résister jusqu'à la fin, au moment où la mort frappe pour l'élever vers une forme de mythe. Un mythe héroïque, « pour l'honneur ».

Le système de combat au cœur de *Flying Tigers*, et en particulier de *Samurai Showdown*, nous fait ainsi prendre conscience que, peu importe le récit, l'univers ou les mécaniques interactives à l'œuvre, le joueur oppose constamment une résistance aux obstacles, ceux-ci cristallisés par les énigmes, les défis et les antagonistes que lui impose le jeu. Entre autres raisons, l'une des logiques sous-jacentes est de forcer le joueur vers le développement d'une stratégie et la recherche du meilleur cheminement, en fonction des outils à sa disposition.

Dans d'autres circonstances, toujours pétries d'héroïsme, la dimension « honorifique » en moins, les mêmes valeurs sous-tendent à des déclinaisons vidéoludiques du principe derrière le film *Enemy at the Gates*, telle la série des *Sniper Elite* (Rebellion, 2005-2022). Dès le premier opus (2005), au fil des intrigues dépliées à mesure que le joueur progresse dans les niveaux, et des synopsis fournis par les différents péri-textes (manuels et couvertures des boîtiers), l'accent est mis sur la donnée « solitaire » de l'avatar. Dans les décombres de Berlin à la toute fin du conflit, au milieu des sables d'Afrique du Nord, des ruines italiennes ou sur les plages du Débarquement, une seule de ses balles peut, dit-on, « changer le cours de l'Histoire ».

Se terrer dans l'ombre, mesurer la force du vent influant sur la trajectoire de la balle, et surveiller son rythme cardiaque pour un tir aussi droit que possible, tout indique l'autonomie (et l'ergonomie) du tireur d'élite Bauer, généralement infiltré loin derrière les lignes ennemies pour contribuer à l'effort de guerre sur un ou des points spécifiques du théâtre global des opérations, en parallèle des forces armées régulières. Sur la base des différentes articulations de l'univers diégétique, ces tactiques relèvent du secret et se donnent pour objectif d'évoquer une histoire « cachée » sur une portion réduite du conflit, mais dont les conséquences se veulent considérables. *Sniper Elite* réitère en ce sens le récit de commando, « de patrouille » dirait Alain Badiou, ou d'espion, de nouveau seul contre tous.

L'expression la plus manifeste de cette « balle pouvant changer le cours des événements » est l'emploi du ralenti au moment d'appuyer sur la gâchette, le viseur aligné sur une cible, peu importe que celle-ci soit un officier, un soldat de base, ou même un véhicule blindé. Par la mise en exergue et la complexification d'une situation en apparence anodine en l'étirant de cette manière, le ralenti de *Sniper Elite* (combiné à une « vision à rayons X » pour observer l'intérieur de l'organisme frappé par la balle) obéit ici encore une fois aux préconisations de Jean Epstein quant à l'emploi de cette figure de style d'origine cinématographique en vue de détailler un phénomène quelconque (1974b, 2:148). Le ralenti désigne pleinement cette « seconde de différence » qui intensifie l'action (par rapport au défilement « normal » du temps lors des déplacements hors tir), et porte en lui « l'instant fatidique » s'appêtant à rompre la bonne continuité de l'environnement, au moins par l'élimination d'un des gardes en présence, devenant source d'agitations des autres unités autour de son cadavre. Selon une succession de gros plans et de panoramiques qui en suivent la course jusqu'à sa cible, s'attarder sur l'envol d'une balle rend ce moment inéluctablement crucial. Cet instant se répète à plusieurs reprises en fonction des

divers positionnements idéaux décidés par le joueur dans l'espace du terrain à investir (à partir de *Sniper Elite III*, l'environnement s'ouvre davantage pour offrir plusieurs opportunités de tir, presque à l'instar du premier épisode), comme autant de « coups d'aiguille » qui martèlent la structure générale en ces endroits ; soit pour la renverser dans son entièreté par affaiblissement (les objectifs de certaines missions impliquent de la destruction logistique avant que des renforts ne surviennent), soit pour l'investiguer tout en l'amenuisant avant de repartir (d'autres objectifs n'exigent que de la reconnaissance, tels que de la récupération de documents, la neutralisation d'une cible en particulier, ou le sauvetage d'un personnage d'importance).

En termes de stratégie impliquée, *Sniper Elite* répartit l'*euboulia* et la perspicacité de manière moins tranchée que *Flying Tigers*. Le jeu de tir aérien introduit le joueur et l'avatar littéralement « dans le feu de l'action », et suscite inévitablement une improvisation constante, tandis que Bauer s'implante progressivement sur le terrain à chaque mission, en partant d'un point reculé par rapport à la zone de danger pour s'en rapprocher pas à pas et « juger » du relief de même que des cibles qu'il repère au loin. À l'image de la série *Silent Hunter*, le « temps long » prédomine pour autoriser la contemplation du terrain, par conséquent une meilleure délibération sur le cheminement à adopter (qui doit certes éventuellement être adaptée en fonction de l'évolution des événements face à soi), à moins que le joueur ne décide de partir à l'assaut sans adopter de tactique furtive.

Dans l'idéal, cette appropriation progressive du terrain rend la décision avant « l'instant fatidique » d'autant plus cruciale et complexe. La toute première session passée sur un jeu est toujours l'occasion de découvrir l'univers déployé sans *a priori* en connaître la trame, que le joueur découvre au fur et à mesure. Ce dernier est par conséquent plongé dans un inconnu constant, confronté à plusieurs zones obscures qui l'incitent à observer le terrain virtuel pour compenser ce manque de connaissances et en déterminer les différentes affinités. Malgré la présence de marqueurs, de tutoriels ou d'indices explicites données sur l'interface selon la difficulté paramétrée, des habitus et des réflexes se développent lorsque l'intrigue se déploie et le décor manifeste des structures récurrentes alignées sur la « profession » de tireur d'élite. L'espace vidéoludique se réaffirme de cette façon comme un espace praticable (Triclot 2012, 222), offrant toutefois des aspects spécifiques en phase avec le contexte donné par ce récit d'infiltration en territoire ennemi.

Car l'ergonomie et l'autonomie de l'avatar (pour rappel, transmettant ses aptitudes au joueur qui le manie) participent dans le même temps d'une finalité « réaliste » recherchée tout au long des opus de *Sniper Elite* (évolution technologique virtuelle mise à part). Le jeu enjoint l'utilisateur à employer tous les moyens à sa disposition (rythme cardiaque, force et direction du vent, furtivité, distance de la cible, etc.) pour se « glisser dans la peau » d'un pareil guerrier de l'ombre et « comprendre » sa vision du monde de même que ses capacités de raisonnement face à ce genre de situation. Dans les premiers degrés de difficulté (« Facile » et « Normal »), ces données s'affichent à l'écran pour aider le joueur à quantitativement les mesurer et réunir les meilleures conditions possibles pour un tir optimal, à l'instar d'instruments de navigation. En outre, un petit réticule rouge apparaît subrepticement dans le cadre de la lunette du fusil pour indiquer le meilleur point de tir condensant ces données de vent, de distance, etc. Ce moment correspond à la rétention de la respiration de Bauer pour stabiliser son arme avant d'appuyer sur la détente. De même, une icône d'onde sonore en haut de l'écran indique que la source d'un bruit (bombardement d'artillerie ou groupe électrogène manifestant quelques ratés) couvre suffisamment le coup de feu pour éviter d'être entendu à l'instant de faire mouche.

À partir du mode « Difficile », voire « Authentique », tout indice à l'interface est supprimé. Le joueur ne sait plus « lire » tous ces facteurs, et doit conséquemment les deviner par instinct. La raison nous paraît double. D'une part, ainsi que le terme « Authentique » l'indique, il faut rendre l'expérience de sniper la plus réaliste possible en l'absence d'informations concourant à ajuster le tir, se coller au plus près de la vision d'un soldat de ce type. Et d'autre part, dans ce cas de figure, il est à supposer que les « compétences » du joueur, acquises par « expérience », rentrent désormais en ligne de compte, ce dernier étant à présent rompu aux principes inhérents à chacun des jeux de la série, très probablement par répétitions des missions qui rodent ses tactiques et les chemins privilégiés à emprunter (Hanson 2018, 112-13). En s'essayant à ce mode le plus élevé, il se sent suffisamment « expérimenté » à l'image de Bauer pour le suivre pleinement dans ses pas sans information ni instrument. À partir des réitérations de ces données lors des autres modes, les réflexes adéquats ont été assimilés, combinés à la connaissance du terrain imprimé dans la conscience du joueur, de sorte à s'approprier le raisonnement tant du jeu et de son système que du protagoniste (avec ses traits de personnalité) autour de qui tout gravite. En un sens, le point de vue du héros, son « expertise » au combat au fusil à lunette, et sa capacité à prendre part à la guerre en fonction de ses propres habilités, demeurent prédominants dans tous les cas.

La décision prise par expérience, puis par jugement dans un temps suffisamment étiré, nous ramène à la question du ralenti en guise d'expression la plus manifeste de ces traits de caractère, associés à ce qu'il serait convenu de qualifier de « soldat-sage ». Quelques paragraphes plus haut, lorsque nous avons affirmé le fait que *Sniper Elite* était une déclinaison vidéoludique du principe inhérent au film *Enemy at the Gates* de Jean-Jacques Annaud, les concordances entre les deux sphères de la dilatation temporelle et de la compression spatiale nous paraissent *in fine* plus étroites qu'au premier abord. Au moment de faire feu avec le fusil, la compression de l'espace proportionnelle à une dilatation du temps pour préciser la portée du tir se déroule dans des conditions similaires entre elles, et révèle la subjectivité des protagonistes à laquelle le spectateur et/ou le joueur sont enjointes à participer.

Enemy at the Gates, *Flying Tigers* et *Sniper Elite* réitèrent chacun à leurs manières ces données vues à travers les yeux de leurs héros. Dans ces exemples, le soldat-sage manipule le temps à sa guise pour détecter les occurrences exactes du conflit face à lui, impose son regard propre, et dégage une résistance à nouveau vitaliste à l'encontre des apparences (nous répétons la formule : seul contre tous), grâce à ses « coups d'aiguilles » qu'il porte sur des portions spécifiques du théâtre des opérations. Il en change la destinée vers des proportions de plus en plus larges, à moins qu'il ne choisisse le trépas comme dernier recours (*Samurai Showdown*). Encore que le vitalisme de ces actions glisse vers la dialectique, lorsque s'installe un duel entre deux rivaux (le héros et son opposé issu de l'armée ennemie) qui métamorphose les enjeux du récit vers cette confrontation s'imposant sur la guerre. Cette dernière devient une toile de fond, la scène primordiale sur laquelle repose ce duel.

La scène « d'initiation » de Vassili Zaitsev n'emploie aucun trucage de ralenti pour générer cette sensation de compression de l'espace-temps, mais l'affiliation avec le système de *Sniper Elite* invite à raccorder les deux œuvres sur la base d'interprétations équivalentes. Chez l'un comme chez l'autre, chez Zaitsev comme chez Bauer, la subjectivité du protagoniste prend le contrôle. Ainsi que nous l'apprenons tout au long du film, Zaitsev possède déjà quelques sens aiguisés (des flashbacks de son enfance le montrent en train de s'entraîner avec son grand-père dans les plaines enneigées de l'Oural dont il est originaire), et Bauer est un agent de l'OSS (*Office of Strategic Service*, les services secrets américains avant la CIA) déjà rompu à l'art du tireur d'élite lorsque s'ouvre chacun des récits le mettant en scène. Leurs sens aiguisés est à leurs *personas* ce que le

ralenti est aux images qu'ils commandent à ces mêmes sens, dans la foulée des médiums respectifs dans lesquels ils sont saisis (cinéma et jeu vidéo) (fig. 43).



Figure 43: *Enemy at the Gates* (Jean-Jacques Annaud, 2001, à gauche) et *Sniper Elite III* (Rebellion, 2014, à droite). L'un et l'autre snipers, Vassili Zaitsev (Jude Law) et Bauer, « compriment » l'espace et « dilatent » le temps à l'instant de faire feu. Le ralenti comme expression de leurs subjectivités respectives sur la guerre et de leurs sens aiguisés en tant que tireurs d'élite.

Un tel étirement de la « seconde du guerrier » permet de ressentir au mieux le point de vue du héros expérimenté dans le maniement d'un zinc (*Flying Tigers*) ou d'un fusil à lunette (*Enemy at the Gates* et *Sniper Elite*). Il en résulte une guérilla menée de front contre un bastion ennemi bien plus vaste, où la vision des combats, la vision de l'univers face à ce type de héros, devient une composante essentielle dans la réussite (ou non) de la mission à accomplir. Le ralenti offre pareille vision, alimentée par l'histoire personnelle du soldat mis en scène (même si elle ne s'étend que sur quelques lignes, par exemple dans le synopsis du manuel d'instructions), et comprime, par résistance, le théâtre des opérations guerrières à cette seule portion du terrain. Le guerrier-sage, ou soldat-sage, délibère encore et toujours pour frapper la structure sur un point faible.

6.3.3 Le point de vue objectif du raid : s'arrêter pour prendre le temps

Au contact direct avec l'ennemi sur le terrain, la guerre imagée dans le jeu vidéo offre diverses opportunités, tantôt étroites, tantôt plus larges, pour réellement se saisir du temps de l'*euboulia* et délibérer de la meilleure décision à fomenter avant de passer à l'action. Ainsi que vu au chapitre trois, l'articulation vidéoludique de l'espace-temps manifeste quelques particularités. Le jeu vidéo allonge le temps dans l'espace virtuel sans que cela ne soit ressenti comme « long » – par référence au « plan long » cinématographique (Gaudin 2015, 139). Cela peut notamment être le

cas si le joueur laisse ses personnages à l'abri au cœur d'une portion d'environnement où l'ennemi n'attaque pas, sans les déplacer, toutefois au risque de caler la mission au point mort.

Des séries comme *Hidden & Dangerous* et *Deadly Dozen* s'approprient les tactiques de guérilla (parfois en s'inspirant ou en faisant appel à des conseillers militaires, vétérans de ce type de combat [Maxwell 1955]), en vue de renforcer la tension narrative centrée autour d'un groupe d'individus face à plusieurs unités ennemies les surpassant en nombre. La manipulation temporelle n'est pas le principe de leurs systèmes, de sorte à essentiellement privilégier la gestion d'une équipe et sa logistique, sur le terrain puis entre chaque mission des campagnes menées. Nous le répétons, l'interface est conséquemment double, et peut s'apparenter aux deux pans de la décision selon les définitions stoïciennes, entre l'*euboulia* et la perspicacité : l'écran de gestion des membres du commando et de leur arsenal entre chaque mission (qui implique de la réflexion pour attribuer l'équipement adéquat et augmenter les chances de réussite, d'après les indices fournis dans le briefing de l'opération : explosifs, mines anti-chars, armes spécifiques, aptitudes spéciales en fonction des objectifs à remplir, etc.), et la hiérarchie des ordres à coordonner au moment où l'action évolue sur le terrain (qui incite l'utilisateur à de la vigilance de même qu'à de l'improvisation en majeure partie, même si une dose d'observation n'est nullement exclue, voire conseillée, durant les moments de battement). Les instructions données à l'équipe le sont « en direct » et répondent à cet investissement progressif de l'espace, de son relief et des avatars qui l'occupent (fig. 44).



Figure 44: *Hidden & Dangerous* (Illusion Software, 1999, à gauche) et *Deadly Dozen Reloaded* (N-Fusion Interactive, 2022, à droite). Les tactiques de guérilla et la hiérarchie des ordres s'appliquent sur le terrain même, et deviennent essentiellement sujettes à la perspicacité (au sens stoïcien) du joueur.

D'après une histoire vraie, la trilogie *Brothers in Arms* (Gearbox Software, 2005-2008) narre les affres des parachutistes de la 101^{ème} division aéroportée (les fameux « Aigles hurlants » ou

« *Screaming Eagles* ») depuis le Débarquement de Normandie jusqu'à l'opération Market Garden en Hollande. Deux figures centralisent l'intrigue répartie sur les trois épisodes : le sergent Matt Baker, et son compagnon d'armes, le caporal puis sergent Joe « Red » Hartsock. Ces épisodes retiennent le principe du combat en sous-nombre au contact d'un adversaire contre qui il faut savoir riposter avec ruse. Mais selon la volonté de ses créateurs, *Brothers in Arms* pousse la logique de « l'histoire vraie » vers un degré d'authenticité se répandant sur l'ensemble des articulations inhérentes à ces jeux, depuis le récit jusqu'aux tactiques employées, en passant par le regard parfois déformé des combats (car sujet à des traumatismes, qui renseignent sur la *persona* du héros incarné et affectent son déplacement sur le terrain).

Chacun des deux protagonistes principaux raconte en effet sa vision respective des événements, soit directement au joueur, tel un monologue (Baker, dans le premier opus, *Road to Hill 30* [2005], qui s'insurge, s'indigne et s'horripile face à la perte parfois sanglante de ses camarades), soit par le biais d'un personnage à qui l'on confie ses souvenirs et ses ressentis (Hartsock, dans le deuxième épisode, *Earned in Blood* [2005], qui vide son sac face à un colonel, SLA Marshall, collectant des témoignages et griffonnant des notes sur les tactiques des parachutistes en territoire hostile). Le système de tir à la première personne (FPS) propre à ces titres acquiert à cette occasion une signification supplémentaire, dès lors qu'il fait converger les histoires particulières de ces personnages, l'authenticité recherchée dans la présentation de la guerre (jusque dans la reconstitution des décors de l'époque, à l'image de l'agglomération normande de Carentan), et les stratégies déployées par ces parachutistes en 1944. Sous bien des aspects, le joueur se glisse véritablement « dans la peau » et les yeux du sujet qu'il incarne, ce qui rejoint nos assertions développées au troisième chapitre à propos de la caméra subjective employée dans les films noirs *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946) et *Dark Passage* (Delmer Dave, 1947) : elle aligne le spectateur sur la façon dont les protagonistes conçoivent et ressentent le monde dans lequel ils évoluent, plutôt qu'en l'invitant à apposer ses propres sentiments. En d'autres termes, le contexte personnel des héros se mêle au contexte guerrier dans toute son horreur (certains corps de l'équipée subissent un carnage, d'autres des explosions d'obus ou de bombes qui les démembrant dans des giclées de sang et de chair). La résistance vitaliste propre à la guérilla (guerrière et philosophique) s'impose ici à un niveau précis, inscrite dans des faits réels s'étant déroulés au sein de phénomènes plus larges spécifiques au second conflit mondial. Le général englobe le particulier, et le particulier s'infuse dans le général instillé par l'Histoire.

Au-delà de « l'histoire vraie » portée par la figure du sergent Baker, les références historiques ayant alimenté la conception de *Brothers in Arms* sont cataloguées dans le matériel « bonus » de la section des « Extras ». Le contenu se débloque en fonction du niveau de difficulté accompli au travers des missions de la campagne principale : plus le niveau est élevé, plus la « récompense » est importante et donne accès à du matériel supplémentaire. La nature de cette documentation révélée par ces « Extras » varie : photos de production, étapes de fabrication virtuelle des jeux vidéo, photos de repérage dans la campagne normande pour reproduire les plages du Débarquement, ou la disposition des agglomérations locales (Saint-Martin, Carentan, Baupré, Saint-Sauveur, etc.), photos de reconstitutions diverses avec uniformes, témoignages, rapports de terrain de l'époque, biographies des personnages, etc. Nous renvoyons à ce riche matériau pour appuyer les prochaines analyses. Car l'un des documents disponibles dans ces « bonus » consiste en un rapport de terrain de juin 1944 établi par des unités de parachutistes auprès de leur hiérarchie, expliquant comment elles sont parvenues à neutraliser une section allemande avec le peu d'effectifs à leur disposition : maintenir ladite section ennemie confinée derrière son abri grâce à un tir nourri sur sa position, avant de la prendre par le flanc et de l'éliminer.

Cette tactique est inhérente à la trilogie *Brothers in Arms* qui en fait son principe fondateur : divertir puis attaquer depuis un autre point de tir, avec toutefois des variations selon la topographie rencontrée, ce qui incite à quelques adaptations, voire de l'improvisation. Les membres de l'unité sous l'égide de Baker ou de Joe subissent naturellement des dégâts s'ils sont touchés par des balles ennemies – se mouvoir sur un champ à découvert sans obstacle derrière lequel s'abriter augmente les risques –, et peuvent conséquemment être tués (les blessures sont bien entendu plus importantes sous une configuration de difficulté plus élevée). Les effectifs diminuent, et la situation se complexifie en proportion. Il est intéressant de noter que les belligérants allemands rencontrés opposent des soldats de plus en plus coriaces à mesure que le joueur progresse dans la campagne, selon le principe traditionnel de la difficulté progressive, depuis des recrues inexpérimentées jusqu'aux redoutables *Fallschirmjäger* (littéralement les « chasseurs en parachutes »), autrement dit les troupes aéroportées allemandes, l'équivalent des hommes de la 101^{ème} en termes de force, en passant par les unités régulières et des chars d'assaut. Là encore, les ramifications historiques appuient les antagonistes dépeints, en partie d'après la documentation présentée dans les « Extras ». En l'occurrence, les *Fallschirmjäger*, plus précisément ceux du régiment 6, furent les adversaires de la 101^{ème} en Normandie, avant

que cette dernière ne les revoie quelques mois plus tard en Hollande lors de l'opération Market Garden (S. Smith et Forty 2016, 48).

Les réflexions de von Clausewitz s'immiscent plus concrètement dans les stratégies déployées de *Brothers in Arms*, à la différence que la conquête de terrain constitue bel et bien l'objectif central, et non le harcèlement en vue de créer une diversion pour soulager le gros de la troupe (von Clausewitz 1874). Dans le cas de ces jeux vidéo, les unités de parachutistes de la 101^{ème} composent l'essentiel des forces combattantes à jeter dans la bataille, en guise de « fer de lance » de l'armée pour occuper des points d'intérêt derrière les lignes ennemies (rappelons brièvement que le parachutage de ces divisions aéroportées avait pour but de sécuriser des têtes de pont au profit du débarquement du gros de l'infanterie sur les plages lors de ce 6 juin 1944). En d'autres mots, ce qui apparaît en première instance comme des commandos, habituellement convoqués pour des missions de raids sans conquête, devient une « petite armée » pour mener une « petite guerre » au sens premier de l'expression. La progression dans chaque niveau se déroule par étapes successives, et place souvent les membres de l'unité en action contre des soldats ennemis plus nombreux. L'attribution d'hommes supplémentaires à Baker ou Joe (section d'assaut, de soutien, ou même un char) est en phase avec les effectifs des antagonistes s'élargissant au fur et à mesure. Mais un rapport de forces en défaveur des protagonistes se maintient, d'une part afin de conférer de la tension tant sur le plan narratif que stratégique, et d'autre part, pour atteindre les objectifs demandés par la ruse.

Car nourrir un feu continu sur l'ennemi, afin de l'isoler derrière son abri pour ensuite le contourner par le flanc, participe d'une tactique de confusion sur un point donné du théâtre des opérations (Picaud-Monnerat 2009, 130-32). La fissure de la structure des forces d'occupation allemandes s'entame d'une certaine manière sur ces nœuds névralgiques à mesure que la campagne de Normandie, puis celle de Hollande, battent leur plein. Baker et Joe vivent ces événements au cœur même de leur manifestation. La « guérilla vitaliste » que ces soldats américains expriment sous le contrôle du joueur se déploie dès lors sur deux tableaux : en divers points du terrain à investir pas à pas, et en un point de la guerre globale pour en renverser le cours sur le long terme (du moins par extrapolation de l'univers diégétique mis en avant au sein de *Brothers in Arms*). Dans le même ordre d'idées, le point de vue subjectif du tir à la première personne situe l'action ordonnée par le joueur dans une sorte d'entre-deux, par oscillation entre

les échanges de tir vécus sur l'instant et la stratégie à adopter d'après ce que le terrain a à offrir en termes d'opportunités.

Les deux premiers opus, *Road to Hill 30* et *Earned in Blood*, sont similaires dans leurs systèmes respectifs. Par facilité d'analyse, nous prendrons le second exemple, agrémenté du troisième et dernier épisode, *Hell's Highway*. De la même manière que le mode de difficulté le plus élevé de la série *Sniper Elite* supprime toute information d'interface qui guiderait le joueur pour un tir adéquat, le niveau « Authentique » de *Brothers in Arms: Earned in Blood* et de *Hell's Highway* (qui se débloquent après avoir accompli toute la campagne via le mode « Difficile » ou « Vétéran ») efface tout renseignement adressé à l'utilisateur pour pleinement l'immerger dans la dureté des combats. Là où pareille interface permettait encore une interpellation du joueur qui, grâce à elle, tissait un lien plus ou moins concret avec l'action du jeu, ce mode « Authentique » rend l'univers diégétique interne davantage hermétique.

Cette configuration de difficulté est conséquemment la plus ardue, et incite le joueur à être plus vigilant vis-à-vis des mêmes facteurs précédemment aperçus lors de ses premières parties, ceux-ci étant désormais augmentés d'un cran : les unités allemandes à pied, les tanks et les nids de mitrailleuses deviennent plus redoutables (sans compter la ténacité des ennemis s'amplifiant au fil de la campagne). Ces deux dernières catégories d'éléments, les chars et les mitrailleuses, peuvent à elles seules décimer toute l'unité uniquement composée d'une poignée d'individus. *Earned in Blood* pose à ce titre une contrainte supplémentaire par rapport à son prédécesseur : lorsque des membres primordiaux de l'équipe sont tués en cours de mission, un carton d'information de fin de niveau (par ailleurs visible dans n'importe quel mode configuré) indique que des personnages présentement morts continuent d'apparaître et d'acter dans la suite du récit, et auraient dû par conséquent survivre (le panneau fournit cependant la possibilité de « ressusciter » ces protagonistes afin de poursuivre l'histoire dans son optimalité). Cette information, certes donnée *a posteriori*, implique le fait de pouvoir idéalement amener tout le monde en un seul morceau vers le dernier objectif, de sorte à engranger une victoire « totale », sans perte. En d'autres mots, une difficulté plus coriace enjoint à une résistance proportionnellement plus persévérante de la part du joueur.

Une forme de « manipulation » du flux temporel aide à cette tâche dans chacun des titres de *Brothers in Arms*. Comme souvent, lorsqu'un joueur est confronté pour la première fois au

système de jeu sur lequel il met la main, une séquence tutorielle déguisée sous une intrigue narrative (à nouveau, il serait judicieux d'affirmer que les deux sphères se confondent ou convergent plutôt qu'elles ne se dissocient) l'invite à s'approprier les tactiques prévues étape par étape, celles-ci prenant la forme « d'exercices » avant une mise en application des nouvelles aptitudes apprises, faisant office « d'examen » (au sens quasi scolaire de ces termes) qui parachève ces niveaux d'ouverture. En l'occurrence, respectivement dans *Road to Hill 30* et *Earned in Blood*, Baker et Joe se retrouvent seuls après avoir été parachutés au-dessus de la Normandie, sans équipement et en quête des autres membres de leur bataillon. Tous deux s'approchent d'une petite agglomération à proximité de leurs points de chute, et sont très vite pris en charge par un allié qui les guide dans le bocage (le sergent-chef Mac et l'opérateur radio Kevin Leggett pour le premier, un caporal de la 82^{ème} division aéroportée, Seamus Doyle, pour le second). Dans le cadre de notre thèse, il ne serait pas présomptueux de dire que ce « guide » enseigne métaphoriquement les ficelles de la « petite guerre » à l'avatar et au joueur avant que ces derniers ne prennent le relais pour la suite des événements, lorsqu'ils devront eux-mêmes faire face aux troupes allemandes. Le Sage est d'abord celui qui montre la voie, avant de céder le pas à son élève : durant l'ouverture de *Road to Hill 30*, les cartons du tutoriel indiquent explicitement qu'il faut suivre les injonctions du sergent-chef Mac, étant naturellement le supérieur en grade de Baker, tandis que celui-ci sera amené à reproduire les gestes de son chef lors du reste de la campagne.

Au cours de ces séquences d'apprentissage ou dans le reste du récit, s'offre la possibilité « d'arrêter le temps » de la guerre pour visualiser par le haut la disposition des différents éléments belligérants en présence, alliés et ennemis. Nous le rappelons, les stratégies de *Brothers in Arms* se répètent souvent, mais doivent dans l'idéal faire l'objet d'un constant examen des lieux pour les adapter à la situation du terrain qui évolue à tout instant, à chaque antagoniste ou protagoniste éliminé. Un échange mutuel s'opère, où les uns apportent leur part aux autres : le niveau et sa topographie fournissent des contraintes, tandis que le joueur engrange les données qui lui sont présentées pour réfléchir à la meilleure façon de contourner ou de neutraliser cette contrainte. La perspicacité de l'espace virtuel cède à ce moment la place à l'*euboulia* de la temporalité figée qui bloque les personnages dans leurs gestes courants afin de faire le point sur les événements en cours. Des yeux du protagoniste, nous passons à l'objectivité de la carte de la bataille. Les deux modalités du jeu de la guerre se rencontrent. Si le premier mode de vue

subjectif réaffirme l'espace comme instance expressive première du jeu vidéo (mais non la seule, bien entendu), le second offre une contrepartie temporelle, paradoxalement par arrêt de l'action, de sorte à compléter la fresque stratégique. Esthétiquement parlant, le point de vue général de *Road to Hill 30* et *Earned in Blood* garde une proximité avec les personnages, tandis que le mode similaire de *Hell's Highway* propose une carte bidimensionnelle plus conforme à l'allure des documents d'état-major (fig. 45).

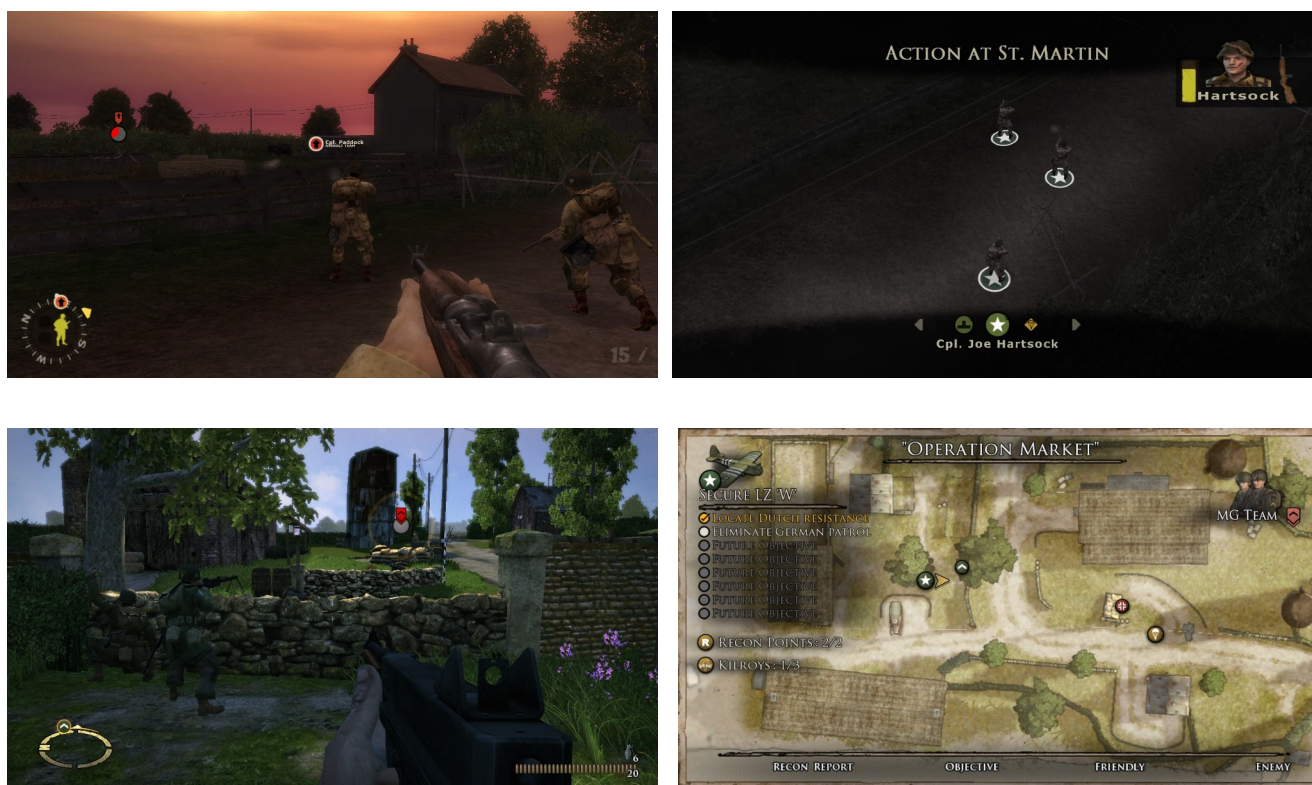


Figure 45: l'action en temps réel et la vision stratégique de l'ensemble déployée par les cartes de *Brothers in Arms: Earned in Blood* (Gearbox Software, 2005, en haut) et *Hell's Highway* (*idem*, 2008, en bas).

Cette consultation (à tout moment) du point de vue général alloue un temps *a priori* indéfini pour le joueur (du moins tant qu'il décide de rester dans ce mode pour élaborer son cheminement tactique) afin de mettre sur pied un *modus operandi* qui lui sied le plus, ce qui fait qu'un utilisateur ne va pas nécessairement raisonner exactement d'une manière équivalente à un autre, bien que les outils mis à contribution soient bien évidemment les mêmes pour tous. Par extension, ce temps « alloué » pour dresser une stratégie semble quelque peu rejoindre l'implémentation deleuzienne du temps sur un espace, de sorte à faire exister celui-ci, de sorte à ce que l'un et l'autre détiennent des ancrages mutuels pour autoriser leur coexistence binaire (Montebello 2008, 31-32). Le soldat-sage résistant aux contraintes de la guerre, parfois contre toute attente, se crée

ici sur le moment même, grâce à ces arrêts ponctuels à chaque fois qu'il est nécessaire d'invoquer la chose en vue de s'assagir face à des phénomènes requérant un questionnement aux endroits obscurs du champ de bataille afin de maîtriser celui-ci. La fragmentation temporelle s'opère sur un segment de l'espace, toujours dans cette optique vitaliste d'attaque sur une fraction de la structure.

Ces éléments de manipulation du flux s'imbriquent dans l'histoire personnelle des protagonistes, qui elle-même s'inclut dans les événements plus globaux de la guerre reproduits dans le détail à partir de la documentation compilée par les développeurs. Dans le cadre guerrier, agrémenté de récits de quelques personnages clefs à l'image de ceux mis en scène dans *Brothers in Arms*, on prend conscience que la résistance de style vitaliste s'accompagne de tensions internes qui minent la cohésion du groupe restreint contre l'ennemi et le regard porté sur le conflit. Affronter une machine de guerre plus large que soi engendre inévitablement de la friction tant sur le plan moral que psychique. La subjectivité de l'avatar incarné, la stratégie propre à une unité en sous-nombre et l'histoire vraie convergent dans cette sphère du regard. Inversement, le regard définit le récit et les tactiques employées. La mort des héros se situe également au cœur de ces problèmes.

Road to Hill 30 repose sur les frustrations, les craintes et les colères narrées par Baker lorsqu'il voit ses camarades ou ses « frères d'armes » décimés au fil des missions qu'il accomplit, frôlant le doute et l'interrogation sur ses propres capacités en tant que meneur d'hommes. Dans cette optique, il y a les soldats qui meurent sous son égide directe (au moment où le joueur s'adonne à une partie), et ceux dont le destin est inéluctablement orienté vers le trépas, car inscrits dans le scénario. Le point central de l'intrigue de ce premier épisode concerne deux amis inséparables, Allen et Garnett, dont la mort provoque un choc palpable au sein de l'équipe, au point d'imputer la responsabilité à l'opérateur radio Kevin Leggett qui les accompagnait. Si *Road to Hill 30* montre la mort comme constamment présente, autant évitable (l'action au sein du jeu) qu'inévitable (le scénario), *Earned in Blood*, qui montre les mêmes événements du côté de Joe, celui-ci agissant presque comme un alter-ego à Baker, joue davantage sur un principe inverse, mais symétrique par rapport au premier opus, à partir du moment où il faut savoir épargner les membres de l'unité dans la mesure du possible (cf. le carton d'information indiquant que des protagonistes tués auraient dû survivre). Mais au bout du compte, la mort, parfois violente et soudaine, prédomine autant cette intrigue que l'autre : Seamus Doyle, qui accompagne par moments Joe depuis le 6 juin dans le bocage normand, est frappé de plein fouet par un obus de

char dans le village de Saint-Sauveur, l'objectif final de *Earned in Blood*. Le point de vue subjectif amplifie la surprise de ces morts, « en direct » en fonction du champ d'action limité aux yeux du protagoniste incarné. Ces deux titres, *Road to Hill 30* et *Earned in Blood*, situent cependant l'histoire durant la bataille de Normandie. Aussi, bien que l'affrontement en sous-nombre face à l'adversaire, le « réalisme » des combats et des stratégies et « l'histoire vraie » teintent leurs scénarios d'une teneur de tendance horrifiante, suffocante ou fataliste, le contexte historique victorieux de cette campagne normande (malgré des batailles très destructrices, à l'image de la ville de Caen démolie dans sa très grande majorité au moment de sa libération) contrebalance ces sentiments vers une note plus positive, en tout cas moins amère. L'une des premières cinématiques de clôture de *Earned in Blood* montre l'agglomération de Saint-Sauveur en ruines par une succession de quelques travellings aériens. D'une certaine façon, elle rappelle au joueur tout le chemin parcouru pour aboutir à l'objectif ultime, l'élimination de pièces d'artillerie installées sur une colline au cœur de ce village. En d'autres mots, la chose fut ardue, mais en valait la peine. De même, la voix off de SLA Marshall, à qui Joe confie ses tactiques et ses ressentis, anime ces images de décombres et de ruines, mais ses propos assurent à l'intéressé que celui-ci a fait exactement ce qu'il fallait dans les tâches qui lui étaient confiées. La vision des personnages fut celle de l'horreur de la guerre et de la perte de leurs camarades, mais la finalité se veut rassurante (est-ce également une manière de récompenser le joueur pour sa persévérance et ses efforts ?). En d'autres termes, les morts sont regrettables (même si évitables le cas échéant), mais le sacrifice des hommes n'aura pas été vain, pour une campagne de Normandie qui visait à entamer la libération de l'Europe du joug hitlérien. La donne change à partir de la Hollande.

Brothers in Arms: Hell's Highway (Gearbox Software, 2008) situe l'action au moment de l'opération Market Garden de septembre 1944, théoriquement une réussite (du moins d'après son instigateur, le Maréchal Robert Montgomery), historiquement un désastre¹. De sorte à bien saisir les enjeux à l'œuvre dans ce troisième récit, qui s'appuie à nouveau sur des faits réels guerriers en toile de fond, il est nécessaire de recontextualiser. Le but de cette stratégie fut en effet de s'emparer des ponts principaux sur l'axe formé par les villes d'Eindhoven (101^{ème} aéroportée),

1 La réalité historique est bien entendu plus complexe : la succession des mauvaises décisions, les annulations, les modifications dans le plan original, les délais dans le ravitaillement des troupes, et les stratégies déjouées par l'ennemi suite à un manque crucial de coordination, ont grandement contribué à l'échec de cette opération. Nous ne nous attarderons bien évidemment pas sur la chronologie de ces événements. Cependant, pour la référence, nous renvoyons à l'ouvrage général de Simon Forty et Tom Timmermans, *Operation Market Garden: September 1944* (2018).

de Nimègue (82ème) et d'Arnhem (British 1st Airborne), jusqu'à la frontière allemande et le Rhin, de sorte à ouvrir une « autoroute » vers l'Allemagne et laisser passer la division blindée du XXX Corps qui fut censée sécuriser cette voie d'accès¹. Partis pour accélérer la fin de la guerre pour Noël 1944, les parachutistes alliés déchantent vite dès les premiers jours de l'opération en train de tourner en leur défaveur. L'assurance et l'allégresse de la libération font place à la riposte allemande harcelant les troupes aéroportées avec des renforts de plus en plus soutenus. Le fatalisme n'est adouci par aucune note positive dans ce cas de figure, et les retombées sur le groupe de Baker se font ressentir.

De nouveau, la question du regard est au centre de l'intrigue de *Hell's Highway*. Elle matérialise une convergence entre les histoires de Baker et de Joe, autrement dit de *Road to Hill 30* et de *Earned in Blood*, tout en augmentant la teneur d'un cran : la frustration de Baker quant à la perte de ses hommes craque ses coutures, et sa vision se retrouve par moments mêlée à des hallucinations de frères d'armes morts précédemment, en particulier Kevin Leggett, dont le trépas fut brutal lors de la bataille ultime de *Road to Hill 30*. Ce n'est pas un hasard si le récit s'ouvre en pleine action, dans un hôpital à l'abandon à l'extérieur d'Eindhoven, avant d'entamer un flashback vers le début de Market Garden pour mieux revenir à cette séquence et lui conférer de nouvelles significations. Le sergent Baker commence à souffrir de ces visions d'êtres disparus dans cette clinique (le décor de ce début de symptôme n'est nullement dénué de symbolisme à cet égard, l'hôpital étant le lieu par excellence des troubles physiques et mentaux en tout genre). Ainsi, alors que le joueur déplace le personnage le long des couloirs de ce bâtiment, la brève mais surprenante apparition de Leggett crée une stupéfaction de l'ordre de la peur. Le réalisme des combats dans toute leur horreur se pare d'une vision de frayeur. Encore une fois, le regard personnel de Baker se confond avec la vue générale d'un conflit qui se veut toujours authentique dans sa reproduction. Les tactiques habituelles de *Brothers in Arms* deviennent plus que jamais nécessaires face au délitement de la situation. La résistance de l'unité en petit nombre contre un adversaire plus imposant se métamorphose en une forme d'oppression. Quant au Sage, il n'éclaire rien dans cette opération Market Garden qui se décompose, et devient un combattant désabusé qui se bat de plus en plus pour sa survie.

¹ « Market » désigne la première partie aéroportée de l'opération, les parachutistes (101ème, 82ème et 1st Airborne), « Garden » la seconde partie terrestre, l'entrée des véhicules blindés du XXX Corps.

Ce qui n'empêche pas quelques « micro-victoires » dans l'état qui se resserre sur les Alliés, de minuscules réussites dans un environnement qui se pare pourtant des tons de la défaite de plus en plus inéluctable. En témoigne la séquence où Baker et son unité recherchent leur compagnon d'armes, Franky, parti secourir seul sa nouvelle dulcinée hollandaise parmi les décombres de la ville d'Eindhoven mise à feu et à sang par la Luftwaffe (fig. 46). L'agglomération est en proie aux flammes qui imbibent inévitablement l'atmosphère, au point de presque saturer les couleurs vers des dominances rouges et orangées (le contraste est d'autant plus important si ces images sont confrontées aux premières, au moment de l'atterrissage des troupes de la 101ème sur le sol de Hollande, sous un soleil plutôt radieux qui alimente les couleurs dans ce sens).



Figure 46: *Brothers in Arms: Hell's Highway* (Gearbox Software, 2008). Le jeune Franky tente de sauver sa nouvelle petite amie hollandaise, ignorant les injonctions du sergent Matt Baker, tandis que la ville d'Eindhoven est à feu et à sang. *In fine*, Baker se retrouve à poursuivre son camarade dans les décombres de la cité en proie à de violents incendies.

Une première fois mise à mal dans *Road to Hill 30* avec la mort d'Allen et Garnett, la cohésion du groupe de Baker se fragilise davantage, en phase avec une certaine confusion puis une semi-débandade des troupes aéroportées alliées contre la riposte allemande, malgré qu'elles essayent de tenir, conformément aux objectifs de l'opération. Les hallucinations font ensuite leur apparition (poursuivre Franky amène Baker à se retrouver dans ledit hôpital) et les tensions sont progressivement palpables entre les membres de l'équipée, tandis que la « petite guerre » s'intensifie. Le délitement des uns résonne avec celui des événements qui les entourent.

Si Eindhoven en proie aux flammes constitue déjà une « vision infernale » au travers des yeux de Baker, le paroxysme se traduit par la fameuse « autoroute de l'Enfer » (« *Hell's Highway* »), authentiquement dénommée de cette manière pour la raison suivante : quatre à cinq jours après le début de l'opération le 17 septembre 1944, les forces allemandes poussèrent le harcèlement à un degré plus intense en s'attaquant aux deux côtés de l'étroit corridor reliant à la ville (entre autres

pour le passage des blindés du XXX Corps). Les hommes de la 101^{ème} furent souvent obligés de contre-attaquer pour chasser les Allemands – dont le régiment 6 des *Fallschirmjäger* précédemment affrontés en Normandie – et reprendre des carrefours ou des jonctions névralgiques sur cette route. Une citation, également authentique, du commandant-en-chef de la 101^{ème}, Maxwell Taylor, concrétise explicitement une résistance de type vitaliste, autant dans la réalité historique que dans le jeu se référant à cette réalité, cependant cette fois-ci pour maintenir une structure au lieu de la chambouler. Il compara en effet la situation au Far West, « où de petites garnisons devaient faire face à des attaques indiennes à tout moment » (S. Smith et Forty 2016, 49; Forty et Timmermans 2018, 154).

Dans les trois opus formant la trame de *Brothers in Arms*, tout est au final fondé sur la vision d'un homme « seul », dans le regard duquel se mêlent son histoire et celle de l'humanité durant les sombres heures de 39-45, selon une étroite cohérence. La vision du soldat-sage définit les tactiques employées confondues dans la reproduction « réaliste » du conflit. De tels enjeux sont posés dès la cinématique d'ouverture de *Road to Hill 30* : la séquence démarre par un plan d'ensemble d'avions Douglas C-47 Skytrain s'apprêtant à larguer leurs lots de parachutistes dans le ciel nocturne de Normandie, sous le feu de la DCA allemande qui les pilonne, avant de progressivement resserrer vers l'intérieur d'un appareil en particulier, puis sur le visage en gros plan de Baker. Le faciès de cette *cinématique* « raccorde » ensuite avec sa vision subjective *ludique*, c'est-à-dire au moment où la partie s'entame, à l'instant où le joueur prend la main (fig. 46). Ce glissement par « montage » ou « raccord » entre ces deux « plans » est loin d'être anodin. La teneur sensible opérée par la mise en scène d'une cinématique (cadrage et montage) peut conséquemment influencer sur la sensibilité d'une séquence ludique, en fonction d'un mutuel partage de l'intrigue et des sentiments communiqués. En l'occurrence, ce « raccord de regard » renseigne sur la tonalité de cette bataille de Normandie qui sera quasi exclusivement fournie par la vision de ce héros qu'est Baker. Partant, la fresque générale de la guerre contextualisant la situation se resserre vers le particulier, et l'« histoire vraie » de ce personnage ouvre le champ à sa résistance contre des forces ennemies plus importantes dans l'optique de batailles acharnées. L'intermède *Earned in Blood* poursuit un regard subjectif, cette fois par le biais de Joe, qui raconte son histoire sous la forme de flashbacks (dans une certaine mesure, les missions entamées dans ce deuxième opus s'avère être des explorations des souvenirs du personnage), à la manière d'un parvenu ayant vécu les choses afin de les débiller devant un officier, SLA Marshall. *Hell's*

Highway poursuit et termine ce regard dans le menu de démarrage en deux temps : le visage de Baker sur fond noir, et sur lequel on aperçoit une minuscule lueur dans les pupilles, avant qu'il ne contemple « l'autoroute de l'Enfer », l'objectif final de ce troisième et dernier opus, en arrière-plan (fig. 47). À nouveau, le second conflit mondial et ses événements sont vus par son biais, sont maniés par ses actions, et sont infusés par l'histoire personnelle qu'il porte.

Le regard du soldat-sage devient alors la condition première de sa résistance face aux aspérités parfois déséquilibrées de la guerre. Il vitalise sa *persona* qui s'assagit malgré les circonstances, et éclaire les horreurs tragiques de la guerre.

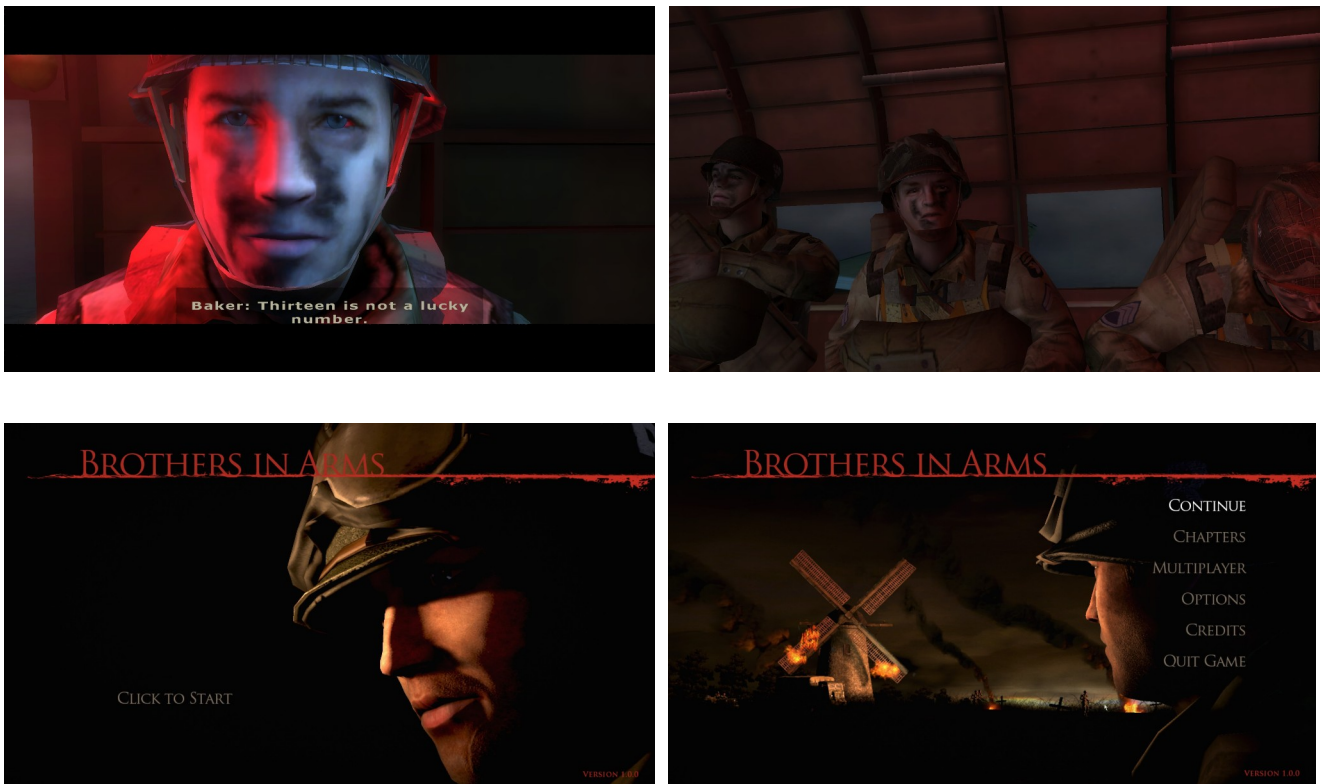


Figure 47: le regard du sergent Matthew Baker pose les enjeux fondamentaux du récit porté par les trois épisodes de *Brothers in Arms* (avec un intermède par le biais de Joe dans *Earned in Blood* [Gearbox Software, 2005]), et traduit toute la « petite guerre » dans une optique de résistance vitaliste oscillant entre le particulier et le général de l'Histoire. Que ce soit un raccord entre un gros plan de son visage dans la cinématique d'ouverture avec sa vision directe dans le jeu de *Road to Hill 30* (Gearbox Software, 2005, en haut), ou une « lecture » de ces émotions soutenues par son regard se posant ensuite sur ce qui annonce la séquence principale de *Hell's Highway* (*idem*, 2008, en bas), la vision du soldat sur le terrain incarne la sagesse adoptée en période de conflit, même si la situation devient oppressante.

6.4 Conclusion : la guérilla, les petites portions du grand récit de la guerre

Depuis le troisième chapitre consacré à la caméra voguant au-dessus des espaces, en passant par le diaporama des images vues par un être statique qui en observe un flux rendu fou (chapitre quatre), et par la révélation de la dimension machinique voilée sous la surface de l'illusion des décors faits de polyèdres (chapitre cinq), nous voici arrivés au terme de notre long examen de la résistance vitaliste incorporée face à diverses situations. Cet ultime chapitre nous permet de conclure en posant le point final de la bâtisse analytique de ce type de résistance, élaborée en partant du particulier pour aboutir au général qu'est le contexte (narratif, historique, idéologique, etc.) dans lequel elle se retrouve chargée de significations particulières.

En l'occurrence, le récit guerrier agit par la même occasion comme une synthèse et un mélange de ces multiples ramifications scrutées au fil des chapitres, depuis le regard, de la caméra ou du protagoniste, jusqu'aux images fluidifiées sous la forme d'un étrange diaporama, révélant par moments la machinerie cachée dans les fondements de l'univers posé. La vision est centrale dans cet élan. Elle est le facteur même qui débloque le reste de ces strates où le vitalisme du soldat-sage résistant trouve une application spécifique. À partir des analyses et des interprétations consacrées dans ce dernier chapitre à des films et des jeux vidéo de guerre aussi diversifiés, il n'est pas anodin de penser que l'observation – et donc le regard – du terrain est la clef première avant d'envisager l'action de la guérilla actant sur un point précis du conflit global, l'élément de départ qui autorise l'existence de l'environnement ainsi perçu. Tel est le point commun récurrent entre les exemples du corpus convoqués ici, émanant soit du soldat, du tireur d'élite, du sous-marin (le navire et l'équipage qu'il englobe sont considérés comme une entité héroïque une et pleine) ou du pilote de chasse.

Le cas de *Brothers in Arms* et de la psychologie évolutive de son personnage central Matt Baker démontrent que, soudainement, l'univers dans lequel les héros guerriers progressent s'apparente à une succession d'images et de polyèdres raccordés ensemble pour former pareille continuité de décor. Qu'il s'agisse d'une déformation de la « réalité » due aux traumatismes accumulés au fil du conflit (Baker dans l'hôpital d'Eindhoven, point tournant de *Hell's Highway*), ou d'une saisie de ce défilement de décors pour imposer, à nouveau, son regard (invétééré) sur le cours des

événements face à soi (le tireur en herbe Vassili Zaitsev [Jude Law] ou l'as japonais survivant aux assauts d'avions américains dans *Flying Tigers: Shadows over China*), toujours le héros est l'être déclencheur qui se pare de telles acuités ou habilités pour frapper la structure en un segment particulier.

Ce qui amène au développement final, le cœur de ce chapitre, à propos des récits de commandos ou de groupes restreints de soldats en sous-nombre face à une adversité plus large, en guise de paroxysme de la résistance vitaliste – pour rappel, mue par une volonté d'exister, une impulsion de vie (Comte-Sponville 2021, 1391) – qui trouve son compte dans ce type d'histoires. En les articulant avec la guerre plus générale telle qu'elles les rapportent, ces histoires évoqueraient des portions non narrées de la chronologie historique souvent confinée à un plan officiel. L'action de ces commandos portés vers la guérilla ne change pas drastiquement le cours même du conflit global, mais apporte une conséquente contribution en modifiant sensiblement l'un des aspects pour accélérer la marche vers la victoire, ou même vers une étincelle d'espoir dans la défaite si cette dernière n'est conçue autrement que comme inévitable.

Les mots de Gilles Deleuze résonnent en écho face à ce constat, précisément les paroles d'un philosophe de tradition vitaliste pour qui un livre, c'est-à-dire un objet culturel chargé de sens pouvant porter atteinte à la pensée habituelle le cas échéant, « est un petit rouage dans une machinerie beaucoup plus complexe extérieure » (1990, 17), et pour qui « créer [par la formulation de phrases et d'idées] n'est pas communiquer, mais résister » (p. 196). « Il y a un lien profond entre les signes, l'événement, la vie, le vitalisme », résume-t-il (*idem*), avant de rajouter : « c'est la puissance d'une vie non organique [sous-entendue spirituelle, qui dépasse du moins la condition corporelle de l'être vivant], celle qu'il peut y avoir dans une ligne de dessin, d'écriture ou de musique » (*id.*). Nous rajouterons pour notre cas la ligne du regard, qui synthétise au mieux l'enjeu à l'œuvre derrière ces récits « de patrouille » défini par Badiou, qui constituent autant de « petites poussées », des micro-narrations dans la macro-histoire de la guerre.

CONCLUSION FINALE : L'ÊTRE ATEMPOREL ET ASPATIAL

Quand les autres autour de soi tendent à suivre le mouvement dans le même élan, insérés dans le grand mécanisme de l'univers sans possibilité pour eux de s'en départir, le doute et le questionnement deviennent quelques-uns des premiers signes de démarcation de la masse. Une lumière jaillit soudain et, sans pour autant aveugler ses alentours, attire inéluctablement l'attention. L'affirmation de soi agite l'élan vital incitant cette personne à déclamer son nom ou sa *persona* plutôt que son numéro, à proclamer le droit à l'existence et à la vie dans ce qui est parfois le cadénassage du monde. Tantôt discret, tantôt plus affirmé, ce héros en devenir commence à cheminer par ses propres moyens. Armé de l'héritage des Stoïciens, avec Épicure, Épictète et Nietzsche, son *logos* personnel trouve un écho de plus en plus favorable à mesure que l'envers de la structure autoritaire est progressivement révélé en fonction de l'une ou l'autre faille dissimulée. Pareille distinction face à autrui fait en sorte que cet individu est Sage dans un pays qui ne le comprend que mollement, sans réel adepte pour le suivre vers sa destinée, si ce n'est éventuellement un appui divin, dont il se sent proche, et dont il est parfois le bénéficiaire pour mener à bien son objectif (même s'il lui arrive de s'y opposer dans des circonstances délicates). Le Sage solitaire use alors de ses capacités de délibération – le questionnement qui permet de le distinguer des autres est intrinsèquement teinté de ce principe –, de sorte à jauger le pour et le contre et à décider de la meilleure action à entreprendre dans un esprit vertueux, d'abord pour lui, ensuite pour le reste de la communauté si son rôle dans le réseau des protagonistes a été accepté dans l'intervalle. Dans le cas contraire, lorsque le rejet est inévitable, sa seule issue devient son exil, son évincement, ou sa mort. À la fois synthèse et résultat de la volonté de liberté, de la prudence le cas échéant, de la délibération et de la prise de décision, sa résistance vitaliste motive un désir sous-jacent de prendre les choses en main et de triompher par la simple existence, avant d'envisager d'autres affinités plus complexes.

Le cinéma et le jeu vidéo ont à ce titre tous deux constamment affiché une binarité immuable dans la production de leurs images respectives, entre le narratif (le destin) et l'esthétique (la matière), joints par la donnée du temps, l'élément le plus expressif (car le plus visible et le plus éloquent) lorsqu'il s'agit de faire ployer quelques segments de la structure en place vers le commandement, certes momentanément, du Sage qui s'immisce dans les fondations à l'instar d'un intrus. La fracture de l'espace est une autre donnée non moins cruciale dans la compréhension des entorses apparaissant ici et là en guise d'ébranlements de l'autorité narrative et esthétique. Mais là encore un binôme se tisse avec le temps qui autorise l'existence de l'espace et permet l'évolution ou le changement d'état de ce dernier. Le duo personnage-caméra les englobe, et amène à l'émergence d'un « personnage-plan » qui dépasse la condition de héros de récit pour agripper à bras-le-corps un morceau de la matière (un plan dans le cas du cinéma, un décor en particulier pour le jeu vidéo) avant de le tordre pour le soumettre à une pensée contre-intuitive, celle du personnage-sage, de concert avec la caméra-sage qui chronique ses exploits ou ses tragédies.

Les quatre chapitres d'analyse ont érigé une complexité grandissante vers des aspects de plus en plus larges de la question vitaliste. Entité fondamentale (au sens premier du terme : le fondement) qui produit les images destinées à être par moments détournées, la caméra a démontré que son *logos* ne rejoignait pas nécessairement l'idée ni la texture du monde sur lesquelles elle semblait s'aligner d'entrée de jeu (chapitre trois). Se désossant d'un espace rendu soudainement inerte (cf. la trilogie *The Matrix* [Larry/Lana & Andy/Lilly Wachowski, 1998-2003]) pour l'explorer tout en conservant ses propres volumes et aptitudes au jugement afin d'éclairer des parts obscures ou assombries du monde dont elle rend compte, ou se désaxant de la course habituelle de son protagoniste (avec qui elle tisse déjà des liens de complicité) pour fournir à l'avatar et au joueur des renseignements primordiaux (cf. *Tomb Raider II starring Lara Croft* [Core Design, 1997]), ses soubresauts surprennent. Désincarné par rapport à l'espace, le temps n'assure plus la continuité de celui-ci et place littéralement l'action en suspend, en attendant une reprise ultérieure. La caméra propose alors un autre niveau de désincarnation en créant sa propre mouvance ou sa propre temporalité, issue de son *logos* personnel, et prouve par ce geste son indépendance à ces endroits de la narration.

Après la caméra, vient l'individu même dans sa recherche de son statut de Sage (chapitre quatre). Pris dans le piège des images cinématographiques et vidéoludiques, par le biais desquelles son

existence est pourtant générée puis maintenue, le héros s'acquitte tant bien que mal de sa fatalité pour s'inscrire en porte-à-faux des environnements et en devenir l'observateur. Soit par sa volonté, soit par celle d'un autre, les images s'affolent et expriment dans ces moments un régime temporel autre : par l'arrêt (cf. *A Matter of Life and Death* [Powell & Pressburger, 1946], *Point Blank* [John Boorman, 1967], *Fiddler on the Roof* [Norman Jewison, 1971], et *The Worst Person in the World* [Joachim Trier, 2021]), par l'accélééré (cf. *Lord of War* [Andrew Niccol, 2005]), par le ralenti (cf. *SUPERHOT* [SuperHot Team, 2016]), ou encore par l'inversion (cf. *The Time Machine* [Simon Wells, 2002]), tandis que l'individu-sage demeure dans une position véritablement stoïque, conservant son volume et ses proportions, contemplateur d'un monde qui s'effrite. Il poursuit son chemin peu importe les circonstances, tantôt pour aboutir à une situation de paix avec les images et la structure dominante (*A Matter of Life and Death*, *The Worst Person in the World*), tantôt pour *in fine* accepter la funeste tragédie de son emprisonnement, auquel cas la porte de sortie se traduit sous la forme de l'écartement ou de la mort (*Point Blank*, *Fiddler on the Roof*). Sur son parcours, jusque-là relativement absente, la caméra-sage le prend alors en charge pour l'aider à accomplir sa fonction de Sage dans le cinéma et le jeu vidéo (*The Time Machine* et *Blades of Time* [Gaijin Entertainment, 2012]). La jonction personnage-caméra s'affirme d'autant plus véritablement dans ces instants.

Fort de ce lien *a priori* insécable (ce qui n'empêche pas quelques désaccords), le couple se confronte ensuite à l'univers diégétique dans ses fondements davantage spatiaux (chapitre cinq). Le Sage et la caméra ne sont plus seulement contemplateurs avec une dose d'action entre leurs mains, ils actent plus explicitement sur la matière en la fissurant, et révèlent par leurs gestes les coulisses de la diégèse vers d'autres dimensions, qui remettent conséquemment en cause l'apparente stabilité de la première, celle dans laquelle les protagonistes entament leur aventure (cf. *Californium* [Darjeeling, Nova Production & ARTE France, 2016]). La machine se dévoile sous la chimère. L'univers ne s'avère être qu'un amas d'engrenages et de blocs qui en trahissent la nature littéralement fabriquée. L'Espace Machinique survient dans cette optique comme une autre forme de contresens – lisse, sans texture, une simple machine ayant la particularité d'être large dans ses proportions –, apte à instaurer le chaos si le Sage ne retourne pas ses armes contre lui. La résistance à l'autorité devient dans ce cas de figure une résistance pour rétablir l'équilibre. Enfin, comment expliquer les circonstances exactes préconisant la résistance de style vitaliste si une sphère plus haute que l'univers, le contexte, n'est pas prise en compte (chapitre six) ?

L'Histoire et ses champs de bataille deviennent la clef de voûte par accentuation des exploits d'une poignée de soldats contre qui s'oppose un redoutable effort de guerre ennemi. La guérilla est le mot d'ordre pour pointer un fragment particulièrement fragile du théâtre des opérations dans leur ensemble. Le personnage-sage se mue dans ces conditions en soldat-sage, dont les capacités innées le placent déjà en position de héros apte à se faufiler dans le défilé des décors de la guerre pour accomplir des objectifs ou abattre des cibles clefs, de même qu'entre les images produites par l'esthétique des reliefs et des topographies martyrisées par les affres guerriers. En une seconde étirée sur plusieurs instants, le temps tordu vers la volonté du soldat-sage concentre dans son bref laps tout le destin de la guerre qui peut s'en trouver grandement bouleversée à l'issue de ce moment crucial.

Le cheminement de la présente thèse s'est voulue ainsi progressive et « concentrique », en englobant des sphères analytiques de plus en plus vastes à mesure que les éléments se sont dépliés du particulier au général et greffés à d'autres données complexifiant leur univers et leur intrigue, entre le Sage et la résistance vitaliste. Le diagramme suivant (fig. 48) tente de schématiser cette évolution autour de ces deux balises.

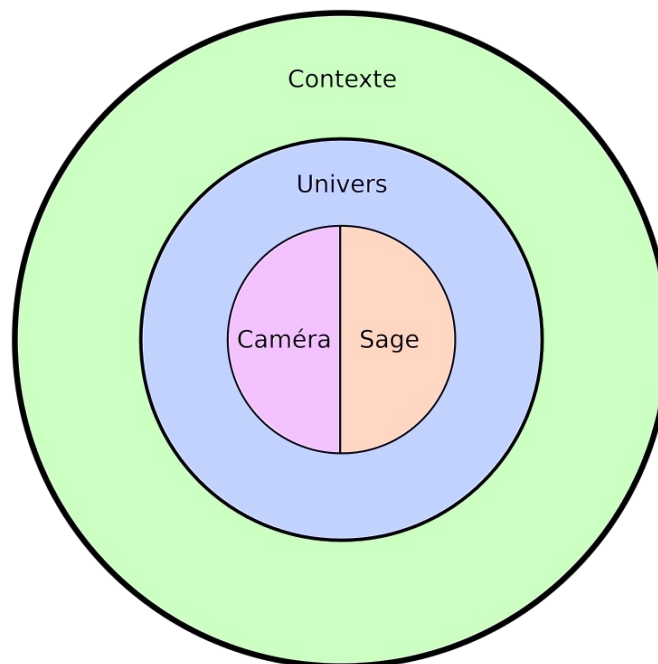


Figure 48: Diagramme de progression de la thèse, depuis la caméra jusqu'au contexte, les deux points récurrents étant le Sage et sa modalité de résistance vitaliste.

À partir de l'observation de cette figure, on constate que la récurrence au fil de ce travail fut celle de la *dualité* à différents niveaux et sous de multiples déclinaisons : bloc-durée et mouvements de translation traduits en durée générale (cf. le plan et l'ensemble du film selon la pensée de Gilles Deleuze), partie-tout, esthétique-narratif, espace-temps, personnage-sage de concert avec la caméra-sage, personnage-univers, univers-contexte, personnage-contexte, ordre-chaos, etc. Le vitalisme se pare alors des aspects de la dialectique (un échange direct entre deux entités habituellement contraires) pour mieux envisager son expression. Tout au long du corpus examiné s'est noué un rapport là aussi duel entre le passé et le présent. Dans l'introduction, nous nous étions posés la question de savoir si les manipulations spatio-temporelles, par le truchement technique au sein des dimensions cinématographique et vidéoludique, visaient à relever des réminiscences d'expérimentations d'antan, à une époque (nous avons pris la décennie 1920 comme balise de départ) où la jeunesse du cinéma incitait ses adeptes à rendre explicitement artistiques de telles méthodes, avant que l'industrie n'institutionnalisa ces découvertes par ses canons et ses codes. Découlant de cette problématique, une autre interrogation fut de savoir si le jeu vidéo, art de l'animation, de l'interactivité, de la jouabilité, de l'image et du son, n'était pas tout autant affecté par ce concept de résistance selon ses propres modalités expressives (en première instance desquelles l'espace, par opposition au temps pour le cinéma).

Ce qui se dégage des analyses entamées jusqu'ici est un lien de nature organique qui se tisse entre le passé et le présent (ou du moins le récent) des œuvres examinées, où l'échange et le dialogue deviennent centraux sous l'optique du vitalisme par la résistance, soit aux normes, soit au chaos provoqué par l'absence éventuelle de normes ou de lois. L'incursion du numérique dans les productions contemporaines depuis par exemple *The Matrix* a ouvert la porte à une nouvelle condition de la caméra désincarnée des affres du temps et de l'espace. Mais des cas comme *A Matter of Life and Death* et la scène des retrouvailles de *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958) démontrent des affinités similaires où le personnage et la caméra suivant ses actions se déconnectent littéralement du monde figé pour voguer au-dessus de l'espace-temps conventionnel mis en suspend. La fragmentation de l'univers diégétique trouve certes l'un ou l'autre écho dans les opus passés (cf. *The Time Machine* [George Pal, 1960], qui est une façon de fracturer l'espace-temps par le biais d'une machine), mais l'emploi du numérique, et plus particulièrement du virtuel au tournant du millénaire et des années 2000, rend la chose encore plus explicite pour en révéler les rouages intrinsèques sous l'angle de la métaréflexivité (cf.

Californium, de même que les niveaux finaux de *Indiana Jones and the Infernal Machine* [LucasArts, 1999], de *Tomb Raider Chronicles* [Core Design, 2000] et de *Fighting Force 2* [*idem*, 1999]), tout en questionnant par la même occasion une relation dystopique et problématique entre le Sage et la divinité dont il est censé être proche par sa manière de délibérer. Enfin, dès lors qu'il concerne la guerre dans ses représentations médiatiques, le contexte (historique) enserrant les actes de résistance et de guérilla appuie la production d'images doublement conflictuelles : d'une part car elles représentent des scènes de combat dans leurs diégèses respectives, et d'autre part car elles rentrent en collision dès lors qu'elles sont susceptibles de générer des régimes différents entre le temps et l'espace dépeint. Raison pour laquelle les films de guerre, plus précisément ceux de sniper (cf. *Enemy at the Gates* [Jean-Jacques Annaud, 2001], héritier de certaines œuvres filmiques sur des thèmes équivalents depuis les années 1970) ou de commando, entrent en corrélation avec les jeux vidéo portés sur ce même type de récit (cf. *Sniper Elite* [Rebellion, 2005-2022] et *Brothers in Arms* [Gearbox Software, 2005-2008]), chacun baigné dans l'authenticité historique traduite par un visuel et une modification spécifique du temps. La résistance de style vitaliste porte alors un héritage entre l'ancien et le nouveau, évoluant en fonction des époques et des modalités propres à chacune d'elles.

Une entité infaillible, le Sage, se distingue (à nouveau) et forme une continuité stable et universelle sur l'ensemble de ce lignage. Voguant également au-dessus de l'histoire et du temps, autrement dit étant atemporel et aspatial, partout où il sait se mettre en scène ou être mis en scène, entre le défilement des images cinématographiques et la virtualité des déploiements vidéoludiques, le héros empreint de sagesse réitère un principe ou une façon d'être face au monde sur lequel il pose le doute et enjoint au questionnement : prise de conscience des affres de la diégèse en vigueur, volonté de liberté, délibération, décision, et résistance devant l'autorité établie. Il n'est plus dans ce cas de figure le « il » d'un récit porté par un grand narrateur externe objectif, mais devient le « je » de sa *persona* à contresens du flux imposé. Il agence son caractère et son attitude propres à l'encontre des autres. Il se mue en une petite mais vive lumière qui attire l'attention, même si brièvement. Pourtant, d'après les enseignements des Stoïciens et consorts, la prudence le motive à la résistance, raison pour laquelle il ne s'attaque qu'en des points précis de la structure en place, se sachant incapable de l'ébranler dans son ensemble. La prudence est en effet la mère de la sûreté. Elle enseigne une maxime : *resisto ergo sum*.

Je résiste, donc je suis.

BIBLIOGRAPHIE

- Albera, François, Marta Braun, et André Gaudreault, éd. 2002. *Arrêt sur image, fragmentation du temps*. Lausanne: Editions Payot Lausanne.
- Andrevon, Jean-Pierre. 2020. *Anthologie des dystopies. Les mondes indésirables de la littérature et du cinéma*. Paris: Vendémiaire.
- Arnheim, Rudolf. 1989. *Le cinéma est un art*. Traduit par Françoise Pinel. (1933). Paris: L'Arche.
- Aubert-Baillet, Sophie. 2014. « La conception stoïcienne de la “bonne délibération” : une réponse à Platon et Aristote ? » *Aitia. Regards sur la culture hellénistique au XXIe siècle*, n° 4 (novembre): 1-15. <https://doi.org/10.4000/aitia.1112>.
- Badiou, Alain. 1988. *L'être et l'événement*. Paris: Seuil.
- . 2003. « Dialectiques de la fable ». In *Matrix. Machine philosophique*, 120-29. Paris: Ellipses.
- . 2006. *Logique des mondes. L'être et l'événement 2. L'ordre philosophique*. Paris: Seuil.
- . 2019. *Le Séminaire. Théorie axiomatique du sujet. 1996-1998. Ouvertures*. Paris: Fayard.
- Barrau, Aurélien. 2010. « Philosopher, c'est résister ». *La Vie des idées*, janvier. <https://laviedesidees.fr/Philosopher-c-est-resister.html>.
- Barthes, Roland. 1964. « Rhétorique de l'image ». *Communications*, n° 4: 40-51. <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1027>.
- Bazin, André. 2011. *Qu'est-ce que le cinéma ? 7ème Art*. Paris: Les éditions du Cerf.
- Bellour, Raymond. 1990. *L'Entre-images*. Vol. 1. 2 vol. Paris: P.O.L.
- . 1999. *L'Entre-images*. Vol. 2. 2 vol. Paris: P.O.L.
- Bénatouïl, Thomas. 2003. « La Matrice ou la Caverne ? » In *Matrix. Machine philosophique*, 34-42. Paris: Ellipses.
- Bender, Stuart. 2013. *Film Style and the World War II Combat Genre*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Bergen, Véronique. 2009. *Résistances philosophiques*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Bertetto, Paolo. 2014. « Les insertions de l'oeuvre d'art dans le film. Un essai de typologie ». In *Les oeuvres d'art dans le cinéma de fiction*, édité par Antony Fiant, Pierre-Henry Frangne, et Gilles Mouëllic, 37-49. Le Spectaculaire. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Best, Steven, et Douglas Kellner. 2003. « The Apocalyptic Vision of Philip K. Dick ». *Cultural Studies, Critical Methodologies* 3 (2): 186-202.
- Bettelheim, Bruno. 1976. *Psychanalyse des contes de fées*. Traduit par Théo Carlier. Paris: Robert Laffont.
- Boillat, Alain. 2014. *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*. Emprise de vue. Chêne-Bourg: Georg Editeur.
- Boorman, John. 2017. *Aventures*. Traduit par Alain Masson. Paris: MAREST éditeur.
- Bowman, Nicholas David, James Banks, et Edward Downs. 2021. « Mechanisms of identification and social differentiation in player-avatar relations ». *Journal of Gaming and Virtual Worlds* 13 (1): 55-73.

- Branigan, Edward. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.
- Bresson, Robert. 1975. *Notes sur le Cinématographe*. Paris: Gallimard.
- Brode, Douglas. 2019. *From Hell to Hollywood. An Encyclopedia of World War II Films*. Vol. 2. 2 vol. Orlando: Bear Manor Media.
- Calleja, Gordon. 2011. *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press.
- Campbell, Joseph. 2010. *Le Héros aux mille et un visages*. Traduit par Henri Crès. (1949). Escalquens: OXUS.
- Cardinal, Serge. 2010. *Deleuze au cinéma. Une introduction à l'empirisme supérieur de l'image-temps*. Québec: Presses de l'Université Laval.
- Cavell, Stanley. 1999. *La projection du monde. Réflexions sur l'ontologie du cinéma*. Traduit par Christian Fournier. (1971). Paris: Belin.
- Christie, Ian. 2021. *A Matter of Life and Death*. 2nd edition. BFI Film Classics. London: Bloomsbury Publishing.
- Ciment, Michel. 1985. *Boorman. Un visionnaire en son temps*. Paris: Calmann-Lévy.
- Clausewitz, Carl von. 1874. « On War ». eBook. Traduit par J.J. Graham. Gutenberg.org. 1874. <https://www.gutenberg.org/files/1946/1946-h/1946-h.htm#chap115>.
- Comte-Sponville, André. 2021. *Dictionnaire philosophique*. 3ème édition mise à jour, Revue et Augmentée. Quadrige. Paris: Presses Universitaires de France.
- Cortade, Ludovic. 2008. *Le Cinéma de l'immobilité*. Paris: Publications de la Sorbonne.
- Courville, Florence Bernard de. 2005. *Nietzsche et l'expérience cinématographique : le savoir désavoué*. Ouverture Philosophique. Paris, Budapest, Torino: L'Harmattan.
- Deleuze, Gilles. 1981. *Francis Bacon. Logique de la sensation*. Paris: Les éditions de la Différence.
- . 1983. *Cinéma 1. L'Image-mouvement*. Paris: Les éditions de Minuit.
- . 1985. *Cinéma 2. L'Image-temps*. Paris: Les éditions de Minuit.
- . 1990. *Pourparlers*. Paris: Les éditions de Minuit.
- Dick, Philip K. 2001. *The Man in the High Castle*. London: Penguin Books.
- Droin, Nicolas. 2017. « L'exil circulaire. Profession : reporter de Michelangelo Antonioni ». In *Voyages et exils au cinéma. Rencontres de l'altérité*, édité par Patricia-Laure Thivat, 43-53. Arts du spectacle - Images et sons. Villeneuve d'Ascq: Presses Universitaires du Septentrion.
- Dubois, Philippe. 1993. « Eric Rondepierre ou le photogramme dans tous ses états (entre la tache et la trame) ». In *Eric Rondepierre*, 28-35. Paris: éditions Espace J. Verne/Galerie M. Chomette.
- . 2015. « La question des régimes de vitesse des images. De Etienne-Jules Marey à David Claerbout : au-delà de l'opposition entre photographie et cinéma ». In *VI Prêmio Diário Contemporâneo de Fotografia - Tempo Movimento*, édité par Mariano Filho, 103-12. Belém: Diário do Para.
- Dumas, Louise. 2019. « Il faut sauver le lieutenant Blake ». *Positif. Revue mensuelle de cinéma*, 2019.
- During, Elie. 2003. « Introduction: la matrice à philosophies ». In *Matrix. Machine philosophique*, 3-18. Paris: Ellipses.

- Eco, Umberto. 1985. *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Traduit par Myriem Bouzaher. Biblio Essais. Paris: Grasset & Fasquelle.
- . 1993. *De Superman au surhomme*. Traduit par Myriem Bouzaher. Biblio Essais. Paris: Grasset & Fasquelle.
- . 2003. *De la littérature*. Traduit par Myriem Bouzaher. Biblio Essais. Paris: Grasset & Fasquelle.
- . 2013. *Confessions d'un jeune romancier*. Traduit par François Rosso. Le Livre de Poche. Paris: Grasset & Fasquelle.
- Eisenstein, Sergueï. 1940. « Le tambour rythmique ». In *Sergueï Eisenstein, l'oeil extatique*, édité par Ada Ackerman, traduit par Pierre Rusch, 307-13. Metz: Centre Pompidou-Metz.
- . 1991. *Walt Disney*. Strasbourg: Circé.
- Epictète. 2015. *Manuel d'Epictète*. Traduit par Emmanuel Cattin. Paris: Flammarion.
- Epicure. 2011. *Lettres, maximes et autres textes*. Traduit par Pierre-Marie Morel. Paris: Flammarion.
- Epstein, Jean. 1974a. *Ecrits sur le cinéma. 1921-1953. Tome 1 : 1921-1947*. Vol. 1. Cinéma club. Paris: Seghers.
- . 1974b. *Ecrits sur le cinéma 1921-1953. Tome 2 : 1946-1953*. Vol. 2. Cinéma club. Paris: Seghers.
- Etienne, Jacques. 1970. « Sagesse et prudence selon le stoïcisme ». *Revue théologique de Louvain* 1 (2): 175-82. <https://doi.org/10.3406/thlou.1970.1013>.
- Fang, Karen. 2004. *John Woo's A Better Tomorrow*. Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Forty, Simon, et Tom Timmermans. 2018. *Operation Market Garden: September 1944*. Havertown: Casemate.
- Gaillard, Claude, John Prate, et Olivier Lehmann. 2021. *Gaming Goes to Hollywood. Les jeux vidéo au cinéma*. Montreuil: Omaké Books.
- Gaudin, Antoine. 2015. *L'Espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*. Paris: Armand Colin.
- Genvo, Sébastien. 2009. « Le rôle de l'avatar dans la structure de la jouabilité ». In *Avatars et mondes virtuels*, édité par Serge Tisseron et Philippe Gutton, 645-55. Le Bouscat: L'Esprit du Temps.
- Georges, Fanny. 2012. « Avatars et identité ». *Hermès, La Revue* 1 (62): 33-40.
- Halbreich, Kathy, éd. 2018. *Bruce Nauman: Disappearing Acts*. New York: MoMA.
- Han, Hye-won, et Se-jin Song. 2014. « Characterization of Female Protagonists in Video Games: A Focus on Lara Croft ». *Asian Journal of Women's Studies* 20 (3): 27-49.
- Hanson, Christopher. 2018. *Game Time: Understanding Temporality in Video Games*. Bloomington: Indiana University Press.
- Heineman, David S. 2014. « Public Memory and Gamer Identity: Retrogaming as Nostalgia ». *Journal of Games Criticism* 1 (1): 1-24.
- Heitz, Jean-Michel. 2013. « La décision : ses fondements et ses manifestations ». *RIMHE. Revue Interdisciplinaire Management, Homme & Entreprise* 2 (5): 106-17.
- Hême de Lacotte, Suzanne. 2001. *Deleuze : philosophie et cinéma. Le passage de l'image-mouvement à l'image-temps*. L'art en bref. Paris: L'Harmattan.

- Huizinga, Johan. 1951. *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Traduit par Cécile Seresia. (1938). Paris: Gallimard.
- Jerphagnon, Lucien. s. d. « LOGOS ». Encyclopédie. Encyclopædia Universalis. Consulté le 28 mars 2022. <https://www.universalis.fr/encyclopedie/logos/>.
- Jost, François. 1989. *L'OEil-caméra : entre film et roman*. Lyon: Presses Universitaires de Lyon.
- Juul, Jesper. 2004. « Introduction to Game Time/Time to Play - An Examination of Game Temporality ». In *First Person: New Media as Story*, édité par Noah Wardip-Fruin et Pat Harrigan, 131-42. Cambridge, MA, USA: MIT Press. <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>.
- Klevjer, Rune. 2014. « Cut-scenes ». In *The Routledge Companion to Video Game Studies*, édité par Mark J.P. Wolf et Bernard Perron, 301-9. London, New York: Routledge.
- Krichane, Selim. 2018. *La caméra imaginaire : jeux vidéo et modes de visualisation*. Emprise de vue. Chêne-Bourg: Georg Editeur.
- Lageira, Jacinto. 2011. « Imaginary Subject ». In *Subjectivity. Filmic Representation and the Spectator's Experience*, édité par Dominique Chateau, 147-59. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Lagneaux, Séverine, et Olivier Servais. 2014. « De la traite robotisée au raid d'avatars. Incorporation et virtualisation ». *Parcours anthropologique* 9 (1): 73-101.
- Lepastier, Jocahim. 2015. « Birdman ». *Les Cahiers du Cinéma*, février 2015.
- Manovich, Lev. 2010. *Le Langage des nouveaux médias*. Traduit par Richard Crevier. (2001). Paris: Les Presses du Réel.
- Marie, Meagan. 2016. *20 Years of Tomb Raider: Digging Up the Past, Defining the Future*. Indianapolis: Prima Games.
- Maxwell, Quinton J. 1955. *From Peking to Berlin*. Minneapolis, MN: Rinde Books.
- Mélon, Marc-Emmanuel. 2002. « Le voyage en train et en images : une expérience photographique de la discontinuité et de la fragmentation ». In *Arrêt sur image, fragmentation du temps. Aux sources de la culture visuelle moderne*, édité par François Albera, Marta Braun, et André Gaudreault, 47-68. Cinéma. Lausanne: Payot Lausanne.
- Metz, Christian. 1991. *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris: Klincksieck.
- . 2002. *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*. Nouvelle édition. Paris: Christian Bourgois.
- Montebello, Pierre. 2008. *Deleuze : philosophie et cinéma*. Paris: Vrin.
- Moore, Hal G., et Joseph L. Galloway. 2004. *We Were Soldiers Once... And Young. Ia Drang, the Battle that Changed the War in Vietnam*. (1992). New York: Presidio Press.
- Morin, Edgar. 1956. *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie sociologique*. Arguments. Paris: Les éditions de Minuit.
- Mulvey, Laura. 1975. « Visual Pleasure and Narrative Cinema ». *Screen* 16 (3): 6-18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>.
- . 1989. « Afterthoughts on "Visual Pleasure and Narrative Cinema" Inspired by King Vidor's *Duel in the Sun* (1946) ». In *Visual and Other Pleasures*, édité par Laura Mulvey, 29-38.

- Language, Discourse, Society. London: Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1007/978-1-349-19798-9_4.
- Nietzsche, Friedrich. 2006. *Ainsi parlait Zarathoustra. Un livre pour tous et pour personne*. Traduit par Georges-Arthur Goldschmidt. Paris: Max Milo.
- Niogret, Hubert. 2019. « J'aime le défi. Entretien avec Roger Deakins ». *Positif. Revue mensuelle de cinéma*, 2019.
- Odin, Paul-Emmanuel. 2014. *L'Inversion temporelle du cinéma: tête à queue de l'univers*. Marseille: Al Dante.
- Ondaatje, Michael. 2009. *Conversations avec Walter Murch. L'art du montage cinématographique*. Traduit par Pierre Brévignon. Ramsay Cinéma. Paris: Ramsay.
- Picard, Martin. 2009. « Pour une esthétique du cinéma transludique. Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels au tournant du XXI^e siècle ». Thèse de doctorat, Montréal: Université de Montréal.
- Picaud-Monnerat, Sandrine. 2009. « La réflexion sur la petite guerre à l'orée du XIX^e siècle : l'exemple de Clausewitz (1810-1812) ». *Stratégique* 5 (97-98): 123-47.
- Pieiller, Evelyne. 2004. « Introduction ». In *Dick, le zappeur de mondes. Voyager avec*. Paris: La Quinzaine Littéraire.
- Platon. 2004. *La République*. Traduit par Georges Leroux. 2^eème édition corrigée. Paris: Flammarion.
- Prados, John. 2015. *La guerre du Viêt Nam 1945-1975*. Traduit par Johan Frederik Hel Guedj. (2009). Tempus. Paris: Perrin.
- Reddell, Trace. 2018. *The Sound of Things to Come. An Audible History of the Science Fiction Film*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Renault, Emmanuel. 2001. *Hegel. La naturalisation de la dialectique*. Histoire de la philosophie. Paris: Vrin.
- Rouyer, Philippe. 2015. « Birdman ou (la surprenante vertu de l'ignorance) ». *Positif. Revue mensuelle de cinéma*, 2015.
- Rust, Amy. 2011. « Hitting the "Vérité-Jackpot": The Ecstatic Profits of Freeze-Framed Violence ». *Cinema Journal* 50 (4): 48-72.
- Sartre, Jean-Paul. 1985. *Critique de la Raison dialectique. Tome II. L'intelligibilité de l'histoire*. Vol. 2. Paris: Gallimard.
- Semelin, Jacques. 1994. « Qu'est-ce que "résister" ? » *Esprit* 1 (198): 50-63.
- Sereni, Constance, et Pierre-François Souyri. 2015. *Kamikazes (25 octobre 1944 - 15 août 1945)*. Au fil de l'histoire. Paris: Flammarion.
- Servais, Olivier. 2020. *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*. Paris: Karthala.
- Silver, Alain, et Elizabeth Ward. 1987. *Encyclopédie du film noir*. Traduit par Michèle Hechter. Paris: Rivages.
- Smith, Julian. 2015. « Flight of Fancy ». *Sight & Sound*, janvier 2015.
- Smith, Stephen, et Simon Forty. 2016. *Opération Market Garden. La 101st Airborne au combat*. Traduit par Loig Thivend. Passé - présent. Louviers: YSEC éditions.

- Sobchack, Vivian. 2011. « The Man Who Wasn't There: The Production of Subjectivity in Delmer Daves' Dark Passage ». In *Subjectivity. Filmic Representation and the Spectator's Experience*, édité par Dominique Chateau, 69-83. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Sperb, Jason. 2016. *Flickers of Film. Nostalgia in the Time of Digital Cinema*. New Brunswick, New Jersey and London: Rutgers University Press.
- Tarkovski, Andreï. 2004. *Le Temps scellé. De l'Enfance d'Ivan au Sacrifice*. Traduit par Anne Kichilov et Charles H. de Brantes. (1989). Paris: Les Cahiers du Cinéma.
- Tellop, Nicolas. 2018. *Les courses-poursuites au cinéma*. La Septième obsession. Le Vernet: Aedon Productions.
- Thiéry, Natacha. 2009. *Photogénie du désir. Michael Powell et Emeric Pressburger 1945-1950*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Thomas, Benjamin. 2019. *Faire corps avec le monde. De l'espace cinématographique comme milieu*. Penser le cinéma. Strasbourg: Circé.
- Thomson, David. 2013. *Moments That Made the Movies*. New York: Thames & Hudson.
- Triclot, Mathieu. 2011. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: La Découverte.
- . 2012. « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo ». In *Espaces et temps des jeux vidéo*, édité par Hovig Minassian, Samuel Rufat, et Samuel Coavoux, 207-35. Paris: Questions théoriques.
- Valens, Grégory. 2015. « Entretien avec Alejandro Gonzalez Inarritu. Une forme de mise à nu ». *Positif. Revue mensuelle de cinéma*, 2015.
- Vogel, Amos. 1977. *Le Cinéma, art subversif*. Paris: Editions Buchet/Chastel.
- Wells, Herbert George. 2010. *The Time Machine*. ProQuest Ebook. (1895). Lerner Publishing Group.
- Willis, Louis-Paul. 2018. « Laura Mulvey, quarante ans plus tard. Repenser le plaisir visuel dans la théorie féministe du cinéma ». In *Génération(s) au féminin et nouvelles perspectives féministes*, édité par Julie Beaulieu, Adrien Rannaud, et Lori Saint-Martin, 57-86. Québec: Codicille.
- . 2022. « Analog Desires: On Stranger Things and the Logics of Nostalgia ». Édité par André Habib, Suzanne Paquet, et Carl Therrien. *Intermédialités. Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, retourner (la nostalgie), , n° 39 (printemps): 1-21.
- Windrum, Ken. 2019. *From El Dorado to Lost Horizons. Traditionalist Films in the Hollywood Renaissance, 1967-1972*. New York: State University of New York Press.
- Zagal, José P., et Michael Mateas. 2010. « Time in Video Games: A Survey and Analysis ». *Simulation & Gaming* 6 (41): 844-68.

CORPUS ÉTUDIÉ

Films

- *Vampires* (Louis Feuillade, 1916).
- *Sherlock Junior* (Buster Keaton, 1924).
- *Casablanca* (Michael Curtiz, 1943).
- *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946).
- *A Matter of Life and Death* (Michael Powell & Emeric Pressburger, 1946).
- *Dark Passage* (Delmer Daves, 1947).
- *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958).
- *The Time Machine* (George Pal, 1960) (d'après H.G. Wells).
- *Point Blank* (John Boorman, 1967).
- *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* (Bruce Nauman, 1967).
- *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (George Roy Hill, 1969).
- *Fiddler on the Roof* (Norman Jewison, 1971).
- *The French Connection* (William Friedkin, 1971).
- *The Passenger* (Michelangelo Antonioni, 1975).
- *Cross of Iron* (Sam Peckinpah, 1977).
- *Das Boot* (Wolfgang Petersen, 1981).
- *TRON* (Steven Lisberger, 1982).
- *Blue Thunder* (John Badham, 1983).
- *Hard Boiled* (John Woo, 1992).
- *Mission Impossible* (Brian De Palma, 1996).
- *The Matrix* (Larry/Lana & Andy/Lilly Wachowski, 1998-2003).
- *Enemy at the Gates* (Jean-Jacques Annaud, 2001).

- *The Time Machine* (Simon Wells & Gore Verbinski, 2002) (d'après H.G. Wells).
- *We Were Soldiers* (Randall Wallace, 2002).
- *Windtalkers* (John Woo, 2002).
- *Lord of War* (Andrew Niccol, 2005).
- *TRON: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010).
- *Birdman* (Alejandro González Iñárritu, 2014).
- *Les Mondes de Philip K. Dick* (Yann Coquart & Ariel Kyrrou, 2015, pour ARTE).
- *1917* (Sam Mendes, 2019).
- *The Worst Person in the World* (Joachim Trier, 2021).

Jeux vidéo

- *Alone in the Dark* (Infogrames, 1993).
- *Tomb Raider II starring Lara Croft* (Core Design, 1997).
- *Fighting Force 2* (Core Design, 1999).
- *Hidden & Dangerous* (Illusion Softwork, 1999-2003).
- *Indiana Jones and the Infernal Machine* (LucasArts, 1999).
- *Omikron: The Nomad Soul* (Quantic Dream, 1999).
- *Tomb Raider Chronicles* (Core Design, 2000).
- *Deadly Dozen* (N-Fusion Interactive, 2001-2022).
- *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (Rockstar & Remedy, 2003).
- *XIII* (Ubisoft, Dargaud & Epic Games, 2003).
- *Brothers in Arms: Earned in Blood* (Gearbox Software, 2005).
- *Silent Hunter III* (Ubisoft, 2005).
- *Sniper Elite* (Rebellion, 2005-2022).
- *Silent Hunter IV: Wolves of the Pacific* (Ubisoft, 2007).

- *Stranglehold* (Midway Games, 2007).
- *Tomb Raider Anniversary* (Crystal Dynamics, 2007).
- *Brothers in Arms: Hell's Highway* (Gearbox Software, 2008).
- *Indiana Jones and the Staff of Kings* (LucasArts, 2009) ; bande-annonce du jeu vidéo.
- *Mystery Case Files* (Big Fish Games, 2010) ; la série.
- *SEGA Mega Drive & Genesis Classics* (D3T Limited, 2010).
- *Alan Wake* (Remedy, 2012).
- *Blades of Time* (Gaijin Entertainment, 2012).
- *Sniper Elite V2* (Rebellion, 2012).
- *Sniper Elite III* (Rebellion, 2014).
- *The Silent Age* (House on Fire, 2015).
- *Battlezone 98 Redux* (Big Boat Interactive & Rebellion, 2016, remake du jeu vidéo original de 1998).
- *Californium* (Darjeeling, Nova Production & ARTE France, 2016).
- *SUPERHOT* (SuperHot Team, 2016).
- *Flying Tigers: Shadows over China* (ACE MADDOX, 2017).
- *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope & 3909, 2018).
- *UBOAT* (Deep Water Studio, 2019).
- *80's OVERDRIVE* (Insane Code, 2020).
- *Sonic Frontiers* (SEGA & Sonic Team, 2022).