

Francis Rufiange  
Matricule 1059841

Travail final  
***Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018)**

Présenté à  
Mr Maxime Deslongchamps-Gagnon

Dans le cadre du cours  
JEU 1003 – Jeu vidéo et cinéma  
Automne 2018

Remis le 10 décembre 2018  
Université de Montréal

L'affinité entre jeu vidéo et cinéma est une histoire riche et complexe d'appropriation, d'hommage et d'identification. Reconnu comme art depuis bientôt cent ans, le cinéma a été repris à maintes occasions comme un idéal artistique du médium vidéoludique, qui a longtemps souffert d'une crise d'image et d'identité. Cette association perpétuelle a nécessairement influencé les développements technologiques et formels de ce nouvel art, poussant à croire qu'une œuvre entièrement affranchie des médias ayant précédé son existence n'est qu'un concept théorique inatteignable. Les jeux du développeur indépendant Lucas Pope posent certainement des questions sur le degré de pureté de son médium. Son œuvre précédente, *Papers Please* (Lucas Pope, 2013) propose entre autres une forme et un texte proprement vidéoludique, par une configuration novatrice de l'espace de jouabilité ainsi que par l'emploi de la rhétorique procédurale comme véhicule de discours moral et politique.

*Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018), pour sa part, embrasse autant les caractéristiques intrinsèques du cinéma que celles de son propre médium. En intégrant d'abord le joueur *dans* le récit d'enquête par les différentes matières de l'expression interactive, puis en transcendant la passivité du spectateur de cinéma par la remédiation améliorée du montage cinématographique, il propose une expérience à la frontière des deux médias.

## **L'immédiateté de l'expérience... dans un médium opaque**

Le joueur incarne un inspecteur d'assurances qui a pour tâche de découvrir ce qui est advenu de l'équipage du *Obra Dinn*, un navire commercial de retour au port après une longue disparition. À l'aide d'une mystérieuse montre à gousset, il remonte dans le temps pour accéder à l'instant précis de la mort de chacun des membres du vaisseau. Rassemblant différents indices et

détails narratifs dans un livre de bord, il tente d'assembler un portrait complet et précis de l'ultime voyage du bateau, ainsi que des destins tragiques de ses passagers.

En évaluant les matières de l'expression interactive à travers le continuum signaler-montrer – entre affichage explicite du système et illusion d'un accès sans médiation à sa réalité – on remarque une forte dualité dans l'approche de narration. D'abord, sautant aux yeux dès l'écran d'accueil, le régime graphique du monde représenté se veut très distinct, reprenant les codes visuels et technologiques associés aux jeux d'ordinateur Macintosh des années 90. S'inscrivant avant tout dans un rapport d'hommage à une forme antérieure de son propre médium, on pourrait voir la simulation audiovisuelle de son monde virtuel, physique et tridimensionnel à l'opposé de sa vocation typique. Loin des idéaux illusionnistes et cinématographiques longtemps poursuivis par l'industrie, l'artificialité du jeu s'affiche dans une forme opaque. Cependant, à l'opposé de cette prémisse, on dénote tout de même un désir de transparence dans la jouabilité. L'incarnation du joueur comme détective dans le monde fictif semble être priorisée malgré tout, donnant lieu à une expérience à la frontière des deux pôles de narration.

### **Une expérience transparente**

On retrouve dans *Return of the Obra Dinn* un grand nombre d'éléments de l'expression interactive tendant plutôt à « montrer », soit à opter pour la transparence narrative, un peu comme c'est le cas dans la forme hollywoodienne traditionnelle. On constate d'abord cette tendance dans le jeu par l'absence notable d'affichage tête haute. Contrairement à cette convention vidéoludique, une grande part des indicateurs d'états – les rétroactions omniscientes du système aux actions du joueur – sont diégétisés à travers le livre que le personnage remplit au fur et à mesure de la progression. Les nouvelles informations sur le récit du Obra Dinn sont écrites les

unes après les autres par l'inspecteur, ce qui évite le recours à une interface abstraite en surimpression. Tel que le décrivent Bolter et Grusin : « une interface transparente en serait une qui s'efface, permettant à l'utilisateur de ne plus être conscient de sa confrontation à un médium, et plutôt d'être en relation immédiate avec les contenus de ce médium » (1999, 24, ma traduction). Dans une logique d'accès direct à l'essence du jeu, le livre sert ainsi de représentation tangible dans le monde fictif des objectifs et des avancées. Remplir le livre est une action diégétique signifiante avant d'être une réaction manifeste du système de jeu.

Autre objet de fiction se voulant interface, au sens élargi de communicateur d'informations interactives entre le joueur et le système (Jørgensen 2012, 146), la mystérieuse montre à gousset brouille les cartes de la diégèse et de la fonctionnalité. Comme agent de guidage spatio-narratif, elle produit d'abord des nuages de fumée dirigeant le joueur vers les corps des défunts. L'existence de ces nuages est ici très justifiable par le caractère surnaturel bien établi de l'objet. On pourrait dire la même chose des vibrations de la montre qui se produisent pour indiquer la disponibilité d'un nouveau saut dans le temps dans la séquence actuelle. Ces signaux d'orientation témoignent donc encore une fois d'un plus grand rapprochement au « montrer » par leur justification diégétique.

Il faut également souligner la place essentielle des représentations non interactives dans la jouabilité. Explorer les différentes scènes et trouver ses détails implicites constitue en soi une grande part du défi perceptif central. Si la découverte du sort de l'Obra Dinn est simplement actualisée par la progression, la recherche des indices sur le destin des 60 membres de l'équipage relève entièrement des nombreux éléments de récit enchâssé (voir Jenkins 2004) dissimulés dans les analepses. Pratiquement tous les détails concernant les personnages (emplacement spatial, nationalité, actions, armes, communications, etc.) forment ce récit secondaire dissimulé dans la trame principale. Dans le 6<sup>e</sup> chapitre, on retrouve par exemple un homme portant un grand tablier

blanc. Le joueur peut ainsi poser une hypothèse sur son identité grâce au manifeste de l'équipage qui mentionne la présence d'un boucher à bord. Dans cette logique de transparence, le système ne guide aucunement le joueur : c'est lui, se projetant comme inspecteur, qui arrive à la résolution par la *réalité* du jeu.

### **Des indications explicites**

Il arrive toutefois, par moments, que le jeu affiche ses propriétés intrinsèques dans un souci de clarté. On retrouve, par exemple, une séquence de tutoriel expliquant la manipulation du livre et ses principales fonctions de jouabilité. Dans des références évidentes à l'interface de manipulation externe, le système affiche une image de la touche « D » pour inciter à tourner les pages, puis, à la fin du livre, de la touche « Q » pour accéder à la table des matières. De plus, si le joueur tente de fermer l'objet, un message du système s'affiche et lui demande d'abord de le parcourir au complet. Cette directive autoritaire ne renvoie évidemment pas à un agent du monde de jeu, affichant alors le médium qui communique directement au joueur (et non au personnage).

Cette dichotomie pourrait sembler dérangeante, brisant potentiellement l'expérience immersive du jeu vidéo. Cependant, Jørgensen arrive à d'autres conclusions : « Les joueurs et développeurs sont d'accord que l'utilité et le besoin d'information, allant de pair avec les conventions établies dans les jeux vidéo, sont les raisons les plus importantes qui expliquent pourquoi certaines interfaces "intrusives" sont apparemment acceptées » (2012, 152, ma traduction). Qu'elle soit manifeste ou invisible, l'interface « ne dérange pas l'implication et la jouabilité », tant qu'elle priorise la clarté et la pertinence des informations (159-160, ma traduction). Ainsi, se basant sur l'acceptation des conventions du médium, *Return of the Obra*

*Dinn* reconnaît les limites de la transparence et offre des indications plus claires, manifestes, lorsque le besoin se présente.

Reprenant le guidage spatio-narratif, certaines composantes présentent des cas limites jouant à la frontière du « signaler », contrairement aux éléments abordés précédemment. On dénote, entre autres, des effets de texture et de surbrillance, qui agissent eux aussi comme indices de navigation ou de possibilités d'interactions. Par exemple, à la suite du premier retour du joueur au présent, la cabine du capitaine est maintenant ouverte. Pour bien afficher la modification qui s'est opérée dans l'espace, la texture de la porte en question est devenue brouillée et irrégulière (fig. 1). Abordant cette complexité interprétative, Jørgensen propose une définition plus inclusive des composantes d'interface : « compte tenu de l'ambiguïté à savoir si [certains] éléments appartiennent au monde de jeu ou à la couche d'interface, ils doivent être interprétés comme des éléments limites placés à différents niveaux entre les deux » (2012, 146, ma traduction). La binarité entre diégétique et non diégétique s'avère ainsi insuffisante pour classer ces motifs. Revenant au présent modèle d'analyse, ces indices de guidage spatio-narratif se retrouvent plutôt vers le centre du continuum, entre présentation d'informations claires et appartenance douteuse au monde de jeu.

Cette dualité entre un désir de transparence et un médium opaque peut sembler problématique, car « la logique de l'hypermédiateté exprime une tension entre l'interprétation d'un espace visuel comme étant en médiation, et d'un espace "réel" qui existe derrière la médiation » (Bolter et Grusin 1999, 41, ma traduction). Le style unique du jeu fait forcément naviguer le joueur à travers ces deux positions, entre une appréciation de l'hommage visuel et une immersion dans le monde qui s'y cache. Néanmoins, cette approche esthétique à basse résolution peut aussi être vue comme un atout de jouabilité, complexifiant la recherche d'indices par une représentation peu photo-réaliste du monde et de ses habitants. Acceptant et intégrant son

statut de jeu vidéo, l'agencement hétérogène des matières de l'expression interactive de *Return of the Obra Dinn* témoigne ainsi d'une priorisation de la jouabilité et d'une recherche de son expérience idéale, que ce soit par l'immédiateté, l'hypermédiateté ou une jonction de ces deux logiques.

## **Le montage cinématographique dans la jouabilité**

Même si cette emphase sur l'interactivité des différentes couches de récit ne peut venir que des attributs propres au médium vidéoludique, on retrouve incontestablement des influences médiatiques externes dans *Return of the Obra Dinn*, plus particulièrement du 7<sup>e</sup> art. L'agencement des séquences de jouabilité, par exemple, tire probablement ses fondements du montage cinématographique. Cependant, plus qu'une simple remédiation fidèle de ses codes, le jeu de Lucas Pope change la dynamique de la relation tripartite entre spectateur, récit et auteur. Il va sans dire que tout jeu vidéo implique un dépassement du caractère passif (sans potentiel d'agentivité) du spectateur de cinéma. Ce dernier se retrouve inévitablement dans une posture non participative, peu importe le degré d'implication cognitive proposé par le film, étant uniquement en réception des informations savamment articulées au montage par le réalisateur. *Return of the Obra Dinn* redonne une part de contrôle du récit au spectateur, maintenant devenu joueur, en lui offrant une emprise sur l'espace et le temps – ou plutôt sur le montage.

## **Le contrôle du temps**

De multiples temporalités se retrouvent dans l'expérience du jeu. Il y a d'abord celle de l'enquêteur (le présent) qui explore le navire dénué de vie, puis celle se retrouvant dans les analepses (le passé), recomposant l'histoire tragique de ses dernières années. On peut dire que l'ordre des séquences de jouabilité – ou du « montage » du jeu – est ici à la fois chronologique et non chronologique. Ces deux cadres temporels se retrouvent même en chevauchement, car à

travers ses retours dans le passé, le personnage-joueur n'a pas de pouvoir d'influence sur les événements : il est essentiellement un spectateur dans l'espace. Son expérience du temps reste donc linéaire et sans incidence, respectant ainsi le paradoxe de l'analepse en jeu vidéo (Juul 2004, 136). Cette concordance entre le passage du temps chez le joueur et sa contrepartie fictive fait écho aux propos de Jesper Juul, qui définit deux types de temporalités en jeu vidéo : « le temps des événements, [qui] relate le temps des actions se déroulant dans le monde de jeu », puis le « temps de jeu », qui représente pour sa part « le temps que le joueur prend à jouer » (2004, 131-133, ma traduction). Le chercheur réfère ensuite à la « configuration » pour évaluer la corrélation entre les deux (134-136, ma traduction). Dans la première temporalité de *Return of the Obra Dinn*, la configuration entre temps de jeu et temps des événements est très rapprochée; les actions du joueur sont représentées en temps réel dans sa présence à bord du bateau. Dans la seconde temporalité, la configuration du temps des événements est beaucoup plus complexe, et ne correspond plus du tout au temps de jeu. Non seulement le récit du vaisseau est exploré dans un temps n'appartenant pas au personnage-avatar, mais celui-ci est présenté de façon entièrement déconstruite. Cette nouvelle configuration temporelle des événements s'avère être, par conséquent, une partie significative du défi de déduction. Le joueur doit nécessairement réorganiser les éléments narratifs, et donc l'ordre des scènes, pour arriver à ses objectifs.

Ces séquences ont également des particularités de durée qui démontrent des figures propres à un montage cinématographique opaque. À la suite de l'activation d'une analepse, un segment exclusivement sonore est déclenché, présentant l'ambiance et les quelques dialogues précédant la mort d'un des personnages. Au moment fatidique, le temps s'arrête et l'image apparaît. C'est dans ce contexte que le joueur peut explorer le passé : dans une scène figée dans le temps, tel un arrêt sur image. On voit donc une double durée des événements du passé au montage : le son défilant à vitesse réelle, puis l'image entièrement immobile. C'est à ce niveau



que le jeu de Lucas Pope dépasse la simple remédiation fidèle des codes cinématographiques. Les analepses de *Return of the Obra Dinn* se présentent comme des arrêts sur image *navigables* et indépendants de la durée autoritaire du montage. Plus qu'un spectateur à la merci des tromperies d'un récit cadré précisément au tournage et organisé en postproduction, le joueur peut contrôler le point de vue, regarder derrière un personnage ou sous une table, explorer une pièce connexe, et ce, aussi longtemps qu'il le jugera nécessaire. C'est pourquoi la remédiation du cinéma dans *Return of the Obra Dinn* s'inscrit plutôt dans une vocation d'amélioration. Si les traces des procédés de montage sont assez apparentes, l'ajout de spécificités proprement vidéoludiques permet au joueur *d'être* le détective, et non de simplement en observer un.

### **Un espace continu**

Cette incarnation dans le monde de jeu va de pair avec un certain nombre de caractéristiques visuelles. Notamment, le point de vue de l'avatar reprend en majorité les attributs typiques du jeu à la première personne. Il est difficile de parler d'échelle de plan, compte tenu du contrôle de cadre effectué par le joueur, mais on pourrait certainement faire la comparaison à un objectif ayant une valeur focale dite normale (entre 35mm et 50mm). Avec un tel angle de vue, « les distorsions sont réduites : les [lignes] verticales et horizontales sont droites et perpendiculaires, les lignes parallèles s'éloignent à l'infini » et la perspective ne paraît ni « étirée » ou « comprimée » (Bordwell et Thompson 2008, 255). Ceci forme essentiellement un point de vue s'apparentant à la vision humaine, sans artéfacts ou imperfections dans la représentation de l'espace et des distances. C'est aussi, selon Geoff King et Tanya Krzywinska, à travers « la perspective à la première personne d'une figure située dans le monde fictif du jeu » que l'on retrouve « le plus grand sentiment de présence, ou d'immersion sensorielle dans un

monde de jeu » (2006, 97, ma traduction). Ce rapprochement entre le point de vue virtuel de l'inspecteur d'assurances et la vision réelle du joueur peut donc lui procurer une plus grande impression de présence incarnée dans l'environnement, allant de pair avec le désir de transparence et d'immédiateté démontré par certaines matières de l'expression interactive.

On remarque cependant quelques dérogations à l'angle de vue fixe du jeu, qui peuvent cette fois s'apparenter à un changement dans la valeur de plan. Il y a d'abord un rapprochement du cadre lors de l'utilisation du livre de bord, étant essentiellement dépeint en gros plan pour permettre une plus grande attention au détail et faciliter la recherche de données clés. Puis, dans sa quête d'indices narratifs dans l'espace, le joueur peut décider d'effectuer un zoom – ou de faire passer sa valeur focale vers le téléobjectif – en but de préciser son champ de vision. Il serait un peu excessif de justifier diégétiquement cette mécanique par la concentration accrue du personnage; il s'agit avant tout d'un outil de contrôle de l'échelle de plan destiné au joueur lui-même.

Dans un autre ordre d'idée, les différentes configurations spatio-temporelles de *Return of the Obra Dinn* impliquent nécessairement un travail sur la continuité. Dans l'exploration du passé, on remarque une attention aux raccords spatiaux, qui évitent généralement de provoquer de la désorientation. Pour activer les séquences d'analepses, le joueur doit d'abord se trouver à proximité des restes d'un des membres de l'équipage. Au neuvième chapitre, par exemple, il lance un retour dans le temps en trouvant le corps d'un matelot sur le pont du bateau, dans le présent. Suivant une introduction sonore, il se retrouve sensiblement au même endroit dans le passé, à l'exception d'un recul négligeable dans l'espace. Son nouvel emplacement cadre les multiples détails de l'action : le matelot se fait tuer par le coup d'épée d'un second personnage, puis une femme inconnue en arrière-plan semble vouloir quitter le navire. La proximité des deux positions permet d'orienter le regard vers les éléments importants tout en conservant les repères

spatiaux, même si les deux séquences sont entrecoupées d'un passage au noir et d'un changement de temporalité (fig. 2). Cette relation de raccord dans l'espace entre les scènes est généralement respectée tout au long de l'expérience, créant une corrélation directe entre le passé et ses traces dans le présent.

Finalement, on dénote également l'utilisation du raccord auditif, plus particulièrement dans le travail de perspective sonore, comme outil important de résolution. Au deuxième chapitre, la séquence audio annonce qu'il y aura dans la scène deux groupes de personnages, se distinguant notamment par leur langue et leur emplacement spatial. La texture des voix correspond parfaitement à ce que l'on s'attend d'un raccord sonore typique – ou du respect du plan sonore de l'image : les voix éloignées captent la réverbération de la pièce alors que celles qui sont à proximité ont une présence accrue. L'association des dialogues aux bons personnages est ainsi facilitée une fois l'image dévoilée (fig. 3). En dernier lieu, une vérification des origines ethniques dans le manifeste des passagers – on y trouve la mention d'un certain nombre de Russes et d'Indiens – permet de déterminer leur identité, un pas de plus vers la réussite des objectifs du jeu.

*Return of the Obra Dinn* récupère ainsi, à sa manière, une certaine part des codes typiques du montage cinématographique en continuité, et remet son contrôle entre les mains du joueur. Cette remédiation améliorée, à travers une exploration incarnée de l'espace dans les arrêts sur image, permet la reconstruction des événements narratifs, et ultimement, de raconter le récit tragique des passagers du Obra Dinn.

## **En conclusion**

Le jeu de Lucas Pope intègre sans contredire les forces du 7<sup>e</sup> art et les atouts interactifs du 10<sup>e</sup> art pour créer une expérience nouvelle. Le narrateur fondamental du jeu vidéo transpose

avant tout le joueur *dans* une position d'enquêteur, à la fois en communication avec la forme du jeu et avec son récit sous-jacent. Parallèlement, la reprise au cinéma de ses codes de montage sert à tisser les défis perceptifs et déductifs du jeu, ainsi qu'à offrir au joueur une emprise inédite sur le contrôle du récit. Contrairement aux positions initiales des ludologues, nous pouvons voir que le jeu vidéo a évolué vers une forme multidisciplinaire qui n'a rien à cacher de ses inspirations médiatiques. *Return of the Obra Dinn* est un exemple de cohésion entre les deux médiums de l'image en mouvement qui suggère, peut-être, que le concept de l'œuvre idéale ne réside pas dans la pureté de forme, mais plutôt dans l'intégration sensée du dialogue entre les deux.

## Bibliographie

Bolter, Jay David et Richard Grusin. 2000. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge : The MIT Press.

Bordwell, David et Kristin Thompson. (2009) 2012. *L'art du film: une introduction*. 2<sup>e</sup> éd. Traduit par Cyril Béghin. Coll. « Arts et Cinéma », Bruxelles : De Boeck.

Jenkins, Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture ». Dans *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, sous la direction de Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, 126-140. Cambridge : MIT Press.

Jørgensen, Kristine. 2012. « Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces ». *Games and Culture*, vol. 7, n° 2 (mars), 142-163. SAGE journals. <https://doi.org/10.1177%2F1555412012440315>.

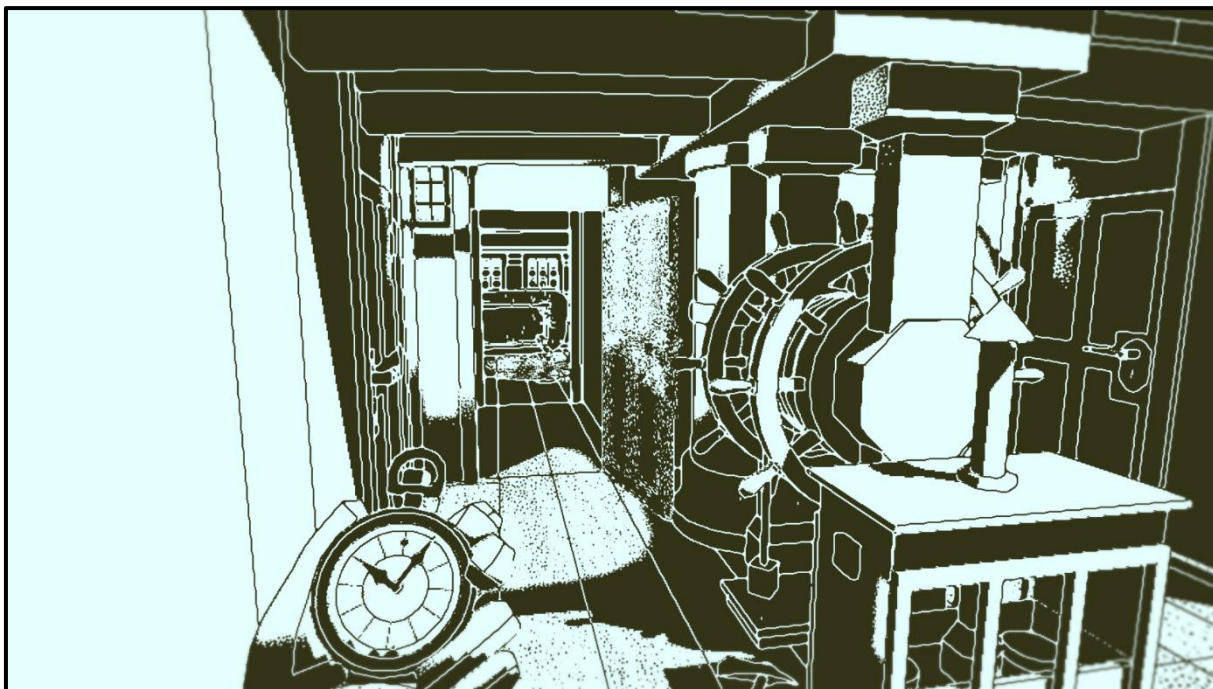
Juul, Jesper. 2004. « Introduction to Game Time ». Dans *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, sous la direction de Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, 131-142. Cambridge : MIT Press.

King, Geoff et Tanya Krzywinska. 2006. « Gamescapes. Exploration and Virtual Presence in Game-Worlds ». Dans *Tomb Raiders & Space Invaders. Videogame Forms and Contexts*, 76-124. New York : I.B.Tauris.

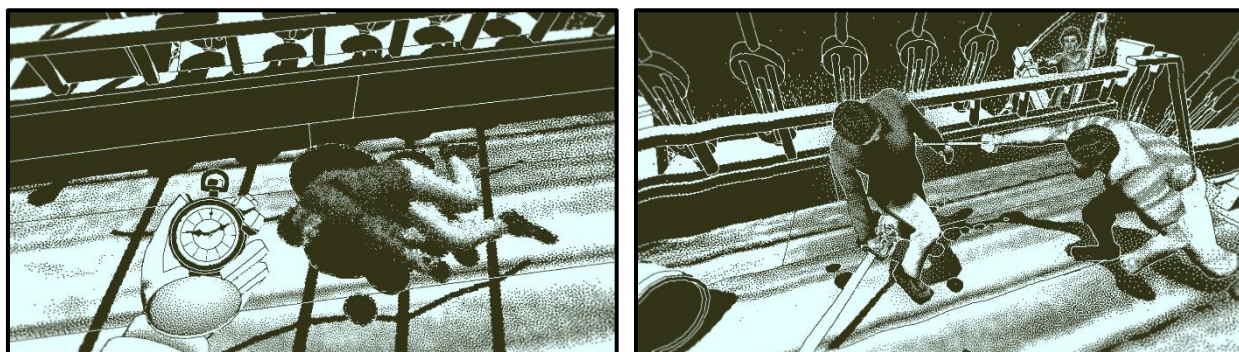
Lucas Pope. 2013. *Papers Please* (jeu vidéo). 3909 LLC. Mac OS.

Lucas Pope. 2018. *Return of the Obra Dinn* (jeu vidéo). 3909 LLC. Mac OS.

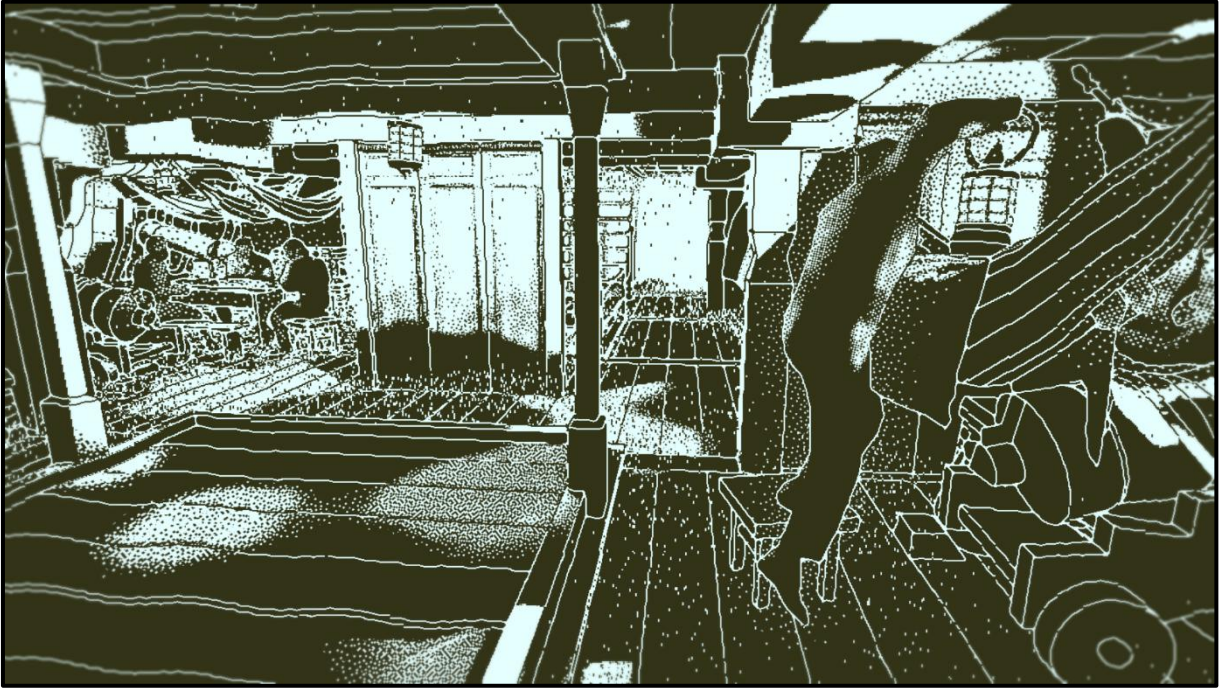
## Annexes



**Fig. 1 :** Capture d'écran de *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018).  
L'ouverture automatique d'une porte précédemment fermée est soulignée par une texture brouillée.



**Fig. 2 :** Captures d'écran de *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018).  
Un changement de temporalité conserve une proximité spatiale à son point d'origine.



**Fig. 3 :** Capture d'écran de *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018).  
Les personnages en avant-plan (à droite) sont démarqués de ceux du second groupe à l'arrière (à gauche) par une présence sonore prononcée.