

Jeu vidéo et Cinéma

JEU1003-A-A14

« Travail de recherche 02 »

Par Isabel JORGE

20005916

Présenté à Carl THERRIEN

Faculté des Arts et des Sciences

Université de Montréal

03.12.2014

Introduction

Il aura fallu un peu plus d'une cinquantaine d'années pour le ciseler, cet art nommé « dixième » dans l'aréopage de ses neuf autres homonymes – dont les six arts classiques institués par Friedrich Hegel –. Aisément mésestimé lors de ses premiers balbutiements, pointé de doigts railleurs, ou lorgné avec scepticisme, l'exorde du jeu vidéo ne s'est pas fait sans extraire des plumes avides l'encre de ses contemporains. Comprenons-les, cependant, ces quidams incrédules entre les mains desquelles l'on plaça des jeux tels que *OXO* (1952). Si l'interaction humain / ordinateur prit à cette époque son premier essor, on ne peut toutefois pas dire que la dimension ludique soutenait une profondeur réelle ; des pixels colorés valant avec un mécanisme robotique sur un écran noir, voilà toute la diégèse que l'on accordait alors au joueur.

Timoré et archaïque, le vidéoludisme s'est pourtant vite hissé dans la course de l'évolution, cherchant, à en perdre haleine, une manière continuelle et audacieuse de pouvoir dorer ce blason trivial largement boudé. De *OXO*, l'on progressa jusqu'à *Spacewar* (1962), affinant cette grossière homogénéité des débuts pour un travail certes encore effrontément rustique, mais envolé par un désir clair de progrès. VCS 2600 (1977, Atari), N.E.S (1983, Nintendo), Playstation (1994, Sony), Xbox (2001, Microsoft), toutes autant des consoles nées de cette passionnée croisade qui permirent au jeu vidéo d'acquérir au fur et à mesure ses lettres de noblesse. Mais ce n'est que depuis ces dernières années qu'il a véritablement rallié le pinacle de son potentiel, s'accoudant avec aplomb à son grand et illustre frère qu'est le cinéma. Média devenu ô combien lucratif et populaire, le « dixième art » n'a, au jour d'aujourd'hui, plus grand chose à envier à la cinématographie. Autonome et prospère, c'est à armes égales qu'il mène dorénavant ses brides. Il serait néanmoins piètre et maladroit que de comparer le cinéma et le jeu vidéo comme deux adversaires se menant quelque duel pugnace,

car il n'en est rien. C'est une collaboration, deux parcours parallèles qui s'enrichissent chacun des particularités de l'autre.

C'est dans cette approche synergique du genre vidéoludique que je compte analyser le jeu *Watch Dogs* des studios Ubisoft Montréal. Encensé lors de sa présentation à l'E3 2013, son avènement tant attendu n'a eu de cesse d'animer les aficionados qui s'attendaient à voir naître l'illustre parangon des consoles Huitième Génération (Playstation 4 et Xbox One, pour ne citer qu'elles). Pari réussi ? Avis mitigés, selon la pluralité de critiques écloses une fois sa sortie. Sa force, toutefois, réside en cet attrait général qu'il a pu susciter au nom de sa simple existence : *Watch Dogs* a marqué l'entrée du jeu vidéo dans une nouvelle ère. Celle d'une qualité vidéoludique surpassant de loin toutes les espérances poussiéreuses que l'on se targuait d'avoir dix, quinze ans auparavant. Si en ce mois de décembre 2014 les sorties de glorieux chefs-d'œuvre (*Assassin's Creed Unity*, *Dragon Age Inquisition*, *Call of Duty : Advanced Warfare*, et bien d'autres encore) accroissent la liste qualitative des nouvelles plateformes de jeu, et relèguent doucement dans l'ombre leurs aînés de la première heure – tel quel *Watch Dogs* –, il m'apparaît néanmoins intéressant que d'observer les premiers efforts et ambitions distillés dans cet opus. L'on a cherché à épater. L'on a cherché à se surpasser. Et de ce labeur, triomphant ou non, résulte une forte pertinence technique et audiovisuelle.

Ainsi, dans un premier temps, je m'attarderai sur le thème évoqué dans le contexte de *Watch Dogs*, le piratage informatique, élément on ne peut plus substantiel de ce jeu qui offre à lui seul une argile riche et abondante, dans laquelle se servent goulûment les matériaux scénaristiques comme audiovisuels. A cet effet, il sera utile d'exploiter la grille d'analyse de la narratologie, notamment l'idée de « showing » et « telling » établie par Lubbock, pour exposer avec méticulosité le feuilletage complexe que l'image subit dans cet opus. Dans un second temps, j'évoquerai l'intérêt que prend la caméra virtuelle au travers des plans, pour mettre en exergue l'outil fondamental qu'elle devient ; notamment au service du « gameplay ».

I. Showing vs. telling, une coalition narrative.

A une époque où l'arantèle d'internet, et plus particulièrement celle des réseaux sociaux, étendent leur prééminence dans notre quotidien, *Watch Dogs* s'inscrit on ne peut mieux dans l'air du temps. Le diktat d'une omniscience voyeuriste est en effet la toile de fond du jeu, puisque l'on y joue Aiden Pearce, un hacker expérimenté qui mène sur deux fronts à la fois une croisade vengeresse, et un combat idéologique ; celui de la liberté individuelle dans un monde hyper-connecté. Si le Chicago de *Watch Dogs* dénote quelque peu avec le Chicago tel qu'on le connaît par cette suprématie du logiciel nommé le « ctOS » – qui contrôle, entre autres choses, toutes les infrastructures de la ville –, il n'en reste pas moins que l'on trouve au sein de cet opus une forte connotation avec les troubles et angoisses de notre société actuelle. Stratégie commerciale ? Peut-être. L'on n'est jamais mieux attiré que par ce qui suscite la polémique, d'autant qu'il s'agit là d'une ressource déjà maintes fois évoquée dans les coulisses de la toile (notamment par le collectif Anonymous, ou la Quadrature du Net), ou dans des séries tel que *Person of Interest*. L'intérêt général pour cet écueil garantissait donc déjà une forte attention de la part du public, mais là où la richesse du thème apporte son lot de pépites réside dans la forme même de la science dont on s'intéresse : l'informatique.

Les éléments du jeu sont effectivement très inspirés d'une structure « numérique ». Armé de son « Profiler », un téléphone pirate ayant accès à tous les réseaux du ctOS, nous nous retrouvons capable de gérer une multitude de données, aussi bien diégétiques que extra-diégétiques. Le feuilletage de l'image est d'une densité exceptionnelle, et, finalement, caractéristique des vagues informatives que les réseaux peuvent nous livrer. Devant cette kyrielle d'indicateurs crevant notre écran, il apparaît intéressant de les distinguer les uns des autres grâce aux deux concepts de Lubbock.

Dans un premiers temps, attardons-nous sur ledit Profiler. Plus qu'un accessoire, il s'agit d'un véritable outil, voire d'une prolongation technologique de la sagesse de Aiden. Et

son entier concours s'étend aussi bien dans la diégèse que dans l'extra-diégèse ; lorsqu'on se promène dans la rue, il est possible de détecter une masse d'informations personnelles. Dans ce cas, des indicateurs apparaissent à l'écran pour nous aiguiller sur la personne à suivre, sauver ou pirater. Cependant, les données se subdivisent en deux groupes, celles qu'une haute instance narrative nous indique (comme les triangles ciblant les silhouettes), et celle que Aiden voit en temps réel sur son téléphone (photos d'identité, noms, prénoms, et rapports sur la cible) – à cet effet, nous observons même Pearce baisser le visage pour lorgner son propre écran, signe on ne peut plus évident d'une lecture simultanée –. Mais cette synergie entre « showing » et « telling » ne s'arrête pas là. C'est même une ambiguïté à travers laquelle s'étend tout le pouvoir du Profiler. Lors de courses-poursuites pour échapper à nos antagonistes – police ou malfrats –, il n'est pas rare d'utiliser le cellulaire pour pirater tel feu de signalisation, ou telle porte de garage. Dans ces cas là, un nouvel indicateur nous conseille d'appuyer sur une touche, grâce à cette même signalétique triangulaire évoquée plus haut, tandis qu'en parallèle, les données du Profiler s'affichent en bas de l'écran. On pourrait deviner, ici aussi, qu'il s'agit des informations dont Aiden dispose – il est bon de rappeler que, même lorsqu'il conduit, sa main ne lâche pas le téléphone –, et pourtant, des indications telles que « Pirater pour ouvrir/fermer » disposent une frontière ténue entre la diégétique et l'extra-diégétique.



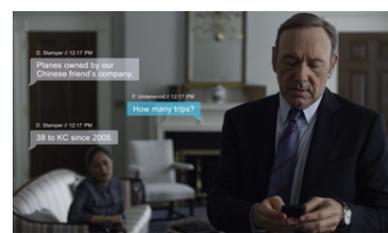
Cette annotation paraît plus s’adresser au joueur qu’au personnage. Pourtant, elle se noie dans une pléthore d’autres renseignements qui, eux, pourraient s’inscrire dans le récit (« Vulnérabilité détectée » et « Porte d’entrepôt » sont tous deux des signaux et éléments que l’informatique peut lui livrer). Il est par ailleurs intéressant de constater que cette utilisation numérique des informations, et particulièrement lorsqu’on pirate les sms d’autrui, est aussi très en vogue dans les films et séries actuels. Nous ne nous étonnons même plus d’un tel aménagement tant notre entendement est déjà conditionné par les grands et petits écrans.



The Fault in Our Stars, (2014).



Sms dans *Watch Dogs* (2014).



House of Cards (2013).

D’autres éléments sont toutefois bien mieux identifiables, en ce sens qu’ils appartiennent clairement au « showing », ou au « telling ». Le « showing », bien que profusément exploité dans la dimension « hacking » expliquée ci-haut, se profile aussi au niveau de la santé de Aiden. Si aucun indicateur d’état n’existe dans *Watch Dogs* c’est pour une bonne raison ; les concepteurs ont vraisemblablement tenté de creuser le réalisme des effets en « entachant » l’écran de sang à chacune des blessures – notamment par balles – du personnage. De fiévreuses pulsions cardiaques se font alors entendre, adjointes à un souffle ahané que l’on instigue à notre pauvre hacker. Il suffit alors de se mettre à l’abri pour recouvrer de la santé (ce qui est paradoxal, car fort peu réaliste, à mieux réfléchir), suite à quoi l’écran redevient clair, net, et plus aucune suffocation d’agonie n’obstrue la bande-son. C’est un artifice étroitement lié au cinéma, où l’acteur se voit jouer et incarner ses blessures de telle sorte à ce que ce soit le plus réaliste possible. Il n’est pas rare dans les films d’action que l’écran se trouve lui aussi souillé, pour renforcer la dimension dommageable des lésions.



Scène de combat dans *Watch Dogs*.



Scène de combat dans *300* (2007).

Là s'arrêtent toutefois les indicateurs diégétiques, car si une surabondance d'autres signaux apparaît à l'écran, ce n'est dorénavant plus que des éléments extra-diégétiques (« telling »). A commencer par le plan de la carte citadine qui, ancrée à l'écran, en bas à droite, nous suit constamment. C'est un détail que l'on retrouve communément dans les jeux d'aventure, notamment dans les « GTA-like » où l'exploration de l'univers est aussi vaste que plurielle. Il est alors aisé de s'orienter grâce à la diversité des icônes poinçonnant ladite carte, nous indiquant tel magasin, tel point de rendez-vous, telle mission-secondaire, etc., et à cette richesse interactive s'ajoute l'utilisation d'un GPS. Mais là où il diverge d'un GPS lambda, c'est qu'une fois notre destination entrée, une longue traînée bleue s'affiche à l'écran, guidant méticuleusement notre véhicule jusqu'à bon port. Ici aussi, rien de bien surprenant, car c'est une ruse maintes fois exploitée dans les « GTA-like » où la profusion de rues et ruelles tendrait à faire perdre le « nord » du joueur. Cela nous évite la pénibilité que de faire sautiller nos yeux entre la route et la carte, pour mieux recentrer notre attention sur le paysage urbain et mieux exploiter le plaisir d'une simulation de conduite. Un dernier élément extra-diégétique étroitement lié au récit, et donc aux actions de Aiden Pearce, se trouve être un élément purement graphique et néanmoins intrinsèque au piratage exercé par le Profiler. A chaque fois qu'il nous est possible de « hacker » une personne, une infrastructure ou autre, des « filaments » de connectivité apparaissent. Ils ne sont bien évidemment pas « réels » en ce sens que ni Aiden, ni quiconque d'autre dans le récit n'est capable de les voir, mais

accroissent cette impression numérique déjà établie par l’affichage des informations et des sms extraits du cellulaire pirate. Il rejoint par ailleurs l’idée d’une immense toile d’araignée évoquée par le terme même de « web », ainsi que cette hyper-connectivité entourant – voire « étouffant » – l’univers de *Watch Dogs*.



La fameuse « traînée bleue », et la carte.



Les « filaments » de connectivité.

Enfin, une dernière spécificité est à évoquer, et non des moindres. Si, jusqu’ici, nous n’avons abordé que les éléments graphiques de la narration – ou presque, si l’on ne tient pas compte de la tachycardie de Aiden lorsqu’il est lésé –, il est un facteur substantiel dont s’équipe le récit ; les pensées de notre personnage. L’on nous place littéralement dans la peau de Pearce, avec ses réflexions, ses doutes, ses souvenirs, et ses émotions. Et l’entièreté de l’histoire, ainsi que du « gameplay », est lové dans l’écran de sa subjectivité. A aucun moment nous ne dépassons la lisière mentale de notre hacker pour aller voguer dans le crâne d’un autre personnage, ou pour adopter une cognition tout à fait omnisciente (je parle bien de lisière *mentale* et non pas *physique* puisqu’il nous est possible, comme nous le verrons ci-après, d’adopter divers angles de vue loin de correspondre à une vision tout à fait subjective). Nous *sommes* Aiden Pearce. Voici une profondeur que l’on ne trouve que bien peu au cinéma, et que l’univers quasi « intimiste » du jeu vidéo permet d’élaborer à l’écran. Par ailleurs, Sébastien Genvo notera la chose suivante :

L’histoire fait ici partie intégrante du jeu, elle a été fixée en amont par les concepteurs et se dévoile lors de la progression du joueur. Mais, si dans une salle de cinéma

« classique » toutes les images composant la pellicule sont présentées au spectateur dans l'ordre établi par le monteur, lui imposant une seule et unique façon de découvrir le récit qui lui est fait, dans le jeu vidéo, il est possible d'explorer une histoire de différentes façons, selon les règles de comportement de la simulation. (2006 : 217)

« Incarner » Aiden Pearce ce n'est donc pas la même chose que « regarder » le personnage de Aiden Pearce évoluer sur grand écran. Cette situation « permissive » éclate le carcan du récit classique pour nous permettre de cheminer dans le récit vidéoludique, certes en suivant le fil d'Ariane que sont les objectifs principaux, mais en agrémentant la narration diégétique de nos propres ajouts. Nous pouvons introduire une course-poursuite après avoir tiré sur un passant, comme nous pouvons nous lancer dans un piratage intense en déroband à une cinquantaine de personnes leurs numéros de compte en banque. Ou nous arrêter pour boire un café, aussi. Qu'importe, les possibilités sont infinies. Une mission, par exemple, ne sera jamais recommencée de l'identique manière, une fois nous irons nous mettre à couvert derrière un van, une autre fois derrière une cloison. Mais de tout ceci, alors, comment pouvons-nous classer cette subjectivité adoptée par le récit ? Puisque nous sommes intégré à la diégèse, il se pourrait que l'on évoque l'idée de « showing ». Néanmoins, les pensées de Aiden restent de l'ordre de la narration, et il faut rappeler que le montage temporel introduit par ailleurs un « narrateur filmique ». L'explication de Dominic Arsenault conclura cette hypothèse :

La conception narratologique traditionnelle trace une distinction fondamentale entre deux modes de communication : narration et description, *diègèsis* et *mimèsis*. Ainsi, dans une phrase comme « Pierre lui indiqua la sortie », les propos et l'action du personnage sont narrés, tandis que pour un énoncé du type « Pierre lui dit : 'La sortie est par là' », ses dires sont représentés directement, sans l'intervention d'un narrateur. Le premier énoncé serait de la sorte un récit, mais le deuxième seulement à moitié : une fois que Pierre « ouvre la bouche », nous sortirions du mode de la narration pour entrer dans celui de la représentation. (2006 : 51)

Ces éléments ne sont toutefois pas les seuls chaînons articulant le récit fictionnel de *Watch Dogs*, car la représentation spectaculaire et exploratoire d'un tel environnement ne peut s'accomplir que grâce aux possibilités exhibées par la caméra virtuelle.

II. La caméra virtuelle, plus qu'une fonction, un outil diégétique.

De manière claire et on ne peut plus évidente, *Watch Dogs* tente de s'inscrire au plus proche d'une représentation filmique. Comme bon nombre de jeux « next-gen », cet opus élabore en effet une forte remédiation des codes cinématographiques, mais la particularité qui m'apparaît être la plus manifeste est l'utilisation singulière de la caméra virtuelle. La mise en scène de l'action est ici particulièrement étudiée et travaillée de telle sorte à ce qu'elle serve et l'esthétisme visuel, et le « gameplay ».

L'immense rapport avec le cinéma est dans un premier temps la place que choisit la caméra virtuelle dans son positionnement spatial. En effet, elle « s'ancre » au personnage pour le suivre dans chacun de ses mouvements comme si un travelling cheminait bel et bien dans ses pas. Il n'en reste pas moins que l'axe est disposé de manière à ce que Aiden apparaisse vers le côté gauche de l'écran, en plan américain. Cette alternative, déjà utilisée dans d'autres jeux tels que *Batman : Arkham City*, permet au joueur de mieux appréhender l'univers dans lequel il évolue, et, de fait, de mieux intégrer les indices principalement mis en évidence par les indicateurs. La dimension « détective » ne s'en trouve que mieux renforcée.



Promenade urbaine dans *Watch Dogs*.



Observation depuis les toits dans *Batman : A.C.*

La caméra est donc ici « en chasse » pour reprendre le terme de Nitsche, mais elle se trouve aussi être « dirigée », puisqu'on peut non seulement la mouvoir dans une rotation de style 360°, mais aussi alterner son positionnement dans l'espace. En effet, lorsque l'on se trouve être dans un véhicule, trois « vues » nous sont proposées. Les deux premières sont

assez connues des joueurs, puisqu'il n'est pas rare de les retrouver dans des jeux de conduite ; nous découvrons le plan à la troisième personne, celui qui suit naturellement cet « ancrage » de la caméra lorsque le personnage est à pied, et l'autre est une vue directe sur le circuit, comme si la caméra (virtuelle) était accrochée au pare-choc ou au devant du transport. Mais une troisième vue attire particulièrement notre attention, en cela qu'elle est innovatrice : la vue dite « cockpit ». Le plan est alors littéralement dans l'habitacle, mais pas que. Notre vision est celle subjective de Aiden, on y voit une partie du tableau de bord, du pare-brise, le volant, et même un bras du personnage.



Vue ancrée, 3^{ème} personne.



Vue cockpit.



Vue subjective, sur un bateau.

Respectivement, la vue ancrée rappelle étroitement celle des courses-poursuites dans le cinéma, tout comme la vue subjective. Cette dernière accroît nécessairement l'impression de vitesse que les cinéastes recherchent, une impression qu'il est possible au joueur d'exploiter pour ses propres courses-poursuite. D'autant plus que le moteur du jeu se sert de l'hypermédiateté pour renforcer les « défauts » de la lentille, offrant une impression de flou directionnel auquel notre œil a déjà été habitué par les films :

La caméra virtuelle est probablement le trait le plus révolutionnaire en ce qui concerne les questions esthétiques autour des univers virtuels et des images de synthèse, et qui se répercutent sur des médias traditionnels comme le cinéma, principalement parce que ce dernier a posé les bases d'une représentation audiovisuelle en mouvement possible grâce au dispositif de la caméra (avec ses caractéristiques qu'elles impliquent : point de vue, perspective, cadrage, composition, etc.) (Martin Picard, 2009 : 95)

Mais cette nature immatérielle de la caméra virtuelle provoque aussi une nouvelle prise de conscience spatiale. La perception du joueur n'est plus uniquement centrée sur un point de vue frontal de la perspective, car la caméra virtuelle peut inciter, voire proposer un dé-positionnement du « spectateur », comme le note Mike Jones :

But in the digital age of infinitely flexible production means, where live-action photography is increasingly seen as an option rather than a given, and the virtual camera moves fluidly in a 3D constructed and virtual space, we are presented with a very different compositional sensibility. The lack of physicality and subsequently the ability to depict, engage and navigate cinematic space in a new and omnipotent manner, forces us to reconsider our perceptions of both what the camera is and what it does (Jones, 2007 : 226).

C'est précisément ce qui se passe lorsqu'on pirate, grâce au Profiler, les caméras de surveillance de la ville. Il y a une dématérialisation assumée que l'on a déjà trouvée dans une pléthore de films, mais là où elle diverge du grand écran, c'est qu'elle est ici interactive. On se retrouve à observer des plans tels qu'ils apparaissent sur les écrans de surveillance, mais des indicateurs visuels nous permettent simultanément de pirater des téléphones, ou des éléments du décor – comme pour provoquer des explosions afin de déjouer l'attention des ennemis, ou de les annihiler –. Et tout ceci, sans mouvoir un seul muscle du personnage, chose qui paraîtrait complètement incongru au cinéma – et même dans la réalité.



Vue depuis une caméra de surveillance.



Vue dans *American Nightmare* (2013).

Cette utilisation de la caméra virtuelle, ou plutôt de sa dématérialisation, n'est ici plus seulement au service d'un plaisir cinématographique. Car derrière sa fonction informative et extrêmement diégétique, elle devient un outil, voire une arme. C'est une chose que l'on retrouve aussi en piratant les webcams des ordinateurs. Notre personnage peut espionner des quidams même s'ils se trouvent à l'autre bout de la ville – ou du monde, imagine t-on sans peine –, il suffit d'un adroit piratage dans les bases de données – piratage que le joueur doit mener à bien par ses propres moyens, au travers de circuits et de données complexes – et apparaît à l'écran la webcam corrompue. Ici aussi, des interactions sont possibles, poussant ce que le cinéma n'avait jusqu'ici jamais réussi à exploiter. Les spectateurs des salles obscures ne contrôlent rien, et même si ce thème de vidéo-surveillance est récurant dans les films, il n'en reste pas moins dissocié de cette interaction que l'on trouve ici.



Tout comme le cadrage [des jeux] se trouve absorbé par les bords mouvants et la force ambulatoire de l'image dans un plan-séquence illimité, où le hors-champ est l'affaire de l'exploration de l'espace environnant immédiat (Elsa Boyer, 2011 : 806-816), dans cette autre forme investigatrice – voire fureteuse – s'étend une identique « exploration de l'espace », qui brise les chaînes coutumières avec lesquelles la caméra au cinéma s'englu.

Si *Watch Dogs* préfère donc bel et bien opter pour de forts codes cinématographiques à travers la majorité des plans, il n'en reste pas moins que ce « jumelage » avec l'interactivité récit / joueur reste de l'ordre pur et intrinsèque du jeu vidéo. Et ce ludisme spectaculaire (au sens cinématographique) reste une caractéristique phare à laquelle le cinéma ne peut, pour l'heure, guère se frotter.

Conclusion

Watch Dogs aurait dû briller. Il aurait dû porter sa gloriole comme un oriflamme, et marquer la Huitième Génération de cette dynastie de consoles de salon. Nombre l'attendaient – et l'attendaient même au tournant –, épatés par sa présentation à l'E3 2013 et sceptiques tout à la fois. Mais sa sortie n'a provoquée que polémiques dissidentes, désagrégeant les avis entre de fortes déceptions et d'incroyables apologies. Oui mais voilà ; il avait tout pour plaire, ce doux opus sorti de la sacrosainte matrice que sont les studios de Ubisoft Montréal. Il visait haut, avec son réalisme et sa technologie de pointe, il promettait grand, avec son univers d'hyper-connectivité, et à l'heure où les bandes annonces des jeux rivalisent avec celles des films, la communauté de joueurs ne s'attendait ni à du « bien », ni à du « mieux », mais à de l'excellence. Le pari aurait dû être tenu, car, comme vu ci-haut, les pépites d'or ne manquent pas : l'éminence visuelle est époustouflante (grand nombre de « gamers » ont encensés « l'eau miroitante », « les lumières d'une ville nocturne », et bien d'autres détails hyper réalistes), le « gameplay » est riche et le thème de « invasion of privacy » passionne les masses.

Et pourtant, la lassitude est le premier ressenti extrait des plus sombres critiques. Peut-être qu'à trop vouloir faire « comme au cinéma », *Watch Dogs* s'est perdu dans les dédales d'un récit trop linéaire, trop cinématographique. Or, si nous prenons plaisir à s'asseoir deux, trois heures dans les salles obscures pour mirer tel James Bond, ou tel Jason Bourne besoin dans le feu de l'action et de rocambolesques péripéties, passer vingt, trente heures aux commandes d'un personnage – dit « insipide » par la plupart des avis – avec lequel nous avons exploité les riches filons du jeu dès les cinq premières heures, peut vite devenir rébarbatif. Oui ! Le cockpit est innovateur, par exemple. Mais ledit cockpit, il est flou, il est bâclé, il est d'une homogénéité dérangeante, et si la simulation est enthousiasmante les dix premières minutes, la médiocrité des textures nous fait vite déchanter. Oui ! Ce contexte saupoudré par les théories du complot et par les campagnes de Anonymous est une poule aux

œufs d'or, mais encore faut-il qu'il ne s'étende pas avec paresse et linéarité. Jouer à *Watch Dogs*, c'est ouvrir son cadeau de Noël du haut de nos six ans ; beaucoup d'étoiles dans les yeux, beaucoup d'onomatopées stupéfaites, et puis, après deux-trois tours de camion pompier, on arrête, on a compris. On aurait pu croire que l'insipidité de Aiden venait d'un choix judicieux que de ne pas imposer un caractère trop volubile, trop extravagant, auquel le joueur aurait eu du mal à s'identifier – puisque le but reste avant tout de l'incarner, lui et ses déboires, lui et ses joies –, mais au final, ne résulte qu'une platitude comportementale à laquelle, paradoxalement, on peine à s'accrocher.

Tout comme il apparaît évident que l'on ne peut faire du jeu vidéo *au* cinéma (quand bien même le cinéma-interactif ait fait ses premiers pas, jamais il ne serait comparable au plaisir ludique d'un jeu nouvelle génération – et même d'un jeu tout court), faire du cinéma *dans* le jeu vidéo peut vite se muer en une dégringolade qualitative. Manque de temps ? Choix assumé ? Les studios de Ubisoft Montréal auraient-ils tenu leur pari, s'ils avaient moins galvaudé l'envers du décor pour quelque souci d'emploi-du-temps (l'eau est peut-être belle, mais l'eau ressemble étrangement à celle trouvée dans *Assassin's Creed*, tout comme le faciès de Aiden, à mieux voir, s'ajuste avec une quasi adéquation au visage de Ezio). Aurait-ils tenu leur pari, si le scénario s'était enrichi d'un peu plus de diversité ? Nul ne saurait dire. C'est le goût amer qui reste accroché au palais après avoir goûté au mets qu'est *Watch Dogs*, un chef-d'œuvre en soi, qui garde néanmoins l'arrière goût d'un « Oui, mais... ».

Bibliographie

ARSENAULT, Dominic (2006), *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, mémoire (études cinématographiques), Université de Montréal, 118 p.

BOYER, Elsa (2011), « Le jeu vidéo : du tribunal à l'exposition », *Critique*, N°773 (Octobre), p. 803-816.

GENVO, Sebastien (2006), *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat (sciences de l'information et de la communication), Université Paul Verlaine, 407 p.

JONES, Mike (2007), « Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera », *Animation*, Vol. 2, No. 3 (Novembre), p. 225-243.

PICARD, Martin (2009), *Pour une esthétique du cinéma transludique : Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXIe siècle*, thèse de doctorat (littérature), Université de Montréal, 368 p.