

Laurie-Mei Ross Dionne

Travail de fin de session
Analyse du jeu Shadow of the Colossus

Travail présenté à
Carl Therrien

Dans le cadre du cours JEU1003
Jeu vidéo et cinéma

Université de Montréal
Décembre 2012

Depuis bien longtemps, l'être humain a cherché, à travers l'art, à atteindre cette ressemblance parfaite avec la réalité. Le cinéma, baptisé le septième art, par sa capacité à capter le réel avec une précision phénoménale trône au sommet de cette chaîne évolutive. Cependant, se pointant à l'horizon avec son interactivité, le jeu vidéo cherche à s'accaparer ce titre. Pourtant, il faut bien l'admettre, le cinéma reste au cœur des préoccupations vidéoludiques puisque le jeu vidéo cherche à imiter son prédécesseur à bien des égards. Pourtant, ce désir d'être un film ou du moins de tendre vers l'esthétique cinématographique est aussi devenu un bâton dans les roues des films-jeux qui limitait tellement l'interactivité que le jeu vidéo en perdait son unicité. C'est pourquoi ce type de jouabilité fut rapidement abandonné pour tenter de renouer avec une interactivité plus présente. Le jeu *Shadow the Colossus*, sorti en 2005 sur la *PlayStation 2* par *Team Ico*, tente de recréer cet univers fictionnel immersif par la transparence de son interface et par ses cinématiques. Or ce jeu témoigne-t-il d'une réussite du jeu vidéo à s'approprier la puissance expressive du cinéma tout en donnant un rôle significatif au joueur?

Le jeu *Shadow of the Colossus* est la suite d'*Ico* (Team Ico, 2001), mais se situe plutôt comme un prequel à celui-ci, bien que les liens entre les deux soient plutôt ténus. Ce qui caractérise ces jeux est leur environnement riche, hyperréaliste avec un niveau de détails hallucinant pour leur époque et qui contrastait grandement avec les graphiques des autres jeux parus et ceci dans un univers en trois dimensions. Le joueur y incarne un jeune homme, Wander, qui tente de ramener à la vie sa bien-aimée Mono en demandant l'aide d'un être supérieur répondant au nom de Dormin. Pour mener à bien sa quête, il devra vaincre seize colosses qui habitent une contrée éloignée et sauvage. Cette linéarité de la trame narrative et l'épuration des mécaniques présentes tendent vers ce côté plus cinématique.

Le jeu *Shadow of the Colossus* se situe dans une matrice audiovisuelle permettant une certaine transparence du média par cette vision et une actualisation en temps réel de cet univers. Au lieu de décrire au joueur la scène, celui-ci pourra l'expérimenter afin d'être en mesure de s'extasier devant la beauté virtuelle que sont les décors du jeu, ce qui est typique du concept de *Showing* par opposition au *Telling* qui est déconnecté de l'univers fictif et donc moins immersif. Cet outil permet une intégration plus naturelle de la réalité du jeu vers celle du joueur par son effacement ce qui se rapproche plus du cinéma. Il y a une tentative de communiquer de façon invisible avec le joueur, par l'intégration fluide dans la diégèse du jeu, certaines informations nécessaires à la progression. Ces informations sont montrées au lieu d'être plaquées de façon non justifiée à l'écran, ce qui a pour effet de ne pas déconcentrer le joueur de son expérience et de le ramener à la réalité qu'il est en train de jouer.

Un de ces premiers exemples est la façon de s'orienter dans le jeu: il suffit de lever notre épée et la lumière qui viendra s'y refléter pointera dans la direction de notre prochain objectif. Cette lumière est justifiable, car dans la cinématique du début, nous avons vu que l'épée possède le pouvoir de combattre les ombres par sa luminosité. Savoir qu'elle peut nous guider vers notre but reste alors plausible et donc, par le biais de la lumière qui en émane, participe à la fois à nous garder dans cet univers fictif et à nous renseigner sur notre quête. De même que plus le joueur progresse, plus l'état de son avatar se détériore : il y a un parallèle évident à faire avec le malaise/remord que le personnage-joueur devrait être amené à vivre par le meurtre des colosses. Ce changement physique de Wander est très diégétique, il peut sembler à la fois être les conséquences de ses combats et en même temps renseigner le joueur sur l'état psychologique de l'avatar, il y a donc deux fonctions qui s'imbriquent parfaitement dans cette logique du *Showing*. On peut aussi rajouter à ce *Showing* un renseignement à fonction spatiale immédiat lorsque le protagoniste appelle sa monture. Dépendamment de la position du cheval

par rapport à lui, Wander tournera la tête en sa direction et criera son nom avec différentes tonalités pour illustrer ce sentiment d'éloignement.

Le cas le plus important de cette transparence est l'absence de renseignement a priori du jeu sur ses mécaniques. La première confrontation du joueur avec un colosse, peut se solder par sa mort puisque rien ne lui indique comment combattre cette bête titanesque. Seule la voix de Dormin indique au joueur d'utiliser son épée pour repérer ses points vitaux, mais sans plus. C'est par essai-erreur que le joueur comprendra qu'il lui faut considérer son ennemi comme un casse-tête vivant puisque les flèches ne font que très peu de dégâts de même que les coups d'épée au sol. Il sera donc amené à l'escalader en s'agrippant aux poils et aux divers « paliers » présents sur le corps de la bête. Des marques bleuâtres apparaîtront lors de la proximité du joueur, celui-ci comprendra alors que ce sont les points faibles où il devra frapper pour vaincre ces géants. L'atteinte de cet objectif est donc strictement laissée à un apprentissage behavioral, ce qui concorde avec cette absence voulue de renseignements explicites. Le jeu permet cet apprentissage par la passion, qui « is a force to set experience and learning in motion [because of the player's] experience [that] transforms into an answer to something adverse that befalls him. » (Mitgutsch 2009, *s.d.*). En effet, le but du protagoniste et du joueur devient le même et donc ce défi imposé (via les colosses) met en branle le processus d'apprentissage par des expériences inattendues qui amènent une réflexion de la part du joueur. C'est aussi la réflexion de « spécialistes de la pédagogie [qui] s'entendent pour dire qu'une façon efficace d'assimiler un apprentissage consiste à le concrétiser en le mettant en action » (Pépin 2006, p. 11) et c'est tout à fait ce que les jeux vidéos permettent surtout par ce procédé issu du *Showing* pour *Shadow of the Colossus*.

Il est aussi possible de chasser des lézards et de s'en nourrir pour augmenter la jauge d'énergie de l'avatar, mais rien ne nous indique qu'il est possible de le faire. C'est cet autre élément de découverte qui participe à rendre l'expérience du joueur plus immersive.

Les représentations audiovisuelles sont aussi présentes, mais restent bien imbriquées dans la diégèse : à l'intérieur du hall, seize statues de pierre bordent le couloir et lorsque le protagoniste vainc un colosse, la représentation de roc lui étant attribuée s'en voit détruite. C'est une façon de nous renseigner sur notre progression, à savoir combien de ces gigantesques créatures il reste à tuer.

Pour ce qui est des indicateurs d'état, ils sont condensés à trois icônes. Ce sont des représentations minimalistes et simples. La première est la jauge d'énergie, la deuxième correspond à « l'arme » dans notre main et la dernière à une barre de vie traditionnelle. La barre de vie des colosses vient se superposer à l'écran en haut à gauche, mais seulement une fois que la première attaque leur porte atteinte. Bien que ces éléments s'éloignent de cette immersion fictionnelle parfaite, il faut noter que ceux-ci disparaissent si le joueur ne les sollicite pas. Il y a donc une volonté de les rendre moins apparents ou complètement invisibles s'ils ne sont pas nécessaires. Il y a alors une forme nuancée et subtile de *Showing/Telling*.

Il y a tout de même certaines marques de *Telling* pures : la narration extra diégétique qui peut parfois sortir le joueur de son immersion fictionnelle. La présence des commandes « appuyer triangle pour sauter » par exemple, n'ont aucune justification et ne servent en tout point qu'à renseigner le joueur sur la manière d'interagir avec le monde. Ils n'indiquent pourtant pas ce que l'avatar a la possibilité de faire, comme mentionné précédemment. Donc, on pourrait dire que ces éléments ne font que donner une idée au joueur des actions possibles, mais ce sera à lui à découvrir où et quand en faire usage. Il faut aussi souligner la présence de sous-titres,

mais dans ce cas-ci, ils servent à « traduire » ce que Dormin dit, puisqu'il s'exprime dans un langage inintelligible. Ce qui s'apparente à du *Showing* dans la mesure où ce langage étranger appuie le côté mystérieux et fantastique de ces terres interdites tout en étant du dialogue dans le jeu, le *Telling* est donc nécessaire pour appuyer ce choix d'être plus en accord avec cet univers.

Le jeu *Shadow of the Colossus* se situe donc beaucoup plus vers le pôle *Showing* de ce continuum par sa volonté d'être transparent au niveau des interfaces et de laisser le joueur apprendre par son interaction avec l'environnement. De même, sa classification en tant que matrice audiovisuelle, le positionne comme étant plus apte à confondre le joueur dans cet univers digital. Malgré la présence d'éléments un peu plus *Telling*, ceux-ci arrivent à se réintégrer dans une logique de *Showing* ce qui prouve bien une volonté d'être plus cinématographique en cachant ses intrus visuels propres aux jeux vidéo.

En ce qui concerne les cinématiques, elles sont bâties sur des conventions et une esthétique propre au cinéma soit des séquences cinématographiques. Tout comme dans les films, elles positionnent le joueur en tant que spectateur, le jeu se retire momentanément pour donner sa place au film, car elles sont « passive and non-interactive, as opposed to the interactive nature of gameplay » (Cheng 2007, p. 15). Elles « follow the conventions of film language [and] are easily accessible to the players who are familiar to this type of storytelling, having grown up with it in television and the movies » (Sheldon 2004, p. 183). Ceci permet ainsi une assimilation progressive du jeu comme étant un film possédant des périodes interactives. Elles ont alors certaines fonctions propres, reliées à leur existence sur un autre médium, prenant trois grandes fonctions: le *come on*, l'exposition narrative et la récompense. La première a pour but d'attirer le consommateur, la deuxième de renseigner sur le monde fictif et la troisième d'attirer le

joueur par sa nouveauté technique ou seulement pour cette séquence attrayante finale qui clos la plupart du temps les jeux vidéo.

Dans le cas de *Shadow of the Colossus*, les cinématiques sont toutes générées en temps réel avec le même engin graphique que dans le reste du jeu, ce qui donne un aspect homogène : les cinématiques sont parfaitement imbriquées visuellement, ce qui permet un aspect très filmique. Il n'y a donc pas de découpage apparent des séquences spectatrices et jouables ce qui empêche le côté néfaste de la « discontinuité, d'apparaître comme un simple remède cinématographique étranger à l'action ludique » (Triclot 2011, p. 75) lorsque le gouffre du niveau visuel est trop apparent entre les deux. La seule différence dans *Shadow of the Colossus* est la présence de bandes noires en haut et en bas de l'écran, mais qui rappellent une esthétique cinématographique de format d'image. Ces cinématiques ont comme première fonction celle de l'exposition narrative. Bien que le récit soit très succinct, la séquence d'introduction nous l'explique dans sa totalité. Nous y voyons Wander sur sa monture Agro suivant un chemin sinueux à travers la montagne et traversant de vastes territoires inhabités, vers une contrée interdite isolée par des barrières naturelles, seul un pont de pierre y donne accès en rejoignant une structure en ruine, un temple oublié. Alors que Wander entame sa traversée, la caméra se recule pour laisser place au menu principal qui cadre l'entièreté du pont. Lorsqu'une nouvelle partie est lancée, une autre cinématique poursuit avec le cheminement du protagoniste à l'intérieur du temple où il demande à Dormin de ramener Mono à la vie, or celui-ci lui indique que cela ne sera possible qu'une fois les seize colosses détruits. Par l'entremise de ces cinématiques, les lieux et le but du héros, ainsi que les autres personnages du jeu sont introduits ainsi que le moyen d'arriver.

Les autres cinématiques présentes servent à dévoiler le colosse qu'il faudra affronter une fois arrivé à proximité de celui-ci. Celles-ci permettent au joueur de bien comprendre l'environnement dans lequel il évoluera. Elles montreront aussi la mort de ces titans qui se soldera par leur évaporation, de même que la destruction de leur représentation de pierre. Ces dernières auront, de plus, un effet ponctuel dans la mesure où le jeu cherche à créer un sentiment de malaise et d'empathie pour ces victimes. Elles servent aussi à montrer le chemin par où passer, ce qui remplit le rôle de la fonction informative : sur le chemin qui mène au premier colosse, une séquence exécute un pan vertical, qui nous indique qu'il faudra monter en haut de la colline.

Une fonction particulière est mise en place lors de la mort des colosses, le joueur reprend momentanément le contrôle de son avatar (une séquence de la mort tragique de la créature avait eu lieu avant cette phase interactive), mais de façon futile puisqu'il sera transpercé par des tentacules noires qui émanent du corps de la bête. Cette phase engendre une forme d'interactivité très proche de la cinématique puisque « the scene is designed so that the goal [to escape the tendrils] is impossible to achieve [and it leads to] give the designer a way of *using agency* in order to create dramatic necessity » (Fortugno 2009, p. 164). Ceci correspond à ce qu'il appelle *futile interactivity* puisque le dénouement de cette séquence est joué d'avance, mais laisse le joueur dans l'illusion d'un pouvoir. S'ensuit une cinématique qui montrera un tourbillon de lumière et lorsque le protagoniste se réveillera, il sera de nouveau dans le temple qui sert de base au jeu. Ce segment permet une ellipse temporelle qui évite au joueur de refaire tout le trajet en sens inverse.

Si les cinématiques ont un caractère homogène par rapport aux segments de jouabilité, il n'en reste pas moins que le jeu-cinématique a une fonction de récompense. Les graphiques du

jeu impressionnent par leur photoréalisme et leurs détails. Pouvoir admirer ces environnements d'une beauté phénoménale est en soi une récompense pour l'œil. Les parcours à effectuer pour atteindre les colosses sont variés et longs, c'est un stratagème déguisée pour forcer le joueur à les voir. Pour qu'il puisse les apprécier au maximum, on a donc retranché les éléments qui auraient pu réclamer l'attention du joueur pour bien mettre l'emphase sur ces paysages époustouflants. Cette attraction du visuel fait donc grandement partie du jeu en soi et les cinématiques ne font qu'aider à diriger le regard du spectateur-joueur.

La caméra dans ce jeu est très inusitée, car elle est toujours sous l'emprise du joueur. Il faut dire qu'habituellement les cinématiques sont des segments non interactifs, or dans cas-ci le joueur possède le pouvoir de les influencer partiellement par le truchement de la caméra en la contrôlant de façon limitée. « Though the scene actually *limits* player interactivity (in the sense of affecting on-screen action), it actually increases a sense of player agency » (Cheng 2007, p. 21) permettant de donner au joueur le sentiment de toujours prendre part au déroulement du récit. De même que dans les phases de jeu, la caméra imite le flou de mouvement lorsqu'elle se déplace, créant ainsi une esthétique proche du réel et des codes cinématographiques. Bien qu'elle se positionne au départ derrière l'avatar et qu'elle le prend en chasse, elle ne le cadre pas de façon centrée et n'a donc pas de position par défaut définie même si elle a tendance à retourner derrière lui. En effet, il est possible que le personnage se situe en bordure de l'écran ce qui traduit encore une fois une sorte de ressemblance avec la réalité, comme si l'opérateur de caméra suivait son sujet sans pouvoir anticiper ses mouvements. *Shadow of the Colossus* positionne son joueur non pas comme le héros (à cause de la linéarité du jeu), mais comme le directeur du « film ». Cette possibilité de manier la caméra même durant les cinématiques témoigne d'une volonté de l'intégrer « with the game play elements in such a way as to suggest new ways in which a transmedia intertextuality can be developed between cinema and games »

¹(*ibid*, p. 20). Cette camera positionnée derrière le joueur amène aussi le phénomène du « dark watcher » ou l'état subjunctif décrit par Mackey qui permet ce spectateur invisible qui tire ses propres conclusions de ce qu'il reçoit comme information. Pour le jeu vidéo, ceci se traduit par « invisibility is plain as the character [n]ever attending to the one who makes him go [and] the power of caring about what happens to the avatar and to the colossus is expressed in the investment of subjunctive wondering and suspecting and wishing on the part of the player » (2008, p. 17) qui revient à cet état passif du cinéma, qui même sans interactivité à priori parvient à donner un sentiment de participation cognitive et émotionnelle à son spectateur. Il y a donc une fonction similaire de la caméra dans les deux médias qui cherchent à provoquer, par des outils différents, certaines expériences de la part de leur auditoire respectif.

Shadow of the colossus possède une esthétique proche du film par son intégration presque imperceptible des cinématiques dans les portions jouables. Ce qui amène une meilleure compréhension de l'univers par ses codes cinématographiques. Il y a aussi le potentiel d'action constant du joueur via la caméra qui aide à garder celui-ci dans un état participatif qui est souvent considéré comme un défaut des jeux qui veulent trop être des films. Par sa position à l'écran, la caméra introduit une forte similarité avec les autres médias dans la mesure où elle laisse le spectateur devant un récit hors de son contrôle², mais parvient à lui transmettre une expérience précise.

De plus, il faut mentionner que le protagoniste semble plus réaliste que bien des autres. Si son aventure reste ponctuée de moments très spectaculaires, sa façon de se mouvoir reste très humaine. On sent sa fatigue, lorsqu'il court trop longtemps, on l'entend haleter, et force même

¹ Cheng parle d'éléments qui seraient intégrés au jeu lors du contrôle du personnage plutôt que d'être présentés par des cinématiques. Ceci permet une présentation dynamique d'événements où le joueur est inclus et non pas un simple observateur.

² Bien que les jeux soient interactifs, les éléments modifiables sont toujours pré-scriptés d'avance.

le joueur à une certaine passivité lorsqu'il doit reprendre son souffle. Lorsqu'il escalade les colosses et que ceux-ci tentent de faire tomber cet intrus, pendant qu'il s'agrippe on l'entend s'exclamer et pousser des grognements qui soulignent l'effort qu'il est en train de faire. Ou même lorsqu'il chute, on le voit tituber et parfois tomber si le choc est trop violent. On ressent donc une réelle présence de celui-ci dans cet environnement, bref le jeu renforce ce lien avec le réalisme cinématographique par un protagoniste plus crédible, plus humain.

Il est donc indéniable que le jeu *Shadow of the Colossus* parvient à devenir ce que bien d'autres ont tenté par le passé, soit un véritable film-jeu. Par l'utilisation d'une interface presque invisible, ou sinon justifiée dans la diégèse, et une promotion de l'apprentissage par observation, ceci montre une volonté du jeu d'être plus immersif et de se rapprocher réellement du cinéma. Il faut dire que les cinématiques et la caméra tentent elles aussi de soutenir une expérience plus cinématographique. En plus, l'homogénéité du jeu contribue à effacer encore plus les traits entre segments non-interactifs et segments jouables tout en procurant un niveau visuel qui à lui seul est un spectacle à ne pas manquer.

Il est toutefois intéressant de noter que, d'un autre côté, certaines critiques trouvent que le jeu ne peut pas être un art au même titre que le cinéma. « There will always be a gap between the director's intentions and the player's experience of the game [growing wider as] the player's action can lead to unintended possibilities [therefore] make it impossible for the intended idea to be expressed³. » (Fidalgo 2012, p. 19) alors qu'un film sera toujours vu de la même façon et sera donc toujours reçu de manière homogène, ce n'est que l'expérience du spectateur qui variera. L'interactivité du jeu devient donc un facteur important par rapport au message perçu, par exemple, dans *Tales of Symphonia* (Namco Tales Studio Ltd, 2003), il est possible de choisir

³ Propos initial de Roger Ebert dans « Video game can never be art » et résumé par Fidalgo

les vêtements que notre personnage portera. Lors d'une scène qui se veut dramatique, Kratos révèle à Lloyd qu'il est son père; si le joueur avait décidé auparavant de vêtir Lloyd d'un accoutrement de pirate, cet événement prendrait alors une tournure plutôt cocasse et enlèverait l'élément sérieux de celui-ci. Bien que ce soit un choix anodin, il peut tout de même avoir un impact sur l'expérience du joueur-spectateur.

Cependant, ce genre d'éléments ne devrait pas compter comme une dérogation à l'expérience voulue du créateur, car ce ne sont que le reflet d'une tentative d'être plus immersif. En effet, le directeur parvient à orchestrer ce côté « cinéma » par des choix de design qui entraînent un certain type d'émotion ou de discours comme mentionné par Fidalgo (2012, p. 50). Dans le cas de *Shadow of the Colossus*, il y a même une emphase certaine sur l'émotion puisque « the game-play experience is designed in such way as to make the player sympathetic with the beasts [allowing a] surprising sympathy, and an appreciation of responsibility for one's actions » (Dormann et Biddle 2010, p. 7). Wilcox l'a aussi souligné lorsqu'elle parle de ce phénomène comme étant la résultante « *the mechanics of the game itself evokes emotion in the player [but often the game] force the player into certain behaviour to evoke emotions* » (2010, p. 25). Elle mentionne que ceci sacrifie le choix réel du joueur afin de soutirer une émotion particulière, dans ce cas-ci le meurtre inévitable des colosses. À l'instar du cinéma, l'œuvre tente de faire vivre des émotions à son spectateur et l'expérience du joueur deviendra donc personnelle au même titre que n'importe quelle réception d'une œuvre d'art, l'interactivité ne ferait que rendre celle-ci encore plus unique.

Bibliographie

Cheng, Paul. 2007. « Waiting for something to happen: Narratives, interactivity and agency and the video game cut-scene ». En ligne. Digra: Digital game research association. <<http://www.digra.org/dl/db/07311.24415.pdf>>. D'abord paru dans *Situated play*, p. 15-24. Tokyo: University of Tokyo, 2007.

Dormann, Claire, et Robert Biddle. 2010. « Games for affective learning: Making play support the emotional domain ». En ligne. Pie.Kansei: Making Kansei studies easier. <<http://pie.kansei.tsukuba.ac.jp/keer2010/Papers/1694.pdf>>. D'abord paru dans Felicia Patrick (dir.), *Handbook of research on improving learning and motivation through educational games: Multidisciplinary approaches*, p. 260-282. London: IGI publishing, 2011.

Fidalgo, Christopher J. 2012. Art, Gaut and games : The case of why some video games are art. Thèse honoraire. Georgia: Georgia State University.

Fortugno, Nick. 2009. « Losing your grip: Futility and dramatic necessity in *Shadow of the Colossus* ». En ligne. Carnegie Mellon: Research showcase. <<http://repository.cmu.edu/>>. D'abord paru dans Drew Davidson (dir.), *Well played: Video games, value and meaning*, p. 159-174. S.I. : ETC Press, 2009.

Mackey, Margaret. 2008. « Stepping into the subjunctive world of the fiction in game, film and novel ». En ligne. <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/46/42>>. D'abord paru dans *Loading*, vol. 2, no° 3, (novembre) 2008, p. 1-21.

Mitgutsch, Konstantin. 2009. « Passionate digital play-based learning: (Re)learning in computer games like *Shadow of the Colossus* ». En ligne. <<http://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no1-3/101>>. D'abord paru dans *Eludamos*, vol. 3, no° 1, 2009, p. 9-22.

Pépin, Yan. 2006. « *L'Émérillon ou le Val des regrets* : un jeu vidéo utilisé comme moyen d'expression ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal.

Sheldon, Lee. 2004. *Character Development and Storytelling for Games*. Boston: Course Technology.

Triclot, Mathieu. 2011. « Philosophie des jeux vidéo ». Paris : Zones.

Wilcox, Brandi. 2010. « Emotion control of player characters: Creating an emotionnaly responsive game ». Thèse de maîtrise, California, University of Southern California.