

Bernard Perron

L'approche ludique du cinéma de fiction: un jeu à motif mixte

Niveau de difficulté

Entre le cinéma de fiction et le jeu vidéo, la tendance est certes à la convergence¹. La rencontre des deux médias autour de l'utilisation des technologies numériques pour l'animation d'images de synthèse est notamment indubitable. Avec des sorties simultanées et des publicités qui nous invitent à voir un film et à jouer au jeu, si ce n'est maintenant de jouer au jeu et d'aller voir le film², la syner-

¹ J'ai entre autres fait le survol des liens qui unissent le cinéma et le jeu vidéo, in Bernard PERRON, «Pleins jeux sur le cinéma contemporain», *Cinéma contemporain: état des lieux*, Paris, L'Harmattan, «Champs Visuels» [à paraître].

² C'est ce que nous proposait une publicité de la chaîne canadienne de magasins d'électronique Futureshop à la mi-mai 2003: «The Matrix Experience. Jouez le jeu. – Ecoutez le film». Ici, le jeu *Enter the Matrix* («écrit et réalisé par Andy et Larry Wachowski», Shiny Entertainment/Atari, 2003) n'était pas associé au DVD *The Matrix* (1999) en magasin, mais au film qui allait sortir en salle au même moment: *The Matrix Reloaded* (Andy et Larry Wachowski, 2003). Étaient aussi mis sur le marché *The Animatrix* et *Matrix Reloaded. The Album*. Au sujet de la dimension pionnière de cette sortie, voir entre autres Emilie GRANCERAY, «Une étape décisive dans l'histoire du jeu vidéo», *Le Monde*, 15 mai 2003 [en ligne: http://www.lemonde.fr/web/article/0,1_0@2_3398,36_319953,0.html]. Maintenant, au lieu de vendre des jeux, les compagnies promeuvent aussi les films en mettant gratuitement en ligne des jeux bien avant la sortie en salle du film. C'est le cas entre autres de Paramount Pictures qui offre au moment où j'écris ce texte le jeu de combat aérien *The Flying Legion Air Combat Challenge* pour faire la publicité de la sortie dans quelques mois de *Sky Captain and the World of Tomorrow* (Kerry Conran, 2004). On peut lire sur le site web officiel du film [en ligne: <http://www.skycaptain.com/>]: «Designed with 3D elements and graphics used to create the movie, this game transport you directly into Sky Captina's world. The game includes three full-length scenes from the movie you'll find nowhere else». Quant à Sony Pictures, il proposait en 2003 le jeu *Underworld Bloodline*, une modification pour *Half-Life*, afin de soutenir

gie économique ne fait non plus aucun doute. Or, avec des notions à la mode telles que les nouveaux médias et la remédiation, les études portant sur ladite convergence tendent davantage à en examiner les dimensions esthétiques et narratives. Devenus très «vidéo», on soulignera de la sorte les qualités cinématographiques des jeux, évidemment celles des cinématiques qui ressemblent à des extraits de film, mais aussi celles des séquences interactives qui mobilisent le langage cinématographique. De façon réciproque, on notera l'influence esthétique du jeu vidéo sur le cinéma ainsi que l'emprunt par celui-ci des structures, codes et conventions de celui-là³. Cependant, de façon explicite, on ne fait que très rarement la proposition inverse, à savoir de s'intéresser à la part de jeu dans le cinéma. Cela s'explique d'emblée par le caractère plus complexe de l'équation. Comme le soulignent d'un trait Geoff King et Tanya Krzywinska dans l'introduction de *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*, ouvrage qui analyse justement «games-in-the-light-of-cinema»: «Identifying game-like qualities in films is generally a more difficult business. The principle flow of influence appears to be in the other direction...⁴». C'est précisément à ce «difficult business» que je veux m'attaquer. Et je souhaite en poser ici les jalons. Parce que s'il est indéniable que le dixième art permet aujourd'hui de mettre au premier plan la dimension ludique du septième, critiques, réalisateurs et théoriciens n'ont pas attendu que le jeu vidéo devienne une importante forme de divertissement populaire, ou que l'on aie un «gameplay feel» au cinéma avant de faire référence au concept de jeu afin d'expliquer les faits cinématographique et filmique⁵.

la sortie de *Underworld* (Len Wiseman, 2003). Voir le site officiel du film [en ligne: <http://www.sonypictures.com/movies/underworld/site/main.html>].

³ Sans compter les adaptations de plus en plus nombreuses de jeux au grand écran. Voir entre autres John GAUDIOSI, «Coming Attractions», *Official U.S. PlayStation Magazine*, n° 78, Mars 2004, p. 46-47.

⁴ Geoff KING et Tanya KRZYWINSKA, «Introduction», *ScreenPlay: cinema/videogame/interfaces*, sous la direction de Geoff King et Tanya Krzywinska, London, Wallflower, 2002, p. 16.

⁵ On peut dire la même chose en littérature où l'analogie entre le texte et le jeu a été posée bien avant l'avènement des fictions interactives. Voir entre autres Robert Rawdon WILSON, *In Palamedes' Shadow. Explorations in Play, Game & Narrative Theory*, Boston, Northeastern University Press, 1990.

Analogie féconde

Que ce soit dans les revues spécialisées ou dans les quotidiens, il n'est plus rare de lire que tel ou tel film est un jeu de pistes ou un puzzle, qu'il utilise les personnages comme des pions, qu'il se joue des attentes du spectateur, qu'il présente une mise en scène ludique, qu'il évoque un terrain de jeu où l'on s'amuse à faire du cinéma, qu'il ressemble à un jeu vidéo, etc. A ce type d'exercice de caractérisation, Truffaut a employé dès 1966 une formule lumineuse en définissant le travail d'Hitchcock:

L'art de créer le suspense est en même temps celui de mettre le public «dans le coup» en le faisant participer au film. Dans ce domaine du spectacle, faire un film n'est plus un jeu qui se joue à deux (metteur en scène + son film) mais à trois (metteur en scène + son film + le public)...⁶

Puisque pour Truffaut, le suspense est en lui-même «le spectacle», et on pourrait même avancer comme Jean Bessalel qu'il est le principe structurant de toute narration fictive⁷, on conviendra sans peine que ce jeu à trois constitue un modèle permettant de définir le cinéma de fiction. Et au sein de ce modèle, dirait Laffay, le grand imagier «reste toujours maître du jeu⁸». Qui plus est, les fameuses définitions du jeu que donnent Johan Huizinga dans *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*⁹ et Roger Caillois dans *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*¹⁰ admettent des rapprochements évidents avec le cinéma. Rappelons que pour Huizinga, le jeu est entre autres une action libre, sentie comme «fictive» et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur, qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers

⁶ François TRUFFAUT, «Introduction (1966)», *Hitchcock/Truffaut. Edition définitive*, Paris, Gallimard, 1993, p. 11.

⁷ Jean BESSALEL, «Une notion à géométrie variable», *Cinéaction*, «Le suspense au cinéma», sous la direction de Jean Bessalel et André Gardies, vol. 71, 2^e trimestre 1994, p. 10.

⁸ Albert LAFFAY, *Logique du cinéma. Création et spectacle*, Paris, Masson et C^{ie}, 1964, p. 81.

⁹ Johan HUIZINGA, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* [1938], Paris, Gallimard, «Tel», 1951.

¹⁰ Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958.

de mystère¹¹. Pour Caillois, le jeu reste une activité libre, séparée, incertaine, improdutive, réglée et fictive¹². L'analogie entre le cinéma et la notion de jeu est assurément possible et en outre très féconde. Je ne crois pas que l'on puisse maintenant considérer le spectateur autrement que comme un *spectator ludens*¹³. L'on peut également affirmer qu'elle reste peu explorée en études cinématographiques, encore que l'attention portée au jeu vidéo et aux analyses comparatives qui en découlent tend à corriger (remédier à) cette situation. Ainsi, lorsqu'on approfondit cette orientation de recherche, on réalise que certaines notions la corroborent sans peine alors que d'autres réflexions viennent lui faire obstacle. L'approche ludique du cinéma est un jeu à motif mixte, un jeu qui marie collaboration et conflit. Et encore faut-il savoir de quel jeu on parle. Car le terme est de par sa nature polysémique et l'étude du jeu a retenu l'attention de plusieurs disciplines en sciences humaines et peut être considérée comme la confluence de perspectives d'analyse distinctes et de préoccupations dissemblables¹⁴. «Le jeu, précise Louis-Jean Calvet, n'existe pas, il n'y a que les jeux¹⁵.» Aussi, à défaut d'appréhender le phénomène dans toute sa complexité, il faut à tout le moins voir à distinguer la bipolarité inhérente de l'activité ludique. A l'une extrémité, celui du jeu-crédation, du *play* en anglais et de la *paidia* de Caillois, on retrouve les jeux (des enfants) qui relèvent de la turbulence, de l'improvisation libre, de l'épanouissement insouciant, de la fantaisie et de la création. A l'autre extrémité, celui de la partie-jeu, de la *game* et

du *ludus*, les jeux sont réglés, régis par des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes.

Faisons semblant

Renvoyant au fameux clivage spectatorial, c'est d'emblée la modalité ludique relevant de la fantaisie qui associe le cinéma au jeu. Le spectateur, on le sait, se pose comme sujet clivé par une dénégation consciente: «Je sais bien, mais quand même...» (suivant la célèbre formule de Mannoni). Dans *Le signifiant imaginaire*, Metz décrit ce clivage de croyance «dont l'homme sera capable par la suite dans les domaines les plus variés, de tous les jeux infiniment complexes, inconscients et parfois conscients, qu'il va s'autoriser entre le "croire" et le "ne pas croire"¹⁶. Il souligne que le cinéma repose sur un consentement:

L'exhibé sait qu'il est regardé, désire qu'il en soit ainsi, s'identifie au voyeur dont il est l'objet (mais qui le constitue aussi comme sujet)... l'acteur et le spectateur sont présents l'un à l'autre, [...] le jeu (jeu du comédien, jeu du public) est aussi un partage ludique des rôles (des «emplois»), un consentement double et activement complice¹⁷.

Le spectateur s'identifie alors au personnage afin de vivre par procuration ses aventures. L'univers fictionnel devient, pour reprendre l'expression de Donald W. Winnicott, un espace potentiel de jeu, espace qui n'est pas «la réalité psychique interne [et qui] n'appartient pas non plus au monde extérieur», mais où sont rassemblés des phénomènes extérieurs afin de manifester un «échantillon de rêve potentiel»¹⁸. Suivant Winnicott toujours, le film peut

¹¹ HUIZINGA, *op. cit.*, p. 34-35.

¹² CAILLOIS, *op. cit.*, p. 42-43.

¹³ Je reprends et précise d'ailleurs dans ce paragraphe des propos que j'ai tenus in Bernard PERRON, *La Spectature prise au jeu. La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*, thèse de doctorat, Université de Montréal, 1997 [non publiée]; Bernard PERRON, «Un indice pour ouvrir le jeu», *Cinémas* (Montréal), Cinélektia 3, vol. 10, n° 1, 1999, p. 93-110; et Bernard PERRON, «Hors-jeu: introduction», *Artifice* (Montréal), «Cinéma, jeu, jeux vidéo: contaminations», 2002 [en ligne: <http://www.artifice.qc.ca/dossierarchives/dossierJEU.htm>].

¹⁴ Robert Rawdon WILSON dresse notamment dans *In Palamedes' Shadow. Exploration in Play. Game & Narrative Theory* (*op. cit.*, p. 8-17) une liste de huit modèles théoriques différents à partir desquels a été étudiée en littérature la question du jeu.

¹⁵ Louis-Jean Calvet, cité in Colas DUFLO, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, 1997, p. 29. Duflo observe quant à lui: «Il serait de bon sens, peut-être, de souligner que, d'une certaine façon, il n'y a pas le jeu, que le phénomène ludique n'existe pas. Ce qu'il y a, ce qui existe, ce sont des jeux, des phénomènes ludiques singuliers, tous différents, et il n'est pas sûr qu'on puisse les assimiler si facilement les uns aux autres sans en poser la question. Tous les jeux ne sont pas le même jeu» (p. 8).

¹⁶ Christian METZ, *Le Signifiant imaginaire* [1977], Paris, Christian Bourgois Editeur, 1984, p. 96.

¹⁷ *Ibid.*, p. 116.

¹⁸ Donald W. WINNICOTT, *Jeu et réalité. L'espace potentiel* [1971], Paris, Gallimard, 1975, p. 73. Dans la mesure où Winnicott s'attache d'abord à étudier le comportement de l'enfant et de son expérience de l'omnipotence, sa réflexion répond à la théorie psychanalytique du cinéma qui associe le film au rêve et pour qui le dispositif du cinéma entraîne le spectateur dans un état régressif artificiel de type narcissique. D'autre part, à l'instar d'Henri Atlan, on signalera: «Ce qui est remarquable pour notre propos est que Winnicott ait été conduit, à partir de là [soit du rôle du jeu dans la développement des facultés créatrices (et autocréatrices)], à proposer une théorie de la culture où les activités élaborées de l'adulte comme être social (jusque

alors être vu comme un objet, un phénomène transitionnel faisant partie du royaume de l'illusion et qui favorise le passage. En confiance par sa posture dans la salle de cinéma, le spectateur s'immerge complètement dans cet espace intermédiaire, «lieu du jeu et de l'expérience culturelle»¹⁹.

Le pendant de ces réflexions psychanalytiques demeure les travaux portant sur la fiction et la représentation.

In order to understand paintings, plays, films, and novels, we must look first at dolls, hobbyhorses, toys trucks, and teddy bears. The activities in which representational works of art are embedded and which give them their point are best seen as continuous with children's games of make-believe. Indeed, I advocate regarding these activities as games of make-believe themselves, and I shall argue that representational works function as props in such games, as dolls and teddy bears serve as props in children's games²⁰.

Telle est la thèse principale présentée par Kendall Walton dans *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*. Pour lui, le film, comme tout autre accessoire (*prop*), donne une objectivité à l'univers fictionnel et à son contenu. Le jeu de faire-semblant de la fiction²¹, de la *mimicry* suivant la catégorisation des jeux de Caillois, n'équivaut pas de la sorte à une pure fantaisie et ne donne pas une totale liberté. Des «principes de régulation» ou règles²² di-

là décrites dans la théorie psychanalytique comme activités de sublimation) seraient la continuation à un autre stade de cette activité du jeu constitutive du soi» (in Henri ATLAN, «L'homme-jeu (Winnicott, Fink, Wittgenstein)», *A tort et à raison*, Paris, Seuil, 1986, p. 264).

¹⁹ «Là où se rencontre confiance et fiabilité, il y a un espace potentiel, espace qui peut devenir une aire infinie de séparation, espace que le bébé, l'enfant, l'adolescent, l'adulte peuvent remplir créativement en jouant, ce qui deviendra ultérieurement l'utilisation heureuse de l'héritage culturel» (p. 150). «Pour bien saisir ce que c'est que jouer, il ne faut pas oublier que c'est la *préoccupation* qui marque essentiellement le jeu d'un enfant. Ce n'est pas tant le contenu qui compte, mais cet état proche du retrait qu'on retrouve dans la *concentration* des enfants plus grands et des adultes. L'enfant qui joue habite une aire qu'il ne quitte qu'avec difficulté, où il n'admet pas facilement les intrusions» (WINNICOTT, *op. cit.*, p. 73).

²⁰ Kendall WALTON, *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge/Mass., Harvard University Press, 1990, p. 11.

²¹ La fiction est considérée chez Walton dans la foulée de l'art figuratif.

²² Souhaitant cerner la spécificité des jeux vidéo, Gonzalo FRASCA a bien montré que le jeu-crétion (*play*) avait, comme la partie-jeu (*game*), des règles: l'enfant ne joue pas au pilote d'avion comme il joue au docteur ou au coureur automobile. C'est par rapport au résultat que les deux modalités doivent être distinguées: la partie-jeu a un gagnant, pas le jeu-crétion. Cf. Gonzalo FRASCA, «Ludology Meets Narratology.

rigent ce qui peut être imaginé dans telle ou telle situation. Il faut accepter des «vérités fictionnelles» pour prendre part au jeu; ce qui est en fait la première compétence du spectateur affirmera André Gardies²³. Pour Walton, de l'enfant à l'adulte, un jeu de faire-semblant possède plusieurs bénéfices: «that engaging in [it] provides practice in roles one might someday assume in real life, that helps one to understand and sympathize with others, that it enables one to come to grips with one's own feelings, that it broadens one's perspective»²⁴. S'intéressant à des questions similaires tout en tenant cette fois-ci compte du jeu vidéo (c'est avec Lara Croft qu'il amorce son étude), Jean-Marie Schaeffer interroge aussi les fondements de la *mimésis* dans *Pourquoi la fiction?* Il est ainsi convaincu «qu'on ne peut pas comprendre ce qu'est la fiction si on ne part pas des mécanismes fondamentaux du «faire-comme-si» – de la feintise ludique – et de la simulation imaginative dont la genèse s'observe dans les jeux de rôles et les rêveries de la petite enfance»²⁵. Schaeffer retourne à Platon et à Aristote pour montrer comment dans l'antiquité grecque, l'argument antimimétique était en fait le refus (ou l'incapacité) de reconnaître l'autonomie de la capacité imaginative en tant qu'activité mentale spécifique, et donc aussi l'autonomie des processus mimétiques ludiques. Il reprend les réflexions sur la fonction cognitive du jeu, notant que par l'imitation et l'imagination qu'il suscite, le jeu est l'un des premiers moyens utilisés par les enfants afin d'avoir prise sur le monde adulte. Il souligne aussi l'importance des signaux métacommunicationnels: «la règle constitutive fondamentale de toute fiction [est] l'instauration d'un cadre pragmatique approprié à l'immersion fictionnelle»²⁶. Bateson avait avant lui noté dans «[sa] théorie du jeu et du fantasme» que les cadres psychologiques (qui délimitent une classe ou un ensemble des messages, d'actions significatives) possèdent un degré de réalité et donnent des signaux affirmant que les événements *valent pour* d'autres²⁷. Le «jeu» et le «film» sont notamment des cadres consciemment reconnus. Ainsi, comme les signaux véhiculant le message «ceci est un jeu», on reconnaîtra que le dispositif cinématographique (salle, écran, cabine de projection) et toute marque

Similitudes and Differences Between (Video)Games and Narrative» [en ligne: <http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm>]. Publication originale: «Ludologia kohtaa narratologian», *Parnasso* 3, 1999, p. 365-371.

²³ «Ma première compétence de spectateur réside ainsi dans cette aptitude que j'ai à saisir les postulats narratifs et par là la règle du jeu» (André GARDIES, «Le réglage diégétique», *L'Espace au cinéma*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1993, p. 64).

²⁴ WALTON, *op. cit.*, p. 12.

²⁵ Jean-Marie SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction?*, Paris, Seuil, 1999, p. 11.

²⁶ *Ibid.*, p. 146.

²⁷ Gregory BATESON, «Une théorie du jeu et du fantasme», *Vers une écologie de l'esprit* [1955], Paris, Seuil, 1977, p. 209-224.

d'énonciation nous disent: «ceci est un film». Le cadre pragmatique approprié est celui de la «feintise ludique partagée», cadre que Schaeffer explique comme suit:

[...] il ne suffit pas que l'inventeur d'une fiction ait l'intention de ne feindre que «pour de faux», il faut encore que le récepteur reconnaisse cette intention et donc que le premier lui donne les moyens de le faire. C'est pour cela que la feintise qui préside à l'institution de la fiction publique ne doit pas seulement être ludique, mais encore partagée. Car le statut ludique relève uniquement de l'intention de celui qui feint: pour que le dispositif fictionnel puisse se mettre en place, cette intention doit donner lieu à un accord intersubjectif²⁸.

De la sorte, les différents types de fiction se distinguent par la façon dont ils nous permettent d'accéder à l'univers fictionnel et par la modalité selon laquelle cet univers prend figure dans le processus d'immersion mimétique²⁹. Le cinéma présente donc une simulation de mimèmes quasi perceptifs qui donne lieu à une expérience pluriperceptive. Il ne permet certes pas comme le jeu vidéo une substitution d'identité physique et actantielle, mais consent à une substitution perceptivo-cognitive.

Comme Walton, Joseph Anderson note dans *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory* qu'en faisant semblant, l'homme est en mesure d'observer les conséquences de certains comportements ou de partager les émotions des personnages sans en subir les conséquences réelles. À l'instar de Schaeffer, il marque l'importance du «cadre» ainsi que notre capacité à faire semblant. Il attire aussi l'attention sur la prédisposition innée de l'homme à jouer et sur son désir du jeu. Suivant ces considérations, Anderson arrive à cette importante conclusion:

The viewing of a motion picture might well be considered [a mental] exploration of the environment, an instance of the adult human mind at play. A motion picture is a framed event, and we enter into its space and time by stepping through the frame, by playing «Let's pretend». Watching a movie is not *like* play and it is not a metaphor for play; it is play³⁰.

²⁸ SCHAEFFER, *op. cit.*, p. 147.

²⁹ *Ibid.*, p. 243.

³⁰ Joseph D. ANDERSON, *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*, Carbondale, Southern Illinois University Press, 1996, p. 126.

Le vertige du jeu moderne

Le pôle du jeu-crédation est bien à l'origine d'une première approche ludique du cinéma, approche qui s'est inspirée des études littéraires. Roland Barthes a notamment fondé sa fameuse typologie des textes sur une bipolarité. Il a opposé: 1) le texte lisible (classique et qui n'a qu'à être lu) au texte scriptible (qui demande une production de sens, une écriture) dans *S/Z*³¹; 2) le texte de plaisir (qui vient de la culture et est lié à une pratique *confortable* de la lecture) au texte de jouissance (qui met en état de perte, déconforte peut-être jusqu'à un certain ennui, fait vaciller les assises du lecteur et met en crise son rapport au langage) dans *Le plaisir du texte*³², ainsi que 3) l'œuvre (classique qui est objet de consommation) au texte (d'avant-garde qui décante l'œuvre de sa consommation et la recueille, entre autres, comme jeu) dans un texte du *Bruissement de la langue*³³.

En fait [écrit Barthes], lire, au sens de *consommer*, c'est ne pas jouer avec le texte. «Jouer» doit être pris ici dans toute la polysémie du terme: le texte lui-même joue (comme une porte, comme un appareil dans lequel il y a du «jeu»); et le lecteur joue, lui, deux fois: il joue au Texte (sens ludique), il cherche une pratique qui le re-produise mais, pour que cette pratique ne se réduise pas à une mimésis passive, intérieure (le Texte est précisément ce qui résiste à cette réduction), il joue le Texte; il ne faut pas oublier que «jouer» est aussi un terme musical³¹.

Cette analogie avec le jeu s'appuie sur la notion de distance, forme initiale de tout jeu. Le lecteur doit être pleinement conscient qu'il lit. Il doit être producteur de sens. Il doit jouer lui-même et non pas être plongé dans une sorte d'oisiveté ou d'intransitivité. Cette conscience lui vient devant des textes qui tendent vers le second pôle de Barthes, des textes difficiles qui sont par définition autoréflexifs. Ce qui est alors au centre de l'activité du lecteur, c'est une sorte de vertige, l'*lilux* suivant la catégorisation des jeux de Callois. Comme l'écrit Ross Chambers dans «Le texte "difficile" et son lecteur», article où il montre que ledit lecteur peut répondre avec peur/angoisse (*Angst*) ou avec plaisir (jeu) aux appels et aux écarts de l'acte d'interprétation:

³¹ Roland BARTHES, *S/Z*, Paris, Seuil, «Points», 1970.

³² Roland BARTHES, *Le plaisir du texte*, Paris, Seuil, «Points», 1973.

³³ Roland BARTHES, «De l'œuvre au texte (1971)», in: *Le Bruissement de la voix. Essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1984, p. 69-77.

³¹ *Ibid.*, p. 76.

Car c'est bien le vertige que le texte [difficile] mime et nous invite à éprouver dans la mesure où nous nous identifions à son mouvement, expansion à l'infini que freine pourtant la conscience d'une impossibilité, glissement irrésistible vers l'abîme qu'arrête et retient, comme dans une chute qui serait à jamais inaccomplie, une résistance non moins incoercible que l'appel du gouffre³⁵.

On comprend que le vertige demeure ici un vertige de significations. Etant donné que la lecture d'un texte difficile propose selon Ross des expériences semblables à celles du jeu, il est possible de s'y abandonner avec euphorie, sans angoisse, sachant qu'il s'agit d'un texte. Mais le lecteur peut également adopter une autre attitude fondamentale face à ce vertige, soit celle de la compétition, de l'*agôn* de Callois. De la sorte, son activité tendra alors vers la partie-jeu. Michel Picard, l'un des chantres de l'analogie entre la lecture et le jeu³⁶, a distingué cette approche dans «Lector ludens»:

Jeu de patience, certes, parfois puzzle quand l'effort de recomposition exigé augmente, tout texte moderne important se caractérise notamment par l'appel à la réception réflexive... La propension herméneutique du *lectant* convenablement éduqué le pousse à scruter les images dans les tapis subtilement tissés par l'écrivain, à rivaliser même avec lui – la lecture tenant du jeu de compétition³⁷.

Si je m'attarde à la théorie de la lecture, c'est parce qu'elle calque celle de la spectature. André Gardies, que j'ai cité plus tôt, est à ma connaissance l'un des seuls théoriciens à s'être réellement intéressé à la dimension ludique du septième art et à avoir parsemé ses travaux de références analogiques depuis les années 70. La question du jeu est ainsi introduite en 1972 dans son ouvrage sur Alain Robbe-Grillet. Gardies y intitule un chapitre: «Vers un mode de rapport nouveau avec le spectateur: le ludique³⁸». Il y montre comment les récits cinématographiques de Robbe-Grillet, se présentant pour ce qu'ils sont (des

films) et affichant leur gratuité, s'offrent comme un jeu, une activité inventive face à celle plus destructrice de l'humour. Afin de préciser le rôle du dit spectateur, Gardies poursuivi cette réflexion en 1983 dans *Le cinéma de Robbe-Grillet. Essai sémiocritique*:

[...] spectateur [...], je suis celui qui entre dans le jeu. Car le mode de participation à l'œuvre robbe-grilletienne, fait à la fois de partage émotionnel et de lucidité, implique une attitude ludique. Sans elle l'œuvre me reste close. On s'aperçoit alors que le jeu n'est plus ce dérivatif puéril des occupations sérieuses, ni ce temps mort et creux au sein de l'intense production sociale, mais qu'il est l'une des formes suprêmes de l'exercice de ma liberté. Spectateur, je ne suis plus seulement comptable du sens, j'en suis aussi l'inventeur³⁹.

Les (nouveaux, comme les nouveaux romans) films de Robbe-Grillet sont des textes de jouissance, des textes qui demandent une participation active du spectateur. Cette assertion s'applique sans ambages à toute une conception du cinéma moderne. Par exemple, quoique David Bordwell considère en 1985 que *L'Année dernière à Marienbad* (Resnais, 1961) qu'a scénarisé Robbe-Grillet surpasse les conventions du cinéma d'art au point de constituer un type particulier de narration, c'est en voulant définir la narration ambiguë de films comme *Persona* (Bergman, 1966), *8½* (Fellini, 1963) ou *La Notte* (Antonioni, 1961) et en faisant une analyse de *La Guerre est finie* (Resnais, 1966) que ce dernier introduit explicitement la notion de jeu, traitant de «the game of form» et de la façon dont le jeu avec les attentes du spectateurs y est très manifeste⁴⁰.

Un jeu de surface

Par ailleurs, il est plus qu'opportun de faire référence ici à un article plus récent (2001) de Gardies. En effet, ce dernier se penche de nouveau sur les films de Robbe-Grillet, tout autant pour poursuivre sa sémiocritique que pour interroger le désintéret, sinon l'oubli, dont est victime l'œuvre filmique de l'auteur de *l'Immortelle*. Outre l'absence de Robbe-Grillet dans les dictionnaires du cinéma et la non-distribution de ses films, Gardies remarque que de moins en moins de travaux universitaires prennent cette œuvre pour objet

³⁵ Ross CHAMBERS, «Le texte "difficile" et son lecteur», in: *Problèmes actuels de la lecture*, sous la direction de Lucien Dällenbach et Jean Ricardou, Paris, Editions Clancier-Guénaut, 1982, p. 92.

³⁶ Picard aborde surtout la lecture sous l'angle de la sublimation, du fantasme et de l'«inconscient du texte» afin de concevoir, non pas métaphoriquement mais effectivement et strictement, ladite lecture comme un jeu. Cf. Michel PICARD, «La lecture comme jeu», *Poétique*, n° 58, mars 1984, p. 253-263; et *La lecture comme jeu*, Paris, Editions de Minuit, 1986.

³⁷ Michel PICARD, «Lector ludens», *Autrement*, n° 153, 1995, p. 138.

³⁸ André GARDIES, «Vers un mode de rapport nouveau avec le spectateur: le ludique», *Alain Robbe-Grillet*, Paris, Seghers, 1972, p. 93-102.

³⁹ André GARDIES, *Le cinéma de Robbe-Grillet. Essai sémiocritique*, Paris, Albatros, 1983, p. 163.

⁴⁰ David BORDWELL, «Art-Cinema Narration. The Game of Form», *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press, 1985, p. 213-228.

d'études et que le cinéma est depuis quelques années en situation de précarité culturelle et sociale. Et il donne une raison principale à cet état de fait:

J'ai le sentiment fort proche de la conviction, pour le dire de manière abrupte, que le refus grandissant serait à chercher du côté de la dimension ludique. Certes, celle-ci est présente dans toute l'œuvre de Robbe-Grillet, littéraire aussi bien que cinématographique, mais son fonctionnement intervient différemment dans le cas des films. En termes plus directs, j'ai le sentiment que le spectateur, convié à jouer, hésite à prendre les dés, craignant peut-être qu'ils ne soient pipés ou ne sachant pas comment les utiliser.

Et ce n'est pas seulement parce qu'il ignorerait la ou les règles du jeu (encore que cette question ne soit pas dénuée d'importance)...¹¹

Prenant comme paradigme l'«entreprise de radicale modernité» de Robbe-Grillet, on ne peut que constater que le jeu filmique et ses règles se sont effectivement transformés. De Walter Benjamin qui voyait dans le flétrissement de l'apparence et le déclin de l'aura un gain formidable pour l'espace de jeu, espace le plus vaste s'étant instauré dans le cinéma (tenant davantage de la *paidia*)¹², aux modernes qui, s'efforçant d'exprimer l'inévidence du réel et s'ouvrant à des sensations libres de toute signification pré-interprétée, ont généré des vertiges ludiques de sens, on aboutit à la généralisation du jeu et de la gratuité du baroque, de la post-modernité¹³.

¹¹ André GARDIES, «Il n'a pas pris les dés», *Critique*, n° 651-652, août-septembre 2001, p. 685.

¹² «Autrement dit: dans l'œuvre d'art, ce qui est entraîné par le flétrissement de l'apparence, par le déclin de l'aura, est un gain formidable pour l'espace de jeu (*Spiel-Raum*). L'espace de jeu le plus vaste s'est instauré dans le cinéma. En lui, le moment de l'apparence s'est éclipsé complètement en faveur du moment du jeu» (Walter BENJAMIN, «L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée (1936)», *Écrits français*, Paris, Gallimard, 1991, p. 189. Cette citation ouvre en fait un article de Miriam BRATU HANSEN: «Room-for-Play: Benjamin's Gamble with Cinema». Ainsi, pour saisir dans toutes ses subtilités la pensée de Benjamin au sujet de la relation entre le cinéma et le(s) jeu(x), voir ce long article à paraître in *October*, vol. 109. Je remercie d'ailleurs Miriam Hansen de m'avoir envoyé, avant publication, une copie de son texte.

¹³ Ce sont notamment là les conclusions de Scarpetta: «— Le Baroque, à l'inverse, se fonderait sur un pari d'«anti-nature»? — Voilà. D'où le formidable allègement qu'il introduit. La généralisation du jeu, de la gratuité. Un univers où le masque est plus vrai que le visage qu'il dissimule. Où l'envers du décor est encore un décor» (Guy SCARPETTA, *L'Artifice*, Paris, Editions Grasset et Fasquelle, 1988, p. 20). Pour Marc Chevré «[...] la définition même de la post-modernité: tout est toujours déjà de l'image (quand la modernité consistait à dire: c'est *juste* une image)» (Marc

S'il est alors possible de parler d'une esthétique du jeu, c'est d'un jeu de surface. C'est la thèse que défend Andrew Darley dans *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*:

Indeed, I suggest that it is possible to discern a distinct diminution in concern with meaning-construction at the level of textual production itself in the expressions and genres that I analyse [digital films, computer games, theme parks, simulation rides and music video]. Spectators are solicited and engaged in that case at more immediate and surface levels. And I dare to suggest that such engagement entails something of a shift in sensibility towards far more involvement with surface appearances, composition and artifice — towards too, increased connections with more directly sense-based aesthetic experiences¹⁴.

Pour Darley, qui appuie son propos en introduisant les concepts de simulation chez Baudrillard, de répétition chez Eco et de superficialité chez Jameson, les œuvres des médias récents comme le nouveau cinéma numérique à grand spectacle et le jeu vidéo sont en fait des textes de plaisir. S'ils entraînent un vertige, c'est bien celui *des* sens. Le spectateur n'y est précisément plus un producteur *de* sens. Il est plutôt défini comme un explorateur ludique qui cherche des sensations viscérales provenant du style et du spectacle¹⁵. De moins en moins un «lecteur» et de plus en plus un «sensualiste», cet explorateur ludique n'est cependant pas moins actif.

[A]cts of perceptual recognition centred on various modes of illusion and simulation, identification of artifice, recognition of pattern, variation and order, the memorising of moves and the acquisition of skills implies that such reception is not entirely passive. Indeed, this might be seen to be even less the case when one crucially adds that such activity is all in the cause of a deliberate search for engagement in certain direct forms of sensual pleasure. And yet the fact remains — and this is perhaps particularly clear in the operation of spectacle — that this activity and the play principles that help contain it seems to be one in which the spectator is both worked over and more rigidly positioned than ever¹⁶.

Et puisque cette activité s'intègre à la narration dans le cinéma de fiction, il faut s'assurer d'y souligner également l'effort (aussi petit peut-on penser qu'il

CHEVRÉ, «L'innocence entre guillemets», *Cahiers du cinéma*, n° 376, octobre 1985, p. 31).

¹⁴ Andrew DARLEY, *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, New York, Routledge, 2000, p. 4.

¹⁵ *Ibid.*, p. 173.

¹⁶ *Ibid.*, p. 172.

soit) que met le spectateur pour comprendre l'histoire, pour embrasser le comportement des personnages, pour lutter contre l'ordre argumentatif du récit ou pour anticiper la suite de l'action.

Cette seconde approche ludique va à l'encontre de celle soutenue par la théorie moderne de la lecture ou de la spectature. Cette dernière, on le sait, a toujours lutté, et je cite Michel Picard faisant écho à l'opposition de Barthes, contre «l'importance monstrueuse de la lecture de distraction, d'évasion – d'aliénation en fait... Fabriquant en série des Faux-soi bien soumis, des rêveurs psychotiques manipulables, cette «lecture»-là possède une fonction *inverse* du jeu»¹⁷. Effectivement, le *spectator ludens* n'a pas la même liberté de penser, de créer du sens devant un film de fiction classique. Plongé, immergé dans l'univers diégétique, il n'a pas non plus la même distance réflexive par rapport à sa propre position. Mais il a beau être positionné de façon rigide, et même s'il ne faut pas négliger les questions idéologiques, cela ne l'empêche pas d'être conscient de l'illusion, de son entrée en jeu, du cadre pragmatique de la feintise ludique et du fait qu'il est à la fois celui qui joue et celui qui est joué. A la lumière du commentaire de Jean Douchet, ce n'est finalement pas un hasard si c'est en faisant référence à Hitchcock que l'analogie entre le cinéma de fiction et le jeu a été posée:

Dès 1960, le public perd cette innocence [sa confiance dans le cinéma qui lui apporte savoir et connaissance] et commence à comprendre comment il était manipulé et comment il pouvait prendre plaisir à cette manipulation. De ce point de vue, Hitchcock est celui qui a appris au spectateur à savoir qu'on joue avec lui. *Le cinéma ne fonctionne plus que sur le jeu sous-entendu (plutôt sur-entendu), comme quoi, de toute façon, tout ça n'est qu'un jeu*. En aucun cas jadis, vous ne pouviez faire des films sanguinolents, tout simplement parce que le public y croyait. Aujourd'hui, quel est le public qui ne sait pas qu'il s'agit d'hémoglobine, que ce n'est pas sérieux, que c'est du cinéma? A partir du moment où l'on n'y croit plus, on peut complètement s'amuser, couper tout pont avec la réalité. D'où la surabondance et la surenchère des effets spéciaux. On joue, mais on ne fait plus confiance¹⁸.

En qualité de «grand-père de l'imagerie post-moderne¹⁹», et tant autant maître du jeu que maître du suspense, Hitchcock aura ainsi contribué à introduire un autre type de jeu, jeu qui penche vers le pôle de la *game*, de la partie-jeu.

La partie-jeu filmique populaire

Parce qu'ils sont extrêmement réglés, profondément répétitifs, institutionnalisés et gouvernés par des règles et des normes esthétiques établies, Darley associe les nouveaux genres médiatiques qu'il étudie au *ludus* de Caillois²⁰. Sans se restreindre au nouveau cinéma numérique à grand spectacle, le cinéma de fiction, populaire préciserai-je pour l'opposer au cinéma moderne difficile ou dysnarratif, peut se concevoir comme une partie-jeu filmique.

Afin de limiter l'exposé à l'idée directrice de cet article, on supposera suivant Gardies «un fonctionnement narratif placé sous le signe du déploiement stratégique. La visionnement et la lecture d'un film s'assimilent au déroulement d'une partie mettant en présence deux joueurs: l'énonciateur et l'énonciataire»²¹. De plus, à l'exemple d'Elizabeth Bruss dans «The Game of Literature or Some Literary Games»²², on s'appuiera sur la théorie des jeux pour définir l'interaction qui est instituée par cette activité ludique. D'une part, la partie-jeu filmique est un jeu de collaboration (*collaborative game*). Gardies renvoyant à Eco, cette collaboration repose entre autres sur la coopération interprétative que définit l'auteur de *Lector in fabula*: «un texte est un produit dont le sort interprétatif doit faire partie de son propre mécanisme génératif; générer un texte signifie mettre en œuvre une stratégie dont font partie les prévisions des mouvements de l'autre – comme dans toute stratégie»²³. Pour qu'il y ait jeu, il est nécessaire que chacun des joueurs partage un minimum d'informations. Si le réalisateur (le récit) en dit toujours moins qu'il n'en sait, il doit au moins en dire autant qu'il en faut pour que le spectateur puisse progresser. Et par exemple, la parodie fonctionne sur la (re)connaissance de la transformation ludique des œuvres reprises. D'autre part, il

¹⁹ Suivant M. CHEVRIE, *op. cit.*, p. 33.

²⁰ A. DARLEY, *op. cit.*, p. 170.

²¹ André GARDIES, «Le pouvoir ludique de la focalisation», *Protée* («Le point de vue fait signe»), vol. 16, n° 1-2, hiver-printemps 1988, p. 139.

²² Elisabeth S. BRUSS, «The Game of Literature and Some Literary Games», *New Literary History*, vol. 9, n° 1, automne 1977, p. 153-172.

²³ Umberto ECO, *Lector in fabula: Le rôle du lecteur* [1979], Paris, Editions Grasset et Fasquelle, 1985, p. 65.

¹⁷ Michel PICARD, «La lecture comme jeu», *Poétique*, n° 58, mars 1984, p. 258.

¹⁸ Patrick FEVRET, «Trafic d'influence», *Les Inrockuptibles*, n° 43, février 1993, p. 85, c'est moi qui souligne. Ce n'est pas un hasard non plus si l'un des premiers ouvrages à poser explicitement l'analogie entre le cinéma et le jeu est consacré aux films d'Hitchcock. Cf. Thomas M. LEITCH, *Find the Director and Other Hitchcock Games*, Athens and London, The University of Georgia Press, 1991.

s'agit néanmoins d'une situation de compétition (*competitive game*). Les adversaires ont des intérêts exclusifs. La tâche du réalisateur consiste à tenter de restreindre le plus longtemps et de la meilleure façon qui soit les informations narratives, alors que celle du spectateur est d'essayer de comprendre l'histoire et d'en inférer la suite⁵¹. C'est pourquoi, mariant à la fois la collaboration et la compétition, la situation de jeu du cinéma narratif est une situation à motif mixte (*mixed motif game*). Autour de la négociation des enjeux sémantiques et narratifs de la partie-jeu filmique, les joueurs font preuve de diplomatie. Ils partagent mutuellement assez d'égards pour considérer qu'il est profitable de ne pas transformer la partie-jeu filmique en pur conflit. Qui plus est, la partie-jeu filmique demeure une partie en deux mouvements où les joueurs ne peuvent pas interchanger leur rôle (*two-moves game non turntaking*). Puisque le mouvement initial revient au réalisateur, le spectateur est en droit de s'attendre à que ce celui-ci joue franc jeu. Mais cela ne veut pas dire que ledit adversaire ne peut pas brouiller les pistes.

It seems that the chief, if not the only, tactic that the detective author [et bien d'autres auteurs on en conviendra] uses in contriving suitable difficulties is the use of misdirection, and in this respect the author uses a device widely employed in ordinary games by the players: in bridge, the finesse; in baseball, the curve; in boxing and fencing, the feint; in poker, the bluff. [...] ... misdirection is a tactic practiced within the rules of a game⁵².

On le sait, en bon maître du jeu, Hitchcock a notamment toujours su exploiter au plus haut degré cette stratégie, utiliser à bon escient ses «MacGuffins».

De la mesure où, selon Caillois, c'est somme toute l'attitude du joueur face et dans le jeu qui permet de bien définir et de mieux restreindre les rubriques d'une classification raisonnée, et que pour le même Caillois les différents jeux s'étagent et se rangent entre deux pôles «antagonistes» (la *paidia* et le *ludus*), les parties-jeux filmiques (qui restent du côté du *ludus*, des jeux réglés) oscilleront ainsi entre les deux motifs du jeu. Le spectateur peut jouer en collaboration avec le réalisateur. Le *spectator ludens* se laissera alors prendre au jeu en sachant que ses attentes seront comblées. On pense aux films de genres tels que la comédie romantique. Comme on n'allait pas voir *Pretty Women* (Garry Marshall, 1990) pour

⁵¹ «La régulation du savoir est précisément ce qui permet au jeu fictionnel de se maintenir: spectateur, je ne puis construire mes hypothèses de «lecture» sans prendre appui sur ce que je sais à chaque moment du récit en cours» (A. GARDIES, «Le pouvoir ludique de la focalisation», *op. cit.*, p. 143).

⁵² Bernard SUITS, «The Detective Story: A Case Study of Games in Literature», *Revue canadienne de littérature comparée*, n° 12, juin 1985, p. 202.

savoir si la belle prostituée allait finir dans les bras du séduisant millionnaire, on ne se demande pas non plus si le charmant candidat au Sénat aimera toujours la jolie femme de chambre une fois qu'il aura découvert le pot aux roses dans *Maid in Manhattan* (Wayne Wang, 2002). Le plaisir tient au parcours qui mène au dénouement prévisible. Les questions que se pose le spectateur sont davantage de l'ordre du «comment» que du «quoi». Cela vaut aussi pour les blockbusters ou les films numériques à grand spectacle. Si l'on peut parler de vertige des sens face aux ceux-ci, c'est bien parce que, pour reprendre une expression de Peter Rabinowitz au sujet d'exemples littéraires extrêmes de textes lisibles barthésiens qui est plus qu'à-propos face au cinéma, tout ce qu'il reste à faire au spectateur «is grabbing on to the trapez»⁵⁶. Et ce genre de films a souvent été comparé à un tour de manège. En revanche, selon le type d'échange ludique qu'introduit Gardies dans «Le pouvoir ludique de la focalisation», le spectateur peut jouer en compétition contre le réalisateur. Il cherchera alors à devancer le récit, à résoudre l'énigme avant la fin du film. Cette attitude est davantage adoptée devant des films qui s'emploient à l'intriguer et à le déjouer pour mieux le surprendre. On pense alors aux polars, aux films à suspense, à Hitchcock, et à des films comme *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), *8 femmes* (François Ozon, 2002) ou *The Sixth Sense* (Night Shyamalan, 1999). De nouveau, Jean Douchet a mis en évidence l'importance et le changement de nature qu'a pris la dimension agonistique au cinéma:

Le spectateur n'a plus aucune considération pour le film; il le consomme simplement. En retour, les cinéastes ne peuvent se défendre qu'en tentant de faire marcher le public, en jouant au plus fin avec lui. Ce n'est plus du trafic ou du commerce, mais de l'esbrouffe, des «raids» pourrait-on dire en reprenant le langage de la bourse: les cinéastes tentent de faire des «coups» et le public veut montrer qu'il est le plus malin, tout en gardant le plaisir de se faire prendre au piège⁵⁷.

Si, pour faire encore référence au réalisateur de *Psycho*, Hitchcock en avait contre ses «amis les vraisemblants» qui critiquaient les invraisemblances de ses films, les coïncidences troublantes et les actions inattendues que le spectateur y rencontrait, ce dernier faisait à tout le moins face à des constructions narratives précises et maîtrisées. Aujourd'hui, certains réalisateurs sont prêts à faire fi de

⁵⁶ Peter J. RABINOWITZ, *Before Reading. Narrative Conventions and the Politics of Interpretation*, Ithaca, Cornell University Press, 1987, p. 145.

⁵⁷ Jean DOUCHET, 1994, «La fabrique du regard. Entretien avec J. Douchet», *Vertigo* («Le siècle du spectateur»), n° 10, p. 35.

toute cohérence pour surprendre le spectateur. On se rappellera par exemple l'énigmatique dénouement de la *Planet of the Apes* de Tim Burton (2001)⁵⁸.

Ludique, mais lucide

Conformément à l'exposé qui vient d'être fait, le cinéma de fiction demeure un jeu. On s'appuiera ainsi sur les préceptes de Huizinga voulant que le jeu serve de fondement à toute description et toute explication de l'activité humaine. Cependant, comme l'a pertinemment signalé Jacques Henriot, «si tout provient du jeu, s'il y a du jeu dans tout, on aboutit sur le plan théorique à la résorption pure et simple de l'idée du jeu⁵⁹». Si tout est jeu, rien n'est jeu. Si on joue continuellement, quand sommes-nous conscients qu'on joue? Colas Duflo a poursuivi cette réflexion dans *Jouer et philosopher*. Il y note que l'on aborde d'une perspective trop large la question du jeu. Il se demande: «Mais pourquoi joue-t-on (plutôt que d'aller au cinéma ou de manger une bonne glace)? En quoi le jeu diffère-t-il de toutes les activités susceptibles de nous procurer du plaisir?» Le cinéma n'est donc pas pour lui un jeu. De même, la convergence du cinéma et du jeu vidéo permet d'avoir une vision plus claire. Ainsi, dans sa théorie du cybertexte, Espen Aarseth s'attaque au modèle théorique qui statue sur la dimension non-linéaire des textes classiques. Il remet en cause, et je cite,

[...] the idea of a narrative text as, a labyrinth, a game, or an imaginary world, in which the reader can explore at will, get lost, discover secret paths play around, follow the rules, and so on. The problem with these powerful metaphors, when they begin to affect the critic's perspective and judgment, is that they enable a systematic misrepresentation of the relationship between narrative text and reader; a spatiodynamic fallacy

⁵⁸ Justement intitulé «L'énigmatique dénouement de *La planète des singes*», un article du quotidien *La Presse* du 25 août 2001 (d'après *USA Today*) rend compte des explications très divergentes données par les spectateurs pour expliquer le «coup» final du film. Suivant les propos recueillis: «Les cinéastes ne sont pas surpris. "Ce n'est pas que nous voulions être évasifs, mais c'est à chacun d'essayer de comprendre", affirme le producteur Richard Zanuck qui a conçu la conclusion avec le réalisateur Tim Burton et les scénaristes. "S'il y a une suite à ce film, le puzzle sera complété".» «Le réalisateur Tim Burton n'est pas d'accord [avec l'idée que les cinéastes ne comprenaient pas eux-mêmes la fin du film et que ce n'était qu'une manière de faire une suite], tout en refusant d'apporter des éclaircissements. "La fin peut sembler illogique, mais il y a une logique", dit-il. Pour comprendre, "vous devez utiliser les deux côtés de votre cerveau simultanément".»

⁵⁹ Jacques HENRIOT, *Le jeu* [1969], Paris, Synonyme – S.O.R., 1983, p. 12.

where the narrative is not perceived as a presentation of a world but rather as that world itself⁶⁰.

À l'opposé du jeu vidéo ou du film interactif où il agit à travers un dispositif d'interaction ou de sélection, le spectateur n'a aucun impact, aussi mince soit-il, sur le déploiement de l'espace diégétique ou sur le déroulement du récit filmique. On regarde un film, on n'y joue pas affirmera-t-on. Pour citer un exemple récent d'une assertion critique maintes fois posée au cours des dernières années:

Abrutissant à force de virevoltes et de pétarades, *The Chronicles [of Riddick]*, David Twohy, 2004] fait effectivement l'effet d'un jeu, et pas forcément des meilleurs. Aux jeux on participe, on s'émeut, on s'énerve, enfin on a le contrôle. Ici on croit assister, impuissant, au long démo d'une toute nouvelle *game* qu'on ne peut pas encore essayer soi-même⁶¹.

La curiosité du spectateur au cinéma est totalement orientée par la mise en intrigue et la mise en film. Il n'y a pas, selon Schaeffer cité plus tôt, de substitution d'identité physique et actantielle. La résolution de l'énigme ou la découverte de la clé du mystère s'effectue toujours au second degré. Si interaction il y a, c'est au seul niveau perceptivo-cognitif. Nous sommes, toujours, dans l'analogie. Retour de la métaphore. N'empêche que la notion de jeu permet, peut-être surtout, de jeter un éclairage différent sur l'activité perceptive et cognitive du spectateur.

Tant l'analogie entre la notion de jeu et le cinéma que la définition de la partie-jeu filmique populaire que l'on peut alors poser sont en quelque sorte des jeux qui allient collaboration et conflit. En ce sens, l'approche ludique du cinéma demande à être développée tout en nuances. Je rependrai pour terminer, quoique je sois loin d'avoir fait ici le même travail que lui, les conclusions de Duflo:

[...] peut-être pourra-t-on maintenant, grâce au travail accompli, savoir dans quelle mesure exactement il y a dans telle ou telle expression artistique une part de jeu, où la chercher, et à quoi la reconnaître. On

⁶⁰ Espen AARSETH, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 1997, p. 3-4.

⁶¹ Aleks K. LEPAGE, «Chroniques du vide», *La Presse*, 12 juin 2004. Du reste, le jeu *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay* (Starbreeze/VU Games, 2004) sorti sur Xbox a reçu, lui, de fort bonnes critiques.

pourra plus difficilement maintenant, du moins nous l'espérons, se contenter de parler dans le vague⁶².

En définitive, notre *lucidité* critique et théorique doit nous permettre de mieux percevoir la *ludicité* du cinéma de fiction. À l'ère du jeu vidéo, c'est là le réel enjeu de cette réflexion.

Université de Montréal

⁶² Colas DUFLO, *op. cit.*, p. 253.