

Marion Thomas

Master Théâtre, Orientation Mise en scène

Promotion Master 14

Pour un théâtre de la simulation



sous la direction de Julie Sermon

Manufacture HETSR- Hes-so Lausanne

2014-2016

*Remerciements spéciaux à Roberto Serafide,
Julie Sermon, Maxime Devige
et au corps enseignant de la Manufacture.*

Table des matières

Introduction.....	7
1. Le réel est un désert.....	9
La société de contrôle.....	9
Le jeu vidéo est un témoin.....	12
Le sentiment d'anomie	16
Un îlot de sécurité.....	19
L'inquiétante étrangeté.....	23
2. Mises en pratique et expérimentations.....	29
La mise en scène du conflit intérieur.....	29
Le langage du numérique.....	35
Tentation d'un théâtre interactif.....	45
3 . Investigations poétiques.....	55
L'avatar et le corps du comédien.....	55
Faire de la perception une qualité charnelle.....	61
La narration spatiale.....	65
Manifeste pour un théâtre de la simulation.....	70
Conclusion.....	73
Bibliographie.....	75
Annexes.....	77

Introduction

Dans mon pré-mémoire, j'avais cherché à analyser les différents états ludiques et la spécificité du jeu vidéo comme médium. Les jeux vidéo se distribuent autour de quelques régimes d'expériences caractéristiques, établis pour la plupart depuis bien longtemps. J'avais ainsi évoqué les théories de Roger Caillois et de Joseph Huizinga sur l'activité ludique. Puis j'avais évoqué les différents types de narrations qu'on retrouve dans les jeux vidéo et, enfin, quel type d'interactions existent entre le joueur, son avatar et le programme. Pour ce rendu final, j'ai décidé de ne pas développer l'analyse du médium en tant que tel, mais de pousser ma réflexion sur les pratiques engendrées par le jeu vidéo. Le jeu vidéo doit prioritairement être analysé en fonction de ce qu'il nous fait, de ce que nous investissons dans cet état. Ici, le jeu vidéo va me servir de vecteur pour parler plus généralement des types d'expériences, de langage, de relation qui s'inventent avec eux. Ces expériences se déploient comme des moments de retrait par rapport au cours ordinaire des choses sociales. Elles impliquent une forme d'immersion dans les images sans laquelle les plaisirs du jeu ne sauraient se produire, ce qui ne signifie pas que ces états soit véritablement coupés du monde ou dénués de toute signification hors de l'espace du jeu. Qu'est-ce que les jeux font de nous dans l'expérience même qu'ils proposent ? Quelle est la dimension symbolique des jeux vidéo ? Comment, grâce à la grammaire du numérique, je pourrais réussir à parler de notre condition (du rapport au monde et aux autres que l'intrusion du numérique dans nos vies a très certainement modifié). Et emprunter le chemin de la poésie. Parce qu'au delà de la solitude, de la virtualisation croissante, des crises écologiques et de la peste capitaliste, doit subsister une forme de poésie, d'un genre nouveau.

Dans cette première partie, je vais installer les fondements théoriques de ma recherche. Quelles ont été les références qui m'ont accompagnées tout au long de ma réflexion et m'ont permit de structurer ma pensée. Car pour attaquer un sujet aussi vaste que les jeux vidéo, il me fallait un fil conducteur pour ne pas perdre de

vue que mon objectif n'est pas de trouver toutes les manières possibles et imaginables de transposer les jeux vidéo sur un plateau de théâtre, mais de trouver à l'intérieur des jeux vidéo des outils qui me permettront de représenter, de symboliser, d'incarner un discours plus général. Ce que je pense, en tant qu'artiste, du monde qui nous est donné, de cette nouvelle manière d'être au monde que je pressens. Je commence donc par y analyser le modèle général de société dans lequel nous évoluons, puis la place privilégiée de l'ordinateur et des jeux vidéo à l'intérieur de ce modèle. Cette place est, à mon sens, complètement paradoxale puisque l'ordinateur est à la fois la machine/symbole de cette société individualiste, et le refuge idéal de la coercition sociale. Je joue aux jeux vidéo parce que le monde me déçoit et je trouve dans les mondes virtuels une possibilité de ré-enchanter mon quotidien, de m'évader. Enfin, je tente de définir les variations de l'individu à l'intérieur de ce modèle ; quels sentiments sont produits par le numérique, qu'est ce qu'on ressent à vivre derrière un écran.

1. Le réel est un désert

La société de contrôle

Je vais ici m'appuyer sur un court texte de Gilles Deleuze *Post-scriptum sur la société de contrôle* que l'on peut retrouver dans *Pourparlers*. Dans ce texte, il défend l'idée que nous vivons désormais dans une société du contrôle qui succède au modèle de la société disciplinaire, essentiellement théorisée par Michel Foucault dans son ouvrage *Surveiller et punir*, paru en 1975. Il y consacre un chapitre à l'analyse du panoptique, un type particulier d'architecture pénitentiaire, qui représente, selon lui, l'essence des sociétés disciplinaires. Une architecture panoptique rend possible la surveillance continue de chaque prisonnier, les cellules sont disposées en cercle, ouvertes du côté intérieur; au centre, on dispose le bureau de contrôle duquel on peut observer chaque cellule. Les "*open spaces*" modernes, ces espaces de travail ouverts, où chacun peut surveiller tout le monde peuvent être considérés comme les héritiers du panoptique. Le dispositif principal de ces sociétés disciplinaires est donc l'enfermement ; condenser la population dans les prisons, les hôpitaux, les casernes... Pour mieux la surveiller : « concentrer ; répartir dans l'espace ; ordonner dans le temps ; composer dans l'espace-temps une force productive dont l'effet doit être supérieur à la somme des forces élémentaires. »¹. Pour cela, la société s'organise en grandes cellules d'enfermement, chacun passant, individuellement, et successivement d'un milieu clos à un autre : la famille, l'école, l'armée, l'usine...

Mais aujourd'hui, la société a lentement muté pour sortir de l'enfermement en milieux étanches et entrer dans ce que Deleuze nomme la société du contrôle, ou l'ère du contrôle continu et de la communication instantanée. Alors, qu'est-ce qui caractérise une société de contrôle ?

¹ Gilles Deleuze, *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*, in *Pourparlers 1972 - 1990*, Les éditions de Minuit, Paris, 1990.

Ce qu'écrit Deleuze, c'est qu'auparavant, dans une société disciplinaire, chaque milieu possédait une instance qui en dictait la loi :

« d'abord la famille, puis l'école (« tu n'es plus dans ta famille »), puis la caserne (« tu n'es plus à l'école »), puis l'usine, de temps en temps l'hôpital, éventuellement la prison qui est le milieu d'enfermement par excellence »²

Un ordre était énoncé, établi, et la tour du panoptique en symbolisait l'instance (le directeur de l'usine, de l'hôpital, etc.). Mais dans notre modèle de société, les murs sont tombés, les tours se sont effondrées et plus aucun ordre n'est dit.

« On le voit bien dans la question des salaires : l'usine était un corps qui portait ses forces intérieures à un point d'équilibre, le plus haut possible pour la production, le plus bas possible pour les salaires ; mais, dans une société de contrôle, l'entreprise a remplacé l'usine, et l'entreprise est une âme, un gaz. Sans doute l'usine connaissait déjà le système des primes, mais l'entreprise s'efforce plus profondément d'imposer une modulation de chaque salaire, dans des états de perpétuelle métastabilité qui passent par des challenges, concours et colloques extrêmement comiques »³

Le contrôle supprime la centralité de la visibilité du pouvoir. Les normes se maintiennent tout en s'effaçant. La surveillance n'est plus le fait des institutions mais des individus eux-mêmes car ses modalités d'actions changent : de l'application d'une contrainte, on passe à des effets incitateurs. C'est le règne de la compétition et de l'individualisme. Les appartenances collectives se dissolvent et chacun se retrouve isolé.

La surveillance est toujours omniprésente, elle investit tous les aspects de la vie humaine : le travail, la santé, l'éducation, les loisirs, etc. mais sa nouvelle stratégie est de se fondre dans le décor, ces mécanismes de régulation passent inaperçus et sont parfaitement intégrés à la vie quotidienne.

2 https://infokiosques.net/lire.php?id_article=214

3 Gilles Deleuze, *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*, in *Pourparlers 1972 - 1990*, Les éditions de Minuit, Paris, 1990, pp.240-247, http://aejcpp.free.fr/articles/controle_deleuze.htm

La « société de contrôle » désigne ainsi un monde où la domination capitaliste devient totalement diffuse au sein des relations sociales, du fait qu'elle est d'abord intégrée par les personnes contrôlées elles-mêmes sous la forme d'une multitude d'idéologies dominantes. Pour l'individu, cela se traduit donc par un flot incessant d'ordres et d'injonctions intérieures et au bout du processus, c'est soi qui impose la soumission à ces diktats à soi-même. De là encore, découle une lourde responsabilité pour l'individu qui vit dans la société de contrôle : celle du choix.

« La liberté qui transforme toute mesure en un choix, potentiellement fatidique, nous est accordée avec notre humanité, elle en est le fondement ; elle donne son caractère unique à notre existence. Mais on pourrait ajouter qu'à aucune autre époque la nécessité de faire des choix n'a été aussi profondément ressentie. A aucune autre époque les actes du choix n'ont été aussi conscients qu'aujourd'hui, menés qu'ils sont dans des conditions d'incertitude douloureuse et inguérissable, sous la menace constante de se faire distancer et d'être exclus du jeu sans possibilité de retour parce qu'on n'aura pas réussi à satisfaire aux nouvelles exigences. »⁴

Et donc une vie d'incertitude et de culpabilité diffuse: peur d'être pris en flagrant délit de sieste, de ne pas tenir le rythme des événements en mouvement constant... L'ordinateur est peut-être le dispositif pernicieux de cette pression continue. Dans la suite de son texte, Deleuze développe l'idée que l'ordinateur pourrait être la machine/symbole des sociétés de contrôle :

« Il est facile de faire correspondre à chaque société des types de machines, non pas que les machines soient déterminantes, mais parce qu'elles expriment les formes sociales capables de leur donner naissance et de s'en servir. Les vieilles sociétés de souveraineté maniaient des

4 Harmnut Rosa, *Aliénation et accélération, vers une théorie critique de la modernité tardive*, trad. Thomas Chaumont, édition la découverte, Paris, 2012 p 189

machines simples, leviers, poulies, horloges ; mais les sociétés disciplinaires récentes avaient pour équipement des machines énergétiques, avec le danger passif de l'entropie, et le danger actif du sabotage ; les sociétés de contrôle opèrent par machines de troisième espèce, machines informatiques et ordinateurs dont le danger passif est le brouillage, et l'actif, le piratage et l'introduction de virus. Ce n'est pas une évolution technologique sans être plus profondément une mutation du capitalisme. »

Si l'ordinateur est l'instrument des sociétés de contrôle, comment se place le jeu vidéo ? Eux qui ont cette particularité intrinsèque par rapport à l'ensemble des jeux existants : ils se jouent avec un ordinateur. Supprimez la raquette de tennis, supprimez le plateau du jeu de société, supprimez la poupée, et ainsi de suite, le monde ne s'arrêtera pas de tourner. Dans les jeux vidéo, il se trouve que le dispositif technique utilisé est aussi l'objet technique le plus indispensable au monde contemporain, celui par lequel l'ensemble des dispositifs de pouvoirs, économique ou politique, à quelque niveau que ce soit, s'exercent.

Le jeu vidéo est un témoin

Les jeux vidéo occupent donc parmi les expressions culturelles de la modernité une position exceptionnelle. Car ils représentent une forme médiatique qui ne saurait exister ailleurs que dans notre monde contemporain, postindustriel, marqué par l'omniprésence des technologies de l'information. Mieux, le type de jouissance qu'ils proposent est très étroitement lié à la logique des machines informatiques. L'extraction des plaisirs s'opère au cœur du dispositif central des pouvoirs économiques et politiques. La structure des jeux vidéos et leur support techniques sont des témoins de notre époque, de notre construction sociale et de l'individu en devenir. A mon avis, il y a ici quelque chose là ; un nœud d'intrigues et de problématiques essentielles à démêler. Pour mieux étayer mon propos, je

voudrais fournir un exemple, qui est en fait presque une parabole. Dans son livre *La philosophie des jeux vidéo*, Mathieu Triclot décrit l'opération *Igloo White* effectuée par l'armée de l'air américaine pendant la guerre du Vietnam entre janvier 1968 et février 1973. L'objectif de cette opération était de détruire le réseau logistique de l'armée nord-vietnamienne qui serpentait à travers le Sud-Est du Laos.

« Dans la salle de contrôle, des écrans vidéo reliés à des ordinateurs affichent en temps réel les données de milliers de capteurs déployés le long de la piste Ho Chi Minh au Laos. Lorsque l'un de ces capteurs détecte une activité humaine, un signal apparaît sur la carte. L'objectif des Américains est de repérer et de détruire les convois de ravitaillement de la guérilla.

Un signal est détecté, les ordinateurs en calculent la direction et la vitesse. Puis les coordonnées sont transmises par radio aux avions F4 qui patrouillent dans la zone. Le pilote n'a qu'à se laisser guider. Les ordinateurs d'*Igloo White* peuvent même contrôler à distance le déclenchement des bombes. Le processus complet ne prend pas plus de cinq minutes. »

Igloo white réalise le rêve d'un champ de bataille électronique. On retrouve ici la figure du panoptique chère aux sociétés disciplinaires. Rassembler des données, c'est fabriquer un point de vue central, d'où l'on peut tout voir, tout surveiller. Mieux encore, l'ordinateur permet d'agir à distance, à partir de ce point de vue central, renforçant encore l'abstraction du pouvoir et du contrôle qu'il exerce.

Igloo White opère la réduction du grand monde à l'étroitesse d'un écran d'ordinateur et a des petits points colorés. Ce petit monde, que l'on peut manipuler sans se salir les mains, en restant toujours soucieux de l'efficacité, déclenche à distance son déluge de bombes. *Igloo White* est le symbole de l'efficacité du symbolique, de la violence de l'informatique.

Igloo White ressemble à un jeu vidéo. Certains jeux vidéos, parmi les licences les plus connues ressemblent à *Igloo White*, et pour cause : les créateurs s'en sont

inspirés. *Call of duty* est une série de jeux vidéo FPS⁵ sortie entre 2003 et 2015 et qui comprend 13 titres.

« Un des *gimmicks* visuels du jeu consiste à faire passer le joueur d'une vue satellite du théâtre d'opérations, celle du champ de bataille électronique avec ses entités abstraites, à la vue « incarnée » par le joueur, plongé au cœur de l'action. Évidemment, la « vue incarnée » que propose le jeu n'est pas moins désincarnée, électronique et symbolique que celle des écrans d'*Igloo White*, dont le jeu recycle le langage visuel. »⁶

Call of Duty cherche à produire l'illusion que l'on peut rejoindre de l'intérieur même de l'ordinateur, du monde symbolique, le monde concret, que l'on peut « résorber la distance entre l'univers abstrait du champ de bataille électronique et le chaos du réel »⁷.

Un parfait et effrayant exemple de la conversion du réel en un monde clos de symboles efficaces. Cette conversion ne s'applique évidemment pas que dans le domaine militaire. C'est l'installation progressive d'un nouveau régime de domination dont *Igloo White* n'est qu'un exemple parmi d'autres.

Que gagnent les instances de contrôle social à diluer leurs fonctions à dans dispositifs techniques ? A transformer les personnes et les choses du monde réel en informations ? Si le pouvoir parvient à collecter suffisamment de données, à les agréger à d'autres données de même classe, celui-ci pourrait alors avoir une vue privilégiée et surplombante de l'activité de chaque individu, de chaque groupe d'individus. L'informatique, les ordinateurs et les jeux vidéo sont des structures qui permettent au contrôle et aux déterminations sociales d'atteindre l'état d'un gaz : impréhensible et diffus.

« La propriété la plus caractéristique de l'informatique est sans doute de créer et de maintenir un tissu continu d'inscriptions, en modification perpétuelle, en inflation constante. Ce processus nous traverse plutôt qu'il

5 Pour la définition du terme, se référer au lexique à la fin de ce mémoire

6 Mathieu Triclot, *La philosophie des jeux vidéo*, éditions Zones, Paris, 2011 p.185

7 idem

ne s'applique à nous du dehors, codés, recodés, indexés, décrits, évalués, aussi bien comme populations que comme individus, en masse comme dans le détail. Il n'y a pas de dispositif de pouvoir sans sujétion, production et orientation du désir, libre coopération ou servitude volontaire. »⁸

Ce monde là, ce monde où le réel et le symbolique s'interpénètrent, nous l'habitons avec notre corps qui se connecte aux machines, avec nos actes les plus quotidiens qui manipulent sans y songer plus que cela ces univers de données. Quel genre de vie est-ce que de vivre ainsi à l'écran ?

Je voudrais citer, pour finir sur ce sujet, une tendance encore minoritaire, mais non négligeable ; la « gamification ». La « gamification », c'est l'idée très en vogue chez certains managers et certains décideurs de s'inspirer des jeux vidéo pour établir des modèles d'organisation au sein d'une entreprise. Ou bien en créant un système de points pour stimuler « positivement » la motivation de leurs employés. Certains vont même assez loin :

« La mairie de New York n'avait mis à l'essai un programme gamifié de gestion des populations pauvres : des points à échanger contre des récompenses monétaires pour l'assiduité scolaire, des bonus pour les bonnes notes des enfants à l'école ou encore un rendez-vous chez le dentiste. »⁹

En la matière, tout est simplement possible. Le jeu vidéo pourrait bien être l'avenir de nos sociétés...

8 Mathieu Triclot, *La philosophie des jeux vidéo*, éditions Zones, Paris, 2011 p.190

9 Mathieu Triclot, *La philosophie des jeux vidéo*, éditions Zones, Paris, 2011 p.90

Le sentiment d'anomie

« J'ai énormément de moments de vide, mais de vide absolument total, où je ne fais absolument rien. Je peux déambuler chez moi pendant trois heures sans avoir absolument rien fait, tout en étant allé cinq fois au placard à gâteaux pour ne rien manger, ou pour manger quelque chose, en marchant, en me douchant deux fois, en me remettant dans mon lit, puis en en ressortant, en me mettant sur le balcon, en faisant trois secondes de piano, en commençant quatre films dont je ne finirai aucun. Donc, ce n'est pas de l'ennui. Mais c'est du rien. Ça peut durer une demi-journée. C'est terrible, parce que c'est forcément lié à un sentiment de culpabilité. »¹⁰

Voici un témoignage enregistré par Raphaël Koster pour son travail de thèse *le jeu vidéo comme manière d'être au monde, étude Socio-anthropologique de l'expérience vidéoludique*. J'aurais pu dire la même chose. Comme beaucoup de gens de ma génération, je suppose. Il m'arrive d'être submergée par un sentiment d'absurdité très puissant qui recouvre toutes mes activités. Je ne trouve plus de sens à rien, je m'ennuie, je tourne en rond. Ce sentiment de vulnérabilité et d'irréalité, est consolidé par la proximité que j'entretiens avec les mondes virtuels. J'ai longtemps réfléchi à la manière dont la pratique des jeux vidéo modifiait mon rapport au monde. Et je pense avoir trouvé des réponses dans le livre d'Émile Durkheim *le suicide* paru en 1897. Il y établit une typologie des suicides suite à son travail sociologique et son analyse des statistiques. Il y nomme notamment le suicide anémique, qui intervient lorsque il y a un défaut de régulation de la société, lorsque la réglementation, les normes sont moins importantes, qu'elles deviennent plus floues. On rejoint ici l'idée d'abstraction des instances de la société de contrôle. Les individus sont moins tenus, leurs conduites sont moins réglées, leurs désirs ne sont plus limités ou cadrés. Ils peuvent ainsi éprouver le « désir d'infini », avoir la sensation qu'ils pourraient tout faire, qu'ils devraient même être capable de tout faire, alors qu'ils ne peuvent concrètement que si peu. L'anomie concerne tous les phénomènes par lesquels l'individu ne se sent plus intégré dans une structure qui donnerait sens et cohérence

10 Mathieu Triclot, *La philosophie des jeux vidéo*, éditions Zones, Paris, 2011, p.78

à son existence. Ce n'est donc pas tant l'absence de règle sociale que cette notion désigne, qu'une défaillance dans l'adhésion de l'individu à leur légitimité.

Il touche particulièrement les individus évoluant dans une société basée sur le capitalisme et la consommation puisqu'ils bénéficient d'un certain niveau de confort et de richesse à même de leur permettre de laisser libre cours à leurs envies, sans trouver d'obstacle extérieurs qui freineraient ces désirs et placeraient face à eux des contraintes donnant davantage de sens à leur existence .

« La richesse, par les pouvoirs qu'elle confère, nous donne l'illusion que nous ne relevons que de nous-mêmes. En diminuant la résistance que nous opposent les choses, elle nous induit à croire qu'elles peuvent être indéfiniment vaincues. Or, moins on se sent limité, plus toute limitation paraît insupportable »¹¹

Durkheim ajoute le capitalisme à cette équation, puisque son principe même est de solliciter l'individu à assouvir ses pulsions immédiates pour consommer toujours plus :

« On a soif de choses nouvelles, de jouissances ignorées, de sensations innommées, mais qui perdent toute leur saveur dès qu'elles sont connues. Dès lors que le moindre revers survienne et l'on est sans force pour le supporter. Toute cette fièvre tombe et l'on s'aperçoit combien ce tumulte était stérile et que toutes ces sensations nouvelles, indéfiniment accumulées, n'ont pas réussi à constituer un solide capital de bonheur sur lequel on pût vivre les jours d'épreuve. »¹²

La lecture d'Émile Durkheim a été pour moi comme la découverte du chaînon manquant me permettant de relier mon expérience personnelle et subjective à des lectures plus théoriques comme celles de Gilles Deleuze, Zygmunt Baumann, Harmunt Rosa ou de Jean Baudrillard. L'anomie en tant que concept me permet de

11 Émile DURKHEIM, *Le Suicide* (1897), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », Paris, 1999 p.282.

12 Émile DURKHEIM, *Le Suicide* (1897), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », Paris, 1999 p 285

faire un lien logique entre un état intérieur et un modèle de société.

Ce sentiment d'anomie éclaire parfaitement l'état dans lequel je suis plongée au quotidien, devant mon écran, ce sentiment que j'essaye de fuir en jouant aux jeux vidéo, et qui est paradoxalement affirmé par ma pratique. Jouer aux jeux vidéo c'est affirmer son impuissance à adhérer aux règles du monde, c'est un désir violent de s'investir dans les images, d'être plongé dans une fiction qui s'offre plus que jamais comme une alternative à l'absurdité du quotidien.

Il me semble possible d'éclairer ce sentiment d'anomie différemment. Puisque si l'on considère que les injonctions sociales sont doubles : d'une part se constituer comme sujet autonome et responsable, et d'autre part se constituer comme objet soumis et conforme, alors les joueurs de jeux vidéo mettent en place, par leurs pratiques une forme nouvelle de résistance. Car quelles sont les stratégies propres à lutter contre ces deux injonctions ?

A l'exigence de se constituer soi-même comme objet, on peut opposer une stratégie de désobéissance, de révolte, d'émancipation... Bref se revendiquer comme sujet libre et conscient. A l'exigence d'être sujet, on peut opposer une résistance passive, une dépendance totale, l'inertie.

Il me semble que la première stratégie est aujourd'hui largement valorisée, dans le sens où le fait de s'exprimer sur des sujets sociaux et politiques, de manifester, de vouloir se libérer sexuellement... sont déjà considérés comme des pratiques subversives. Cette stratégie est considérée comme une stratégie positive, valable et qui peut être effective. Ce genre de pratiques libératrices répond donc à l'une des injonctions, mais elles n'aident pas du tout à lutter contre l'autre sommation qui nous est faite, bien au contraire, puisqu'elles en sont la glorification.

« Tu dois te libérer, tu dois t'amuser, tu dois voter, produire, te décider, tu dois participer. Alors ? »

« Alors non. Je ne vais pas sortir de mon appartement, je ne vais pas faire de

sport, tant pis si je prend du poids, je vais rester assis ici, devant mon écran, je vais vous laisser penser que je m'abrutis pendant des heures. Je ne vais parler à personne ou presque, je ne vais pas travailler, je vais être un poids pour vous. »

Voilà la réponse (fictive) de ceux qui veulent s'émanciper du du réel (ou de qu'il en reste). Une sorte d'ascèse post-moderne. Prendre conscience de son impuissance, de l'absence de sens et y être indifférent. Tendre volontairement vers le devenir-objet, se créer un monde à soi, pour soi, rien que pour soi.

Un îlot de sécurité

Quand la pression extérieure se fait trop forte, quand j'ai l'impression que ma vie entière ne devient que contrainte, le jeu vidéo devient un refuge. Voici enfin un monde cohérent, que je peux expliquer, qui répond à des règles reconnaissables. Des règles que je peux difficilement ignorer ou outrepasser puisqu'elles sont inscrites dans le système informatique et qui sont forcément logiques, cohérentes et infaillibles. Je sais que le programme détient la clé des secrets, qu'il y a un début et une fin que les développeurs du jeu ont conçus pour moi. Ce monde ludique est clair et simple, sans incertitude majeure. Dans ce monde-là, l'échec n'est jamais irrémédiable. Si je perds, il me suffit de recommencer, encore et encore, parce que je sais que la victoire est prévue par le programme. L'avantage du jeu vidéo sur le réel c'est donc son caractère autotélique ; « je joues, j'expérimente, je recommence », quand le réel, lui, est tristement irréversible. Puis, il y a surtout la sensation que procure le jeu vidéo, ce vertige incroyable de la pensée qui survient lorsque mes réflexes vont plus vite que ma volonté, ce que Roger Caillois désignait comme « l'illynx ». La sensation d'être complètement absorbé, surinvestit dans le moment présent. On plane, un peu comme avec de la drogue; d'ailleurs la source du plaisir est la même : être dépossédé de soi, dans un sentiment ultime de contrôle.

Certains joueurs poussent la maîtrise du jeu et le sentiment de puissance qui lui est corrélatif, à la dimension d'un spectacle. Il s'agit des « *speedrunners* », ceux qui s'adonnent à la pratique du « *Speedrun* », une forme de compétition très en

vogue et qui consiste à finir un jeu le plus vite possible, d'une seule traite, sans aucune faute et sans aucun à-coup. Ils enregistrent leurs parties et publient les vidéos sur des sites spécialisés. Dimension spectaculaire parce que certaines de ces vidéos, qui peuvent quand même durer jusqu'à 2 heures, sont visionnées plus de 35 millions de fois. Ceux qui regardent ce genre de vidéos, ne le font pas pour apprendre les *patterns* à leur tour, mais pour admirer le savoir-faire de ces super-joueurs. Je pourrais comparer ce type de spectacle à un événement sportif, finalement, ce serait comme regarder la retransmission d'un match de football par exemple, sauf que le *speedrun* s'apparente plus à une démonstration mathématique qu'à l'étalage de performances. La différence se situe dans le fait que ce que j'apprécie quand je regarde ces vidéos c'est d'avoir l'impression que le joueur me révèle la structure sous-jacente du dispositif. Les plus impressionnants sont ceux qui pratiquent la sous-catégorie du « *Tool Assisted Speedrun* », souvent abrégé par *TAS*. C'est une activité complexe, le joueur utilise un programme spécial qui lui permet d'avoir accès au code informatique du jeu vidéo (en même temps qu'il joue) pour optimiser sa stratégie, c'est à dire sur quelle touche il va appuyer et à quel dixième de seconde. Il peut donc tirer partie des *bug* du code, savoir quand forcer la machine à réaliser beaucoup de calcul pour la faire ralentir...¹³ Le niveau de perfection technique ainsi atteint dépasse de loin les capacités humaines. Le joueur s'est tellement intégré à l'univers du jeu qu'il est devenu lui-même un programme. Il résorbe de lui-même la perturbation qui résulte de sa présence pour rendre le monde à son état de perfection. Chaque geste, chaque saut est optimisé, chaque faille du jeu est traquée et utilisée afin de performer la stratégie optimum. En se faisant du dispositif, il résorbe en quelque sorte sa présence et rend le monde du jeu vidéo à son état de perfection technique.

D'un point de vue un peu plus politique maintenant, les jeux vidéo sont basés sur un système de société apparemment idéal. Il y a en effet une parfaite égalité des chances, tous le monde commence avec le même matériel, le même programme, et la même distribution. Chacun a donc les mêmes chances de gagner. Les jeux en ligne représentent une forme de société sans classe, non pas parce qu'il n'y aurait pas de pauvres ou de prolétaires parmi les joueurs, mais parce que la position des pauvres et des prolétaires dans le jeu est jouée par la machine. Il existe un petit

13 Pour plus d'informations et des exemples vidéo : tasvideo.org

peuple des jeux en ligne : les PNJ (personnages non jouables) qui peuplent les villes et sourient aimablement à tout les avatars qui passeraient par là, ou bien encore les « mobs », c'est-à-dire les monstres, véritables prolétaires du jeu qui respectent à la lettre la formule de Marx, eux qui n'ont que « leur peau à offrir pour être tannée sur le marché ». Ce genre de modèle intègre l'idée selon laquelle, il suffit simplement de faire des efforts pour atteindre une position dominante.

Finalement, l'attrait du jeu vidéo vient de ce qu'il combine illusion de contrôle de soi et du monde, et un sentiment puissant de maîtrise du sens. Ainsi le plaisir de la pratique des jeux vidéo ne naît pas d'une absence de règle mais de la toute puissance prêtée à la règle une fois celle-ci matérialisée dans des procédures et des algorithmes.

C'est cette émotion du joueur en général qu'il convient d'interroger. Non pas tant ce qui la suscite que ce qu'elle fait naître comme valeurs nouvelles. « Plus la vie quotidienne exige des individus de contenir leurs sentiments et l'expression corporelle, et plus les jeux prennent une part importante dans la quête d'émotions fortes »¹⁴. D'où l'importance de la notion de défolement, l'idée que jouer c'est « se vider la tête ». Le jeu vidéo peut servir d'exutoire à toutes les frustrations de la vie en société. Par exemple, jouer sur son téléphone portable dans les transports en commun donne une sensation d'évasion, l'attention que nécessite le jeu permet de détourner sa sensibilité de la gêne liée à la présence des autres.

Mais cette détente est comme pervertie par la nature même du dispositif technique, qui renvoie aux mêmes logiques auxquelles le joueur tente de s'émanciper. Et c'est là le paradoxe qui caractérise les pratiques de jeux vidéo :

14 Raphael Koster, *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde, socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique* thèse de doctorat en sociologie sous direction de Sylvie Craipeau Université Paris 1 École doctorale de philosophie CETCOPRA (Centre d'Étude des Techniques, des COonnaissances et des PRAtiques) 2011 p64

« Si elles témoignent d'une recherche et d'un apprentissage de contrôle de soi, du monde virtuel, elles font simultanément écho à un rapport d'aliénation au monde et au refus des contraintes de la vie sociale moderne dans leur recherche de maîtrise au monde. Ces pratiques se signalent alors par une perte de contrôle. Le sentiment de toute puissance se conjugue avec celui d'impuissance, l'évasion se confond avec l'addiction, ou la répétition automatique, les moyens empruntés s'avérant être de même nature que le cercle de contraintes qu'il s'agit de briser. »¹⁵

L'évasion est donc ambivalente : à la fois recherche de plaisir et aveu d'une absence d'adhésion aux règles que l'on cherche momentanément à fuir. L'effacement du corps, la dégradation des sens en stimulations sensorielles signalent une perte de l'engagement de soi envers la société. Sans acte de présence, le sentiment d'obligation morale se dissipe : quels devoirs a-t-on envers une société susceptible de disparaître et de réapparaître au gré des connexions informatiques ?

Les jeux vidéo dessinent une nouvelle façon d'être au monde, plus urgente, plus instable, mais aussi plus sensible à l'intense fragilité de notre existence. Les nouvelles technologies, en nous plongeant dans un état de fascination, de quasi-dépendance à la technique, dans son immédiateté, son confort, nous confronte à la vacuité de notre expérience sensible. Je vois le jeu vidéo comme une forme de tourisme contemporain, il ne s'agit plus de faire voyager son corps mais son attention, dans un voyage intérieur qui n'est ni de l'ordre de l'introspection ni du recueillement. On change de règles, de contraintes, presque de corps pour un temps.

« Celui qui ne peut pas jouer est le plus souvent quelqu'un qui ne sait pas se détacher de lui-même, qui s'accroche à son Moi reconnu et au sérieux qui lui est attaché. Pour savoir jouer, il faut accepter de se déprendre de soi-même, non pour renoncer à toute subjectivité, mais pour accéder à une subjectivité indirecte, décalée et distanciée, inhérente au rôle

15 Raphael Koster, *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde, socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique* thèse de doctorat en sociologie sous direction de Sylvie Craipeau Université Paris 1 École doctorale de philosophie CETCOPRA (Centre d'Étude des Techniques, des COonnaissances et des PRAtiques) 2011 p 98

impersonnel et néanmoins singulier que l'on accepte de revêtir dans l'enceinte du jeu »¹⁶

Le plaisir ludique naît aussi de la possibilité de passer d'une identité à l'autre, d'épouser plusieurs modes de présentation de soi. Certainement, ce plaisir peut aussi se comprendre au prisme de l'injonction sociale à être soi-même, à se distinguer des autres.

L'inquiétante étrangeté

L'*Unheimlich*, souvent traduit par « inquiétante étrangeté » est un concept compliqué à cerner avec précision car il s'agit avant tout d'une sensation. Il y a donc des personnes qui y sont plus ou moins réceptives, et elle prend très certainement des formes légèrement différentes en fonction des individus, de leurs angoisses propres et de leurs imaginaires. Néanmoins il est possible de dégager quelques caractéristiques de l'*Unheimlich*. Je vais m'appuyer sur un essai de Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté*, paru en 1919¹⁷. Voici la première définition que Freud en donne :

« Le mot allemand *unheimlich* est manifestement l'antonyme d'*heimlich* (du pays), *vertaut* (familier) et l'on est tenté d'en conclure qu'une chose est effrayante justement pour la raison qu'elle n'est pas connue ni familière. »¹⁸

L'*unheimlich* se conçoit donc d'abord par opposition au sentiment de

16 Raphael Koster, *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde, socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique* thèse de doctorat en sociologie sous direction de Sylvie Craipeau Université Paris 1 École doctorale de philosophie CETCOPRA (Centre d'Étude des Techniques, des COonnaissances et des PRAtiques) 2011p303

17 Sigmund Freud, *inquiétante étrangeté et autres essais*, traduction de Bertrand Féron, Gallimard 2015, Paris

18 Sigmund Freud, *inquiétante étrangeté et autres essais*, traduction de Bertrand Féron, Gallimard

familiarité et de confort. C'est une angoisse qui naît de ce qui n'est pas familier, de ce qui n'est pas connu. Mais on ne peut pas affirmer l'inverse, c'est à dire que tout ce qui est inconnu, nouveau ou inhabituel ne relève pas de l'*unheimlich*. Il manque encore des précisions, Freud rajoute d'ailleurs un peu plus loin dans le texte :

« A proprement parler, l'étrangement inquiétant serait toujours quelque chose dans quoi, pour ainsi dire, on se trouve tout désorienté. Mieux un homme se repère dans son environnement, moins il sera sujet à recevoir des choses ou des événements qui s'y produisent une impression d'inquiétante étrangeté. »¹⁹

Au sentiment angoissant de l'inconnu, il faudrait donc ajouter une forme de rupture avec la rationalité du quotidien, la sensation une soudaine incertitude intellectuelle. La première image qui me vient à l'esprit, provient toujours de films d'horreur (je suis pour ainsi dire une inconditionnelle du genre) et notamment de la franchise *Paranormal activity* qui compte 5 films différents dont le premier opus est sorti en 2009. Tous ces films sont basés sur le même scénario : une entité démoniaque se manifeste dans une maison habitée par une famille américaine bourgeoise. Prenons l'exemple du second film, *Ali*, une jeune fille de 16 ans, décide de faire un film des premiers jours de vie de son petit frère et commence à filmer dès l'arrivée de ses parents Daniel et Kristi qui reviennent de la maternité. On assiste donc pendant une bonne dizaine de minutes au quotidien de la petite famille. Jusqu'à ce qu'Ali entende des bruits de pas étranges pendant la nuit et décide de poser quelques ordinateurs filmant en continu, aux endroits stratégiques de la maison, pour comprendre la nature de ces bruits. Le film que les spectateurs vont voir au cinéma est un montage de ces images filmées soi-disant par les ordinateurs. Il y a certains plans qui, selon moi, illustrent parfaitement l'inquiétante étrangeté. Par exemple un très long plan séquence de la caméra située dans la chambre du bébé, où rien ne bouge, le bébé dort tranquillement dans son berceau. De loin, on entend la conversation des parents qui discutent de la santé mentale de leur fille Ali. Au bout de quelques minutes de ce plan figé, le petit camion de pompier du bébé s'allume, ses lumières clignotent et il avance lentement de quelques centimètres. Les parents

19 idem

n'ont rien entendu et le bébé dort toujours. Le plan continu encore quelques secondes sans que rien ne se passe. Un peu plus tard dans le film, on voit la mère d'Ali se lever en pleine nuit, marcher jusqu'à la chambre de sa fille, se tenir près de son lit et fixer le mur de la chambre, sans prêter attention à sa fille. La caméra passe en avance rapide, et on voit en accéléré que la mère est restée dans la même position pendant des heures avant de retourner dans sa propre chambre. Je voudrais faire remarquer que ces films ont été écrits, réalisés et produits par Oren Peli, un réalisateur israélien qui, soit dit en passant, est également programmeur de jeux vidéo pour Midway Wolf Unit, les développeurs des 3 jeux *Mortal Kombat*, des jeux de combat célèbres pour leurs débauches d'effets spéciaux sanglants.

Freud insiste sur le fait que l'*unheimlich* ne peut fonctionner que dans un cadre de fiction réaliste :

« Les apparitions spectrales dans le Hamlet, le Macbeth, le Jules César de Shakespeare peuvent être lugubres et effrayantes mais elles sont au fond tout aussi peu étrangement inquiétantes que, par exemple, le monde serein des dieux d'Homère. Nous adaptons notre jugement aux conditions de cette réalité feinte par l'écrivain, et traitons les âmes, les esprits et les fantômes à l'instar d'existant à part entière, tel que nous-même dans la réalité matérielle. »²⁰

L'étrange doit donc être situé par l'artiste (écrivain ou metteur en scène) dans un univers réaliste et quotidien, jumeau du nôtre pour que la présence de intrus soit identifié comme anormale, parasitaire. Il ne peut y avoir d'*unheimlich* dans un univers fantastique ou dans la science-fiction.

Puis il cite quelques exemples de procédés littéraires propres à créer l'*unheimlich* dans l'esprit des lecteurs. Le premier exemple est de jouer sur la frontière animé/inanimé. Introduire le soupçon qu'un objet inanimé pourrait en fait avoir une âme, une volonté propre.

« Des situations où l'on doute qu'un être apparemment vivant ait une âme,

²⁰ Sigmund Freud, *l'inquiétante étrangeté et autres essais*, traduction de Bertrand Féron, Gallimard 2015, Paris p 260

ou bien à l'inverse , si un objet non vivant, n'aurait par hasard, une âme. »²¹

C'est exactement de cette manière dont fonctionne la première scène de *Paranormal Activity* dont j'ai parlé plus haut: Oren Peli plonge les spectateurs dans un monde très quotidien, et ce petit camion de pompier qui semble bouger par sa propre volonté, créé un sentiment de malaise. C'est aussi ce que j'avais essayé de faire dans *le bruit des autres*²² : j'avais travaillé techniquement sur l'autonomie de l'ordinateur. C'est à dire qu'on pouvait le contrôler à distance grâce à un téléphone portable. Ainsi, la voix du narrateur et les images ne commençaient à apparaître sur l'écran de l'ordinateur quelques minutes après la fin de l'installation des spectateurs. Il met sur le même plan l'étrangement inquiétant provoqué par les objets qui pourraient avoir une âme et le fait d'assister à une crise d'épilepsie ou une manifestation de la folie, parce qu'elles éveillent chez les spectateurs le pressentiment de quelque chose de mécanique, d'automatique qui se cachent peut-être derrière l'image habituelle que nous nous faisons d'un être animé. Et dont nous sentons confusément la présence au plus profond de nous.

Freud parle ensuite de la figure du double, car il est celui qui permet de survivre à la mort et qui est en même temps son signe avant-coureur. Je pense que cette idée est très fortement liée à la culture du numérique, à cet amas de données que nous laissons chaque jour dans le monde virtuel. Et qui constitue un double de nous-mêmes, une identité numérique fait de cet agrégat d'informations. Parce que pour un internaute, visiter sa page personnelle, parcourir ses mails, revient à plonger dans un gigantesque jeu vidéo qui met sa vie en scène. Et toutes ces données que nous produisons volontairement ou non, survivrons bien après notre propre mort. Il existe déjà des formes de rites funéraires numériques, où ces données sont utilisés pour commémorer les défunts. Il s'agit des tombes numériques²³, un affichage

21 Sigmund Freud, *inquiétante étrangeté et autres essais*, traduction de Bertrand Féron, Gallimard 2015, Paris p 224

22 Cf. Partie 2. Mises en pratique et expérimentations.

23 Le site du fabricant: <http://www.estrada.digitalmemorials.com/index.html> "une nouvelle façon de rendre hommage à vos proches disparus" Selon l'intensité de la lumière du jour, des capteurs automatiquement commandent des lumières miniatures pour éclairer la pierre tombale au crépuscule et éteindre au bout de quelques heures. Le tout est alimenté par un panneau solaire sur le sommet de la pierre tombale. Il y a également un Code QR GRATUIT à la fin de chaque présentation pour le télécharger immédiatement.

numérique encasté dans une pierre tombale ou un monument. Avec une simple clé USB, vous pouvez désormais télécharger toutes les données de vos défunts directement sur leurs tombes et créer une petite présentation avec photographie et musique qui se déclenchera dès que le capteur de mouvement détectera une présence autour du monument.

L'*unheimlich* peut aussi naître de la répétition, qui dans des circonstances précises « rappelle la détresse de bien des états de rêves »²⁴. Il faut pour cela, que la répétition ne soit pas intentionnelle, par exemple quand on repasse trois fois par la même rue sans le faire exprès, ou bien quand on croise quatre fois un nombre particulier dans la même journée, dans la rue, sur un ticket de caisse... Même sans être superstitieux, on attribuera une signification secrète à ces coïncidences.

Enfin une source intarissable d'étrangeté est la magie, les fantômes... « Toutes ces croyances primitives que nous avons dépassées mais qui survivent toujours dans notre inconscient à l'affût d'une confirmation. »²⁵ Tout ce qui aurait dû rester dans l'ombre, tout ce qui devait rester un secret et qui pourtant est à découvert.

L'*unheimlich* est donc un sentiment de décalage perpétuel. L'idée que la réalité est une croûte qui peut craquer à tout moment. Que les objets sont plus forts que nous, qu'ils ont une force de vivre plus forte que la nôtre. Parce que le réel n'existe pas, où s'il existe, c'est dans son rapport au virtuel. Selon moi, ce sentiment est donc l'expérience sensible du phénomène social de l'anomie. Cette notion, je compte l'utiliser comme fil rouge pour mon projet de fin d'année, que j'ai provisoirement intitulé « j'ai testé pour vous la vraie vie, très honnêtement c'est pas terrible ». Essayer de créer de l'étrangeté à la fois dans le jeu des acteurs et dans la dramaturgie et dans le traitement des objets sur le plateau. Ces points seront plus précisément éclaircis dans la suite de ce mémoire.

Après ces quelques éclaircissements théoriques, je vais analyser dans cette deuxième partie les idées que j'ai déjà pu mettre à l'épreuve du plateau.

24 Sigmund Freud, *inquiétante étrangeté et autres essais*, traduction de Bertrand Féron, Gallimard 2015, Paris p 239

25 Sigmund Freud, *inquiétante étrangeté et autres essais*, traduction de Bertrand Féron, Gallimard 2015, Paris p 257

2. Mises en pratique et expérimentations

La mise en scène du conflit intérieur

Je me suis demandée comment rendre cette agitation fébrile et stérile, qui est pour moi le mal de l'homme post-moderne. Ce conflit intérieur d'une conscience qui hésite entre la soumission à ses désirs en roue libre et aux injonctions sociales, et le désir de fuir dans l'inertie et les mondes virtuels.

Lors du stage que j'ai effectué avec la compagnie Das Plateau pendant ma première année de formation, j'ai essayé de traduire cet état en situation théâtrale. Je ne le formulais pas tout à fait de cette manière à l'époque, mais j'ai depuis compris, en préparant ce mémoire, que ce stage avait été pour moi une ébauche d'une recherche que je veux poursuivre plus tard.

Durant ce stage, j'avais donc créé une courte forme d'environ 30 minutes, et que j'avais intitulée *Le bruit des autres*. Sur le plateau : une scénographie assez simple. J'avais réduit l'espace de jeu à une partie du plateau. Sur cet espace réduit, la reproduction schématique d'une chambre. Un matelas au sol, des couvertures, un oreiller. Une petite table de nuit avec une lampe de chevet et un ordinateur portable. Par terre, des détritrus, des canettes vides, des magazines, une pile d'assiettes sales. Sur le fond de scène, il y avait une vidéo projetée qui marquait le mur du fond de la chambre. J'avais filmé le mur de ma propre chambre (on voyait mon poster d'Eminem et mon clavier électronique). J'avais décidé de projeter une vidéo plutôt qu'une photo, car en faisant attention, on pouvait voir la qualité de la lumière changer et les ombres passer. J'avais écrit un texte, que j'avais enregistré et qui était diffusé par les enceintes de l'ordinateur portable pendant toute la durée de la pièce. Voici un extrait du texte :

« Ton réveil a sonné.

Ton réveil a sonné mais tu ne t'es pas levé.

Tu as décidé de ne pas te lever. Ce n'est pas un geste prémédité. Ce n'est pas un geste d'ailleurs. Tu restes dans ton lit. Tu refermes les yeux. Tu ne bouges pas.

Tu te sens fatigué et mal à l'aise. Tu te sens sans os et sans muscles. Tu as l'impression de ne plus adhérer aux choses et au monde. Quelque chose s'est cassé.

Tu ne détestes pas les hommes. Tu ne te détestes pas. Tu ne supportes plus le bruit. Simplement. Le bruit des autres. Ton propre bruit. Tu ne supportes plus les incitations, les exaltations, les mises en garde, les contraintes, les triomphes. Tu ne supportes plus de recommencer chaque jour à faire du bruit avec les autres.

Toi, tu veux être la pièce manquante du grand puzzle qu'est ta vie. Tu veux ne plus rien vouloir. Tu veux traîner et dormir. Perdre ton temps. Attendre le moment où il n'y aura plus rien. Tu ne regardes jamais l'heure qu'il est.

Tu restes des heures sans bouger. Tu restes des heures à regarder les fêlures de ton plafond. Tu comptes les fêlures de ton plafond. Tu suis des yeux les lignes sinueuses. Tu passes des heures à les organiser. Selon la position de ta tête, l'orientation de ton regard et les ombres projetées. »

J'avais utilisé un logiciel spécial de lecture à destination des mal-voyants, qui leur sert normalement à « lire » les sites internet. Il suffit donc de copier/coller un texte dans la fenêtre du logiciel pour qu'une voix féminine au timbre métallique commence à le lire. Pour alimenter encore le malaise de l'écoute, j'avais ralenti la vitesse de la voix au maximum. Donc, une voix de robot, complètement désincarnée, qui traîne en longueur sur chaque fin de phrase et à un volume sonore important. Voilà comment je m'imaginai la voix intérieure de mon personnage principal. Assez naïvement, je voulais que cette voix et ce texte personnifient ce que j'appellerais tout aussi naïvement les contraintes sociales imposées à l'individu post-moderne. En tout cas les injonctions auxquelles mon personnage refuserait d'obéir.

L'utilisation d'une narration extérieure me paraît cependant être une bonne option à explorer pour exprimer ce conflit intérieur injonction/culpabilité. Je pense notamment à la très intelligente utilisation de la narration que fait Romeo Castellucci dans *Purgatorio*. On peut en effet lire un texte projeté qui prévoit avec une légère avance les actions des personnages sur scène. Ce texte décrit une famille parfaite et harmonieuse. Au bout d'un moment, les actions des personnages commencent à s'éloigner du texte, pour révéler, sous la surface une vie de famille loin d'être idyllique. Mais le texte continue à décrire cette famille idéale, ce modèle et la vérité n'en est que plus brutale.

La figure du narrateur est une figure centrale dans les jeux vidéo. Quelle soit la voix d'un des protagonistes de l'histoire, une entité extérieure, un simple texte. Quand on allume un jeu vidéo pour la première fois, il faut apprendre comment les mécanismes du jeu fonctionnent et ce qu'il est possible de faire. Cette phase d'apprentissage est appelée tutoriel. Dans le tutoriel un narrateur accompagne donc le joueur dans son apprentissage en lui apprenant par exemple qu'il faut appuyer sur la croix pour sauter, deux fois sur le rond pour effectuer une attaque spéciale... Très souvent le narrateur sera présent tout au long du jeu, à chaque fois qu'il y aura une phase d'apprentissage, c'est à dire à chaque fois qu'il pourra utiliser une nouvelle arme ou un nouveau pouvoir, qu'il aura de nouveaux objectifs à accomplir. Je voudrais ici parler du jeu vidéo *the Stanley Parable* qui me paraît parfaitement illustrer mon propos en jouant habilement avec les codes de la narration dans les jeux vidéo. *The Stanley Parable* est une fiction interactive créée par Davey Warden et William Pugh, sortie le 17 octobre 2013. On y incarne Stanley, un employé de bureau modèle, dont la tâche consiste à presser des boutons au bon moment et uniquement ceux affichés par l'écran de son ordinateur. Le jeu commence lorsqu'un jour, Stanley ne reçoit plus aucun ordre sur son prompteur. Ce petit avant-propos, c'est le Narrateur qui l'énonce durant la scène d'introduction, un personnage omniscient chargé de raconter l'histoire de Stanley, celui qui lorsque je prend les commandes pour sortir du bureau, dit précisément que je suis en train de sortir du bureau. Après une brève série de couloirs et de bureaux, le joueur découvre deux portes ouvertes, selon le Narrateur, Stanley prend la porte de gauche ; bien évidemment le premier réflexe de tout joueur sera de prendre celle de droite, premier embranchement et premier pas vers l'une des fins possibles. Car quelles que soit les

actions et les choix du joueur, le Narrateur s'adaptera, donnant presque l'impression d'être face à une certaine forme de divinité. Le Narrateur réagit habilement à toutes les tentatives, et invente au fur et à mesure une infinité de voies alternatives et de fins pour Stanley. Même tenter de prendre un script à revers, en quittant une pièce au moment où ses portes se ferment, n'est qu'une nouvelle destinée toute tracée. Le Narrateur s'adresse parfois à Stanley, parfois au joueur, parfois aux deux, selon le scénario du moment. Il est tour à tour complice, perturbé par mes décisions, hostile, moqueur ou même vexé par le manque d'intérêt que je porte à l'histoire qu'il essaie de raconter. A la fin, le seul qui gagne, c'est donc le Narrateur, le véritable architecte de l'aventure, qui se sent pris au piège. Ce jeu vidéo et la manière dont la figure du narrateur est utilisée met parfaitement en scène l'illusion du choix offert par notre société.

En tout cas, la personnification du modèle, ou des injonctions sociales dans la figure d'un narrateur me paraît être la solution adéquate pour explorer l'idée de ce conflit entre l'individu et les injonctions sociales. L'idée serait de réussir à créer une mise en scène de la pensée, de sa toute puissance en passant par une accentuation excessive de la réalité psychique sur la réalité matérielle.

Je reviens à mon expérience du *bruit des autres*, je voulais diriger mon comédien de façon à illustrer ce sentiment de vide et d'ennui qu'est l'anomie. Il me fallait donc trouver une qualité de jeu particulière, en travaillant sur la désincarnation. Dans un premier temps, je ne lui ai donc pas parlé de motivation du personnage ou de sentiment. Nous avons tous les deux établi une liste d'actions à faire sur scène, réalistes et concrètes : se lever de son lit, se recoucher, boire du coca cola à la bouteille, s'habiller, lire un magazine, se remettre sous la couette... Bref, des actions qui, si elles ont un but, n'ont en tout cas pas d'effets. Nous avons inlassablement répété ces actions, afin de trouver les bons gestes, mous et désinvoltés ainsi que les bonnes durées. Au bout d'une semaine de répétitions, nous avons fini de concevoir la partition. Ce qui me dérangeait, c'est que je voyais sur scène un individu dépressif et neurasthénique. J'ai donc discuté avec mon comédien de la façon dont nous pourrions rendre ce personnage un peu plus joyeux. Je voulais

que mon personnage soit à l'image de ceux qu'on appelle « *no-life* »²⁶, « *otaku* »²⁷ ou encore « *hikikomori* »²⁸ et qui sont des exemples extrêmes d'enfermement volontaire, d'ascétisme moderne. Des individus qui choisissent pour un temps de s'extraire complètement de la vie, et refusent violemment de se soumettre aux injonctions. C'est donc cet état que je voulais montrer sur scène, tout en parvenant, par les moyens du théâtre à faire en sorte de présenter ce personnage de façon méliorative. Je voulais aller contre l'idée stéréotypée que se font souvent les gens de ces individus-là ; en faire un résistant plutôt qu'un raté paralysé par la peur de vivre. Après plusieurs tentatives (essayer de le faire rire, de lui donner une certaine désinvolture...) j'avais finalement décidé que sa force de vie passerait par la rébellion. J'ai donc autorisé mon comédien à parler, ou plutôt à marmonner des insultes à l'encontre de l'ordinateur. Avec le recul, je pense que ce n'était pas la bonne décision dramaturgique. On aurait dit un adolescent fainéant et récalcitrant qui reste dans sa chambre après une dispute avec ses parents. Je ne suis pas parvenue à rendre la dimension existentielle, quasiment métaphysique de cet état, de ce sentiment violent d'absurdité. Peut-être qu'il aurait fallu travailler sur l'abandon des actions, sur leurs répétitions, sur leur déformation.

Il y a un très bel exemple d'adaptation théâtrale de cet état : *hikikomori* de Joris Mathieu. Il a réussi où j'ai échoué. La pièce raconte l'histoire d'un adolescent qui refuse un jour de sortir de sa chambre. Son histoire est racontée au travers de trois points de vue : le sien, celui de son père, celui de sa mère. Quand les spectateurs entrent dans la salle, on leur distribue un casque qui correspond à leur tranche d'âge : il entendra le récit du père si c'est un adulte, la voix de l'adolescent s'il est lui-même un jeune adulte, et la voix de la mère pour les enfants. Au-delà de la débauche d'effets techniques qui me fascinent toujours dans le théâtre de Joris Mathieu, ce qui m'a beaucoup plu c'est le rapport qu'entretient la mise en scène avec la représentation du monde virtuel de l'adolescent. Sur scène, on voit le couloir qui mène à la chambre de l'adolescent, les parents sont là, impuissants, abattus, assis sur le sol. Ils ne se parlent pas, ne communiquent presque pas. La mère fait passer

26 Anglicisme qui désigne des individus passant la majorité de leur temps à jouer aux jeux vidéos.

Littéralement, ceux qui ont "une vie à ne pas vivre"

27 Mot japonais qui désigne des individus, très souvent de jeunes adultes qui consacrent leur temps à la lecture de mangas, aux jeux vidéos et à internet

28 Mot japonais qui désigne des individus en rupture sociale complète. Qui ne travaillent pas, s'enferment chez eux et consacrent leurs vies aux mondes virtuels.

de la nourriture par l'embrasure de la porte, récupère des seaux d'excréments ou des vêtements sales. La première partie de la pièce, qui se déroule uniquement dans ce couloir, et qui représente donc la réalité, le monde en dehors de la chambre est déprimante, sale et triste. Dans la seconde partie de la pièce, les parents sortent du plateau, comme s'ils allaient dans la chambre de l'adolescent (que l'on ne voit pas) puis reviennent sur le plateau. Par des jeux de projections, la scène se transforme alors en forêt brumeuse et mystérieuse, habitée par un cerf, l'avatar de l'adolescent dans cette représentation de son monde virtuel. Représentation du monde virtuel très poétique qui légitime l'évasion de l'adolescent aussi par le choix dramaturgique de l'opposer à un monde réel terne et déprimant.

Ici les jeux vidéo et le numérique sont montrés comme une tentative de ré-enchantement du monde. Et non pas comme une fuite dans un monde artificiel. Il faudrait donc trouver un moyen de construire sur scène un rapport tout aussi poétique au monde virtuel, sans passer forcément par la technologie, les écrans et les projections vidéos. Car, et c'est la critique que je pourrais faire à cette pièce, l'usage exclusif d'un dispositif technologique canalise la puissance du virtuel, il n'y a pas de continuité, c'est un monde clos et presque mort. Pour moi, le monde virtuel devrait être représenté comme un prolongement de notre monde, avec des frontières beaucoup plus floues.

Le langage du numérique

Quand je joue aux jeux vidéo sur mon ordinateur, ou bien quand je surfe sur internet, j'ai en général plusieurs fenêtres ouvertes. J'ai la fenêtre ouverte pour le jeu, le *teamspeak* (qui est le canal de discussion du jeu), ma page Facebook pour discuter avec mes amis, j'ai la musique, ma boîte mail, parfois un autre jeu ou même un film ouvert et encore une dizaine d'onglets actifs dans mon navigateur internet. Je suis sans arrêt en train de passer d'une fenêtre à l'autre. Pour tout dire, j'ai même des difficultés de concentration quand tout est silencieux autour de moi. J'ai souvent l'impression que si je ne nourris pas une partie de mon cerveau, si elle ne peut pas se concentrer sur de la musique (ou en tout cas quelque chose à écouter), elle me parasitera. Parce que c'est à ce moment-là que je commencerais à faire des listes mentales des choses que j'ai à faire, à réanimer et ressasser toutes mes angoisses du moment. Ce genre d'usage schizophrénique, engendré par l'utilisation intensive des dispositifs numériques et des jeux vidéo est aujourd'hui complètement normalisé. Ouvrir plusieurs fenêtres, c'est se donner le choix et donc un sentiment de liberté. La liberté de disparaître ou de réapparaître aux yeux des autres. L'originalité de cette forme de liberté consiste dans cette possibilité d'être à la fois proche et distant du monde et des autres individus. Le rapport aux autres est complètement modifié puisqu'il se vit sur ce mode inédit de simultanéité de présence et d'absence.

Ce nouvel espace de sociabilité se retrouve aussi bien sur les serveurs de jeux en ligne à univers persistant, comme *League of legend* ou encore *World of Warcraft* qui rassemblent tous les mois respectivement 67 millions et 6 millions de personnes. Dans ces jeux, la communication entre les joueurs est essentielle puisque les quêtes et les objectifs ne peuvent s'effectuer qu'en équipe. Les concepteurs de ces jeux prévoient donc des espaces virtuels de rencontre, la plupart du temps ce sont des places de marché dans les centre-villes ou des tavernes. Pour entrer en contact avec les autres joueurs, il est possible de leur parler directement (à l'aide d'un micro casque) ou bien de leur écrire des messages mais toujours par l'intermédiaire d'avatars. Une fois que l'équipe est constituée, le joueur passe par le *teamspeak*, un forum réservé à l'équipe pour communiquer avec les autres membres. Évidemment, la conversation ne se imite pas au jeu, on se questionne, on

rigole, on parle d'un peu tout et n'importe quoi. Mais comme tout espace de sociabilité, il y a certaines normes implicites, des choses dont on ne parle pas à moins d'y avoir été expressément invité. Par exemple, on ne demande jamais le prénom de quelqu'un, on utilise toujours le pseudo qu'il s'est choisit, on peut dévoiler son âge, parler de l'endroit où l'on habite, mais pas de son métier. Et dans la plupart de ces jeux on ne dévoile pas son sexe, le milieu du jeu vidéo est gangrené par le sexisme, pour la plupart des joueurs, si une joueuse dévoile qu'elle est une femme, elle leurs donne par là-même l'autorisation de se faire harceler de questions sur la taille de ses seins ou sur ses pratiques sexuelles. Il y a d'ailleurs une expression consacrée sur les forums, quand un participant affirme être une femme « *Tits or gtfo* »²⁹ qu'on peut traduire par « montre tes seins ou casses-toi » (Get The Fuck Off). Alors bien sûr, les échanges ne sont pas toujours aussi violent, mais le climat général reste très misogyne. Il y aurait beaucoup à dire sur ce retour en force de la misogynie, néanmoins je ne vais pas m'étendre sur ce sujet.³⁰

En bref, la norme en matière de communication dans les jeux vidéo c'est la pudeur. Délivrer le moins d'information possible sur sa « vraie » vie, ne rien révéler de son intimité pour préserver son anonymat. Parler trop précisément de son travail, par exemple, c'est déjà se compromettre parce que c'est une donnée qui permet aux autres de te situer socialement. Il ne s'agit donc pas seulement de dissimuler ses émotions : il faut en plus conserver une forme d'anonymat, c'est-à-dire se cantonner à une personnalité floue. Les conversations sont rapides, et répétitives, surtout pendant les phases de jeu pendant lesquelles les interactions se réduisent à des ordres stratégiques (« guéris-moi », « prends à gauche, je vais à droite »...), des commentaires sur le style de jeu... Dans ce cadre, les relations sociales deviennent une simple procédure, une succession de formalités. La parole est économisée, toujours maîtrisable, puisque limitée et ne se renouvelant pas. L'intérêt de la communication en réseau n'est pas la découverte de l'autre, mais la sensation de sa présence. Jouer à la fois ensemble et séparément, ni tout seul, ni avec les autres. Le paradoxe, c'est donc que le dispositif technique sert autant à se cacher qu'à contacter l'autre. Cette mise à distance de l'autre se conjugue aux sensations

29 Définition [tits or gtfo](#) :An expression often used on imageboards. It is often heard when a girl posts in a thread. Sur"urban dictionary"

30 Sur la misogynie dans les jeux vidéos, je recommande ce site qui regroupe des articles d'acteurs du milieu <https://feministfrequency.com/>

d'intense proximité permises par le dispositif technique, puisque je peux discuter avec un joueur australien en direct, et même entendre sa voix dans mon casque.

C'est ce rapport à l'autre qui m'intéresse, la sociabilité comme un interrupteur à activer, entre présence et absence de l'autre. Je suis donc allée sur le site jeuxvidéo.com, qui contient une section entière réservée aux discussions des joueurs ; la plupart du temps ils comparent les dernières sorties de jeux, ils s'échangent des astuces... Et parfois, ils abordent des sujets un peu plus sérieux, comme l'extrait que j'avais choisi de mettre en scène et qui avait comme titre : *C'est quoi pour vous le bonheur ?*

Je vais commencer par rappeler le fonctionnement d'un forum. Un forum c'est un espace de discussion publique. N'importe qui peut initier un sujet et n'importe qui peut intervenir en postant une réponse. Les discussions sont archivées, ce qui permet une communication asynchrone, c'est à dire qu'une discussion peut durer plusieurs années. Les messages, appelés « *posts* » sont classés par ordre chronologique ou par vote (les messages qui ont été les plus « likés » seront toujours en tête de liste). Dans le forum que j'ai choisi, les messages sont dans l'ordre chronologique et recouvrent une période de 2 ans. J'ai effectué quelques modifications du texte, afin de pouvoir dégager neuf figures (je ne peux pas vraiment appeler ça des personnages), en regroupant sous le même pseudonyme des messages différents. J'ai cependant conservé tout le reste, c'est à dire la mise en forme, les fautes et les signatures (la petite maxime qui apparaît automatiquement au début ou la fin du message). Les pseudonymes des personnages sont en gras au début de chaque réplique.

Voici un extrait de la scène en question :

smarties : »Le chien est fidèle par nature, le chat par amour. « C'est quoi pour vous le bonheur ?

Wandering spirit Ça dépend

The-petasse-d'amour On se rend compte vraiment que l'on nage dans le

bonheur seulement quand on l'a perdu...

****Tomber amoureuse C Tomber Alors Sa Fais Forcément Mal****

Arsher Carpe diem ! Le bonheur, c'est hic et nunc (ici et maintenant)

« Les sept meilleurs docteurs se nomment : soleil, eau, air, aliment, exercice, philosophie et spiritualité. »

Wandering spirit En gros le bonheur pour arsher c'est comme l'alcool : ça fait du bien d'abord et après on dégueulle :o

un gars super cool Moi, si vous voulez Je parle de SEXE sans tabou...

Arsher Non wandering Spirit, n'allons pas jusque-là, c'est simplement apprécier le moment présent et se blinder contre les événements désagréables de la vie.

« Les sept meilleurs docteurs se nomment : soleil, eau, air, aliment, exercice, philosophie et spiritualité. »

Wandering spirit Toutefois c'est mauvais de succomber directement dans les pulsions primaires, sans se soucier des conséquences, avec modération donc, sinon le monde serait un beau bordel (si je puis me permettre)

un gars super cool Quelqu'un veut se faire un ptit tête à tête privé avec moi stp?

Arsher Tout à fait, la liberté en société se borne à celle de l'autre.

« Les sept meilleurs docteurs se nomment : soleil, eau, air, aliment, exercice, philosophie et spiritualité. »

Wandering spirit Ca fait bizar pour une fois, que tu me contredise pas, j'suis pas habitué :D

smarties « Le chien est fidèle par nature, le chat par amour. » Le

bonheur c'est avoir une bonne santé et une mauvaise mémoire. Je sais plus où je l'ai vu ce truc là.

Arsher Ben, t'as pas dit de la crotte donc voilà.

« Les sept meilleurs docteurs se nomment : soleil, eau, air, aliment, exercice, philosophie et spiritualité. »

Profil supprimé Pour moi le bonheur est un concept abstrait... Pour l'instant, les événements désagréables sont plus présents dans ma vie que les moments heureux.

Arsher Je pense qu'il faut déjà apprendre à apprécier les choses les plus simples, et c'est pas facile dans ce monde consumériste qui nous fait devenir acheteurs compulsifs.

« Les sept meilleurs docteurs se nomment : soleil, eau, air, aliment, exercice, philosophie et spiritualité. »

Wandering spirit Bien dit Arsher, C'était ma réplique fou:}

1664 on trouve le bonheur quand on est bien, je pense que le bonheur est la chose la plus simple, mais que la vie est tellement compliquer qu'on ne peut plus apprecier des moments simples ...

The-petasse-d'amour c'est joliquement dit :D

Tomber amoureuse C Tomber Alors Sa Fais ForcÃ©ment Mal

Simply dark Comme un éclat de rire vient consoler tristesse...

C'est comme un chateau de carte, c'est souvent quand on y ajoute la dernière pièce que tout s'écroule. Peace & Love.

Smarties « Le chien est fidèle par nature, le chat par amour ». Ah ouais c'est pas mal ça lol:}

Profil supprimé Il n'y a ni bonheur ni malheur en ce monde, il y a

seulement le changement d'un état à un autre. Voilà tout.

Arsher Je pense qu'on est forcé de l'admettre, le bonheur est si simple, que peu de monde le trouve vraiment.

« Les sept meilleurs docteurs se nomment : soleil, eau, air, aliment, exercice, philosophie et spiritualité. »

Smarties « Le chien est fidèle par nature, le chat par amour. » Bah ouais les gens ils cherchent trop compliqué sarcastic:

Miniik la pire erreur c'est mettre le bonheur en quelqu'un, après on est fini ! Je suis la flamme interdite qui brûle dans vos cœurs et transforme vos larmes en cendres d'amertume

un gars super cool Moi, si vous voulez Je parle de SEXE sans tabou...

The-petasse-d'amour Hum que dire ? Cela dépend de quel genre de bonheur ? C'est des moments de joie passés auprès des gens que l'on aime, et que l'on admire, mais c'est aussi quelques choses de plus grand et de plus fort <3.

Le bonheur absolu, c'est rare dans la vie >_<"

****Tomber amoureuse C Tomber Alors Sa Fais Forcément Mal****

Miniik je trouve que si, pcq je met mon bonheur dans mes petites amies, et il me faut du temps pour m'en remettre et être un peu mieux, pcq mon bonheur c'est tiré avec enfin, si tu es sûr que tu le met dans qui il faut c'est bon, c'est comme une bonne banque qui ne connaîtra jamais la crise et te restera fidèle, dans ce cas là ouais ^^ et c'est tout un travail mais bon, il faut être prêt à le faire :) et j'ai toujours raison lol :p

« Je suis la flamme interdite qui brûle dans vos cœurs et transforme vos larmes en cendres d'amertume »

smarties « Le chien est fidèle par nature, le chat par amour. » C'est l'erreur que j'ai faite aussi mais maintenant c'est fini :) J'me souviens de la

phrase que je mettais quand j'étais encore avec lui : " Fallait que j'te dise; mon bonheur t'es dédié. " Bah c'est là que j'aurais pas dû mettre mon bonheur en lui mais bon tant pis.

1664 J'ai pas lue toute les réponses. Mais, en générale.. ceux que j'ai survoler, j'suis pas d'accord. Tsé j'crois que le bonheur est tout est partout, mais on l'a oublier. Alors que la terre entiere ce fixe sur les biens matériel .. C'est pas quand tu aura tout que tu seras libre, heureux. L'être humain est mauvais. Mauvais et aveugle, on n'a déjas été beau .. bien sur. Mais, on sait empoisonner a force de se développer a de cultiver noter intelligence, on sait perdu. Imaginez vous plus tard.. jsuis sur que la plus part des gens von dire; je me vois dans une grande maisons .. avec des enfants et un bon marie . Je me vois avec bcp d'argent et un bon métier . C'est beau avoir envie d'avoir de l'avenir, mais j'préfere tout de meme un toute autre réponse .. Alors moi je me vois, dans 15 ans, a 30 ans, je me vois ds une grande villes avec diverses cultures et problemes. Je me vois, sans enfant .. pas encore, j'aurai une petite appartement riend e tape a l'oeuil. Mais tu sais quoi ? J'men fou. J'serai travailleure de rue.. J'vivrai pour ca, j'peux meme pas applé sa une d'job. De bonnes valeurs, et de nouveau trucka voir cchaque jour vaut bien plus que n'importe quel somme d'argent a mon avis . On n'est rendu faible, tres faible. On s'en fait pour rien, tout est mentale.. Le bonheur est partout, faudrait tacher de sens rappler. Faudrait pêt-être commencer a faire notre bout sur la planete. L'homme cherche sa propre densité et non pas son bonheur.

On retrouve dans ce texte les quelques caractéristiques de la communication numérique que j'ai évoqué plus haut. Le contenu est répétitif et assez creux, tissé de lieux communs, les participants s'impliquent très peu émotionnellement. Il n'y a pas vraiment d'échange, l'adresse est générale, floue, à part peut-être pour Wandering Spirit et Arsher qui s'adressent spécifiquement l'un à l'autre, mais sans rebondir sur les arguments qu'ils avancent, c'est plutôt l'installation d'un rapport entre deux individus qui se testent mutuellement. Il n'y a aucun moyen de savoir l'âge des participants, même si je suppose que ce sont des adolescent et de jeunes adultes. On retrouve aussi un troll, figure sur laquelle je reviendrais un peu plus loin, ce terme

désigne une personne qui intervient dans une discussion dans le seul but de nuire en soulevant la polémique, souvent en insultant des groupes et des individus.³¹ Ici, il s'agit de « Un gars super cool » qui ne prend pas du tout part à la conversation, et préfère s'amuser à ruiner le fil de discussion en postant toujours la même chose.

Le défi d'adapter ce texte sur un plateau de théâtre a été pour moi de réussir à transposer l'exubérance de ce type d'écriture à l'oralité. Avec mes comédiens, nous avons donc longuement travaillé à la table en commençant par collecter toutes les mutations de l'écriture qu'elles soient involontaires comme les fautes de frappe, d'orthographe et de grammaire; ou intentionnelles comme les abréviations ou les smileys. Je les ai entraînés à prononcer toutes les fautes d'orthographe et toutes les fautes de frappe y compris quand il s'agit de lettres ajoutées à la fin d'un mot, par exemple en prononçant « bonheur[ø] »³² quand c'est écrit « bonheur ». Même chose pour les abréviations, en prononçant « [b][ø][k][ø][p] » quand c'est écrit « bcp », abréviation de « beaucoup ».

En ce qui concerne les smileys, nous avons ensemble constitué une sorte de banque de données en travaillant à la transposition physique la plus proche possible de chaque smiley. En manipulant le visage de chacun comme de la pâte à modeler. L'idée était de parvenir à ce que nous avons appelé « l'effet Kanye West », c'est-à-dire qu'ils réussissent à transformer les traits de leurs visages le plus vite possible, garder l'expression faciale trois secondes puis revenir le plus vite possible à une expression neutre. Comme s'ils enfilaient un masque de peau pendant trois secondes et le retiraient immédiatement.

Sur scène, les neuf comédiens étaient assis en ligne face public, je leur avait demandé de lire le texte, même s'ils le connaissaient par cœur. Parce que je voulais

31 "Traduction de la définition d'Urban dictionary" :One who posts a deliberately provocative message to a [newsgroup](#) or [message board](#) with the intention of causing maximum disruption and argument" <http://fr.urbandictionary.com/author.php?author=Alien%20Entity>

32 Signe phonétique pour le son "e" qu'on retrouve dans « peu » ou dans « deux »

qu'ils incarnent une langue et non pas des personnages. Passer par la lecture permettait de maintenir une distance entre les comédiens et ce qu'ils disaient, parce qu'on ne les identifiait pas comme les auteurs. Il fallait donc qu'ils soient le plus neutre possible, qu'ils ne modulent pas leurs voix, qu'ils ne commentent pas et qu'ils ne chargent pas émotionnellement ce qu'ils lisaient. Comme ce sont des étudiants à l'université³³, et donc des amateurs, cette partie du travail a nécessité plusieurs répétitions.

Comme j'avais choisi de ne laisser aucun indice quant à l'origine du texte, un forum sur internet, parce que je voulais voir à quel moment les gens le comprenaient et s'il ne comprenaient pas, quel impact cela avait sur eux. Assez logiquement, cette scène a eu un accueil assez différent en fonction du public présent dans la salle. Si le public était largement constitué d'étudiants, cette scène fonctionnait sur le mode comique parce qu'ils reconnaissaient assez vite les codes du parler internet. D'après leur retour, c'est surtout grâce aux smileys et aux quelques « lol » utilisés. Par contre si le public était constitué de personnes plus mûres, cette scène devenait un objet étrange, parce qu'ils comprenaient plus tardivement la nature du texte. Après enquête, il semble que la plupart des gens ai compris qu'il s'agissait d'une discussion virtuelle, sans forcément comprendre que c'était un forum ou que les comédiens parlaient étrangement parce qu'ils prononçaient les fautes d'orthographe. Ce public là ne riait plus que pour les répétitions des signatures type « Les sept meilleurs docteurs se nomment : soleil, eau, air, aliment, exercice, philosophie et spiritualité. ».

Même si elle empêchait la bonne compréhension du public, je pense que décision de ne pas dévoiler la nature du texte était la bonne. Parce qu'il n'aurait pas résonné de la même manière, on aurait sans doute trouvé ça tout de suite un peu ridicule et naïf (la parole d'un groupe d'adolescents mal dans leur peau qui passent trop de temps à traîner sur le web). Ce temps de la compréhension et du décodage me paraît donc nécessaire pour inciter le public à entendre cette langue particulière avec une autre attention. J'aimerais renouveler l'expérience de mettre en scène un

³³ J'ai fait cette mise en scène dans le cadre d'une association de théâtre amateur à l'université de Neuchâtel

texte issu d'un forum, cette fois avec des comédiens professionnels pour vraiment le traiter comme un matériau théâtral et ne pas se cantonner à la lecture. Trouver un moyen de conserver toute l'étrangeté et toute l'extravagance de cette langue mais en la plaçant dans une situation quotidienne et réaliste. De plus, comme pour cette fois, j'avais demandé aux comédiens de lire le texte, il ne pouvait y avoir aucune interaction entre eux. Ce qui mettait bien en évidence le fait qu'aucune des répliques n'étaient en fait adressée à quelqu'un. Sur scène, les acteurs étaient dans un régime de « co-présence », ils étaient présents les uns à côté des autres mais ne dialoguaient pas. La prochaine fois, je voudrais donc essayer de tester les limites de cette communication en créant des rapports et des interactions artificielles entre les comédiens. Voir deux d'entre eux entrer en contact, comme s'ils se parlaient mais avec ce genre de texte. Quel effet cela ferait ? Est-ce que l'effet d'éloignement et de non communication serait renforcé ? Ou bien la distance s'effacerait-elle ?

Je voudrais encore ajouter qu'il y a une dimension de la communication numérique que je n'ai pas explorée. Il s'agit de la manière dont on se met en scène sur les réseaux sociaux. L'existence de chacun sur ces réseaux est comme un petit théâtre puisque notre activité y est perçue par tous. Internet est un espace où les actions massives de partage, de recommandations l'emportent de loin sur les échanges traditionnels entre deux personnes. Quand on a des centaines d'amis sur un réseau social, on ne parle pas à chacun d'eux, on se connecte. L'essentiel de l'activité n'est pas tant de produire du contenu que d'amener ses amis vers ces mêmes contenus. La mise en scène de soi au travers des liens et des références que l'on partage, le *like*, les commentaires, les Gifs animés... sont une autre composante du langage numérique sur laquelle je voudrais travailler.

Finalement, l'essence de la communication sur internet, commune aux différents aspects dont j'ai parlé est de fixer le moment présent dans un échange avec des absents.

Tentation d'un théâtre interactif

Welcome to my battlefield est une tentative de transposition de la narration vidéoludique sur un plateau de théâtre que j'ai réalisé pour le Masterbräu³⁴ de décembre 2015. Le public y incarnait lui-même un personnage qui devait obtenir son premier contrat de travail. Dans ce projet, je me suis concentrée sur l'adaptation d'une narration de jeu vidéo la plus littérale et la plus simple possible, parce qu'il m'était nécessaire de passer par cette première et illustrative étape.

J'ai donc commencé par écrire une histoire en reprenant le modèle de narration à arborescence, une structure spécifique aux jeux dits « RPG ». Cette catégorie, comme son nom (*Role Playing Game*) l'indique, puise son inspiration dans les jeux de rôle. Le joueur y incarne un personnage dont il devra faire évoluer les caractéristiques selon un système de gestion de statistiques spécifique. Il dirige son avatar dans un monde ouvert (c'est à dire qu'il peut aller où il veut, faire ce qu'il veut et parler à qui il veut). Pour progresser dans le jeu, il faut néanmoins parler aux bonnes personnes, dans le bon ordre, et avec les bons objets en poche. Continuons avec l'exemple de *Mass Effect* : je dirige donc le commandant Shepard, au cours de ma progression dans l'histoire, je dois recruter des combattants pour lutter à mes côtés contre les récolteurs, une race d'extra-terrestre qui veut détruire l'univers. J'ai le choix de me déplacer sur une dizaine de planètes différentes, pour y trouver puis parlementer avec des chefs de milices et autres groupes armés. Il y a par exemple, le général Septimus Oraka, un vieil extra-terrestre assis sur un banc dans la base centrale de la planète Eden Prime. Lorsque mon avatar entre en contact avec celui-ci, le jeu me donne le choix entre plusieurs options : le tuer avec un poignard, tenter de le soudoyer avec de l'argent, discuter avec lui de la pluie et du beau temps ou lui demander directement de m'aider à sauver l'univers. Chacune de ces solutions apportera une réponse du jeu différente. Si je le tue, pour passer mes nerfs ou bien parce que c'est rigolo, cela sera un obstacle dans la suite de ma progression, mais rien de vraiment handicapant. Même chose si j'essaie de le soudoyer, il décline mon

³⁴ Événement organisé par les étudiants de Master mise en scène à la Manufacture. Il s'agit d'une carte blanche mensuelle accordée à deux étudiants. Le projet final ne doit pas excéder 30 minutes pour 8heures de répétitions.

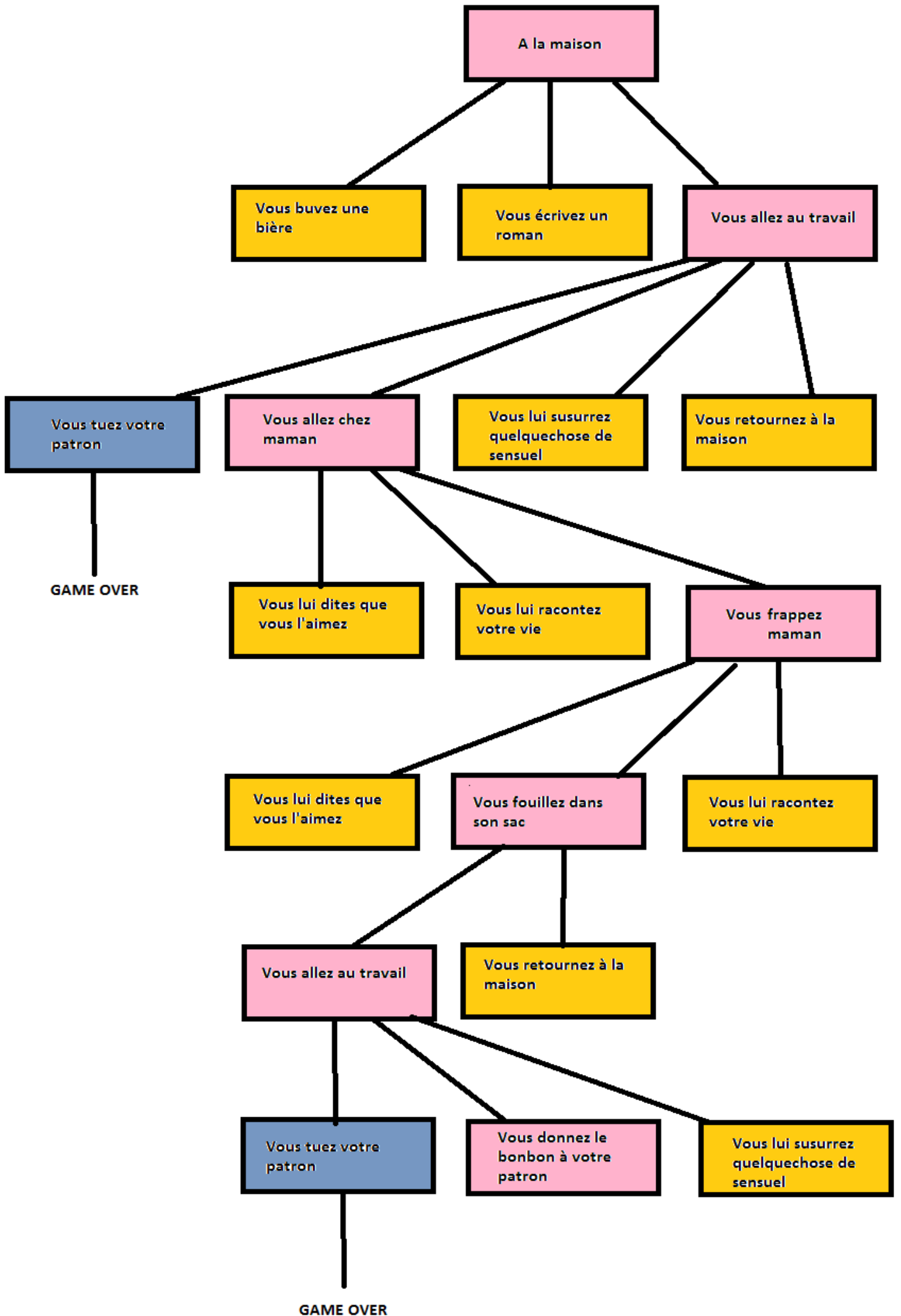
offre puis refusera de me parler de nouveau. Pour les deux dernières options, Septimus Oraka me fera la conversation en répétant en boucle toujours la même réplique, réplique qui contient un indice me permettant de comprendre que la seule manière d'obtenir son aide est de lui donner une arme particulière que l'on peut trouver seulement à la suite d'un combat sur Thessia, une autre planète du système.

Pour utiliser ce type de narration, je dois donc commencer par déterminer une situation initiale, puis proposer un nombre limité d'actions au joueur/spectateur. Tracer un parcours à l'intérieur de la structure qui sera le seul à permettre au joueur/spectateur d'atteindre son but. Puis influencer sa stratégie en l'amenant à comprendre la logique de la narration. Pour cela, j'ai utilisé deux outils, d'une part les « impasses narratives » et d'autre part un équivalent du *game over*. Par « impasses narratives », j'entends que certaines des solutions proposées au joueur/spectateur ne font que boucler la situation. Elle ne le font pas évoluer dans sa quête, mais ne le font pas reculer non plus. C'est le motif de la répétition qui rentre en jeu, le personnage répète sa réplique ou son action, le joueur/spectateur retourne à l'étape précédente. Le *game over* est lui un outil plus punitif puisqu'il fait recommencer à la case départ et ce, quelle que soit la progression.

Mon idée de base était d'emprunter la narration spécifique aux RPG et aux jeux de rôle pour parler du quotidien, ou au moins pour mettre en scène une histoire normale, avec tous les paradigmes de notre monde contemporain, sans pouvoirs magiques, sans vaisseaux spatiaux et sans dragons. J'ai choisit comme situation initiale quelqu'un qui se réveille chez lui. Le but du personnage sera d'obtenir son premier contrat de travail dans l'entreprise où il effectue un stage. Pour cela, le joueur/spectateur doit décider d'emmener ce personnage sur son lieu de travail, où il se fera sermonner par son patron. Il devra ensuite aller rendre visite à sa mère et choisir de la frapper. Ensuite il faut fouiller dans son sac à main, dans lequel on trouvera un bonbon, qu'il faut ensuite ramener à son patron pour enfin obtenir la signature de son contrat de travail. C'est donc un synopsis assez simple, qui est né des règles que j'avais posées. La difficulté d'une telle construction narrative, c'est qu'il faut réussir à anticiper tous les choix et tous les parcours possibles. C'est à dire qu'il n'y ai aucun moyen de sortir de la narration, que le parcours ne soit pas trop

long et ressemble à un entonnoir : il faut que le public finisse par comprendre ce qu'il doit faire pour atteindre le but fixé, en l'occurrence signer un contrat. Il s'agit donc pour commencer de concevoir les règles du jeu et d'attribuer un rôle à chacun. Le joueur sera le public, ce seront les spectateurs qui prendront les décisions.

Voici un schéma de la structure que j'ai construite :



En rose, on voit les étapes nécessaires à la progression dans l'histoire. En bleu, les *game over*, qui obligent à revenir « à la maison » et en jaune les « impasses narratives », qui renvoient le joueur/spectateur à la même liste de choix ou au même dialogue. Sur le plateau, il y avait trois comédiens. Deux d'entre eux se répartissaient les rôles du patron et de sa secrétaire, et celui de la mère. Le troisième (en occurrence la troisième) remplissait le rôle d'instance narrative. C'est elle qui guidait le public à l'intérieur de l'histoire. Pour cela, j'avais écrit plusieurs petits textes qu'elle devait lire au micro. Voici le texte de départ, qui pose la situation et le but de la quête :

« Vous vous réveillez en sursaut. Vous regardez votre montre, puis hurlez « Putain de merde ! » Effectivement, il est 11h49, et vous êtes comme qui dirait encore à la bourre. Aujourd'hui est pourtant un grand jour : celui de la signature du CDI que vous convoitez depuis plusieurs mois. Vous vous levez sans motivation. Vous tournez en rond, puis sans savoir pourquoi, vous ouvrez grand la fenêtre et commencez à vous secouer la nouille de façon allègre. Vous vous branlez de plus en plus frénétiquement mais vous avez une peine à jouir très désagréable. Vous finissez par pisser tristement par la fenêtre, arrosant ainsi une flopée de passants scandalisés. Maigre consolation, malgré tout, vous décidez de ne pas vous laisser abattre et de commencer cette journée. »

Une fois le texte lu au micro, la narratrice offrait donc au public une série de choix formulé de cette manière :

« Voici les possibilités qui s'offrent à vous :

A. Vous buvez une bière

B. Vous allez au boulot sinon votre conscience ne vous laissera jamais tranquille

C. Vous écrivez un roman »

Chaque personne du public devait dire à haute et intelligible voix la lettre désignant la proposition qu'il voulait voir réalisée par le personnage. Puis, en fonction de leur choix, la narratrice lisait le texte correspondant. Par exemple, si le public choisissait la possibilité C, elle disait :

« Vous vous asseyez sur votre lit et entamez la première page de votre roman, ou plus précisément de la pièce de théâtre qui constituera l'œuvre majeure de votre vie, ou en tout cas c'est ce que vous pensez pendant les deux premières minutes. Vous relisez les premières lignes et vous vous rendez compte qu'elles sont la preuve irréfutable que vous êtes un raté complet. Vous avez l'inspiration d'une moule atrophiée ayant passé sa vie à se fossiliser sous la vase. »

Puis proposait de nouveau les trois possibilités. D'après ce que j'ai pu observer pendant les deux répétitions publiques puis la représentation, le public commençait par choisir massivement les propositions les plus irrévérencieuses (boire une bière, tuer le patron) pour mettre au défi celui qui incarnait le personnage principal. Avant de se lasser quand ils comprenaient finalement que ces mêmes propositions les faisaient tourner en boucle. A ce moment là, ils ont commencé à débattre sur la bonne conduite à adopter pour faire évoluer l'histoire dans le bon sens.

Ce que je n'ai pas encore communiqué, c'est que le personnage principal, l'avatar du public était sélectionné au début, sur le principe du volontariat. Il s'agissait donc d'un membre du public. J'ai tout à fait conscience que ce type d'expérimentation théâtrale ne peut avoir lieu que dans le cocon bienveillant d'une école de théâtre, quand le public est presque exclusivement composé d'individus qui se connaissent et qui ont tous une certaine habitude du plateau de théâtre. Donc peu de chance d'humilier accidentellement le ou la volontaire pour être le personnage principal. Ce n'est pas une pièce que je proposerais dans une structure théâtrale classique.

Bref, on pourrait sans doute développer l'idée selon laquelle la brutalité humaine se révèle lorsque un individu peut se cacher derrière la multitude du groupe, surtout parce qu'il faut divertir la communauté, même si c'est au détriment d'une personne, ici le volontaire qu'on cherche à ridiculiser.

Mais ce qui m'intéresse vraiment c'est plutôt le débat qui a suivi dans le public, comme forme d'expérimentation sociale. Comment les gens s'organisent ensemble pour venir à bout d'une problématique commune.

Ce type d'expérience³⁵ a été réalisé à une beaucoup plus grande échelle en février 2014 sur Twitch, qui est une plate-forme de vidéo où l'on peut diffuser des programmes en direct. Elle a été adoptée par la communauté des joueurs de jeux vidéo car c'était assez facile de rendre une partie de jeu vidéo bien plus excitante en proposant à d'autres personnes de venir la regarder et même de pouvoir commenter en direct. Cette expérience collaborative consistait à offrir aux internautes la possibilité de jouer tous ensemble au même jeu: *Pokémon (version rouge)* en contrôlant le même personnage grâce à un programme créé pour l'occasion. L'idée a eu du succès et c'est environ 6000 personnes qui se connectaient en permanence pour incarner Red. Au final, et après une partie qui dura 16 jours en continu, la chaîne Twitch comptabilisa 36 millions de vues, 658.000 participants et un pic à 120.000 personnes contrôlant simultanément le même personnage. Il suffisait donc de se connecter à cette chaîne et d'écrire, dans l'onglet dédié à la conversation, l'ordre qu'on voulait que le personnage principal, Red, effectue. Le programme analysait les réponses et contrôlait simultanément le personnage. Bien sûr cela donnait des réactions pour le moins chaotiques : déplacements très erratiques, très grande complexité à franchir de petites falaises (il suffisait que le personnage marche à côté pour qu'un petit malin écrive « bas », ce qui forçait tout le monde à refaire le tour). Par exemple, utiliser la compétence « coupe » d'un *pokémon*, qu'on utilise dans le jeu pour couper les arbres et ainsi dégager une route, prenait environ quatre heures à la masse d'individus anonymes (alors que cette manœuvre ne requiert que cinq actions isolées pour un joueur seul et environ dix secondes de son temps). A

35 Source: <http://www.jeuxvideo.com/news/2014/00070591-twitch-plays-pokemon-versions-anarchie-democratie.htm>

peu près à la moitié du jeu, la communauté est restée bloquée pendant plus de 24 heures dans un labyrinthe. Le concepteur décida d'autoriser le vote démocratique, grâce à un nouveau programme qui analysait les réponses des internautes toutes les 30 secondes et n'appliquait que la commande présente en majorité pour bouger le personnage.

Cela ne fut pas du goût de tous les joueurs, il y eut une scission entre les pro-démocratie (mode plus lent de prise de décision mais plus efficace) et l'ancien système : les pro-anarchie (mode plus chaotique mais plus drôle). Pour mettre fin au conflit le concepteur proposa à chacun de voter pour le système d'action, dès que l'un ou l'autre des systèmes passait la barre des 75%, il était appliqué. Ils ont finalement réussi à finir le jeu, et ce malgré les raids de petits malins qui débarquaient en donnant des ordres aléatoires au personnage dans le seul but de freiner sa progression.

Ce qui est intéressant, c'est que même dans une anarchie totale où personne ne se parle et où personne n'écoute personne, si chaque internaute sait à peu près le résultat qu'il faut atteindre et comment y parvenir, il est possible de parvenir à ce résultat même quand il s'agit d'une foule anonyme de 100 000 personnes. L'expérience a été reconduite sur d'autres jeux, toujours avec succès. L'expérience a d'ailleurs été tellement intense pour les participants qu'elle a donné lieu à plusieurs sites internet, images, (comme celle que j'ai utilisée comme illustration pour ce mémoire) des *fanfictions* (nouvelles écrites avec les codes de l'univers) et même une fausse religion. Le messie s'appelle « Bird Jesus » et prend la forme du *pokemon* le plus utilisé pendant les combats et comme dieu « *Helix Fossil* »³⁶, avec une bible interactive qu'on peut trouver sur internet³⁷. C'est donc un concept novateur qui

36 Comme les gens n'arrêtaient pas d'appuyer sur START les objets qui se trouvent en haut de la pile d'objet n'arrêtaient pas d'être consultés, et les joueurs ont vus s'afficher des milliers de fois l'objet « *Helix Fossil* » (le Fossile Nautilaire) et sa description.

Comme cet objet n'a qu'une seule fonction (il doit être amené dans un laboratoire et donne un nouveau *pokemon* nommé Amonita) le jeu ne cesse de dire que « le moment d'utiliser cet objet n'est pas venu » ce qui a amené tout une série de blagues collectives sur le fait que le Fossile Nautilaire serait un objet sacré dont l'utilité sera révélée lors de la prophétie.

A vrai dire, c'est devenu un tel gag que des gens ont réellement créé le site « [ask helix fossil](#) » sur lequel les gens peuvent demander quelque chose au Fossile Nautilaire.

37 https://issuu.com/audreydjeau/docs/the_book_of_helix

permet de pousser à l'extrême l'interactivité entre le joueur et son public : ici, c'est le public qui joue, le joueur/programme ne faisant que retransmettre les actions en temps réel.

Pour conclure sur ce sujet, je voudrais évoquer en quoi cette expérience du Masterbräu a aussi été décisive dans mon parcours artistique. Puisque je m'intéresse aux jeux vidéo et à la manière dont je pourrais les conjuguer avec le théâtre, ma première tentation est forcément de penser à l'interactivité entre ce qui se passe sur le plateau et le public. Cependant, j'ai toujours eu une certaine réticence par rapport au théâtre participatif. Parce que je ne pense pas que le public de théâtre soit un public passif. Parce qu'en tant que spectatrice je perçois rarement l'intérêt dramaturgique de la participation. J'ai souvent l'impression que c'est au mieux, un manque d'imagination de la part des artistes, au pire une célébration naïve du sentiment collectif : artistes et spectateurs sont mis sur le même plan, expérimentant joyeusement leur liberté. Grâce à cette expérience du Masterbräu, je suis revenue sur mes préjugés. Je pense que le théâtre participatif peut être une forme intéressante à condition que ce soit celui de la coercition ; faire éprouver aux spectateurs les limites de notre autonomie, mettre en avant les modes de régulation sociale. Parce que paradoxalement, on saisit mieux notre liberté quand on se sent enfermé. Et à mon avis, le système d'interactions propre aux jeux vidéo constitue un excellent modèle de cet enfermement. Parce que quand on joue aux jeux vidéo, on se sent libre d'explorer un univers, de se créer un personnage et de vivre une aventure, en oubliant souvent que nos possibilités sont entièrement contraintes par le programme informatique. Ressentir les contraintes et la manipulation est le seul moyen de se sentir libre. La liberté c'est la marge de manœuvre dont on dispose à l'intérieur de ces contraintes.

J'ai donc déjà testé quelques unes de mes idées, avec plus ou moins de succès, mais toujours en progressant dans ma réflexion. Depuis le début de mon travail sur ce mémoire, j'ai pu également approfondir, ou du moins mettre en mot certaines de mes intuitions artistiques. Le résultat de ces investigations nourriront et nourrissent déjà la construction de mon projet de sortie de la Manufacture. C'est donc ces quelques réflexions poétiques que je partage dans la suite de ce mémoire.

3 . Investigations poétiques

L'avatar et le corps du comédien

L'avatar est un personnage virtuel que construit et contrôle le joueur, le véhicule qu'il emprunte pour explorer les mondes virtuels. Le terme avatar provient du sanskrit *avatāra*, qui signifie « descente, incarnation divine ». La notion d'incarnation lui est donc intimement attachée. Il s'agit de prendre possession d'un corps pour vivre des aventures dans un autre univers que le nôtre, sans risquer d'abîmer notre corps réel. Sa création débute souvent par l'édition du personnage. Ainsi dans *Mass Effect*, j'ai pu choisir le sexe de mon personnage, ses capacités au combat (en corps à corps ou à distance), la couleur de sa peau, et jusqu'à la moindre caractéristique physique. Il y a plusieurs stratégies de construction d'avatar : à l'opposé de soi, expérimenter d'autres conditions que la sienne (jouer une femme quand on est un homme, jouer un vampire...). En continuité de soi, se sculpter soi-même dans l'espoir de ressentir plus intensément ce que va vivre l'avatar. Comme un outil, construire son avatar comme une machine de guerre, avec pour seuls critères les performances de son personnage. Et enfin, une stratégie poétique, comme un creuset de fiction (on peut trouver sur internet des centaines de sites dédiés aux « fanfictions » qui sont des histoires écrites par des joueurs dans l'univers étendu de leurs jeux vidéo préférés). Dès ce moment-là, le joueur commence à s'identifier à son avatar. Le lien se poursuit ensuite grâce aux interactions narratives, je choisis ce que mon personnage va répondre pendant les conversations. Je peux même choisir de tuer ou de laisser la vie. La narration soude les différents aspects de l'avatar en un objet total. De plus il y a un phénomène d'identification émotionnel obligé dans les jeux vidéo, du simple fait de diriger un personnage. Il me semble que le parallèle entre le metteur en scène et le comédien est ici assez évident (hormis le fait qu'un comédien possède quand même une conscience du monde et de soi).

Un prolongement de moi-même, parfois jusqu'à supprimer la distinction entre

l'avatar et le joueur. Quand je parle du personnage que je me suis construit et que j'incarne, j'utilise tout le temps la première personne du singulier. Tout comme un automobiliste qui dit « il m'est rentré dedans » en parlant de sa voiture, une partie de l'identité est transférée, on pourrait même dire étendue à l'objet. C'est ce qu'on appelle, en *game design*, l'« *embodiment* ». Dans les jeux en ligne, l'avatar est ma seule identité visuelle. Il est donc un objet transitionnel pour le joueur. Qu'est ce qui caractérise la corporalité de l'avatar ?

La première chose qui me vient en tête, c'est que l'avatar est avant tout un stéréotype (en tout cas quand il se veut réaliste), une représentation du corps humain complètement sublimé et normé. Les personnages masculins ont toujours plus de muscles qu'il n'en existe dans la réalité, et les femmes ont des poitrines tellement opulentes qu'avec une physique réaliste, elles tomberaient en avant. C'est que ces corps-là sont des symboles hypertrophiés, une reformulation du corps humain en modèle de divinités en plastique. La seconde caractéristique de l'avatar est d'être une enveloppe, un véhicule de représentation de soi, dont les animations programmées sont paradoxalement relativement limitées. Il possède donc une palette d'expressions souvent réduite à : la peur, la colère, la joie, être en train de parler, être fatigué... Encore une fois toutes émotions et les états susceptibles d'être une information importante pour le joueur. En montrant que le personnage est fatigué, le joueur va comprendre qu'il doit se mettre en quête de vie. La troisième caractéristique de l'avatar est qu'il possède un corps très dynamique. Par exemple, Mario, ce petit plombier joflu et sympathique bondit et rebondit, accélère et s'arrête brusquement, se déplace très rapidement dans toutes les dimensions de l'écran du jeu. C'est par son travail du corps : évitement, coordination, rapidité d'exécution que Mario peut aller sauver sa fiancée Peach. La bonhomie et le dynamisme de Mario le rapprochent d'un corps burlesque. Cette célérité et cette maîtrise physique se retrouvent dans tous les jeux d'actions et de plate-forme. Il y aurait aussi un parallèle à faire entre la naissance du Parkour en tant que discipline sportive dans les années 90 et le jeu vidéo, tant les déplacements font penser à un personnage de jeu vidéo évoluant dans un monde en trois dimensions. Le Parkour est une activité physique qui vise un déplacement libre et efficace dans tous types d'environnements, en particulier hors des voies de passage préétablies. Les éléments du milieu urbain ou rural se transforment en obstacles franchis grâce au

saut, à l'escalade, au déplacement en équilibre... Enfin l'avatar étant avant tout un programme informatique, il est très fréquemment sujet au *lag* et au *bug*. De plus, l'interface entre les commandes du joueur et les actions de l'avatar sont souvent perturbées, on appuie sur le mauvais bouton, on dérape, on appuie sur plusieurs boutons en même temps que le programme ne prend pas en compte... Son déplacement est donc pour le moins burlesque : tourner dans les murs, être bloqué par une fleur, sauter quand il ne faut pas, faire six tours sur lui-même...

Le corps de l'avatar s'organise donc autour de deux pôles : le mécanique (la maladresse, le déjà mort du manque d'expression) et la performance (célérité, un corps qui n'est pas soumis aux lois de la physique traditionnelles).

Je pense qu'il peut-être intéressant d'explorer cette notion d'avatar dans le domaine de la direction d'acteur. Car l'association du mécanique et de la performance est selon moi symptomatique d'une manière très contemporaine d'être au monde. Je m'explique : au cours mes recherches concernant le spectacle de sortie de la Manufacture, que j'ai nommé temporairement *J'ai testé pour vous la vraie vie, franchement c'est pas terrible*, je me suis intéressée aux *Anonymous*. J'ai donc passé du temps sur certains de leurs forums, pour essayer de comprendre la nature de cette entité collective, si difficile à cerner. Ce que j'y ai vu ce sont des milliers de photos de femmes nues, avec souvent la proposition de noter leurs physiques, une pratique connue sous le nom de « *rate my ex* » (note mon ex). J'ai vu un homme faire une tentative de suicide en direct ou encore un fil de discussion dédié au plaisir insoupçonné d'utiliser la bouche d'un raton laveur mort pour se masturber. Après avoir passé plusieurs semaines à les observer quotidiennement, je me suis rendue à l'évidence : tout ça n'est que de la représentation. Tout ça c'est pour de faux (en tout cas pour la grosse majorité des *posts*). On ne sait jamais si c'est du vrai ou du faux, et à ce point-là ça n'a même plus d'importance. Faire croire qu'on est pédophile dans le seul but de choquer. Chercher sur internet les photos les plus « dégueulasses » qui puissent exister et les poster sur le forum en leur inventant une histoire. C'est ainsi qu'on voit passer des photos de sexes appartenant à personnes atteintes de maladie sexuellement transmissibles, des photos provenant de véritables sites de pédophilie ou de nécrophilie. Ces photos défilent dans des fils de discussion libellés « *disgusting* », « *offended* », « *horny* »... et qui sont spécialement réservés à cette

forme particulière de compétition : qu'est ce qui n'a jamais été vu ? Qu'est ce qui sera le plus choquant ?

Cette forme particulière d'humour, qui est celle des *Anonymous*, et de beaucoup d'autres personnes qui passent du temps sur ces forums se nomme le « *lulz* », ainsi décrit sur *Urbandictionary*³⁸

« Beginning as a plural variant of lol, Lulz is the one good reason to do anything, from trolling to rape. After every action taken, you must make the epilogic dubious disclaimer: "I did it for the lulz".

"Why did you set all those blind people on fire?"

"I did it for the lulz." . »³⁹

Terme dérivé de lol (Lot of Laugh, équivalent de l'abréviation française mdr, pour mort de rire), le Lulz est une bonne raison pour faire quelque chose, que ce soit une blague ou un viol. Après chaque acte commis, vous devez épiloguer avec cette phrase « je l'ai fait pour le lulz ».

Exemple : « Pourquoi as-tu mis le feu à tous ces aveugles ? »

« je l'ai fait pour le lulz »⁴⁰

Voilà l'humour de cette faune désenchantée qui peuple internet et que je cherche à mettre en lumière. Des individus qui sont capables de parler des choses les plus obscènes avec le plus grand détachement. Quelque chose de robotique, de froid, de mort dans leur rapport au réel et à la souffrance. Mais qui révèle sans doute une grande violence intérieure. Le rejet global de la société renvoie ici à une certaine forme de nihilisme. Rien n'a véritablement de justification, rien ne vaut vraiment la peine d'être accompli, car ils ne se sentent concernés par rien. Il en résulte une certaine confusion, tous les aspects de leur vies se rejoignent dans une indétermination qui confine à la perte de sens. Quand je lis ce qu'ils écrivent sur ces

38 site participatif de références pour tous les termes liés à la culture internet

39 http://www.urbandictionary.com/define.php?term=lulz&utm_source=search-action

40 Traduction personnelle

forums, j'ai l'impression que leur quotidien, qu'il soit professionnel, affectif ou social n'est pour eux qu'une gigantesque toile de contraintes. Et qu'ils n'ont pas de désir, simplement de l'indifférence. Ils sont aliénés, ils le savent et ils s'en moquent.

L'avatar et sa double caractérisation mécanique/performance est donc selon moi une piste pertinente pour incarner cet état sur le plateau. J'ai donc imaginé plusieurs moyens de s'inspirer de l'avatar pour la direction d'acteur. La première est de considérer le comédien lui-même comme un avatar.

Durant le stage que nous avons effectué avec Philippe Quesne l'année dernière, j'ai eu l'occasion de tester un dispositif qui me semble être une des options possibles pour atteindre ce type de jeu. J'avais enregistré un texte, qui était ensuite écouté par une comédienne munie d'oreillettes. Cet enregistrement contenait à la fois la dictée de ce qu'elle devait dire mais aussi les actions qu'elle devait effectuer. J'avais donc choisi d'explorer la piste d'associer une extrême violence et un jeu désincarné. Le texte que j'avais enregistré est une lettre du *serial killer* Ted Bundy à l'un de ses fans, dans laquelle il raconte son dernier meurtre. Une femme qu'il a kidnappé dans un parking, emmené chez lui, attaché dans son lit. La lettre décrit avec détails les tortures, les viols répétés et comment cette femme est finalement morte de ses blessures. J'avais demandé à une comédienne de "jouer" le rôle de la victime. Je lui avais expliqué le contenu de l'enregistrement et quel allait être son rôle, en lui donnant comme indication d'être aussi volontaire qu'un mannequin en plastique. Donc, de se laisser manipuler sans réagir, et de ne jamais montrer la moindre expression. En ce qui concerne la comédienne aux oreillettes, j'avais pris soin de ne rien lui révéler avant sa première écoute. Son chemin d'action était de prendre la victime par la main, de lui caresser la joue, l'emmener sur un lit et l'y allonger. Puis de répéter le texte de la lettre, en l'adressant à la victime. Ce que j'ai aimé dans ce dispositif c'est que la comédienne aux oreillettes était complètement détachée de ce qu'elle disait, à aucun moment les spectateurs ne pouvaient penser qu'elle incarnait vraiment Ted Bundy. C'était plutôt comme si elle se faisait simple véhicule de sa parole, comme si elle lisait une archive. Son état était celui de la concentration, parce que répéter un texte, immédiatement après l'avoir entendu n'est pas une tâche aisée, Il y avait souvent des expressions d'incompréhension qui

passait sur son visage, toujours parce qu'elle essayait de décrypter au mieux ce que je disais. Et parfois, des expressions d'ahurissement quand le texte se faisait vraiment violent. Cet état là me semble être le plus pertinent pour traiter un texte comme celui-ci. Parce que la comédienne ne jugeait pas ce qu'elle disait, parce qu'elle n'en incarnait pas la violence. Créant ainsi un double niveau de compréhension : le récit des tortures, dont la violence était neutralisée par le jeu qui se situait dans la compréhension du texte et non pas dans son interprétation. Une piste intéressante donc, reste à savoir si le dispositif des oreillettes peut être un outil de répétition, ou si comme je le pense, l'efficacité de cette expérience de jeu ne tenait pas aussi dans le fait que la comédienne découvrait le texte pour la première fois.

Une seconde piste que je n'ai pas encore explorée serait de travailler sur une désynchronisation entre le corps des comédiens et leur discours. Par exemple en commençant à travailler le texte la table, comme une véritable partition, c'est à dire en fixant à la fois les intentions, les modulations de voix, les pauses... Bref comme un enregistrement. Puis de travailler au plateau les actions et la corporalité, aussi comme une partition très précise. Puis enfin, dans un troisième temps, de réunir les deux en essayant d'abîmer le moins possible les deux partitions. Je pense ici notamment au travail effectué par Jonathan Capdevielle, qui nourrit son jeu de comédien de son expérience de la marionnette, et parvient à une véritable dissociation de ses gestes et de son discours. Ou encore au travail de Toshiki Okada, qui effectue également un travail très précis sur la corporalité de ses comédiens :

« Tout d'abord, lorsque j'ai commencé à employer l'argot japonais dans mes textes, c'était simplement une idée comme ça. Plus tard, j'ai compris que c'était un tournant. Il m'a fallu trouver des mouvements qui puissent parfaitement convenir à cette sorte de langage. Dans ce processus, beaucoup d'idées me sont venues concernant le corps. Par exemple, je m'ennuie si les corps des acteurs se bornent à accompagner les mots qu'ils disent. Un corps auxiliaire – qui se contente de “tracer” la trajectoire des mots – me semblait “appauvrir” l'expression. J'ai donc demandé aux

acteurs de séparer leurs corps de leurs discours. De générer leur mouvement en partant de ce que j'appelle des "images" ou des "sensations", quelque chose qui, en général, précède les mots lorsque nous parlons. »⁴¹

On retrouve dans cet extrait la même volonté de faire du corps du comédien une source d'informations complètement indépendante de la parole. Je pense que cela peut également passer par une codification préalable. C'est à dire, en décidant à l'avance d'un nombre limité de gestes (pourquoi pas directement inspiré des jeux vidéo) que les comédiens peuvent utiliser sur scène. Comme une sorte de contenant dans lequel ils peuvent piocher à leur guise. Mon idée serait donc de développer des outils pour réussir à créer un jeu légèrement inquiétant, en insufflant du mécanique à l'intérieur du jeu de l'acteur. Par la répétition abusive de certains mouvements, en reproduisant sur le plateau le comportement et la maladresse des personnages de jeux vidéo. Bref, en faisant de l'*unheimlich* freudien un code de jeu.

Faire de la perception une qualité charnelle

J'ai déjà parlé de l'état de vertige et de contrôle que l'on ressent quand on joue aux jeux vidéo. Cet état de tension passe essentiellement par le regard, c'est lui avant tout qui agit. C'est lui qui doit repérer et traiter les informations présentes à l'écran. Reprenons l'exemple de mon jeu préféré, *Mass Effect*, on y incarne donc le commandant Shepard qui est chargé par Le conseil (confédération intergalactique) d'éliminer les menaces qui pèsent sur cette partie de l'univers. Ce jeu est un RPG/action, je dois donc diriger mon personnage à travers des paysages désolés, des bâtiments militaires, des complexes scientifiques... Et y trouver assez de munitions pour pouvoir me défendre, des armes pour améliorer mon arsenal, des

41 Entretien réalisé par Daviid Sanson en 2009 et que vous pouvez retrouver à cette adresse: <http://www.festival-automne.com/uploads/Publish/evenement/1417/BibleOkadaBD.pdf>

informations cachées sur ma prochaine mission... Quand mon personnage rentre dans une nouvelle pièce, la première chose à faire est de scruter méticuleusement les moindres recoins à la recherche de n'importe quel objet qui pourrait m'être utile. La plupart des objets font simplement partie du décor, mais je dois reconnaître ceux avec lesquels il est possible d'interagir. Pour me guider dans cette tâche, les objets que je peux utiliser sont en surbrillance sur mon écran. Mathieu Triclot parle d' « une forme de surinvestissement dans la perception destinée à l'incessant décodage d'un monde tissé de signes opérables »⁴².

La plus grande partie des jeux vidéo obéissent à cette logique : repérer les objets qui font avancer l'action et ceux qui ne sont qu'un fond neutre et inutilisable. L'image du jeu vidéo est donc rarement appréhendée dans sa globalité, contrairement à une image filmique. Il y a donc une différence radicale entre l'expérience filmique et l'expérience vidéoludique :

« Le cinéma immerge le spectateur dans l'image en le plongeant dans une semi-hallucination favorisée par la salle obscure. Regarder un film, c'est se laisser aller à 'rêver à demi-éveillé le rêve d'un autre'. Si le cinéma appelle un état de relâchement, le jeu vidéo, lui, exige une concentration extrême. Il immerge le joueur en sollicitant une attention de tous les instants, destinée au décodage de l'image en vue de l'action »⁴³.

Cela n'empêche paradoxalement pas le joueur de jeux vidéo d'être spectateur de son jeu et réciproquement le spectateur de films empruntant à l'esthétique vidéoludique, d'être dans une dynamique active de recoupement des images, traduisant de nouvelles formes d'engagement du spectateur, peut-être moins du côté du jugement critique que de celui du bricolage :

« Il ne s'agit donc plus de cantonner le verbe voir au sens figuré auquel il avait été réduit mais de lui restituer son sens concret faisant de l'œil l'outil

42 Mathieu Triclot, *La philosophie des jeux vidéo*, éditions Zones, Paris, 2011 p 190

43 TRICLOT Mathieu (entretien avec), par VÉGA Xavier de la, « Cinéma et Jeu vidéo : deux médias irréconciliables ? », Le Blog documentaire, 21 mars 2012, (en ligne) <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2012/03/21/cinema-et-jeu-video-deux-medias-irreconciliables/>

dynamique par excellence. »⁴⁴

Et c'est ce regard là que j'appelle le *regard haptique*, du grec *ἅπτομαι* qui signifie « je touche », un regard qui ne se laisserait plus piéger par les images. Je pense que les pratiques contemporaines du jeu vidéo, de la navigation sur internet ou encore du zapping nous ont appris à nous méfier. Le spectateur a profondément intégré le fait qu'on ne peut pas se fier aux images, surtout celles que l'on trouve sur les médias type internet. Combien de scandales ont éclaté impliquant la manipulation d'images ? Il suffit de penser aux fausses usines de bombes filmées par le gouvernement américain en Irak, à l'allocution de Colin Powell au congrès américain sur l'anthrax... Aujourd'hui, je sais en tant que spectatrice que les images sont avant tout de la propagande. Mon regard est donc sur-entraîné à traquer, pister, déceler ces manipulations : utilisation d'un fond vert, incrustation, montage... En d'autres termes, le spectateur sait aujourd'hui que la signification profonde d'une image ne réside pas dans son statut ontologique, qu'il soit sensoriel ou prétendument objectif, mais dans le montage, dans les associations symboliques. Les pratiques contemporaines nous ont appris en effet que voir, c'est monter. Et pas uniquement subir le montage.

De plus, tout le monde peut avoir accès aux outils techniques de l'image, les caméras et les appareils photos se sont démocratisés, les techniques de montage sont devenues plus simples, et il suffit de poster ses vidéos sur youtube pour diffuser ses films. Aujourd'hui tout le monde peut se croire reporter ou vidéaste. C'est donc une véritable révolution de l'image que les artistes doivent prendre en compte, comme le dit un de mes cinéastes favoris :

« Le problème est que les gens ont l'habitude de voir les faits transformés en images, y compris la fiction. Ils sont captivés, encouragés à participer. Tout le monde se croit reporter. Lors de la fusillade à l'université de Virginie, toutes les images que nous avons eues étaient prises par des

44 Raphael Koster, *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde, socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique* thèse de doctorat en sociologie sous direction de Sylvie Craipeau Université Paris 1 École doctorale de philosophie CETCOPRA (Centre d'Étude des Techniques, des COonnaissances et des PRAtiques) 2011 p 704

étudiants, avec leurs caméscopes, leurs téléphones... Quand les équipes de télévision sont arrivées, tout ce qu'elles ont eu à filmer, c'était des étudiants en train de filmer ! »⁴⁵ (George A. Romero)

Cette nouvelle valeur haptique conférée au regard invite à imaginer de nouvelles formes de prise en compte du spectateur au cinéma et au théâtre. Comment prendre en compte le regard du spectateur, sans forcément passer par l'interaction ? Il faudrait trouver une façon d'impliquer le spectateur dans l'histoire. L'investir comme s'il était aux commandes d'un jeu vidéo. Il s'agit de penser le spectateur comme l'un des personnages de la pièce, et donc de penser la dramaturgie en terme d'immersion. D'abord, construire une image scénique en gardant toujours à l'esprit qu'elle ne trouvera vraiment son sens qu'à travers les sensations subjectives des spectateurs. Et qu'il faut donc laisser l'espace de cette projection de l'esprit du spectateur, sans chercher à contrôler parfaitement le sens.

C'est ce que je ressens en regardant les spectacles de Romeo Castellucci par exemple. Il crée des images sur le plateau, qui sont chargées d'une grande valeur symbolique culturelle (je perçois les symboles et comprends leur portée) sans pour autant que leurs interprétations soient fermées. Il laisse suffisamment d'espace pour que je puisse ajouter à cette compréhension du symbole une dimension personnelle et subjective. La manière dont ces images font écho en moi. Ces images sont en quelque sorte des surfaces de projection pour l'imaginaire et la sensibilité du spectateur. Tout se passe comme si la distance du spectateur à l'image était soudain abolie. Cet investissement dans l'image passe alors essentiellement par la sensation, mais il existe d'autres moyens d'immerger le spectateur dans l'image.

Au cinéma par exemple, on voit de plus en plus, surtout dans les films d'horreur (la licence *Paranormal Activity* dont j'ai déjà parlé plus haut, *Cloverfield*, *Haunter*...) le recours à la caméra directe. Donner l'impression aux spectateurs que les images ont été filmés par quelqu'un, caméra en main et que le film n'est que la transmission des événements filmés par cette personne. La caméra bouge, le

⁴⁵ Entretien filmé réalisé en 2012, visible à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=0M1OXDWVBIIE>

personnage s'adresse en gros plan à la caméra (et donc aux spectateurs)...

Cette technique de cinéma est utilisée pour faire vivre aux spectateurs une expérience forte en passant par un sentiment de réalité. Ce qui m'intéresse ici, c'est surtout le fait que cet effet de réel passe par une perception du temps, le temps du direct, de l'urgence. Donner l'impression aux spectateurs que ce qui se passe à l'écran est l'enregistrement en direct du monde. Par exemple dans le film *[Rec]*, on suit une journaliste et son caméraman (caméra à l'épaule) enfermés dans un immeuble. Dans le dernier tiers du film, ils se retrouvent plongés dans le noir, menacés par une entité démoniaque qui les chasse. La familiarité avec les jeux vidéo est ici patente : personnages vulnérables et isolés face aux monstres, travail sur la lumière, la quête de la clé qui les mènera à la prochaine salle. On se surprend à évaluer les possibilités de cachette dans la pièce, on reconstitue avec les protagonistes l'origine de la catastrophe... Le spectateur est complètement immergé dans le récit.

L'effet de réel passe donc par un sentiment d'urgence, lui-même créé par des stimulations sensorielles. L'idée étant de faire ressentir avec plus d'intensité l'expérience vécue.

La narration spatiale

Le régime de l'image dans les jeux vidéo marque donc une révolution. Parce qu'elle se perçoit sur le registre de l'immersion, et non plus dans les limites d'un cadre, comme c'est le cas pour les représentations picturales traditionnelles.

« Les mondes virtuels représentent une révolution copernicienne. Nous tournions autour des images, maintenant nous allons tourner dans les images. On ne se contente plus de les effleurer du regard, ou de les feuilleter des yeux. On les pénètre, on se mélange à elles, et elles nous

entraînent. dans leurs vertiges et dans leurs puissances. »⁴⁶

L'expérience vécue par le joueur est donc essentiellement spatiale. J'avais parlé dans mon pré-mémoire du double niveau de narration inhérent aux jeux vidéo. Au premier niveau je contrôle mon personnage, je le déplace d'un endroit à un autre, en acquérant de nouveaux objets et de nouvelles compétences, en interrogeant des gens, et ainsi de suite. Ce faisant, je découvre peu à peu un second niveau narratif, celui du récit prédéfini, de l'histoire écrite par les concepteurs (je dois détruire de méchants robots, défendre un village... Ce second niveau est incontestablement narratif ; mais les actions que j'ai effectuées à l'intérieur du premier niveau contribuent elles aussi à fabriquer un autre récit, dans le récit.

Dans cet autre récit, que j'ai envie d'appeler le « premier récit » ce sont les actions du joueur qui créent au fur et à mesure le récit. Les jeux vidéo incitent le joueur à ne plus découvrir une histoire, mais à trouver de la joie dans l'exploration d'un univers simulé. L'originalité de ce premier niveau de récit, c'est que la trame n'en ai pas fixée. Il n'y a pas une seule et unique version de ce récit, puisqu'il n'y a pas d'instance narrative dans le programme du type « Le personnage rencontre un monstre et le vainc ». Le joueur peut par exemple mourir au cours de l'affrontement. La séquence d'événement est ouverte. Les éléments de ce type de fiction ne s'inscrivent donc pas dans un déroulement temporel, mais dans un espace. Comment organiser ce type de narration sur un plateau de théâtre? La première évidence serait de créer une pièce déambulatoire, par exemple dans une maison, où chaque pièce serait dédiée à une scène particulière, que les comédiens joueraient en boucle ; les spectateurs étant libre de circuler dans toutes les pièces comme bon leur semble pour reconstituer l'histoire. Cette perspective me semble tout de même un peu trop facile et dérisoire. Je pense qu'il y a d'autres façons de spatialiser un récit. Une solution qui me paraît intéressante est d'accorder un traitement spécifique aux objets présents sur la scène. Pour expliquer cette idée je vais refaire une digression vers le jeu vidéo.

Dans un jeu vidéo, j'en ai déjà parlé, le monde est réduit à de l'information. Par exemple pour me signaler que mon personnage rentre dans un village, les

46 QUÉAU Philippe, *Le Virtuel : vertus et vertiges*, Bry-sur-Marne, Champ Vallon, 1993 p.9

concepteurs auront disposé une ou deux chaumières le long d'une rivière ; pour me signaler que mon personnage rentre dans une ville, ils auront disposé les mêmes chaumières, en ajoutant des colonnades à l'entrée. Quand l'intérêt d'un jeu ne se situe pas dans les graphismes (les jeux indépendants...), les concepteurs gagnent du temps de conception en réduisant les décors à leur simple fonction d'information pour le joueur. Les éléments du décor sont des symboles, facilement reconnaissables, je vois une chaumière, je sais que c'est un village et je sais que je pourrais donc aller dormir dans une auberge pour récupérer de la vie. Comme ces symboles doivent être faciles à décrypter, les concepteurs utilisent souvent des univers déjà créés (comics, cinéma, littérature...) soit par référence directe soit par intertextualité. Il en va de même avec l'histoire, qui est utilisée comme un énorme réservoir de signes, sans préoccupation pour une quelconque véracité historique. Je peux jouer à un jeu qui se déroule dans un univers moyenâgeux, rencontrer sur ma route des petits villages très typiques de chaumières et tomber sur une ville dont l'entrée est marquée par des grandes colonnades grecques, ornées de statues grecques. Peu importe qu'au moyen-âge on ne construisait pas de colonnades grecques à l'entrée des villes, dans le jeu, ces colonnades sont simplement un symbole, un procédé visuel utilisé par les concepteurs pour me dire que le groupement de maisons dans lequel je suis est plus riche que le précédent, que je pourrais par conséquent y rencontrer des marchands, m'acheter des armes.... La réduction du monde à des symboles est une caractéristique essentielle de la grammaire visuelle des jeux vidéo. Le joueur doit être immergé au plus vite dans la fiction qu'on lui propose, comprendre facilement quels sont ses buts, quel est son environnement, quel chemin prendre... Il faut faire l'économie des explications trop longues, qui fatigueraient le joueur et parasiteraient le rythme de son aventure. Donc toutes les informations que doit connaître le joueur sont dans les représentations visuelles de l'univers et dans les objets qui le constitue. Il y a également une tradition qui s'est construite au fur et à mesure des années, une sorte de langage visuel reconnu par les joueurs du monde entier, quelle que soit leur langue. Par exemple, dans tous les jeux vidéos, si vous croisez un fruit sur votre chemin, vous pouvez être certain qu'il vous redonnera un peu de vie, si vous croisez une cuisse de poulet, elle vous donnera aussi de la vie, mais en plus grande quantité. Ce sont des codes, installés depuis longtemps, tout comme l'étoile qui est à coup sûr le signe d'une invincibilité momentanée pour votre personnage.

Dans les jeux vidéos, l'activité du joueur est tendue vers le décryptage des objets/informations. Il y a également une seconde façon de traiter les objets qui m'intéresse, cette fois-ci dans son rapport avec la réalité. Pour pouvoir désigner un objet comme étant un objet il faut pouvoir effectuer une action sur lui. Je peux prendre une pierre dans mes mains et la jeter. La pierre est donc un objet. Par contre, je ne peux pas prendre un couché de soleil dans mes mains, je ne peux pas le jeter, je ne peux même pas le toucher, le couché de soleil n'est donc pas un objet. Dans les jeux vidéo, tout l'environnement est préhensile, tout devient objet, tout devient fonctionnel. Le jeu *LittleBigPlanet* sorti en 2008 et créé par Media Molecule est un très bon exemple. Ce jeu est de type plate-forme, mais sa spécificité, et ce qui a fait son succès c'est le mode création. Un mode particulier dans lequel le joueur peut créer ses propres niveaux puis les partager sur internet pour que les autres joueurs puissent les utiliser à leur tour. Dans ce jeu, je peux créer mes propres décors en appliquant sur un fond neutre des autocollants : pierre, couché de soleil, autre personnage, nuage, planète, théière.... Il en existe des milliers, on peut d'ailleurs dessiner ses propres autocollants. Je peux ensuite leur assigner la fonction que je désire : en faire des pièges, des trampolines, des plates formes... Cet exemple est révélateur du fait que le regard du joueur est entraîné à considérer le monde entier comme un objet. Je pense qu'il est possible de trouver là une source d'inspiration dramaturgique. C'est à dire construire une dramaturgie basée sur ce que j'appelle « le règne des objets. » Le règne des objets pour moi c'est aussi lié à une angoisse post-moderne, celle d'être engloutie par les objets et disparaître. Non pas la peur de mourir mais celle de disparaître car disparaître c'est la manière de mourir des objets : vieillir, vieillir, vieillir, vieillir jusqu'à disparaître. Les objets nous survivrons toujours. Il s'agirait d'une attention particulière portée aux objets, essayer de ne plus les considérer comme des témoins du quotidien mais de les appréhender dans toute leur inquiétante étrangeté. Je vais ici reprendre l'exemple d'un film d'horreur qui me semble traiter avec succès cette idée.

Il s'agit de *Deep red* de Dario Argento, un classique du film de *slasher* (cinéma de genre qui tourne autour de la figure du tueur en série psychopathe). Le premier plan est celui d'une poupée qu'on voit être déplacée par une main. Le simple fait que ce soit l'ouverture d'un film d'horreur nous incite à la trouver absolument sinistre. Il y a

donc là l'idée de décontextualiser un objet, ou en tout cas de le mettre dans un contexte déjà très fortement connoté, pour pervertir sa nature. Le film dans sa globalité constitué de plans serrés et très long sur des objets, par exemple sur le magnétophone à chaque fois que le tueur commet un meurtre (il aime mettre une musique spécifique comme fond sonore). C'est quelque chose qu'un humain ne ferait pas, seule une caméra peut exprimer un tel fétichisme. Ces plans révèlent le sens du fétichisme et l'insanité de l'esprit du tueur. En multipliant les points de vues sur le même objet, Dario Argento parvient à créer chez le spectateur un sentiment de malaise puissant, parce qu'on a l'impression d'être dans la peau d'un prédateur, de quelqu'un qui guette.

On rejoint ici l'inquiétante étrangeté dont j'ai parlé plus haut.

Alors, comment donner une dimension sinistre à un objet avec les outils du théâtre? Peut-être en le plongeant dans un autre contexte, comme Dario Argento au début de *Deep Red*, détruire la connotation d'un objet en le mettant sous les projecteurs, en axant le regard du spectateur, en l'invitant à le considérer avec un œil nouveau. En faisant naître l'idée qu'il peut fonctionner tout seul, sans aucune aide humaine. Par exemple un jouet seul sur scène qui se met à fonctionner seul. En surlignant la présence de l'objet, par exemple en posant un micro sur une fontaine à eau et augmenter le son des bulles. En jouant avec le regard du spectateur, par exemple en mettant un objet sur scène mais sans l'utiliser et en sachant pertinemment que les spectateurs passeront leur temps à se questionner sur la présence de cet objet sur scène, en essayant le plus possible d'en tirer des conclusion, de tisser du sens (car essayer de trouver un sens est une tentation à laquelle on ne peut pas résister). Ou encore en noyant la présence des comédiens dans un décor grandiloquent. Le plus grand défi de la dramaturgie n'est pas de donner un message mais de réussir à relier entre eux des objets qui n'ont *a priori* rien à voir. Faire une composition de signes hétérogènes pour créer une possibilité de sens et de la vitalité dans la forme. La création, c'est comme un polar ; il faut construire une intrigue pour arriver à la révélation du tueur. On pourrait résumer un polar en deux lignes mais il doit durer 300 pages. Il faut donc réfléchir à la gestion des indices. Le message sous-tendu par une pièce peut toujours se résumer en deux lignes, et ce n'est pas lui qui est intéressant. Ce qui fait l'acte de création c'est la

manière dont le metteur en scène va dramaturgiquement organiser les signes et les indices. Il faut que ces signes se percutent, se rencontrent. Il faut entrevoir la dramaturgie comme une conspiration des signes, sur le modèle de la la paranoïa. Il faut donc du suspens, faire en sorte de créer l'attente d'une révélation chez le spectateur. Et créer du sens accidentellement. Recycler les éléments de la réalité pour créer un sens sous-jacent.

Manifeste pour un théâtre de la simulation

Le réel ne peut exister que dans son opposition avec l'imaginaire. Mais aujourd'hui, la distance entre réel et imaginaire tend à s'effacer. Parce qu'on vit dans un monde de simulacre, un monde fait d'images et rempli d'écrans. Parce qu'on manipule quotidiennement le virtuel. Qu'en est-il lorsque la distance entre réel et imaginaire est abolie ? Elle se résorbe au seul profit du modèle. Le modèle, c'est toutes les nouvelles formes de contraintes sociales décrites au début de ce mémoire, celles qui ne disent plus leurs noms et qui s'insinuent dans tous les aspects de notre vie sociale. Le modèle c'est aussi le reflet numérique que nous nous construisons. Le miroir déformant de la télévision, qui n'est plus fictionnel mais qui se contente de filmer « les vrais gens » dans leurs « vraies vies » en assurant capter le réel avec une caméra. Et que tout le monde regarde avec avidité, parce que là, derrière cet écran, les autres paraissent toujours plus réels que leur propres vies. Le modèle c'est l'expression dramatique de notre modernité. L'imaginaire de l'utopie offrait une alternative idéale à l'ère pré-industrielle et à son fantasme d'une humanité harmonieuse et raisonnable. A la société productiviste, fondée sur la technique, l'énergie et l'idée d'une expansion continue de la mondialisation, l'imaginaire de la science-fiction opposait des récits d'exploration spatiale, d'une humanité techniciste toute puissante, qui réalise son plein potentiel dans la conquête spatiale.

Quel imaginaire pourrait s'opposer à l'ère du simulacre, de la cybernétique et

du fantasme de contrôle absolu ? Je vais ici emprunter les mots de Jean Baudrillard :

« Il n'est plus possible de partir du réel et de fabriquer de l'irréel, de l'imaginaire à partir des données du réel. Le processus sera plutôt inverse : ce sera de mettre en place des situations décentrées, des modèles de simulation et de s'ingénier à leur donner les couleurs du réel, du banal, du vécu. »⁴⁷

Il s'agit donc de réinventer le réel comme fiction. Puisque le réel a déserté de nos vies, il faut le ré-injecter sous forme d'hallucination. Reconstituer le quotidien en choisissant précisément de révéler l'*unheimlich*, l'inquiétante étrangeté de notre vécu dé-réalisé. Je pense par exemple au théâtre de Philippe Quesne et du *vivarium studio* qui, selon moi, réalise cette opération. Parce que son idée essentielle est de donner à voir aux spectateurs de théâtre, l'existence d'un groupe de comédiens évoluant comme dans une réserve animale. L'attention du spectateur se porte sur de petits détails, des actions réduites au minimum, qui paraissent toujours étranges, futiles et décalées. Il y a dans le théâtre de Philippe Quesne une précision transparente et pourtant sans substance, comme dé-réalisée d'avance.

Ce que je voudrais faire à l'instar de Philippe Quesne, c'est donc un théâtre dépourvu d'exotisme, de discours didactique, de prouesses technologiques. Un théâtre qui gravite autour du trou du réel, autour du trou de l'imaginaire.

La grande tendance dans la création de jeux vidéo est de créer des jeux qui sont des univers simulés (*Minecraft, Proteus, The long dark, Journey...*). Des jeux contemplatifs, où il n'y a rien d'autre à faire qu'errer dans un monde numérique. Le joueur est lâché dans un univers potentiellement infini. Au fur et à mesure que le joueur se déplace dans l'espace du jeu, l'ordinateur crée le décor autour de lui. Le joueur est donc plongé dans un monde sans bord, dépourvu de repères, sans signes préalablement disposés pour lui, un monde sans finalité. Il devient possible de se perdre, d'oublier son chemin. Ces jeux offrent des expériences fortes, proches du

47 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981 p 183

rêves. Un espace onirique crée par une machine, un rêve tissé par le calcul. Ces jeux réactivent des forces mythiques au sein du dispositif informatique, le principal instrument des sociétés de contrôle. Ils tordent le code pour produire des formes étranges et inconnues, des songes branchés à des machines. Une forme de rêve qui se déploie non aux marges de la société, mais dans un ailleurs numérique.

Le jeu vidéo joue sur les représentations individuelles en proposant un système de signes sensés transcrire une réalité concrète, alors qu'il s'agit plus spécifiquement d'un ensemble d'images idéales tant de soi que de la société aux allures de réalité. La simulation devient un moyen de connaissance du monde, dans une société post-moderne qui se caractérise par la surabondance des événements, des références et des stimulations. Simuler consiste à tester le modèle du monde. Une simulation est une représentation, seulement ce à quoi elle réfère se niche au cœur du modèle sous-jacent et non simplement dans les apparences qui se déploient à partir de ce modèle.

Il serait donc possible de créer un théâtre de situations, dans lequel, à l'instar des jeux vidéo à monde ouvert (comme *les Sims*) on pourrait lâcher tous ensemble dans un même espace un certain nombre de personnes aux traits de personnalités bien définis. Puis on attendrait de voir quel type d'histoire naîtraient de leurs interactions. Ce serait comme regarder évoluer des personnages dans leur milieu naturel, sans intervention de l'auteur. Un théâtre de la captation du simulacre, où les spectateurs auraient comme rôle dévolu celui de l'instance de contrôle, du panoptique. Il serait dans ce cas impossible de créer une courbe aristotélicienne de tension entre progression et chute ou une séquence d'événements qui s'arrêterait une fois que le conflit a été résolu. Ce serait un théâtre sans prééminence d'aucune sorte. Rien de saillant ne devrait apparaître. Faire un théâtre qui refuserait l'emprise de la figure, et se concentrerait sur le fond. Comme une globalité. Le fond, c'est l'infini, c'est justement le désert du réel. Comme le triomphe de la subjectivité, dont la présence éclatée se diffuserait sur tout le plateau.

Conclusion

Le théâtre c'est le scandale de l'incarnation. Car quand quelque chose existe, il faut accepter le fait qu'on ne peut pas tout comprendre de lui ou qu'on ne peut pas le contrôler. Parce que le théâtre créé du hasard, du non-prévisible, de l'accident. Incarner la culture du numérique, c'est priver le virtuel de son aura télégénique. C'est lui refuser le statut de perfection (qu'elle soit mécanique ou esthétique). Il faut réfléchir à cette révolution du numérique qui est en train de bouleverser nos vies et notre rapport au monde, et je pense que le théâtre peut et doit être le lieu de cette mise à plat. Le théâtre est un jeu, faire du théâtre c'est décaler son point de vue sur la réalité. La création artistique, l'imagination errante, les fantasmes, les univers simulés par les jeux vidéo sont autant de moyens d'évoquer des configurations possibles qui ne refléteraient plus exactement la structure des choses établies. Des flâneries vagabondes, des espaces interstitiels au milieu des insurmontables contraintes auxquelles nous sommes soumis. Une anticipation du présent sur le non-encore-vécu, expérience qui ouvre la perception à une expérience indéfinie.

L'écriture de ce mémoire et la réflexion qui l'a accompagnée ont été un véritable pas en avant dans ma recherche artistique. Je ne pensais pas qu'un travail théorique de cette envergure me permettrait à ce point de préciser mes ambitions artistiques : où je me situe, quel type de discours je veux mettre en scène et de quelle manière.

Emprunter aux jeux vidéo et à la culture qui le nourrit les outils pour parler de cette humanité qui grandit, qui établit continuellement et sans difficulté des ponts entre réel et virtuel, cette humanité du devenir-écran. Un écran n'est déjà presque plus réel, il est la frontière entre le réel et le virtuel, jamais tout à fait réel, jamais tout à fait virtuel. Il est en équilibre précaire sur la frontière. Il est donc poreux aux deux mondes, sans préférence, sans en privilégier aucun. Unidimensionnel, sa seule fonction est d'afficher les informations. Un support froid, qui transforme le vécu en oubli, qui l'anéantit par en lui donnant la couleur du rétro, du déjà passé, de l'anecdotique.

Bibliographie

Corpus principal

- *Pouvoirs des jeux vidéo*, infolio actes du colloque *pouvoirs des jeux vidéo : des pratiques aux discours* qui s'est déroulé en mars 2012 sous la direction de Christian Indermühle, Nicolas Nova et Matthieu Pellet à l'université de Lausanne
- Joseph Huizinga, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 2012
- Gilles Deleuze, *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*, in *Pourparlers 1972 - 1990*, Les éditions de Minuit, Paris, 1990.
- Sigmund Freud, *inquiétante étrangeté et autres essais*, traduction de Bertrand Féron, Gallimard 2015, Paris
- Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981
- Roger Caillois, *Les jeux et des hommes*, éditions Gallimard, Paris, 2013
- Raphael Koster, *Theory of fun*, 2013 en téléchargement libre sur : <http://www.theoryoffun.com/theoryoffun.pdf>
- Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo*, en téléchargement libre sur : <http://umontreal.academia.edu/DominicArsenault>
- Mathieu Triclot, *La philosophie des jeux vidéo*, éditions Zones, Paris, 2011
- Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (Studies in Culture and Communication), kindle editions
- Sébastien Genvo, *Le game design dans les jeux vidéos*, approches de l'expression vidéoludique, éditions de l'Harmattan , Paris, 2006
- *Les jeux vidéos comme objet de recherche*, dirigé par Samuel Rufat et Hovig Terminassian, 2011, Paris
- Raphael Koster, *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde, socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique* thèse de doctorat en sociologie sous direction de Sylvie Craipeau Université Paris 1 École doctorale de

Corpus secondaire

- Geoffroy de Lagasnerie, *L'art de la révolte, Snowden, Assange, Meaning*, éditions Fayard, Paris, 2012
- Alain Ehrenberg, *La fatigue d'être soi*, éditions Odile Jacob 1998
- QUÉAU Philippe, *Le Virtuel : vertus et vertiges*, Bry-sur-Marne, Champ Vallon, 1993
- *Mutations pop et crash culture*, une anthologie de la spirale.org éditions le Rouergue Chambon, 2004
- Jean-François Fogel et Bruno Patino, *La condition numérique*, éditions Grasset et Flaque, Paris, 2013
- Hartmut Rosa, *Aliénation et accélération*, éditions la Découverte, Paris, 2012
- Elsa Boyer, *Le conflit des perceptions*, collections inventions, Paris, 2015
- Zygmunt Bauman, *La vie liquide*, collection pluriel, 2013
- Zygmunt Bauman, *La vie en miettes, expériences post-moderne et moralité*, Hachette éditions, Paris, 2003
- Chris Crawford, *The art of computer game design*, 1984
en téléchargement libre sur :
http://www.rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf

Annexes

Puisque l'étude des jeux vidéo est une discipline encore jeune et méconnue, j'ai cru bon d'inclure un lexique des termes spécialisés auquel le lecteur étranger au joystick pourra se référer au besoin durant la lecture.

Définition de raid

Dans le cadre des MMORPG, les raids désignent généralement les événements d'envergures auxquels participent de nombreux joueurs afin d'atteindre un objectif précis (défaire un dragon, conquérir une forteresse, s'emparer d'un objet précieux, etc.).

Définition de PNJ

Personnage non joueur. Souvent utilisé dans les jeux de rôle, il s'agit de personnages contrôlés par l'ordinateur avec lesquels le joueur interagit.
(<http://www.gamekult.com/definition/pnj-3000009.html>)

Définition de gameplay

Essence même du jeu qui cumule jouabilité et plaisir de jeu.
<http://www.gamekult.com/definition/gameplay-3000021.html>

Définition de game design

Ensemble de ce qui définit le *gameplay*, la conception et la cohérence interne d'un jeu.
<http://www.gamekult.com/definition/game-design-3000149.html>

Définition de lag

Terme utilisé dans les jeux en réseau lorsque les joueurs sont décalés à cause d'une connexion de mauvaise qualité.
<http://www.gamekult.com/definition/lag-3000051.html>

Définition de level design

Littéralement *design* des niveaux. Conception des niveaux d'un jeu, terme qui englobe la disposition des ennemis, des bonus et les possibilités d'évolution d'un niveau à l'autre.
<http://www.gamekult.com/definition/level-design-3000077.html>

Définition de mod

Abréviation de modification. Désigne un programme souvent développé par des amateurs qui consiste à modifier tout ou partie du *gameplay*. Si le *mod* n'utilise que le moteur du jeu et aucun autre élément du *gameplay* original, on parle alors de *total conversion*.
<http://www.gamekult.com/definition/mod-3000040.html>

Voici une classification non-exhaustive des différents styles de jeux vidéo existants, tirée du site internet jeuxvideopc.com. Tout en sachant que de nos jours, de plus en plus de jeux ont tendance à regrouper plusieurs styles à la fois...

LES JEUX D'ACTION

- *Le Beat-Them-All*



Le joueur incarne un personnage et il progresse via un scrolling vertical ou horizontal le plus souvent. Le joueur peut récupérer des armes, bonus, utiliser des coups de poings ou de pieds, voire même des coups spéciaux. Des jeux comme Final Fight ou plus récemment GunGrave sont un bon exemple.

- *Le Beat-Them-up*



c'est le jeu de baston classique, en 2D (King of Fighters, Street Fighter, Marvel Vs Capcom) ou 3D (Dead or Alive ,SoulCalibur, Tekken, Virtua Fighter). Le joueur choisi son personnage et doit affronter un à un les autres personnages du jeu. Selon les cas, le combat est à mains nues ou à l'aide d'armes. Très prisé en arcade dans les années 1992-2000 (lorsque l'écart technique entre arcade et consoles était encore énorme), ces jeux ont entamé une nouvelle carrière sur les consoles nouvelle génération, où ils peuvent exprimer leur potentiel.

- *Les jeux de rythme*



Des jeux comme Dance Dance sont très représentatifs de ce nouveau genre. Ces jeux se caractérisent par une prise en main quasi immédiate, des parties relativement courtes et conviviales à plusieurs. De même, la traditionnelle manette de jeu est remplacée par des accessoires comme un tapis de danse par exemple.

- *Les mini-jeux à plusieurs*



L'Eye Toy et ses mini-jeux, voilà un excellent exemple. On joue souvent à plusieurs. Ce sont des jeux avec des règles de jeux simples et donc accessibles à tous. L'interactivité est accrue et parfois on délaisse la manette, au profit de divers accessoires comme une caméra dans le cas de l'Eye Toy.

LES JEUX D'AVENTURE

- *Le « Point & Click »*



Le jeu phare dans cette catégorie c'est Myst. On a souvent un défilement d'écrans plus ou moins statiques, la réflexion prédomine et on avance dans l'histoire à travers la résolution d'énigmes, en cliquant sur divers éléments du décor...

- *Le Survival – Horror*



Il s'est imposé à travers des licences phares comme Resident Evil ou Silent Hill. Le but c'est de faire vivre au joueur des sentiments comme la peur et l'angoisse. L'accent est mis sur l'ambiance graphique certes, mais surtout sonore, plongeant le joueur plus avant dans l'univers sombre de l'histoire...

- *le jeu d'aventure textuel*



Peu de jeux en Occident utilisent encore ce système, mais en Asie ils sont encore nombreux à y jouer. Il s'agit d'avancer dans la partie en répondant à des questions (réponses prédéfinies) ou en tapant ses propres phrases (reconnaissance par mots clés...) . Un jeu vidéo dont vous êtes le héros, cela semble bête à dire, mais c'est le cas.

LES JEUX DE RÔLE

Les jeux de rôle ou RPG, puisent leur inspiration des jeux de rôle sur table. Le joueur incarne un personnage et il doit vivre une aventure pendant laquelle, il fera évoluer les caractéristiques de son personnage, suivant un système de gestion statistique. De même, ses compétences, ses pouvoirs sont évolutifs.

- *le RPG solo*



C'est le concept assez classique où le joueur va vivre une histoire à travers un personnage qu'il va devoir faire évoluer. Des jeux comme Final Fantasy ou Suikoden sont des exemples parfaits des productions japonaises, plus linéaires dans leur déroulement, alors que par opposition, un jeu comme Morrowind est un bon exemple

des productions occidentales, où le joueur est plus libre dans ses choix, dans son parcours.

- *Le MMORPG*



L'accent est mis sur le noyau multijoueurs, sur l'existence d'une communauté de joueurs via Internet. La durée est quasi-illimitée, l'univers virtuel étant en constante évolution. De plus, les équipes de développement ajoutent de façon fréquente des améliorations, possibilités supplémentaires, etc. Exemple avec World of Warcraft.

LES JEUX DE PLATEFORME



Le joueur incarne un personnage et il doit le faire avancer dans la partie, en le faisant sauter de plateforme en plate-forme. Les exemples type ce sont des jeux comme Mario ou Sonic. A l'époque des consoles 8 et 16 bits, ces jeux étaient très répandus dans leur forme basique, avec un scrolling vertical ou horizontal. Le plus souvent il fallait parcourir un niveau d'un point A vers un point B en évitant les pièges ou en tuant les ennemis à l'écran... Mais de plus en plus et surtout avec l'arrivée des technologies modernes et des jeux en 3D temps réel, ces jeux de plateforme se complexifient, intégrant une bonne dose d'aventure ou d'action ou encore du tir.

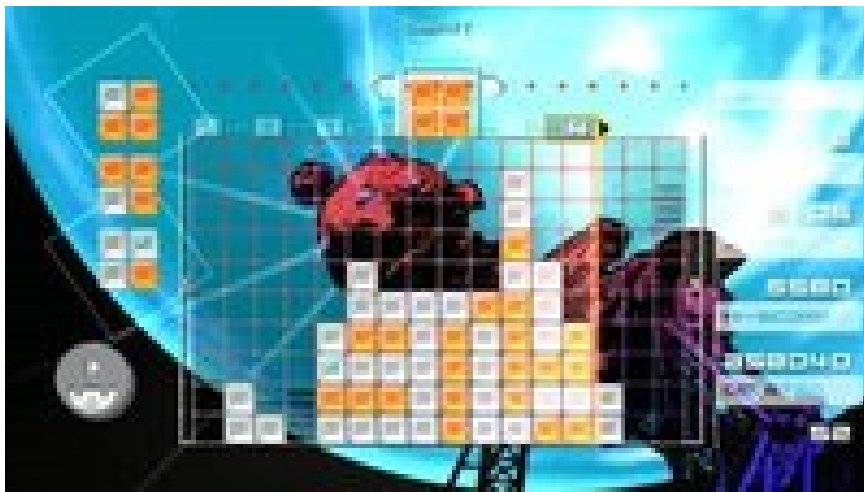
LES JEUX DE STRATEGIE-REFLEXION

- *Les jeux de stratégie*



Ils sont soit en temps réel (Command and Conquer, WarCraft), soit en "tour par tour" (Heroes of Might and Magic, Battle Isle...) Le joueur doit gérer non pas un personnage, mais par exemple une division de combat, une unité de blindés, une flotte de bateau etc. Le but étant de réfléchir sur la meilleure stratégie qui va lui permettre de vaincre l'adversaire (programme ou autre joueur). Il faut trouver donc le juste milieu entre stratégie défensive et offensive, savoir bien gérer l'avant combat (organisation des troupes, fabrication des machines, etc.) et dans la limite du possible anticiper la stratégie adverse.

- *Les jeux de type Puzzle*



Ce sont les jeux vidéo comme Tetris, Puyo Puyo ou plus récemment Lumines. Il s'agit de faire réfléchir le joueur en lui demandant de s'adapter rapidement aux situations qu'il rencontre. Puis au fur et à mesure que la difficulté d'une partie augmente, l'adresse du joueur est mise à l'épreuve.

LES JEUX DE SIMULATION

Il y a plusieurs sous-styles, mais dans l'ensemble, le but c'est de reproduire des éléments du monde réel et permettre à chacun d'entre nous de les vivre virtuellement. Beaucoup de paramètres sont gérés pour essayer de s'approcher du modèle réel, le plus possible. Peu accessibles à cause de leur complexité, certains joueurs s'orientent parfois vers les jeux plus axés Arcade, c'est à dire avec la possibilité de jouer rapidement, sans passer par un long processus d'apprentissage et adaptation.

- *La simulation mécanique*



Course de voitures, pilotage d'avions, etc.(Flight Simulator, Colin Mac Rae, MS Train Simulator...). L'usure, les dégâts, le temps, les caractéristiques physiques, voilà des exemples de paramètres qui entrent en scène dans ce style de jeux.

- *La simulation sportive*



On incarne un sportif ou une équipe de sportifs et on doit gagner contre un autre

joueur ou contre le programme. La notion de temps est essentielle pour accéder à la victoire. Ces jeux sont souvent basés sur des licences (noms d'équipes, de joueurs, de championnats, etc.), et ils collent au règlement officiel du sport en question. Ce sont des jeux très répandus.

LES JEUX DE TIR

Genre très prospère dans les salles d'arcade dans les années 1990-1995. Il s'agit d'avancer dans une partie en utilisant des armes en tout genre et en tirant sur les ennemis. Virtua Cop ou Time Crisis ce sont des modèles du genre.

- le « *Gun Shooting* »



Virtua Cop en est le meilleur exemple. On a un pistolet et on tire sur les ennemis à l'écran. La rapidité et les réflexes prédominent.

- *Le FPS*



Wolfenstein 3D, puis Doom, sont les précurseurs de ce type de jeu, à la première personne, de telle façon qu'on croit être le personnage et on voit à travers ses yeux. Le but est d'avancer dans la partie en tirant sur ses ennemis.

- *Le Shoot-Them-Up*



Raiden Project, R-Type, Gradius voilà quelques exemples. Le plus souvent on dirige un vaisseau (avion, fusée, etc.) et on avance dans les niveaux en tirant à l'écran sur les ennemis. Souvent le jeu se déroule avec un scrolling vertical ou horizontal. Les réflexes sont à la clé de ce type de jeu. ⁴⁸

48 <http://www.jeuxvideopc.com/les-differents-genres-jeux-video-article-678308-1.html>