



**HAL**  
open science

# Les espaces des possibles dans le cinéma interactif. Un exemple de huis clos interactif: Until Dawn (Supermassive Games, 2015)

José-Luis de Miras

## ► To cite this version:

José-Luis de Miras. Les espaces des possibles dans le cinéma interactif. Un exemple de huis clos interactif: Until Dawn (Supermassive Games, 2015). Delphine Gachet; Florence Plet-Nicolas; Natacha Vas Deyres. Voyages intérieurs et espaces clos dans les domaines de l'imaginaire (littérature, cinéma, transmédias), XIXe-XXIe siècles, , 2020, " Le Fil à retordre ". hal-02882503

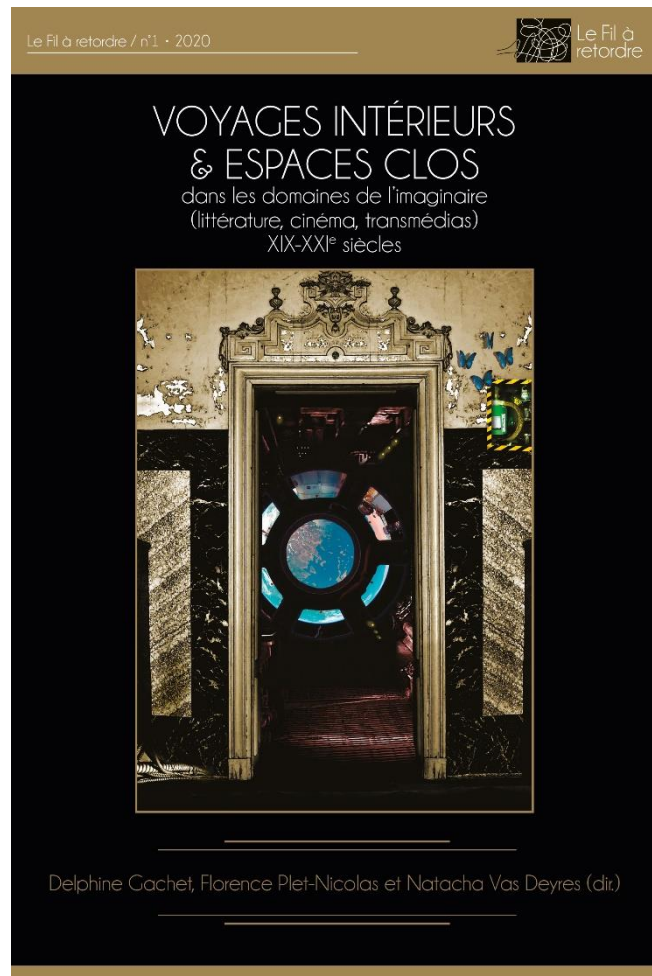
**HAL Id: hal-02882503**

**<https://hal.science/hal-02882503>**

Submitted on 2 Jul 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



.José-Louis de Miras.

Les espaces des possibles dans le cinéma interactif

Un exemple de huis clos interactif : *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)

dans Delphine Gachet, Florence Plet-Nicolas et Natacha Vas Deyres (dir.),  
*Voyages intérieurs et espaces clos dans les domaines de l'imaginaire*  
(littérature, cinéma, transmédiâs), XIX<sup>e</sup>-XXI<sup>e</sup> siècles.

« Le Fil à retordre », n° 1, Université Bordeaux Montaigne,  
mis en ligne le 30 juin 2020.

Consulter la table des matières  
[\[https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838\]](https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838).

## Les *espaces des possibles* dans le cinéma interactif.

### Un exemple de huis clos interactif :

#### *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)<sup>1</sup>

Dans la scène pré-générique de *Scream* (Wes Craven, 1996), Craven met en place un huis clos dans lequel un *serial killer* utilise l'espace comme terrain de jeu ; le hors champ devient en quelque sorte un personnage rattaché à la présence fantomatique d'un tueur omniscient, une ombre prédatrice qui aime ô combien jouer avec sa proie. Emprisonnée dans sa propre maison, la jeune Casey opérera des actions qui lui seront funestes. Le domicile parental, symbole de sécurité, correspond dès lors au territoire de la victime, tandis que l'extérieur devient le terrain de jeu du tueur. Jusqu'alors anecdotique, le hors champ révèle ici toute son importance dès l'instant où le tueur signale sa présence : « j'aime bien savoir qui je regarde ». Le cadre se resserre alors sur la victime, enfermée par l'image cinématographique qui la condamne à une mort imminente. Puisqu'insituable, le tueur est partout.

La parodie de *Scream*, *Scary Movie* (Keenen Ivory Wayans, 2000), joue elle aussi sur cette sorte de malédiction qui frappe les premières victimes de films d'horreur, lorsqu'il s'agit de prendre la bonne décision et *a fortiori* la bonne direction. Jeu du chat et de la souris, la confrontation entre la victime (Drew) et le tueur est ici scandée par les apparitions et disparitions du *fantôme*. Réflexif, *Scary Movie* joue dès ses premiers instants sur les codes du genre en les rendant visibles à l'écran. Échappée du domicile dans lequel se situe encore le tueur, Drew doit choisir entre deux directions signalées par les panneaux *Safety* et *Death*. Si le genre cinématographique dans lequel s'inscrit *Scary Movie* pousse une blonde *écervelée* à suivre la direction *Death*, l'espace joue quant à lui un rôle important dans le récit, en ce que la survie du personnage dépend du lieu qu'il choisit d'habiter.

Les films d'horreur sont en effet particulièrement représentatifs d'un cinéma où les espaces (maison, forêt, asile, etc.) se transforment en véritables abattoirs pour *victimes en devenir*, ces dernières n'ayant finalement que très peu de chance de voir la sortie. La mort d'un personnage semble donc être indubitablement rattachée à l'itinéraire qu'il choisit de suivre. La jeune Casey n'aurait-elle pas pu s'en sortir si elle avait décidé de prendre une tout autre direction que celle empruntée dans le récit filmique ? Aurait-elle pu s'enfermer dans la salle de

<sup>1</sup> Larry Fessenden et Graham Reznick, *Until Dawn*, film interactif produit pour la PlayStation 4 du Japonais Sony, Guilford (GB), Sony Computer Entertainment, Studio « Supermassive Games », 2015.

bain afin d'attendre l'arrivée imminente de ses parents ? Si le spectateur avait pu intervenir, les événements de *Scream* tels que nous les connaissons auraient-ils pu être différents ?

Il existe, entre le cinéma et le jeu vidéo, un objet audiovisuel marginal où le *spectateur*, à la fois acteur et spectateur des effets de ses actes, peut intervenir sur le déroulement du film à partir d'alternatives proposées : le *cinéma interactif*. Comme le relève Carlos Sena Caires, « ce sont des films qui ont une certaine linéarité diégétique, mais qui proposent divers syntagmes narratifs (séquences filmiques) comme parcours alternatifs<sup>2</sup> ». Ces films interactifs, ou *fictions actables*, laisseraient donc la *liberté*<sup>3</sup> au spectateur de faire des choix qui impacteraient potentiellement le destin des personnages. La plupart des *fictions actables* actuelles s'intéressent aux genres de l'horreur et du *thriller* ; le suspense, la tension dramatique et l'espace sont les conditions *sine qua non* de l'intervention du *spectateur* dans la diégèse, par l'intermédiaire d'*interfaces homme-machine* (manettes, télécommandes) lui permettant de faire le lien entre la *sphère de l'expérience* (l'espace du *spectateur*) et la *sphère symbolique* (l'espace diégétique). La question n'est, de fait, pas tant celle de l'importance des lieux dans les films d'horreur, que celle de leur exploration, par le *spectateur*, et de ses conséquences lorsque la survie des personnages dépend des choix d'une instance métadiégétique. Nous allons voir ici, avec un exemple récent de film d'horreur interactif, *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015), comment le *spectateur* explore les *espaces des possibles*, en dévoilant le hors champ en fonction des choix qu'il fait, mettant au passage en lumière une version contemporaine et interactive du film d'horreur où l'espace clos (chalet à la montagne) nous oblige à opérer des choix pour sauver les personnages.

### Quand le spectateur n'y peut rien

Quelle est l'une des limites d'un spectateur de film de fiction traditionnel, si ce n'est son incapacité à modifier le cours de l'histoire ? Plus encore, ne sommes-nous pas dans l'impossibilité d'orienter les protagonistes dans leurs choix et dans leurs directions lorsqu'ils en ont besoin ? Dès ses débuts, le cinématographe a cherché à exprimer ce désir impossible du spectateur d'agir sur le film. Dans le film d'Edwin S. Porter de 1902, *Uncle Josh at the Moving Pictures Show*, l'Oncle Josh, attiré par une vue animée lors de sa première séance de cinéma,

<sup>2</sup> C. Sena Caires, *Les Conditions du récit filmique interactif, dispositifs et réception*, thèse de doctorat en Esthétique, Sciences et Technologies des arts, spécialité Arts Plastiques et Photographie, Université Paris 8, Vincennes-Saint-Denis, UFR Arts, 2011, p. 250-251.

<sup>3</sup> Nuançons ici ce terme, car si le spectateur peut en effet opérer des choix, ces derniers ont en revanche été développés en amont par les réalisateurs. Les possibilités et limites offertes au spectateur dépendent donc *a fortiori* du processus de production des films interactifs.

cherchait à entrer en contact avec elle. Croyant que ce qui se passait à l'écran était vrai, Josh tentait alors de s'interposer entre l'homme et la femme de la vue animée pour sauver cette dernière. En essayant d'interagir physiquement avec l'univers diégétique diffusé, l'Oncle Josh détruisait l'illusion en révélant la source, ce dernier se battant avec le projectionniste à la fin du film.

La scène pré-générique de *Scream 2* (Wes Craven, 1997) est, elle aussi, symptomatique du désir du spectateur d'interagir avec les personnages d'un film. Lorsque Phil Stevens et sa petite amie Maureen Evans décident d'aller voir l'avant-première du film *Stab*, inspiré de la tuerie de Woodsborro, le couple se retrouve un instant séparé. Le comportement de Maureen, effrayée par le film, est alors intéressant à étudier : celle-ci tente en vain d'avertir la victime de *Stab* du danger qui la guette en lui indiquant la destination à prendre, avec des répliques comme « No, no, no, don't do that ! ». Comme Maureen, le spectateur de *Scream 2* ne peut rien faire pour lui indiquer que l'homme assis à côté d'elle n'est pas son petit ami, mais le tueur. De cette double lecture ressort l'idée que le spectateur « passif » du cinéma chercherait à devenir « actif ». Cependant, soutenir la thèse d'un spectateur passif, qu'importe le média auquel il est rattaché, est selon nous un non-sens sémiologique ; comme l'explique en effet Catherine Guéneau, « toute activité "spectatorielle" participe à la re-scénarisation des images projetées, à une re-création imaginaire du flux audiovisuel, qu'elle corresponde ou non à l'intentionnalité de l'auteur<sup>4</sup> ».

Si C. Guéneau considère que le spectateur est bel et bien actif, toujours est-il qu'il ne peut intervenir lorsque les protagonistes sont en danger. Dans *Scream 2*, le personnage de Maureen représente en effet le spectateur de cinéma qui désire par-dessus tout obtenir le *pouvoir* : celui d'entrer en contact avec le film de façon directe, d'être entendu par les personnages ; un pouvoir destiné à lui permettre d'exercer une force sur eux afin de modifier leur destinée. Cette mise en abîme du spectateur (les spectateurs de *Scream 2* et *Stab*) et celle du cinéma (les salles de cinéma qui projettent *Scream 2* et *Stab*) sont autant d'éléments réflexifs qui renvoient le spectateur à sa place, où le *pouvoir d'intervention* est impossible.

### Quand le cinéma cherche à entrer en contact avec le spectateur

Depuis son officialisation en 1895, le cinéma a régulièrement cherché à se connecter au monde du spectateur. Si *Scream* et *Oncle Josh at the Moving Pictures Show* rappellent au

---

<sup>4</sup> C. Guéneau, « L'interactivité : une définition introuvable », *Communication et langage*, 145, juillet-septembre 2005, p. 125.

spectateur de cinéma son incapacité à modifier le déroulement de l'histoire, d'autres films proposent le contraire. Arrêtons-nous en 1985, lors de la sortie du film de Woody Allen, *La Rose pourpre du Caire*. Représentatif de l'utilisation de la *métalepse*<sup>5</sup> au cinéma, le film d'Allen évoque ce pouvoir, que le cinéma interactif détiendrait, de franchir les frontières entre deux mondes, en *traversant* littéralement l'écran de cinéma. Comme l'explique Gérard Genette dans *Figures III*, « le passage d'un niveau narratif à l'autre ne peut en principe être assuré que par la narration, acte qui consiste précisément à introduire dans une situation, par le moyen d'un discours, la connaissance d'une autre situation. Toute autre forme de transit est, sinon toujours impossible, du moins toujours transgressive<sup>6</sup> ». Dans cette transgression caractérisée par le franchissement de la frontière « mouvante, mais sacrée entre deux mondes<sup>7</sup> » (celui du spectateur et celui du film), vont se rencontrer deux êtres différents : l'un fait de chair et de sang (le spectateur), l'autre de lumière (le personnage métafictionnel). Tom Baxter (Jeff Daniels), acteur de *La Rose pourpre du Caire* – dont le titre est, notons-le, le même que celui d'Allen – décide de quitter son univers métadiégétique (film) en noir et blanc pour rejoindre celui en couleur de la spectatrice Cecilia (Mia Farrow). Ce passage transgressif d'un univers à un autre risque bien entendu, comme le souligne Genette, d'enlever toute forme de vraisemblance puisqu'il est impossible. Pourtant, l'hypothèse soulevée par Genette selon laquelle l'extradiégétique « [serait] peut-être toujours déjà diégétique, et que le narrateur et ses narrataires, c'est-à-dire [lui] et [nous] [appartiendraient] peut-être encore à quelque récit<sup>8</sup> », cette hypothèse est loin d'être inacceptable, puisque l'interactivité du cinéma interactif permet en quelque sorte de la rendre valide. La métalepse semblerait de fait devenir, comme le sous-entend Marida Di Crosta, « la figure privilégiée de l'interactivité, la figure rhétorique par excellence de la fiction actable<sup>9</sup> ».

### Le spectateur du cinéma interactif, un personnage entre deux mondes

Si *La Rose pourpre du Caire* est une fiction dans laquelle un personnage parvient à traverser l'écran et à communiquer avec son spectateur, elle reste cependant pour nous une

---

<sup>5</sup> La notion de *métalepse* introduite dans les travaux de Gérard Genette est présente dans plusieurs de ses ouvrages et correspondrait aux formes transgressives permettant le passage entre deux mondes, entre plusieurs niveaux narratifs. Voir à ce sujet G. Genette, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972, p. 243-245.

<sup>6</sup> G. Genette, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972, p. 243-244.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 245.

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> M. Di Crosta, *Entre Cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Paris, de Boeck, coll. « Média Recherches », 2009, p. 39.



fiction non-interactive. Il existe pourtant des films qui autorisent le spectateur à intervenir sur le déroulement de l'histoire et dont André Roy propose de dessiner les premiers contours.

Dans son *Dictionnaire général du cinéma*, l'auteur définit le cinéma interactif comme « des films tournés de façon à ce qu'un dispositif informatique puisse permettre au spectateur d'intervenir sur le déroulement du film à partir d'alternatives proposées<sup>10</sup> ». À cette formule, il faut ajouter celle du *spectateur* proposée par Jean-Louis Weissberg, qui le caractérise comme le « destinataire des scénographies d'images actées à vocation fictionnelle [...] à la fois spectateur des effets de ses actes – à distance comme dans une salle de spectacle – et aussi acteur du spectacle, bien que toujours partiellement puisqu'en fonction des degrés de liberté aménagés par les concepteurs<sup>11</sup> ». Situé dans un espace que Vincent Mabillot nomme « sphère de l'expérience<sup>12</sup> », c'est-à-dire « l'univers dans lequel se trouve un acteur physique du dispositif<sup>13</sup> » (salon, salle de cinéma, etc.), le *spectateur* communique dans les films interactifs avec la « sphère symbolique », autrement dit « l'univers représenté<sup>14</sup> ». En réalisant des allers-retours entre son monde et celui de la fiction, le *spectateur* explore les *espaces des possibles* qui correspondent d'un point de vue narratologique aux choix et aux conséquences que ceux-ci impliquent et d'un point de vue spatial, aux destinations concernées par ces choix. Quant à l'*interface*<sup>15</sup>, fenêtre interactive qui se déploie lors des prises de décisions, celle-ci permet aux deux *sphères* d'entrer en contact.

### *Until Dawn* : un huis clos interactif horrifique

Depuis son officialisation en 1967 au pavillon tchécoslovaque de l'Exposition Universelle de Montréal, le cinéma interactif a investi plusieurs dispositifs de diffusion : la salle de cinéma, le lecteur de DVD, l'ordinateur avec Internet, la télévision avec Netflix et l'épisode interactif de *Black Mirror*, et enfin, la console de jeu. Si chacun de ces dispositifs contient une

<sup>10</sup> A. Roy, *Dictionnaire général du cinéma : du cinématographe à Internet : art, technique, industrie*, Anjou, Fides, 2007, p. 87.

<sup>11</sup> P. Barboza, J.-L. Weissberg (dir.), *L'Image actée. Scénarisations numériques. Parcours du séminaire. L'action sur l'image*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2006, p. 264.

<sup>12</sup> V. Mabillot, « Les contours impermanents de la bulle ludique : position du joueur de *Game Boy* et appropriation du *Game Design* », dans Sébastien Genvo (dir.), *Le Game Design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et Civilisations », 2005, p. 268.

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> *Ibid.*

<sup>15</sup> Pour aller plus loin, voir la définition de l'interface dans P. Barboza, J.-L. Weissberg (dir.), *L'Image actée, op. cit.*, p. 121.

particularité qui lui est propre, la console de jeu semble aujourd'hui être l'un des dispositifs interactifs les plus viables dans le temps.

*Until Dawn*, film interactif produit pour la PlayStation du Japonais Sony, est ici notre principal exemple. Située dans un chalet au sommet d'une montagne, la mise en scène du film se construit autour d'un groupe d'adolescents pris au piège par un *serial killer*. Comme la plupart des films d'épouvante-horreur<sup>16</sup> des années 80-90 – on parlera même ici de *slasher*<sup>17</sup> – *Until Dawn* utilise les codes du genre : un groupe d'amis isolé et dispersé dans un lieu (un chalet) coupé du réseau, un *serial killer*, des meurtres et des *Jump Scare*<sup>18</sup>. Devant prendre des décisions pour chaque personnage, le *spectateur* est, dans ce huis clos horrifique, responsable de leur vie. Toutes les actions et tous les déplacements qu'il fait auront dès lors des répercussions sur le déroulement de l'histoire.

Mais avant d'être interactif, *Until Dawn* est d'abord un *slasher* des plus classiques. Dès le départ, le spectateur sait que ce chalet sera le théâtre d'événements terribles. On découvre en effet à plusieurs reprises des plans subjectifs épousant le point de vue du tueur observant ses futures victimes. De même, le groupe ne tarde pas à se diviser en binômes dispersés dans des lieux sombres, eux-mêmes situés au sein d'un immense chalet coupé du monde en raison d'une tempête de neige. Si les raisons de la division du groupe sont diverses et propres aux films d'horreur dans lesquels des adolescents se font massacrer – Sam prend un bain au deuxième étage tandis que Mike et Jess s'exilent dans un autre chalet pour s'adonner aux plaisirs charnels, etc. Cela permet d'accroître le terrain de jeu du tueur tout en offrant au *spectateur* des récits autonomes dans lesquels il devra prendre les bonnes décisions et les bonnes directions pour sauver les adolescents. À ces éléments spatiaux, s'ajoute le temps fictionnel : s'étalant sur dix heures, l'histoire est découpée en micro-récits que le spectateur suit de façon parallèle. Chaque micro-récit débute par une indication temporelle signalant au spectateur le temps restant avant l'aube et préfigurant la fin du macro-récit (des adolescents pris au piège dans un chalet) et des micros-récits (l'agression de Sam, celle de Jess, etc.). Enfin, ajoutons un élément important qui permet de différencier *Until Dawn* des films d'horreur non-interactifs : le *spectateur*. Il faut en effet comprendre qu'à la différence du spectateur de *Scream*, le *spectateur* d'*Until Dawn*

---

<sup>16</sup> On pense à *Halloween* (John Carpenter, 1978), *Vendredi 13* (Sean S. Cunningham, 1980) et *Scream* (Wes Craven, 1997).

<sup>17</sup> *Slasher movie* : littéralement, « film de poignardeur », dont *Psychose* d'A. Hitchcock (1960) pourrait être l'un des ancêtres. Ce genre se développe successivement dans les années 1970 puis 1990, autour d'une trame récurrente : un psychopathe, généralement déguisé et souvent armé d'un outil tranchant (couteau, hachette, tronçonneuse, etc.), élimine progressivement un groupe de jeunes gens.

<sup>18</sup> Le *Jump Scare* est un code spécifique au cinéma d'horreur qui consiste à faire « sauter de peur » le spectateur à des moments précis du film.



est omniscient : il est conscient du danger à venir et de la présence d'un tueur et doit donc prendre les bonnes décisions pour des êtres non avertis.

Nous allons ici nous concentrer particulièrement sur une scène qui voit la jeune Sam tenter d'échapper au psychopathe<sup>19</sup>. Divisée en deux parties – avant et pendant la confrontation – la séquence débute lorsque Sam, allongée dans son bain et écoutant de la musique, entend un bruit de claquement de porte. L'action consiste ici à se rendre au rez-de-chaussée pour tenter de déterminer l'origine du bruit. Pensant qu'il s'agit encore une fois d'une blague de mauvais goût, Sam se retrouve seule avec un psychopathe dans le bâtiment. Cette première partie de séquence est au final très similaire à celle de *Scream* évoquée précédemment, car le tueur s'apparente là aussi à une figure fantomatique dont l'espace est le terrain de jeu. Présent dans la salle de bain, derrière Sam au rez-de-chaussée puis dans la salle de projection, le tueur, par l'intermédiaire du lieu, joue avec sa victime.

### L'espace comme personnage

La question posée ici, pour reprendre les termes de Jacques Lévy, est « celle de la valorisation qu'on donne à l'espace non comme décor, mais comme personnage<sup>20</sup> ». Parmi les quatre types d'espaces liés au cinéma présentés par André Gardies dans *L'Espace au cinéma*<sup>21</sup>, Jacques Lévy suggère d'insister sur l'espace diégétique. Selon lui, celui-ci « commence lorsque justement, cette géographie devient une force organisatrice assumée et, par ses contraintes même, une ressource pour le scénario<sup>22</sup> ». Ainsi, l'espace diégétique d'*Until Dawn* correspondrait à une géographie explorable par le spectateur, où ce dernier naviguerait dans des lieux (espaces diégétiques où sont les personnages : chalet, salle de projection, etc.) afin de trouver le bon itinéraire parmi des variantes. Ici, l'itinéraire correspond aussi bien aux espaces explorables qu'aux choix qui permettent d'y accéder. En prenant la décision de s'orienter dans une direction, le spectateur découvre une nouvelle boucle narrative composée d'un lieu et de nouvelles directions. L'espace se veut alors labyrinthique, notamment lorsqu'il s'agit d'un film

<sup>19</sup> La séquence est disponible sur *YouTube* : « *Until Dawn* – Sam Vs Psycho : Réussir ou s'enfuir ! », mise en ligne par [PredQueen] le 31 août 2015 ; URL : <<https://www.youtube.com/watch?v=FB5vmpZU-3M>>, consultée le 5 décembre 2017.

<sup>20</sup> J. Levy, « De l'espace au cinéma », *Annales de géographie*, 694, juin 2013, p. 689-711, cairn.fr, 2013 ; URL : <<http://www.cairn.info/revue-annaes-de-geographie-2013-6-page-689.htm>> ; DOI : <10.3917/ag.694.0689>, consulté le 17 septembre 2017.

<sup>21</sup> A. Gardies, *L'Espace au cinéma*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1993.

<sup>22</sup> J. Levy, « De l'espace au cinéma », art. cit., p. 691.

d'horreur interactif dont l'action se déroule dans des lieux clos et où la communication avec le monde extérieur est impossible.

Lorsque Sam cherche la source du bruit, le film nous laisse libres d'explorer l'immense chalet. Si Sam n'a pas connaissance de la présence du tueur, le *spectateur* est, lui, conscient que ses choix détermineront l'issue de la confrontation. Comme certains films d'horreur, l'intérêt de cette séquence est d'alimenter le suspens avant la confrontation finale. De fait, le film joue avec habileté entre le suspens (on sait que le tueur est présent) et la surprise (on ne sait pas quand ni comment il apparaîtra), et fait donc la part belle aux *Jump Scare* lorsque l'on s'approche de trop près d'une horloge dont le son strident rompt un silence de plus en plus pesant. Si le son participe à construire une atmosphère angoissante, les éclairages jouent eux aussi en notre défaveur, puisque, hormis la salle de projection éclairée par le vidéoprojecteur, le chalet est plongé dans la pénombre totale, rendant l'espace oppressant.

Ce n'est qu'arrivé à la salle de projection qu'on se confronte au psychopathe. On peut alors décider de rester dans la pièce ou bien de s'enfuir dans la chambre d'à côté. Chaque bonne décision que l'on prendra permettra au personnage d'accéder à un nouveau lieu (chambre, cave, local du sous-sol, buanderie, vieux salon) dans lequel il faudra choisir parmi plusieurs actions (se cacher, rester cachée, courir, choisir entre deux destinations, etc.). En plus des choix qui impliquent le déplacement du personnage, le *spectateur* est amené à les réaliser sous certaines conditions : par exemple cliquer sur le bon bouton au bon moment pour verrouiller la porte, sans quoi il échoue à sauver Sam. L'accumulation des lieux plus étroits les uns que les autres et la répétition des mêmes propositions de choix (se cacher ou courir) transforment l'espace du film en un casse-tête labyrinthique chronométré. Si rester caché dans un endroit n'est pas toujours la bonne solution, courir continuellement peut également faire échouer le *spectateur* dans sa mission.

### Explorer le hors champ

Dans sa *Praxis du cinéma*<sup>23</sup>, Noël Burch propose une approche structurale de l'espace, et notamment du hors champ. Ainsi, Burch divise l'espace en six segments : les quatre premiers correspondent aux quatre bords du cadre ; ils constituent le profilmique, puisque captés par la caméra. Le cinquième segment se situe derrière la caméra et représente le hors cadre où est installée l'équipe du film. Enfin, le sixième segment correspond à tout ce qui se trouve derrière le décor, derrière un personnage ou derrière l'horizon :

---

<sup>23</sup> N. Burch, *Une Praxis du cinéma* [1969], Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1986.

On y accède en sortant par une porte, en contournant l'angle d'une rue, en se cachant derrière un pilier... ou derrière un autre personnage. À l'extrême limite, ce segment d'espace se trouve derrière l'horizon<sup>24</sup>.

Selon Burch, le hors champ est suggéré par le champ « vide » dans un plan ou bien par un personnage qui regarde hors champ et nous dirige vers cet espace. Pour Jacques Aumont, le hors champ est à la fois « l'ensemble des éléments (personnages, décors, etc.) qui, n'étant pas inclus dans le champ, lui sont néanmoins rattachés imaginativement, pour le spectateur, par un moyen quelconque », mais aussi « le lieu du futur et du passé, bien avant d'être celui du présent<sup>25</sup> ». Le hors champ d'*Until Dawn* illustre bien la théorie de Carlos Sena Caires selon laquelle le « destin du hors champ est celui de devenir champ, de se montrer au spectateur<sup>26</sup> ». En effet, par son interactivité, la *fiction actable* permet d'explorer plusieurs directions et donc de rendre visible le hors champ, de lui permettre de *se montrer* au spectateur. La différence réside ainsi dans cette possibilité donnée au spectateur de dévoiler ou non le hors champ. En cela, explorer les *espaces des possibles*, c'est être conscient d'avoir entre nos mains la possibilité de rendre visible l'ensemble ou une partie des éléments relevés par Aumont. La question est donc de savoir si dans un film interactif d'horreur, l'ensemble des éléments doivent être relevés. Certains décors hors champ ne doivent-ils pas en effet le rester, sous peine de voir les personnages mourir ? De même, rester dans un décor et refuser d'accéder à un nouveau lieu de peur d'en dévoiler le contenu, n'est-il pas autant risqué ?

*Until Dawn* est intéressant à ce sujet, puisqu'à la différence d'un jeu vidéo, il n'y a pas de *Game Over*. Si le *spectateur* échoue, la jeune Sam est alors endormie puis enlevée par le psychopathe, rendant certains lieux inexplorables, et *in fine* hors champ ; le film, quant à lui, continue avec les autres personnages. En d'autres termes, si chaque situation offre plusieurs choix, les mauvais choix font stopper la séquence dans le lieu où se situe Sam, mais le film, lui, continue. Ainsi, si l'on décide de ne rien faire au début de la séquence, celle-ci se termine dans la salle de projection ; les lieux suivants (chambre, cave, etc.) demeurent alors hors champ et n'entrent pas non plus dans cette version du film. Comme nos actions, nos inactions jouent ici un rôle en fonction des lieux dans lesquels nous nous situons. Rester trop proches d'une fenêtre, rester cachés trop longtemps ou oublier de fermer une porte sont autant d'éléments qui entrent en jeu lorsque la survie des personnages dépend de nos actions et des lieux dans lesquels ils se situent.

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 39.

<sup>25</sup> J. Aumont, *L'Œil interminable : cinéma et peinture*, Paris, Séguier, 1989, p. 30.

<sup>26</sup> C. Sena Caires, *Les Conditions du récit filmique interactif...*, *op. cit.*, p. 103.

En réalisant un parcours narratif parmi tant d'autres possibles, et en dévoilant intégralement ou partiellement le hors champ, le *spectateur* développe ainsi un métarécit de l'hyperfiction que Pierre Barboza définit comme

la production d'un récit singulier construit au sein d'un cadre narratif donné, mais à l'intérieur duquel de grandes variations sont non seulement possibles, mais caractéristiques de la fiction interactive<sup>27</sup>.

Et l'auteur d'ajouter :

Le métarécit est le résultat d'un parcours fictionnel de l'un des récits possibles contenus dans la macrostructure narrative. Le métarécit se construit dans les différents espaces discursifs qui constituent l'hyperfiction<sup>28</sup>.

### Comment explorer ? Cartographie des *espaces des possibles*

Explorer les espaces, c'est avant tout naviguer à travers des choix. Dans *Until Dawn*, nos actions provoquent des bifurcations dans le récit, qui entraînent de nouveaux passages dont le résultat peut varier d'un métarécit à un autre. C'est pourquoi notre investissement doit être tel qu'il doit avoir pour conséquence la connaissance absolue de toutes les histoires possibles, de toutes les conséquences possibles et, enfin, de toutes les destinations possibles. Si le *spectateur* garde en mémoire qu'ouvrir la porte de gauche condamne Sam, il doit alors être dans la capacité d'aller dans la bonne direction. Dans *L'Image actée*, Frédéric Dajez propose de définir ainsi le travail demandé au joueur d'un jeu vidéo :

Le travail ludique demandé au joueur suppose l'engagement volontaire et le souci de s'améliorer pour répondre au mieux aux sollicitations du programme. La perfection du geste et la mesure de plus en plus fine du risque seront conquises par la patience et par la construction d'une mémoire de l'expérience, indispensable pour progresser<sup>29</sup>.

Le *travail ludique* demandé au spectateur d'un film interactif est similaire à celui demandé au joueur d'un jeu vidéo. La *mémoire de l'expérience*, c'est-à-dire la représentation spatiale et mentale des choix et des conséquences de ceux-ci, fait bien partie de l'expérience ; indispensable elle aussi à la progression du *spectateur*. Explorer les espaces permet ainsi au spectateur de connaître toutes les solutions possibles pour terminer le film, de chercher à le finir de façon différente. Il faut en effet comprendre qu'à la différence des films non-interactifs, *Until Dawn*, à l'instar des films interactifs en général, offre un degré de *rejouabilité* qui donne au *spectateur* le pouvoir de recommencer le film en sachant que son issue peut varier en fonction des choix inédits qu'il décidera de faire. Les lieux ont donc une importance capitale, puisqu'en

---

<sup>27</sup> P. Barboza, J-L Weissberg (dir.), *L'Image actée*, op. cit., p. 106.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 266.

<sup>29</sup> F. Dajez, « La figurine interfacée à propos de l'*Odysée d'Abe* », dans P. Barboza, J-L. Weissberg (dir.), *L'Image actée*, op. cit., p. 29.

fonction des actions que l'on décide de réaliser en leur sein, des répercussions peuvent avoir lieu plus tard dans le film. Dans la séquence étudiée, Sam était en effet déjà venue dans la cave avec un autre personnage du film et les choix qui ont été faits à cet instant auraient pu lui être fatals. En laissant la batte de *baseball* cachée derrière un mur de la cave, le *spectateur* est parvenu sans le savoir à sauver Sam. En revanche, s'il n'avait pas découvert la batte, il aurait alors enlevé le seul moyen de défense qu'avait Sam. Si l'espace est un lieu explorable, force est de constater que les actions en son sein peuvent avoir des répercussions lorsqu'une autre situation s'y est déjà déroulée.

Dans son étude consacrée à l'organisation de l'espace dans le *Faust* de Murnau<sup>30</sup>, Éric Rohmer envisage l'espace filmique comme un « espace virtuel reconstitué dans son esprit [celui du spectateur], à l'aide des éléments fragmentaires que le film lui fournit<sup>31</sup> ». Pour que le spectateur puisse reconstituer les éléments fragmentaires et s'orienter dans cet espace virtuel labyrinthique, il doit dès lors constituer une carte de la mémoire. Cette étape ne peut intervenir que si le *spectateur* a déjà parcouru une première fois le film. Organiser les espaces, c'est donc faire appel à sa mémoire pour choisir les bonnes directions et éviter de prendre à nouveau les mauvaises. Pour organiser les espaces, le spectateur doit représenter mentalement les choix et les limites que le film lui impose. Il doit cartographier chaque direction prise pour se diriger vers le bon itinéraire.

Le genre de l'horreur est particulièrement efficace dans le cinéma interactif, puisqu'il donne au film une dimension spatiale composée d'espaces clos dans lesquels le *spectateur* est amené à prendre les bonnes décisions pour les personnages. Si les lieux sont bien explorables, leur exploration dépend avant toute autre chose du travail réalisé en amont par les concepteurs du film. Le *spectateur* peut explorer les *espaces des possibles*, mais, lors de la confrontation avec le psychopathe, il ne peut revenir en arrière. Il y a donc ici une limite que le *spectateur* ne peut franchir. Choisir un lieu ou une action dans un lieu est donc, dans le cas d'*Until Dawn*, irréversible, et l'intérêt de ce type de film est de pouvoir recommencer l'histoire en essayant de faire les bons choix. Le chalet d'*Until Dawn* n'est donc pas un simple décor, mais devient au contraire le théâtre de possibles massacres conditionnés par les choix du *spectateur*. Véritable terrain de jeu du psychopathe, cet espace clos labyrinthique qu'on ne peut quitter en raison des

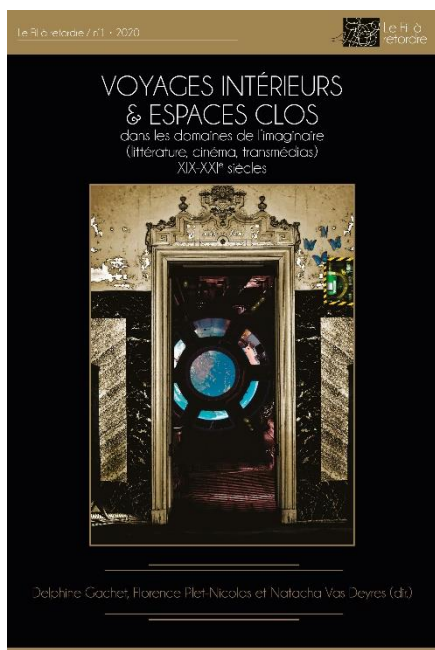
---

<sup>30</sup> É. Rohmer, *L'Organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10/18 », 1977.

<sup>31</sup> *Ibid*, p. 11.

conditions météorologiques devient alors un véritable personnage qui, en fonction des choix du *spectateur*, peut aussi bien être protagoniste qu'antagoniste.

José-Louis de Miras  
Université Bordeaux Montaigne  
CLARE, EA 4593



Pour citer :

**José-Louis de Miras, « Les espaces des possibles dans le cinéma interactif. Un exemple de huis clos interactif : *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) », dans D. Gachet, F. Plet-Nicolas et N. Vas Deyres (dir.), *Voyages intérieurs et espaces clos dans les domaines de l'imaginaire (littérature, cinéma, transmédias), XIX<sup>e</sup>-XXI<sup>e</sup> siècles*, « Le Fil à retordre », n° 1, Université Bordeaux Montaigne, mis en ligne le 30 juin 2020.**

Consulter la table des matières

[\[https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838\]](https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838)

## Bibliographie

### CORPUS

Fessenden L. et Reznick G., *Until Dawn*, film interactif produit pour la PlayStation 4, Guilford (GB), Sony Computer Entertainment, Studio « Supermassive Games », 2015.

« *Until Dawn – Sam Vs Psycho : Réussir ou s'enfuir !* », mise en ligne par [PredQueen] le 31 août 2015 ; URL : <https://www.youtube.com/watch?v=FB5vmpZU-3M>, consultée le 5 décembre 2017.

### FILMS MENTIONNÉS

*Uncle Josh at the Moving Pictures Show*, Edwin S. Porter, 1902.

*Psychose*, Alfred Hitchcock, 1960.



*Halloween*, John Carpenter, 1978.

*Vendredi 13*, Sean S. Cunningham, 1980.

*La Rose pourpre du Caire*, Woody Allen, 1985.

*Scream*, Wes Craven, 1997.

*Scary Movie*, Keenen Ivory Wayans, 2000.

## CRITIQUE

Aumont J., *L'Œil interminable : cinéma et peinture*, Paris, Séguier, 1989.

Barboza P., Weissberg J.-L. (dir.), *L'Image actée. Scénarisations numériques. Parcours du séminaire. L'action sur l'image*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2006.

Burch N., *Une Praxis du cinéma* [1969], Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1986.

Dajez F., « La figurine interfacée à propos de l'*Odysée d'Abe* », dans P. Barboza, J.-L. Weissberg (dir.), *L'Image actée, op. cit.*

Di Crosta M., *Entre Cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Paris, de Boeck, coll. « Média Recherches », 2009.

Gardies A., *L'Espace au cinéma*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1993.

Genette G., *Figures III*, Paris, Seuil, 1972.

Guéneau C., « L'interactivité : une définition introuvable », *Communication et langage*, 145, juillet-septembre 2005.

Levy J., « De l'espace au cinéma », *Annales de géographie*, 694, juin 2013, p. 689-711, cairn.fr, 2013 ; URL : <<http://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2013-6-page-689.htm>> ; DOI : <10.3917/ag.694.0689>, consulté le 17 septembre 2017.

Mabillot V., « Les contours impermanents de la bulle ludique : position du joueur de *Game Boy* et appropriation du *Game Design* », dans Sébastien Genvo (dir.), *Le Game Design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et Civilisations », 2005.

Rohmer É., *L'Organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10/18 », 1977.

Roy A., *Dictionnaire général du cinéma : du cinématographe à Internet : art, technique, industrie*, Anjou, Fides, 2007.

Sena Caires C., *Les Conditions du récit filmique interactif, dispositifs et réception*, Thèse de doctorat en Esthétique, Sciences et Technologies des arts, spécialité Arts Plastiques et Photographie, Université Paris 8, Vincennes-Saint-Denis, UFR Arts, 2011.