



HAL
open science

Vers une immersion participative : étude comparée d'artefacts fictionnels en littérature, au cinéma et dans le jeu vidéo

Simon Bréan

► To cite this version:

Simon Bréan. Vers une immersion participative : étude comparée d'artefacts fictionnels en littérature, au cinéma et dans le jeu vidéo. Cahiers de Narratologie, 2020, 37, 10.4000/narratologie.10466 . hal-03963739

HAL Id: hal-03963739

<https://hal.science/hal-03963739>

Submitted on 30 Jan 2023

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NoDerivatives 4.0 International License

Vers une immersion participative : étude comparée d'artefacts fictionnels en littérature, au cinéma et dans le jeu vidéo

Simon Bréan

La science-fiction occupe une position spécifique au sein des dispositifs médiatiques contemporains, en ce qu'elle développe ses caractéristiques – concepts, thématiques, stratégies narratives, sous-genres – dans de nombreux médias, en succession, en parallèle, en concurrence ou en convergence. Parler de la littérature de science-fiction, du cinéma de la bande dessinée, des séries... de science-fiction, c'est à chaque fois aborder une facette d'un ensemble plus large de références et d'intertextualités ou d'intericonicités à géométrie variable : ce que Damien Broderick (1995) désigne comme le « mega-text » de la science-fiction. Cette particularité doit ici nous permettre de poser au mieux le cadre d'une comparaison entre différentes manifestations médiatiques d'un même procédé, à savoir le recours à une stratégie pseudo-documentaire : l'artefact fictionnel enchâssé, c'est-à-dire la production de second degré d'un objet sémiotique donné comme provenant du monde fictionnel représenté, dont Richard Saint-Gelais a délimité les propriétés en particulier pour la science-fiction (1999). Visuels ou textuels, les artefacts sont des objets du monde de la fiction : articles de journaux, extraits d'encyclopédies, ou encore clips de vidéo-surveillance, ils apportent aussi bien des informations utiles à l'intrigue que des connotations implicites ou explicites sur la nature même du monde représenté. Chaque artefact fictionnel entre en résonance aussi bien avec la fiction cadre qu'avec d'autres artefacts, selon une dynamique polyphonique servant à renforcer l'immersion fictionnelle et à stimuler l'activité inférentielle. Il faut noter qu'il n'y a nulle exclusivité pour la science-fiction du recours à ce type de dispositif, pas plus que ne lui est réductible la circulation médiatique exprimée dans ses mega-texts. D'un côté, cette dynamique de « constellations » médiatiques, pour reprendre le terme et la notion d'Anne Besson (2015), se retrouve en partie dans la *fantasy* ou le récit policier. De l'autre, l'intégration de « documents » au sein de fiction est une stratégie littéraire ancienne, qui connaît bien au-delà de la science-fiction un intérêt considérable actuellement, dans le cadre plus général d'une convergence, voire d'un brouillage des frontières, entre fiction et non-fiction dans la création contemporaine.

S'il y a singularité de la science-fiction, c'est plutôt du fait d'une exacerbation de ces deux traits, qui rendent d'autant plus perceptibles certains enjeux fictionnels et leurs manifestations médiatiques. D'une part, le partage de références intertextuelles et intericoniques en science-fiction est si ancien et manifeste qu'il autorise une comparaison plus

libre entre des œuvres ressortissant de supports médiatiques différents : un réalisateur ou un auteur de bande dessinée n'ignore rien des dispositifs pseudo-encyclopediques de la littérature, et même il s'en réclame implicitement ou explicitement. Cela garantit une certaine homogénéité des références, sans laquelle la comparaison ne pourrait être suffisamment fondée. D'autre part, le régime ontologique spéculatif (Bréan, 2012) auquel sont soumis les récits de science-fiction implique un rapport ouvert et dynamique à notre réalité contemporaine, en particulier d'un point de vue technique : l'une des conséquences en est la possibilité de reprendre et d'imiter tout type de support médiatique connu au sein de la diégèse, sans limite autre que celle du média extradiégétique choisi, et même en ayant la possibilité d'en ajouter fictivement de nouveaux. À la science-fiction se trouve donc d'emblée associée une forme de plasticité médiatique, voire d'inventivité, qui tout à la fois fonde une variété de dispositifs artefactuels, et en expose plus nettement la fictionnalité. Pour autant, loin de chercher ici à fonder une singularité de la science-fiction, qui l'isolerait au sein des productions fictionnelles, notre objectif sera simplement de profiter de ce qui se manifeste plus évidemment dans ce type de fiction afin de formuler une hypothèse qui soit susceptible d'éclairer notre compréhension de la fiction en général. Cette ambition se redouble d'un enjeu théorique et méthodologique, à savoir montrer au fil de cet article en quoi et comment l'examen d'autres supports médiatiques permet de faire des propositions pertinentes pour la littérature.

Nous allons en effet étendre à d'autres objets une approche engagée en littérature, pour en déterminer les nécessaires ajustements dans un cadre multimédiatique et en évaluer les bénéfices potentiels. Notre hypothèse est que, en dépit des différences apparentes, induites par les supports médiatiques, un même mécanisme cognitif est à l'œuvre s'agissant de dispositifs pseudo-documentaires, mécanisme qui renforce l'impact de la fiction et aide à tresser l'intrigue. Ce mécanisme cognitif est intuitivement interprété selon le paradigme de l'enquête, en identifiant de quelle manière un lecteur, confronté à ce qui devient une sorte de dossier multipliant les points de vue et les sources d'information, est amené à juger de degrés relatifs de fiabilité, à faire des inférences complexes et conditionnelles, voire à faire coexister plusieurs conceptions du monde de la diégèse, selon une « superposition d'états fictionnels » en quelque sorte (Bréan, 2014). Cette enquête, souvent nourrie par des indices paratextuels (fictifs) entrant en conflit avec le récit cadre (dates suspectes, rédacteurs dont le nom surgit à un détour incident du récit), suppose un lecteur vigilant et critique, et pour ainsi dire en partie détaché d'une fiction dont il savoure avant tout l'astucieux feuilletage. Néanmoins, comme l'a bien montré Raphaël Baroni, « les médias visuels opposent (une résistance) à l'application directe de concepts supposément universaux – en réalité façonnés *par et pour* les études littéraires » (2017, p. 167) :

au moment d'étendre ce modèle à l'analyse d'un corpus audiovisuel et vidéoludique, les limites et les biais liés à la littérature deviennent perceptibles avant même de commencer la comparaison, et invitent à chercher un moyen de la réviser et de l'amender.

Limites : la remarquable versatilité de la fiction littéraire, qui peut suggérer une multiplicité de voix narratives et mêler des documents écrits de multiples natures et appartenant à des chronotopes variés, est construite exclusivement autour de l'imprimé, essentiellement textuel ; la possibilité de compulser cursivement l'ouvrage pour revenir à une carte ou à un schéma, de retrouver en amont une référence placée en exergue, rend la métaphore de l'enquêteur penché sur son dossier parfaitement adéquate, mais en grande partie inopérante pour d'autres fictions. Biais : l'un des fondements de l'étude de la science-fiction est la proposition de Darko Suvin (1979) selon laquelle un récit de ce type construit en son principe un *novum*, objet conceptuel en rupture avec l'expérience commune, qui est source d'une « distanciation cognitive » (*cognitive estrangement*), ce qui implique une intellectualisation des enjeux du récit ; l'une des difficultés de la théorie de la science-fiction consiste dès lors à réconcilier la fascination qu'elle suscite (le *sense of wonder*¹), source d'immersion, avec une mise à distance ; la recherche de mécanismes spécifiques pour les *novums* visuels conduit au contraire à identifier une logique de renforcement de l'immersion par « la monstration la plus transparente, la plus immédiate et la plus convaincante possible des novums [...] pour produire un émerveillement visuel qui fasse oublier l'image au profit de ce qu'elle représente » (Huz, 2018, p. 334) ; penser en même temps les artefacts textuels et visuels doit permettre de rétablir la tension dynamique entre distanciation et immersion, sans avantage pour l'une ou l'autre.

La reformulation de cette tension ramène en définitive à une formule dont la fécondité n'est plus à démontrer, mais dont on tend aussi à oublier certaines implications : il s'agit de la description proposée par Jean-Marie Schaeffer de la fiction comme « feintise ludique partagée » (1999). Le modèle de l'enquêteur, très significatif pour la seule littérature, prend dès lors place au sein d'un ensemble de postures adoptées par le récepteur des différentes fictions sur tous types de supports médiatiques : s'il faut en retenir les exigences de vigilance et d'attention aux corrélations possibles, il paraît utile de lui restituer un plus grand engagement dans la fiction. Ce que montre l'étude des variantes audiovisuelles et vidéoludiques des artefacts fictionnels,

¹ P. Nicholls et C. Robu, « Sense of Wonder », *The Encyclopedia of Science Fiction*, [en ligne], consulté le 14 février 2020, http://www.sf-encyclopedia.com/entry/sense_of_wonder : « [The Sense of Wonder] is created by the writer putting the readers in a position from which they can glimpse for themselves, with no further auctorial aid, a scheme of things where mankind is seen in a new perspective. » « [Le *sense of wonder*] est produit lorsque l'écrivain met ses lecteurs en position d'apercevoir par eux-mêmes, sans aide auctoriale supplémentaire, un état du monde faisant voir l'humanité sous une nouvelle perspective » (nous traduisons).

c'est que la représentation d'un dossier, ou d'un feuilletage, de documents ne renvoie pas automatiquement à une métatextualité – qui serait un « ailleurs » de la diégèse, ou « comment le lecteur doit trier les indices disposés par l'auteur » – mais bien à une forme spécifique d'immersion, immersion particulièrement ludique, qui construit une réception intradiégétique possible, à l'échelle non plus du lecteur, mais d'un destinataire implicite, auquel le lecteur est censé s'identifier ; destinataire qui n'est pas particulièrement caractérisé, sinon par sa situation dans le monde fictionnel lui-même. Au modèle de l'enquêteur, il conviendrait donc de substituer celui, plus souple et moins défini, du joueur de jeux de rôles. Il ne s'agit pas de postuler une interactivité explicite dans le cas de la littérature ou de l'audiovisuel, mais de souligner que l'implication cognitive et affective (distanciation et immersion) de l'utilisateur de fiction correspond aussi à un ensemble de choix, à un positionnement axiologique qui ne prend sens que s'il se considère partie prenante du monde fictionnel : manière de prolonger et de compléter l'étude de la construction d'un *storyworld*, de la narrativisation dynamique d'un monde de fiction (Baroni, 2017, p. 168). Pour tester et nuancer cette hypothèse, nous allons étudier en succession trois œuvres : un roman de Fabrice Colin, *Dreamerica* (publié en 2003, édition de 2009), le jeu vidéo *Deux Ex : Mankind Divided* (2016) et le film *District 9* de Neil Blomkamp (2009).

Première approche : dépasser le paradigme de l'enquêteur en littérature

La notion d'artefact fictionnel excède d'emblée le simple cadre de la littérature, ne serait-ce que parce qu'il s'en trouve des exemples pratiques à l'extérieur même de toute œuvre, notamment dans le cadre fictionnel étendu d'univers partagés : tel guide galactique se présentant comme une nomenclature des planètes et espèces de Star Wars ou Star Trek en relève (Saint-Gelais, 1999, p. 312 *et sqq.*). Elle déborde aussi la seule question de l'écrit : cartes, schémas, représentations de créatures... forment un compagnonnage non-narratif. Il n'y a donc pas lieu de considérer comme des variations significatives le fait que des artefacts soient non-narratifs, visuels, animés. Leur nature dépend immédiatement du mode de la fiction dont il s'agit (audiovisuel pour le cinéma, textuel/imprimé pour la littérature, par exemple).

Certaines caractéristiques générales semblent néanmoins pouvoir être tenues pour transversales : elles tiennent à l'ancrage ontologique fictif de ces artefacts. Les pseudo-documents sont surtout intégrés à une œuvre fictionnelle pour remplir deux fonctions principales : contribuer à la connaissance du monde de la fiction et participer à l'avancement

de l'intrigue². Par ailleurs, ils peuvent intervenir selon deux modalités principales. La première est la disjonction : situés à l'orée d'un texte, sous forme de cartes, de prologues, d'exergues, ou intercalés au sein d'une ligne narrative principale, les pseudo-documents offrent des informations « factuelles », des digressions, des contrepoints. Dans un jeu vidéo, elle se retrouve notamment dans des documents complémentaires, dont le dépliage est optionnel³. La seconde est la substitution : les artefacts servent à construire la ligne d'intrigue principale (un journal intime, des lettres composant un dossier épistolaire...), ou concourent à une polyphonie générale (reproductions d'articles, lettres intercalées avec un récit...). Pour un jeu de rôles vidéo, ce sont les documents portant des informations nécessaires aux quêtes, surtout les quêtes principales. Une certaine hiérarchie entre les usages s'instaure dans les deux modes de narration, quelle que soit la manière de la matérialiser : le paratexte littéraire signale que certaines informations sont périphériques ; le menu de jeu distingue nettement entre les informations indispensables et celles qui intéresseront les joueurs moins pressés. De nombreuses ruses sont possibles, en particulier en littérature, et des indices significatifs sont souvent disséminés dans ces artefacts apparemment mineurs. Dans les récits audiovisuels, la seconde modalité est présente de manière quasi exclusive, du fait des contraintes du médium. C'est donc sur celle-ci que nous concentrerons nos analyses dans le cadre de cet article.

Dreamerica, de Fabrice Colin, est un roman d'une complexité recherchée et exhibée, qui permet de donner corps à la métaphore du lecteur enquêteur. Polytextuel et métalectique, ce récit met en scène un personnage de romancier, Hades Shufflin, en proie à une crise d'inspiration. Fabrice Colin organise son roman en deux grands ensembles : un premier mouvement fait d'un dossier de ce qui est désigné comme des « fragments », regroupant donc « extraits de romans, correspondance privée, enregistrements, interviews, articles de journaux, croquis et hypothèses, notes de synthèse et admonestations » (2009, p. 8) ; et un second qui prend la forme d'un artefact autonome, c'est-à-dire un roman complet, censément écrit dans une version alternative de notre monde, roman qui porte le même nom que celui dans lequel il est enchâssé : « *Dreamerica* »⁴. Par une complication supplémentaire, le dossier de « fragments » comporte en fait de nombreux segments narratifs qui n'ont rien de pseudo-documentaire (en focalisation interne et narration hétérodiégétique), tandis que le roman enchâssé donne à lire à son tour des pseudo-documents appartenant au monde de la diégèse,

² Les artefacts ne sont néanmoins pas toujours surchargés de sens, ayant alors un rôle surtout ornemental.

³ Il peut s'agir d'« articles de journal » qui traînent sur les bureaux des jeux « *Deus Ex* », dont le joueur saisit très vite qu'ils viennent en surplus ; ou encore les entrées encyclopédiques ajoutées dans une série comme « *Mass Effect* ».

⁴ Pour une étude approfondie du dispositif, on peut se reporter à Bréan, 2017.

« Antiterra ». On trouve ainsi dans le texte de Colin un récit de premier niveau – dont la nature fictionnelle n’est pas mise en avant – alternant avec des pseudo-documents, le tout dressant un portrait d’Hades Shufflin, auteur du récit de second niveau, et dont la trame narrative est entrelacée de pseudo-documents, ce qui revient à produire au moins trois degrés d’artefacts fictionnels. On le devine, le dispositif conçu par Fabrice Colin ne se résume pas à chercher un effet de réel supplémentaire par un simple procédé pseudo-documentaire. Il vise à mettre en évidence la logique même des artefacts.

L’élément central de cette mise en évidence est le personnage du romancier, Hades Shufflin, qui est d’abord présenté comme l’auteur à succès d’un cycle de science-fiction de grande ampleur. Ce romancier, misanthrope de longue date, a vu son inspiration se tarir brusquement. Le dispositif mis en place par Fabrice Colin invite le lecteur à interpréter sa situation réelle, selon deux logiques parallèles : le retour en arrière sur sa carrière et sa vie (par le biais d’analepses et d’articles sommatifs) ; l’élucidation d’un dilemme perceptif, et même ontologique, à savoir déterminer s’il est psychotique et paranoïaque, ou réellement victime d’un complot étendu sur plusieurs degrés de réalité. Le dossier de fragments montre comment il s’enfonce dans une folie paranoïaque, tout en suggérant que cette paranoïa est fondée : cette double lecture est permise par la disposition des fragments, dont la juxtaposition et la succession deviennent révélatrices, du fait de l’enchaînement de certains mots-clefs qui deviennent autant d’indices pour un lecteur attentif. Ainsi, c’est aussi bien le contenu que le cadrage paratextuel et l’enchaînement sur plusieurs pages qu’il convient de prendre en compte pour examiner les extraits suivants (en gras, les titres donnés aux fragments dans le roman ; en italiques, une description fournie par nos soins) :

Tolkien et Shufflin [*extraits d’une étude comparatiste menée par Vincent Ferré*
(p. 125-127)]

[...] Hades Shufflin se livre-t-il au même jeu subtil, lui dont on dit qu’il passe plus de temps sur Antiterra que sur Terre ?

Vincent Ferré, auteur de *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu* (Bourgeois éditeur)⁵ »

⁵ Le texte en question a bien été écrit, à la demande de Fabrice Colin, par Vincent Ferré, spécialiste de Tolkien dans notre réalité et auteur de l’ouvrage cité. Il présente aussi des notes qui font alterner références réelles à Tolkien et fictives à Shufflin.

Approche du jeu (extrait de la thèse d'Eric Kadesh) [*Eric Kadesh est l'auteur d'une thèse sur les œuvres de Shufflin ; il s'agit du troisième et dernier extrait de sa thèse contenu dans le dossier ; il a aussi fait l'objet d'une fiche signalétique, d'une main anonyme (p. 127)*]

[...] Le jeu est central dans l'œuvre de Hades Shufflin. Tout est jeu. Jeu avec le lecteur bien sûr, jeu sur les mots, les dates, les allusions. Mais jeu aussi à un niveau métaphysique. [...] La finalité du jeu, c'est la question même de son existence.

Message laissé sur le répondeur de Cesar Mind [*discours paranoïaque et délirant de Shufflin, reprenant toute une gamme de griefs liés à la surveillance, l'action à distance (p. 128-129)*]

« [...] ...menacer le Tao, l'Ordre universel, je veux dire, tu réalises ? Sur Internet, ils viennent te chercher, ils te dissocient, ils sont capables de te dissocier. Si tu pouvais voir ce que je vois, tu... Allo ? L'Histoire est peut-être en train de pivoter sur son axe, Adam. L'Histoire du monde. [...] »

Contact [*une conversation téléphonique dont l'enregistrement n'est pas établi matériellement, entre Eric Kadesh et de mystérieux interlocuteurs bien informés (129-131)*]

« [...] Nous avons besoin d'un parfait connaisseur du cycle d'Antiterra.

– Je ne comprends pas.

– Il se trouve qu'Hades Shufflin est l'une de nos pièces maîtresses.

– Pièces maîtresses ?

– Il travaille pour nous.

– Vous êtes son éditeur ?

– J'adorerais vous expliquer tout ceci en détail, monsieur Kadesh. Mais pas au téléphone. [...] »

Vesper et les ombres [*résumé anonyme d'un des ouvrages du cycle d'Antiterra (p. 131-132)*]

[...] les Voyageurs, pour qui M. travaille, sont les premiers surpris : le contenu ésotérique, soigneusement codé de l'ouvrage, leur échappe en partie. En réalité, Karl M. (Karl Tao M., ou le Vieux Maître comme il se fera appeler bientôt) est déjà en train de

poser les bases d'une troisième force inspirée des doctrines de Lao-Tseu – les Antiludes – qui prône la souveraineté de l'humain...

Confronté à ces textes disparates, en succession, le lecteur fait des inférences de plusieurs types, selon qu'il consacre plus ou moins d'attention aux différents aspects de ces textes. Le halo documentaire suscité par la multiplication des supports fictifs – conversations et discours oralisés, textes d'autorité et de vulgarisation – entraîne bien sûr un effet de matérialité, mais aussi un soupçon, une incertitude sur les réglages ontologiques : la conversation téléphonique, le message laissé par Shufflin, ont-ils été retranscrits, par qui et sur quel support ? Le lecteur doit-il supposer que le texte fictionnel mime un document sonore, ou qu'il est face à une transposition intradérogative d'échanges ayant eu lieu ? De même, les titres en gras sont le fait d'un « auteur », qui correspond *in fine* à Fabrice Colin, mais qui pourrait aussi bien être situé dans une position intermédiaire, comme le suggère le texte liminaire indiquant que les fragments sont « présentés dans ces pages » (2009, p. 8).

L'incertitude est renforcée par les ellipses et les impasses interprétatives des énonciateurs eux-mêmes, puisque nous lisons ici plutôt des hypothèses et des alternatives, des refus de trancher ou de répondre. Néanmoins, dans les phrases sélectionnées, un réseau de sens apparaît, autour de la nature de la réalité et de l'histoire, ainsi qu'autour de la notion de jeu. Des détails, traités comme de simples pistes herméneutiques, prennent une nouvelle signification du fait de la situation du romancier et du rapprochement délibéré de ces différents documents. Il y a plus, à l'évidence, dans la folie de Shufflin que les délires d'un drogué, et le complot qui se trame dans son niveau de réalité est lié d'une manière ou d'une autre au niveau de réalité qu'il décrit dans ses romans. La métaphore du jeu prend place au sein de ce dispositif métatextuel. Il s'agit de comprendre à quel jeu – politique et métaphysique – se livrent les personnages de Shufflin. La partie engagée par ces personnages est redoublée par un effet d'incertitude : sont-ils simplement représentés dans les romans de Shufflin ou, comme le suggèrent de nombreux indices, les romans de Shufflin font-ils partie de leur jeu, d'une manière ou d'une autre ? De ce fait, il faut aussi identifier en quoi l'écriture prêtée à Shufflin, faite de reconfigurations uchroniques, permet de saisir le sens de l'entreprise de Fabrice Colin lui-même, à savoir jouer avec des niveaux de réalité de manière à entraîner le lecteur dans une forme d'immersion critique, en tension entre distanciation cognitive et investissement actif.

L'effet créé par la saturation pseudo-documentaire du récit de Fabrice Colin, renforcée par la thématization dans les discours de la vigilance ontologique, est un changement partiel de la position du lecteur lui-même, lié à la présence d'artefacts fictionnels, et qui suscite « [u]ne

forme de surinvestissement dans une perception destinée à l'incessant décodage d'un monde tissé de signes opérables » (Triclot, 2011, p. 90), en reprenant sciemment les termes qu'emploie Mathieu Triclot pour décrire l'immersion (active) dans le jeu vidéo, par opposition à celle (plus passive) qui caractérise le cinéma. En effet, s'il reste possible de décrire les opérations inférentielles impliqués par ce réseau d'artefacts en termes simplement d'enquête – pour en démêler le vrai du faux, assigner un sens – la résistance que ces fragments opposent à l'interprétation suggère qu'il s'agit bien plus de jouer, et de faire jouer, plusieurs niveaux de sens à la fois ; d'accepter une superposition entre plusieurs réceptions possibles.

La logique de cette superposition est finalement livrée, et longuement mise en scène, par l'artefact le plus massif : le roman enchâssé qui est censé être l'œuvre finale de Shufflin, mais qui présente en réalité l'aventure qu'il vit, en quelque sorte en temps réel, sous les yeux du lecteur. Suivant une métalepse ambiguë⁶, la conscience de Shufflin se trouve projetée dans l'univers même de ses fictions. Là, un phénomène surprenant se produit : par une sorte de double amnésie, le narrateur homodiégétique de ce roman ignore tout du passé du « corps » qu'il occupe et qui est perçu par les autres, mais il n'a pas non plus accès aux souvenirs de Shufflin. Il en est réduit à déduire la logique de ses actions en fonction des informations glanées au fil de son parcours, mais aussi à se déterminer en fonction de principes moraux en quelque sorte désincarnés, à défaut d'être transcendants. L'interprétation de cette figure comme une sorte d'« avatar » de jeu vidéo, lieu vide qui est en même temps source de focalisation, ne serait pas entièrement satisfaisante : Shufflin transfiguré n'est pas Shufflin jouant au travers d'un avatar ; c'est l'émergence d'une figure entièrement nouvelle, produite par ses interactions avec son environnement⁷.

La métalepse orchestrée par Fabrice Colin nous semble figurer la situation du lecteur face aux artefacts fictionnels : confronté à un univers dont il se sait distinct, il se voit contraint d'émettre sur ce monde des jugements et des interprétations ; son immersion dans la fiction, quoique complète, se complique de moments de rupture et d'interrogation, qui lui donnent l'occasion de remplir un rôle plus actif qu'à l'ordinaire – il joue, même si c'est à vide, le rôle d'un occupant du monde de la fiction, confronté à des preuves et des indices sur lesquels il lui faut se prononcer, pour faire fonctionner le récit. Pour autant, ni le réseau de sens suggéré par

⁶ L'ambiguïté tient à ce qu'il reste parfaitement possible de lire ce récit enchâssé comme une production fictionnelle, où se manifesteraient des fantasmes de Shufflin : un texte cathartique l'aidant à régler les problèmes mentaux qui le hantent.

⁷ Il s'agit de ce fait d'une figuration très différente de celle qu'on trouve dans des récits naturalisant l'immersion dans un jeu vidéo, qui voit le personnage « réel » occuper avec ses souvenirs et ses aspirations l'espace rempli par un « avatar » dont il bénéficie éventuellement des facultés physiques.

les fragments, ni l'interprétation métaphorique de la situation du personnage principal ne peuvent suffire à prouver une telle hypothèse. Il est indispensable de chercher dans un autre type de fiction des éléments de confirmation et des moyens d'affiner notre affirmation. À cette fin, nous nous appuyons sur l'étude de *Deus Ex : Mankind Divided*, qui fournit des exemples d'artefacts fictionnels mettant en jeu un brouillage ontologique du même ordre (sans susciter un jeu métatextuel spécifique).

Deuxième approche : percevoir les artefacts fictionnels en joueur de jeux de rôles

L'élargissement de perspective que permet le recours à des exemples de médias non littéraires est devenu usuel pour réfléchir sur la fiction, des travaux de Jean-Marie Schaeffer à ceux de Françoise Lavocat (2016). Néanmoins, plutôt que d'interroger les propriétés de la fiction en général, ce qui autorise de fait une approche transmédiatique, nous nous concentrerons ici sur l'articulation de techniques narratives et de simulations de mondes fictionnels : la question de savoir si des observations faites sur le jeu vidéo sont effectivement transposables pour la littérature ou le cinéma n'est donc pas réglée d'emblée par l'inscription conceptuelle dans la catégorie de fiction. Notre hypothèse initiale est donc que, *mutatis mutandis*, l'effet de rupture ontologique introduit par un artefact fictionnel au sein d'un récit littéraire est fonctionnellement équivalent à celui qui résulte de la présence d'un artefact du même type dans un jeu vidéo, en particulier dans un jeu vidéo fortement narrativisé, en l'occurrence un jeu de rôles. Néanmoins, cette homologie en termes de fonction n'annule pas, bien au contraire, les spécificités de chaque support, et ce qui se manifeste lorsqu'on observe les modalités de fonctionnement du jeu vidéo permet de mieux cerner, en retour, certaines propriétés restées ambiguës pour la littérature. La conception d'un jeu de rôles vidéo implique en effet de susciter une impression de choix, qui suppose que le joueur se prononce quant au déroulement du récit – qu'il se situe par rapport au type de récit qu'il souhaite voir se dérouler. Il en découle une forme de brouillage axiologique, dont certains aspects saillants ont été bien repérés, en particulier la faculté de certains jeux à susciter de la culpabilité chez les joueurs en leur faisant regretter des actions ou des choix (Deslongchamps-Gagnon, 2016) ; brouillage qui se trouve à la conjonction entre « immersion et réflexivité », pour faire écho à la synthèse des questions sur l'avatar – et donc sur l'implication du joueur qu'il permet – proposée par Fanny Barnabé, Julie Delbouille et Björn-Olav Dozo (2019). L'artefact fictionnel, par la démarche pseudo-documentaire qu'il engage, est un opérateur privilégié de cette double fonction du jeu vidéo, en ce qu'il favorise l'investissement dans un monde de fiction plus complexe et nuancé, tout en incitant à prendre une certaine distance critique, afin de se saisir d'un réseau de

significations et de relations affectives qui sont autant d'embrayeurs pour faire fonctionner le jeu cognitivement et émotionnellement. Il ne s'agit pas tant de s'identifier à un personnage/avatar, que de se placer à son niveau, de se situer dans son monde.

Deus Ex : Mankind Divided appartient à une série de jeux vidéo tous ancrés dans un même univers, qui évolue d'un titre à l'autre, dans un cadre cyberpunk, c'est-à-dire un sous-genre de la science-fiction mettant l'accent sur le rôle de la technologie cybernétique dans un futur proche, articulé généralement à des problèmes socio-politiques qui réduisent le rôle des États-nations face aux intérêts privés, notamment des multinationales⁸. La matrice d'un récit cyberpunk standard inclut souvent des schémas génériques empruntés au roman noir : figures d'enquêteur blasé ou brûlé par la vie, complots et manigances politiques ourdies dans l'ombre par des entités intouchables, tissu social composé de victimes sordides ou de privilégiés dénués d'empathie. *Deus Ex : Mankind Divided* joue de ces structures pour bâtir une intrigue semi-linéaire au cours de laquelle un personnage principal, Adam Jensen, s'efforce de démêler les fils d'une conspiration internationale mettant aux prises plusieurs factions politiques et économiques. Outre le fait qu'il est situé dans un univers de science-fiction, le choix de ce jeu dans notre démonstration procède de deux préoccupations : il s'agit d'un jeu de rôles essentiellement contraint par une architecture narrative – il existe des nœuds d'intrigue qu'il est nécessaire de rejoindre et de résoudre – tout en laissant une certaine marge de manœuvre au joueur pour identifier des manières de procéder ; le protagoniste possède une personnalité bien définie, qui fait en grande partie obstacle à une identification fusionnelle comme cela peut être le cas dans des jeux plus ouverts comme *Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011) ou encore dans une série telle que « *Mass Effect* » (Electronic Arts, 2007-2012), qui laisse une grande liberté de détermination au personnage-avatar. En choisissant un jeu plus « rigide », nous cherchons ici à nous prémunir contre une confusion possible entre le jeu de rôles entendu comme une immersion-identification (le joueur superpose ses intérêts à ceux de l'avatar, qui n'est qu'une extension de lui-même) et ce qui nous intéresse, à savoir un jeu de rôles caractérisant une posture intermédiaire, celle d'un joueur se posant en quelque sorte dans le même monde que le personnage, et jugeant à ses côtés – en dernier recours, pour lui – de l'opportunité des actions à accomplir. Ce que *Deus Ex : Mankind Divided* doit nous autoriser à faire, c'est d'analyser comme une *lecture* les opérations d'évaluation et d'interprétation du joueur, tout en plaçant cette lecture sous le signe d'un jeu de rôles intérieur, d'une agentivité spécifique du lecteur.

⁸ *Deus Ex* (Eidos Interactive, 2000), *Deus Ex : Invisible War* (Eidos Interactive, 2003), *Deus Ex : Human Revolution* (Square Enix, 2011), *Deus Ex : The Fall* (Square Enix, 2013).

Dans le cadre d'un jeu vidéo tel que *Deus Ex : Mankind Divided*, les artefacts fictionnels prennent de nombreuses formes. Il peut s'agir de textes, d'images ou de segments audio ou vidéo. Il n'est pas évident de distinguer entre ce qui tient du simple décor et ce qui doit attirer une attention spécifique, même si des éléments d'orientation – cartes, icônes – aident à hiérarchiser les informations. Ce continuum de représentations, du plus futile au plus indispensable, est destiné à la fois à étoffer l'expérience d'un monde autre, saturé d'informations sensorielles, et à dissimuler en partie des indices au sein d'un bruit informationnel. Un graffiti aperçu sur un mur, une chanson entendue dans un bar, des échanges programmés afin d'être surpris pendant qu'on circule dans la rue, sont déjà des éléments conçus pour ajouter une matérialité ontologique à l'expérience d'immersion du joueur. Il serait donc envisageable, au moment de caractériser la notion d'artefact pseudo-documentaire dans ce jeu vidéo, de prendre en compte une relation plus gratuite, et même hédoniste, du joueur à l'environnement virtuel, qu'il est possible d'explorer de manière plus « touristique » qu'utilitaire. Chaque élément du décor est alors susceptible d'être isolé par le regard du joueur, qui procéderait à un cadrage individualisé.

Pour autant, il existe des objets pseudo-documentaires dont le cadrage a été prédéterminé : séquences vidéo ou textes à consulter dans le jeu de piste menant le personnage principal jusqu'à une résolution de l'intrigue. Cette consultation peut se faire par enchâssement : dans le cas de l'image 1, le personnage circule au sein d'un enregistrement vidéo, matérialisé par hologrammes, et nous assistons avec lui à la conversation ainsi restituée.

Fig. 1 : Adam Jensen observe un enregistrement holographique (*Deus Ex : Mankind Divided*). Capture d'écran (Tous droits réservés) (source: https://www.ign.com/wikis/deus-ex-mankind-divided/Mission_9:_Checking_Out_the_Men_in_Charge)

Néanmoins, le cas le plus fréquent est la superposition d'un écran distinct, ou d'un cadre en vision subjective, permettant de lire le texte ou de regarder les images sans intermédiaire : équivalent fonctionnel de l'insertion d'artefacts textuels au sein d'un fil narratif pour un récit littéraire.

Deus Ex : Mankind Divided fournit des exemples de trois niveaux de jeu de piste : une intrigue principale qui offre ponctuellement des alternatives majeures ; des intrigues secondaires susceptibles de varier l'expérience de jeu et de renforcer parallèlement les fonctionnalités du protagoniste (processus habituel de « gain d'expérience ») ; des informations complémentaires formant un « bruit de fond » fictionnel, dans des journaux, des livres, des bulletins d'information..., où se glissent parfois des éléments de détermination indirecte

concernant les intrigues principale ou secondaires. En pratique, le rapport aux artefacts nécessaires à l'une de ces intrigues est comparable à ce que produit un pseudo-document en cadre littéraire. Bien sûr, le tri d'information est en partie automatisé, car repris dans un synopsis se révélant progressivement, mais la démarche cognitive est conçue comme homologique pour Jensen et pour le joueur : décrypter un indice en le faisant fonctionner dans l'univers de référence, en suscitant l'impression qu'il existe un réseau signifiant à reconstituer. Il nous semble que le jeu de rôle vidéo offre ici une modélisation des mécanismes à l'œuvre dans la confrontation à un artefact fictionnel sur tout support médiatique : le joueur/l'utilisateur de la fiction est placé en situation d'émettre par lui-même des interprétations et des jugements qui, même s'ils ne remettent pas forcément en cause une progression imposée dans l'intrigue, procurent une forme d'engagement par la mise à distance : on est d'autant plus immergé dans la fiction qu'on prend position vis-à-vis des éléments qui nous sont proposés. Cette marge de décision est importante pour le modèle que nous souhaitons mettre en évidence : à certaines intersections narratives, le joueur choisit parmi une alternative, par exemple entre deux missions ; s'engager dans l'une empêche d'exécuter l'autre. Ce choix matérialise grâce à la structure ludique la tension axiologique qui se manifeste en fait dans tout dispositif artefactuel.

Fig. 2 : Briefing de mission (*Deus Ex : Mankind Divided*). Capture d'écran (Tous droits réservés)

L'écran (Fig. 2) donne ici un résumé des enjeux pour cette étape de la mission : infiltrer une banque, ou sauver une terroriste. Selon le choix effectué par le joueur, les événements auxquels il participe par l'intermédiaire de son avatar sont différents, dessinant un récit singulier. On peut noter que la posture énonciative place le joueur en position d'arbitrage d'un dilemme intérieur : « Je dois prendre une décision ». Ce « Je » est bien celui d'Adam Jensen, même si sa décision découle des envies du joueur. C'est un indice du statut plus « écrit » du personnage dans ce jeu, là où les menus de jeux plus ouverts recourraient à un plus neutre « il/elle », ou plus directement à une adresse métalectique « tu/vous ».

Deus Ex : Mankind Divided thématise explicitement le rôle des artefacts dans son gameplay : dans ce jeu d'action et d'investigation, la progression se fait selon un tressage de séquences de combat ou d'infiltration, et de récupération d'indices placés dans des emplacements stratégiques ; la consultation des documents est indispensable pour valider l'avancement du jeu, et la lecture, même simplement cursive, donne accès au sens du récit. Même s'il reste toujours possible de s'en tenir aux résumés fournis par l'écran de quêtes (**Fig. 2**) – voire de suivre un peu au hasard les icônes indiquant les lieux importants, sans se soucier de lier narrativement les périodes d'action – le dispositif des artefacts implique de la part du

joueur un certain investissement dans la prise de connaissance des textes donnant de la chair fictionnelle aux enchaînements du jeu.

Fig. 3 : menu de l'inventaire d'Adam Jensen (*Deus Ex : Mankind Divided*) Capture d'écran (Tous droits réservés)

Au sein du menu donnant accès aux « poches » d'Adam Jensen (Image 3), l'inventaire mêle des listes métatextuelles (l'historique, les éléments de quête) et des objets censément « possédés ». Là où les « logiciels breach » sont de pures abstractions (des instruments servant à interagir lors de mini-jeux de piratage informatique), les trois entrées « E-mails », « Assistant électronique » et « Livre numérique » donnent accès à des artefacts textuels, plaçant sur le même plan ontologique le joueur et le personnage : lire le message annonçant à M. Stanek que sa fille, victime d'un stress post-traumatique, n'a pu être soignée, implique de se trouver dans le même monde que Jensen ; et il n'est pas reçu comme une simple information – comme le serait, par exemple, un message incriminant un personnage – mais comme un fragment fictionnel permettant de reconstituer une trajectoire humaine. L'enquête ne porte pas sur l'identité ou la dangerosité de cette jeune femme, mais sur les étapes qui ont vu sa psychose s'aggraver, la rendant vulnérable à une manipulation qui en fait une terroriste et une membre de secte.

L'analyse de la relation du joueur aux artefacts fictionnels peut prendre place dans une réflexion plus générale sur les émotions que les jeux suscitent chez leurs joueurs (Perron, 2016). Néanmoins, il ne s'agit pas exactement d'identifier, par exemple, quelle culpabilité est produite, ou selon quels procédés (Deslongchamps-Gagnon, 2016), mais de saisir en quoi la culpabilité – ou la sympathie, ou toute autre émotion – sert à favoriser un glissement dans le référentiel ontologique du joueur ; à le placer dans une position non plus tout à fait distanciée et hiérarchisée, mais bien équivalente de celle du protagoniste. Face à ce tissage d'informations et de fictions tendant à donner une texture humaine nuancée à cette figure féminine, le joueur réagit en fonction de plusieurs paramètres⁹ dont, d'une part, l'idée qu'il se fait de la personnalité d'Adam Jensen¹⁰ (pour réaliser une narration conforme, ou en retour contribuer à faire advenir cette personnalité au travers de la narration), et d'autre part ses propres valeurs, qui lui font

⁹ À l'immersion empathique, il faudrait ajouter des facteurs propres au plaisir ludique, et en particulier la possibilité de rejouer : lors d'une partie ultérieure, un joueur peut neutraliser les déterminations axiologiques simplement pour faire l'expérience d'une variante. Il ne faudrait pas pourtant sous-estimer la force de la prescription fictionnelle : certains joueurs ne pourront jamais se résoudre à accompagner des développements contraires à leurs convictions (Lange, 2014).

¹⁰ Ce qu'on désigne comme l'« identité projective » (*projective identity*) est résumé ainsi par Fanny Barnabé : « combine[r] les valeurs propres au joueur et ce que le jeu lui a appris sur l'essence de son avatar ou ce qu'il tend à devenir » (2018)

recevoir diversement les amorces axiologiques que le jeu lui fournit : s'il juge durement celle qui est, après tout, une folle meurtrière, il aura d'autant moins de mal à accepter l'option la plus cynique, ou la plus pragmatique, qui consiste à l'abandonner à son sort pour obtenir des informations cruciales sur le complot qui menace les humains augmentés ; s'il est sensible au chagrin d'un père voyant sa fille s'enfoncer dans la folie et aux sentiments qu'elle persiste à manifester malgré sa psychose, il préférera sacrifier l'avancement de la mission pour préserver des vies humaines.

Fig. 4 : Mail de la terroriste à son père. (*Deus Ex : Mankind Divided*) Capture d'écran (Tous droits réservés)

Néanmoins, quelle que soit la manière dont le joueur réagit, la modalité narrative de réception que programme le pseudo-document reste la même (**Fig. 4**) : le personnage, et le joueur, se trouvent en situation de tiers, assistant à une désunion ; ils en revivent *a posteriori* les étapes, illusion du père (« tu étais si heureuse »), désillusion (« tu m'évites »), adieu chargé d'affect (« je tiens fort à toi ») et de menace (« nos routes sont vouées ne plus jamais se croiser »). Témoin de cet échange, le joueur est tenu de prendre position, pour compatir ou pour condamner. De plus, malgré le caractère en partie non-linéaire du jeu, la fatalité narrative ne s'impose pas moins que dans un récit littéraire : il y a un enjeu réel à s'engager dans une voie donnée. Avec pour motivation de construire l'expérience, et le récit, les plus satisfaisants possibles, le joueur choisit l'option qui lui convient esthétiquement et axiologiquement. Le « jeu de rôles », ici, n'est pas attaché à un rôle spécifique, mais à un ancrage ontologique simulé : le joueur prend position en s'impliquant dans la fiction. La particularité d'un jeu à choix multiples comme *Deus Ex : Mankind Divided* est que cette prise de position est susceptible de se matérialiser, sous la forme d'un itinéraire narratif singulier.

Cette matérialisation concrète n'est cependant pas nécessaire pour caractériser, en puissance, le mécanisme réflexif qui fait passer l'utilisateur de la fiction d'une position de réception – identifier les informations – à une position d'interaction, de co-construction de la fiction. La forme du jeu vidéo rend visible ce qui est déjà à l'œuvre, de manière plus discrète, dans la fiction littéraire : dans les deux cas, le décrochage ontologique produit par un pseudo-document situe fictivement le joueur ou le lecteur à l'intérieur du monde de la fiction, et programme une appréhension de la situation suivant une modalité ludique du « faire comme si » : comme si on vivait dans un monde peuplé d'humains augmentés, dont les vies et les morts pouvaient nous importer ; comme si la résolution de la crise d'écriture d'un romancier devait nous permettre de lire enfin son dernier opus.

Troisième approche : l'investissement émotionnel dans la fiction audiovisuelle

Pour rendre perceptible le fonctionnement spécifique des artefacts fictionnels – la programmation d'une interaction cognitive et affective selon une modalité métalectique, qui demande de se situer dans le monde représenté – nous avons fait appel à deux exemples très significatifs, mais dont les particularités même laissent subsister une incertitude quant à la possibilité de généraliser notre hypothèse. Afin de vérifier la pertinence de nos propositions, et d'en tester aussi l'extension au-delà de la littérature et du jeu vidéo à forte orientation narrative, nous allons tâcher de les appliquer à un exemple cinématographique, *District 9* (Neill Blomkamp, 2009). Ce film est choisi ici en raison de la relative neutralité de son dispositif documentaire. *District 9* ne repose que de manière très ponctuelle sur des mécanismes métatextuels : ses artefacts sont avant tout des points de vue ; des documents dont le cadre énonciatif est significatif pour le monde de la fiction, mais pas pour susciter une réflexion plus générale sur ce qu'implique une production audiovisuelle. Il représente un cas « moyen » entre les deux extrêmes que seraient, d'une part, les films présentant des pseudo-documents à titre surtout illustratif (un spot publicitaire, un message vidéo enchâssé) et, d'autre part, les films entièrement constitués par des juxtapositions d'artefacts, selon la modalité du « Found Footage¹¹ ».

Le rapport au documentaire y est néanmoins nettement lié à un projet esthétique d'ensemble, et justifié fortement à l'échelle intradiégétique. La construction d'un futur crédible passe en effet pour l'équipe de Neill Blomkamp par l'élaboration de *novums* visuels (Huz, 2016, Chap 5 : L'Effet-SF visuel) dont la crédibilité procède en grande partie de leur caractère « sale », bricolé, repoussant. Les extraterrestres ayant échoué leur vaisseau spatial au-dessus de Johannesburg sont des êtres partageant des similarités avec des mollusques, aux yeux chassieux, aux orifices suintants, à la carapace chitineuse luisant de manière malsaine. Cette apparence, qui explique la désignation péjorative de « *Prawns* » (« crevettes ») que les humains leur renvoient, est l'une des unités visuelles fondamentales d'une représentation faite d'objets, de décors et de personnages dont la forte matérialité est rendue crédible par toutes les scories qui les encombrant, déchets, fluides plus ou moins répugnants, vapeurs et fumées douteuses, produisant à l'échelle du film un continuum de représentations, organisées autour d'une thèse principale, la relégation des extraterrestres dans un nouvel Apartheid. Au sein de ce continuum, la matérialité des artefacts vidéo est signalée par leurs imperfections : cadrages approximatifs ou hâtifs, grain de l'image, flux haché et intermittent de certaines séquences, tous ces indices

¹¹ Les films dits « Found Footage » sont des films composés entièrement d'artefacts vidéo « retrouvés » et livrés tels quels. Il s'agit d'une technique spécifique, mais plus présente en science-fiction depuis une vingtaine d'années.

marquant la « vérité documentaire » d'objets visuels qui à leur tour donnent accès à un récit « véridique », celui du triste sort de son protagoniste, Wikus Van de Merwe (Sharlto Copley) (Fig. 5).

Fig. 5 : Caméra documentaire. Wikus van de Merwe (*District 9*, 01:08) Capture d'écran (tous droits réservés)

Dès l'ouverture du film, ce personnage apparaît comme un mauvais acteur de son propre rôle, balbutiant des phrases toutes faites et interagissant sans cesse avec le caméraman – il le pointe ici du doigt, dans une attitude rappelant l'iconique « Oncle Sam », acte métalectique qui embrasse brusquement la caméra, et le spectateur, dans un contre-champ. Dès l'abord du récit, le dispositif pseudo-documentaire est désigné comme un moyen de provoquer une implication du spectateur. Les indices textuels incrustés sur l'image sont légèrement incohérents, ce qui peut éveiller la vigilance : alors que l'identité de Wikus est fournie de manière usuelle en bas à gauche (puis détaillée par un discours de Wikus lui-même), une incrustation en bas à droite indique qu'il s'agit de rushes, qui restent encore en partie des documents « bruts ». Le statut exact de ce document reste ainsi à déterminer. Wikus, d'abord représenté comme un fonctionnaire aux horizons étroits, accède peu à peu à un statut héroïque, oscillant toujours entre comique et tragique. Alors qu'il dirige une opération d'expulsions destinée à enfermer les *Prawns* dans des camps, il est exposé à une substance qui le transforme lui-même peu à peu en *Prawn*. Son double statut permet au film de mettre en évidence le racisme inhumain et les appétits économiques de la Multi-National United, compagnie désireuse d'exploiter les biotechnologies extraterrestres, même si cela implique de le disséquer.

Dans *District 9*, les artefacts pseudo-documentaires sont exclusivement constitués de segments audiovisuels (avec éventuellement des incrustations de textes), contrairement à *Deus Ex : Mankind Divided*, qui bénéficie de la souplesse médiatique du jeu vidéo, permettant d'inclure des représentations de textes et de séquences vidéo enchâssées. Cela introduit ici un décalage supplémentaire, important au moment de vérifier notre hypothèse principale. En pratique, il apparaît que leur mode de fonctionnement correspond à l'échelle du récit à ce qui a été relevé pour *Dreamerica* : produisant des sautes de point de vue, des changements de registre, ils posent aussi bien un cadre fictionnel de référence que des enjeux éthiques et axiologiques de plus en plus centrés sur le pauvre Wikus. D'une manière assez semblable à ce que fait Fabrice Colin, l'alternance entre séquences pseudo-documentaires et séquences narratives simples est lissée par une proximité stylistique, ici une façon de filmer « caméra à l'épaule » en permanence, qui construit un continuum dans la monstration, compensant les discontinuités énonciatives.

Le montage entre artefacts et points de vue « naturels » est très serré pendant la première partie du film, de manière à produire un effet de réel renforcé par le biais d'une saturation d'informations¹². Il serait aisé de commenter ce qui constitue avant tout une technique de construction narrative du *novum* central, dont procèdent tous les ajustements ontologiques du film : la présence d'extraterrestres et la réaction – inhumaine – des humains face à eux. Nous nous concentrerons ici sur ce qui correspond à l'impact spécifique des artefacts, à savoir inciter le spectateur à se situer dans le monde de la fiction, non en se tenant pour un simple observateur, mais en se considérant comme un témoin embarqué. Une séquence rend particulièrement visible la recherche d'une implication morale du spectateur : les expérimentations d'armes extraterrestres effectuées en torturant le malheureux Wikus, les préparatifs de sa vivisection, et enfin son évasion.(0:38:00-0:45:00). Lors de cette séquence, l'alternance se fait surtout entre des images « naturelles », filmées caméra à l'épaule comme s'il s'agissait d'ancrer le cadre dans le regard d'un personnage présent, et des images tirées des enregistrements de la MNU, grâce auxquels les médecins et responsables documentent précisément les résultats de leurs protocoles expérimentaux. Ces images, cadrées et commentées de manière purement clinique, forment un contraste avec les passages « vécus », pleins de cris et de larmes : leur seule existence est un indice d'une structure institutionnelle de grande ampleur, dont l'activité principale est l'expérimentation secrète sur ces êtres vivants et pensants que sont les *Prawns*. Néanmoins, le spectateur n'est pas simplement invité à condamner ces pratiques : le dispositif vise tout à la fois à lui en faire découvrir l'ampleur et à lui en faire ressentir l'horreur, en accompagnant les étapes de la torture infligée à Wikus. Les trois minutes correspondant au cœur de l'expérimentation (0:39:00-0:42:00, **fig. 6 à 11**) correspondent à un moment de basculement radical, une traversée du miroir – et de l'écran – qui révèle le fondement dystopique du monde que les artefacts nous invitent à juger, comme nous le ferions d'un documentaire tourné dans notre propre réalité.

Fig. 6 : montage de caméras de surveillance. Wikus est attaché et surveillé comme une bête dangereuse. (*District 9*, 0:38:55) Capture d'écran (tous droits réservés)

Fig. 7 : image « naturelle ». Wikus voit autour de lui les déchets d'expérimentation sur *Prawns*. (*District 9*, 0:39:13) Capture d'écran (tous droits réservés)

¹² Au cours de la deuxième partie, alors que Wikus est devenu un fugitif, les segments pseudo-documentaires sont plus difficiles à justifier et la narration filmique devient plus traditionnelle : dans ce cadre, les artefacts deviennent surtout des moyens de creuser une distance entre une « vérité officielle » – mensonges médiatiques et témoignages de personnages ignorant les faits – et une « réalité » à laquelle le film nous donne accès.

Fig. 8 : image « naturelle ». Des observateurs regardent un montage de caméras pendant que Wikus est opéré à vif. (*District 9*, 0:39:25) Capture d'écran (tous droits réservés)

Le montage rapide de la séquence insiste sur la présence de caméras (**fig. 6**) et d'observateurs (**fig. 8**), auxquels nous sommes par conséquent associés : nous sommes symboliquement placés sur le même plan que les commanditaires de l'expérience. À l'échelle du récit, c'est bien le cas : ces images sont produites pour nous, spectateurs. Néanmoins, le dispositif ne simule pas une métalepse ascendante, qui devrait explicitement impliquer le spectateur. Le glissement s'effectue en sens inverse, puisque notre regard accompagne celui des cadres de la MNU. *A contrario*, le regard de Wikus enclenche la possibilité d'un jugement moral (**fig. 7**) : « what are they doing to these prawns ? » (0:39:13), demande-t-il à un laborantin indifférent devant des déchets d'expérimentation. Sa naïveté contraste aussi avec les inférences sinistres que le spectateur fait déjà sur son propre sort.

Fig. 9 : image de caméra scientifique. Wikus est électrocuté pour le forcer à actionner une arme extraterrestre. (*District 9*, 0:40:09). Capture d'écran (tous droits réservés)

Fig. 10 : image de caméra scientifique. Documentation du protocole expérimental (*District 9*, 0:40:21). Capture d'écran (tous droits réservés)

Fig. 11 : image de caméra scientifique. Déshumanisation de Wikus. (*District 9*, 0:40:34). Capture d'écran (tous droits réservés)

Les images des expériences se succèdent à un rythme très rapide. Le spectateur fait alors l'expérience de la même désorientation que le personnage, entouré de techniciens sans la moindre empathie, et il découvre avec lui à la fois le protocole – tester des armes extraterrestres sur des cibles d'abord inertes, puis vivantes – et les conditions de l'expérimentation, qui impliquent de traiter Wikus lui-même comme un animal de laboratoire (**fig. 9**). Pendant ce temps, Wikus supplie, demande des nouvelles de sa femme (**fig. 10**) : « Do you know if my wife knows where I am ? Sir ? » (0:40:21), mais ces questions lancinantes sont formulées en superposition sur des images dont la fonction est tout autre : enregistrer les données correspondant au protocole scientifique. La déshumanisation de Wikus, insulté et traité sans ménagement (**fig. 11**, « Fuck your wife », 0:40:34), atteint son acmé alors même que son état maladif et son trouble suscitent la sympathie du spectateur. Dans ces conditions, un double sens commence à apparaître, pour justifier la présence de ces documents : leur usage initial – documenter les expériences – se redouble d'une destination complémentaire – servir de pièces à conviction contre ceux-là mêmes qui les ont enregistrées. Le cadrage énonciatif général du

film, qui est en grande partie reçu comme un documentaire d'enquête rétrospectif, prend tout son sens : le spectateur devient virtuellement un citoyen en train de s'informer ; et sa réaction scandalisée se fait dans l'espace ambigu qu'est devenue la frontière entre fiction et réalité.

Le point culminant de cette séquence est la mise à mort d'un *Prawn*. Wikus est le seul à identifier l'extraterrestre comme un être pensant à part entière, ce qui signale à la fois sa propre humanité – qui renforce la sympathie à son égard – et la manière dont les autres personnages le considèrent, lui : il n'est pas traité différemment d'un *Prawn*, alors même que nous en venons à le tenir pour le plus digne représentant de l'humanité. Le dispositif artefactuel incite non seulement à juger la situation, mais à s'impliquer viscéralement : regarder le film se transforme en acte citoyen, en manière de s'engager dans une défense potentielle des extraterrestres, rendus plus proches par le biais de ce personnage victime d'une inhumanité où se reconnaissent les horreurs nazies, et bien sûr la violence de l'Apartheid, sous-texte culturel manifeste du *novum* de *District 9*. Confronté à une séquence de ce type, le spectateur est placé dans une situation semi-active, qui me paraît du même ordre que celle du joueur incarnant Adam Jensen : il se ressent comme situé dans un environnement social sur lequel il a, au minimum, à exercer un choix axiologique. Cet effet nous paraît susceptible d'être produit par tous les dispositifs artefactuels, ce qui est le cas à l'évidence pour *Deus ex : Mankind Divided*, mais aussi pour un roman comme *Dreamerica*, ne serait-ce qu'en donnant envie de lire le cycle entier d'Hades Shufflin, envie qui se réalise dans l'artefact principal, le roman enchâssé où, enfin, le lecteur peut jouer à être le lecteur de Shufflin.

Conclusion

Nous avons ici posé les bases d'une analyse comparative des différents niveaux de sens impliqués par les dispositifs pseudo-documentaire dans le cadre de divers supports médiatiques. Cette piste d'étude nous paraît prometteuse, car elle permet de rapprocher d'une manière spécifique différents supports médiatiques. La nature même des artefacts en fait des objets fictivement hétérogènes par rapport au médium où ils s'inscrivent. Penser cette hétérogénéité dans le cadre d'un seul support médiatique, par exemple un récit textuel, revient en fait à l'aplatir en la ramenant à un seul type d'énonciation. Au contraire, mettre en relation un mode de fonctionnement similaire dans la littérature, l'audiovisuel et le jeu vidéo, offre l'occasion de mettre en perspective le type d'effet de réel engagé par ce dispositif. En particulier, le caractère foncièrement ambigu de ses modalités fictionnelles et narratives se révèle à plein. Un artefact engage un décrochage ontologique qui tient de la métalepse – faisant glisser le questionnement et le positionnement du lecteur/spectateur/joueur vers une forme de métatextualité, ou

engageant une interprétation à plusieurs niveaux de réalité, au risque de manifester une artificialité de la fiction, de rompre l'illusion – mais aussi de l'intensification de l'immersion – en nous incitant à nous considérer comme partie prenante du monde fictionnel. C'est cet équilibre spécifique entre métatextualité et illusion référentielle que la métaphore du joueur de jeux de rôle doit permettre de désigner : une forme d'immersion participative, qui n'est pas limitée au jeu vidéo mais est bel et bien introduite dans ces supports médiatiques présentés comme généralement « passifs » que sont la littérature et le cinéma.

Corpus

BLOMKAMP, Neill (2009), *District 9*. [Blu-Ray]

COLIN Fabrice, *Dreamerica* (2009 [2003]), Paris, J'ai Lu, coll. « Science-fiction », 2009.

Deus Ex : Mankind Divided (2016), Square Enix. [PC]

Bibliographie critique

Barnabé, Fanny, DELBOUILLE Julie et DOZO Björn-Olav, « Immersion et réflexivité. L'avatar au cœur de la construction de la posture vidéoludique » (2019), in, *Le Personnage contemporain*, Audet René et Xanthos Nicolas (dir.) Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, coll. « Fiction Non fiction XXI », 2019.

Barnabé, Fanny, *Narration et jeu vidéo* (2018), Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Culture contemporaine ». Consulté sur *OpenEdition Books*, le 14 février 2020, URL : <https://books.openedition.org/pulg/2613?lang=fr>

Baroni, Raphaël, « Le récit dans l'image : séquence, intrigue et configuration » (2013), in *Images et récits. La fiction à l'épreuve de l'intermédialité*, Bernard Guelton (dir.), L'Harmattan, 2013, p. 97-116.

Baroni, Raphaël, « Pour une narratologie transmédiée » (2017), *Poétique*, n° 182, p. 155-175.

Besson, Anne, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain* (2015), Paris, CNRS Éditions.

Bréan, Simon, « Des états fictionnels superposés ? Virtualités des artefacts narratifs de la science-fiction » (2014), *Revue Critique de Fixxion contemporaine*, numéro spécial « Fiction et virtualité », en ligne, n° 9, mis en ligne en novembre 2014, consulté le 28 avril 2020, p. 87-99, URL : <http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.08>.

Bréan, Simon, « Stanley Kubrick, muse uchronique de Dreamerica » (2017), *Comparatismes en Sorbonne*, « La représentation du cinéaste dans le récit littéraire », Marthe Segrestin et Judith Sarfati-Lanter (dir.), n° 8, 2017, consulté le 28 avril 2020, URL: http://www.crlc.paris-sorbonne.fr/pdf_revue/revue8/5_Brean_article.pdf

Bréan, Simon, *La Science-Fiction en France : Théorie et histoire d'une littérature* (2012), Paris, Presses Universitaires Paris-Sorbonne.

Broderick, Damien, *Reading by Starlight* (1995), Londres, New York, Routledge.

Deslongchamps-Gagnon, Maxime, *Un poids sur la conscience : La culpabilité du joueur pour ses actions vidéoludiques* (2016), Montréal, Mémoire M.A. en études cinématographiques, option études du jeu vidéo.

Huz, Aurélie, *L'intermédialité dans la science-fiction française de La Planète sauvage à Kaena (1973-2003)* (2018), Thèse de doctorat, Université de Limoges.

Lange, Amanda « "You're Just Gonne Be Nice": How Players Engage with Moral Choice Systems » (2014), *Journal of Games Criticism*, vol. 1, no. 1.

Lavocat, Françoise, *Fait et Fiction : pour une frontière* (2016), Paris, Seuil, coll. « Poétique ».

Perron, Bernard, « Emotions in Video Games: Are You Concerned ? » (2016, in *Video Games and the Mind: Essays in Cognition, Affect, and Emotion*, Perron Bernard et Schröter Felix (dir.), Jefferson, McFarland, 2016, p. 189-209.

Saint-Gelais, Richard, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction* (1999), Québec, Nota Bene, coll. « Littératures ».

Schaeffer, Jean-Marie, *Pourquoi la Fiction ?* (1999), Paris, Seuil, coll. « Poétique ».

Suvin, Darko, *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre* (1979), New Haven, Londres, Yale University Press.

Triclot, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo* (2011), Paris, Zones.