

Axe 3 : De nouvelles expériences esthétiques en jeux vidéo

Titre : Le joueur interprète ? Exploration et limites de l'interactivité dans *Proteus*.

REBILLARD Fanny
Étudiante en doctorat de musique et musicologie sous la direction de Philippe Cathé
Université de Paris IV Sorbonne
Adresse postale : 92, rue de Montreuil, 75011 Paris
Mail : fanny.rebillard@hotmail.fr
Téléphone : 01-40-21-89-98 ou 06-76-39-48-95

Mots clés : musique, interactivité, diégétique, *Proteus*, interprétation

Résumé :

L'utilisation du son dans un jeu vidéo suit en général deux grands axes. D'une part un fond sonore sur lequel le joueur a peu, voire aucune influence, qui meuble et met en valeur certains moments forts du jeu à la façon de la musique de fosse d'un film¹. D'autre part des sons interactifs, souvent diégétiques (appartenant à l'univers de la narration et pouvant être perçus par les personnages qui y évoluent), que déterminent les actions du joueur et qui confirment les repères et les informations que ce dernier a via l'interface visuelle.

Cependant il n'est pas rare, comme l'explique Karen Collins², que des jeux permettent au joueur d'exprimer sa créativité de façon plus ou moins développée grâce à l'interface sonore. Il peut pratiquer un instrument (*The Legend of Zelda : Ocarina of Time* ou *Eternal Sonata*), choisir les musiques qu'il souhaite entendre en fond (série des *Grand Theft Auto*), qu'elles aient ou pas une influence sur la forme et le déroulement des séquences (*Audiosurf*, *The Polynomial*), ou créer ses propres niveaux à partir de sa discothèque personnelle (*Dance Dance Revolution*). Certains jeux de rythme mêlent même musique diégétique et extra-diégétique et présentent des niveaux conçus comme des circuits qui suivent le déroulement d'une musique de fosse dans laquelle le joueur et son avatar interviennent par leurs actes au sein de l'espace diégétique (*HarmoKnight*, *Bit Trip Runner*). Cela permet une plus grande cohérence audiovisuelle et accroît alors l'immersion.

Dans un grand nombre des jeux de cette catégorie, la régularité rythmique et son adéquation avec les éléments mélodiques sont primordiaux pour l'immersion du joueur et la compréhension qu'il a de l'univers qui l'entoure et de ses mécaniques. D'autre part, une trame narrative simple et claire incite explicitement le joueur à accomplir certaines actions (par exemple récupérer un maximum d'objets pour terminer un niveau). Bien souvent, les jeux "de rythme" sont aussi l'occasion d'utiliser des musiques populaires plus ou moins célèbres. Ils tablent sur leur reconnaissance par le joueur, ou utilisent des cellules rythmiques et mélodiques (ou musèmes, selon la définition de Philip Tagg³) caractéristiques de certains genres musicaux. L'effet de playback ainsi obtenu donne au joueur, qui s'intègre alors plus facilement dans la diégèse, l'impression d'être interprète. Mais existe-t-il d'autres moyens de développer l'interaction entre un joueur et l'environnement sonore d'un jeu ?

Cette étude vise dans un premier temps à identifier les caractéristiques communes aux jeux dans le gameplay desquels l'aspect sonore joue un rôle primordial. Elle se focalise ensuite sur l'analyse de *Proteus*, qui propose des actions limitées mais dans lequel la richesse d'interactivité entre le son et l'espace repose sur des critères synchroniques. Ceux-ci ne dépendent pas d'une

1 Chion Michel, *L'audio-vision, Son et image au cinéma*, 1990

2 Collins Karen, *Playing With Sound, A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, 2013

3 Tagg Philip, "Musical meanings, classical and popular : The case of anguish", 2004

approche réaliste mais, de règles sonores propres à l'univers du jeu telles que définies par Caillois⁴ et Huizinga⁵.

Proteus a attiré l'attention en raison du parti pris adopté par ses concepteurs : le joueur ne peut en effet y contrôler que les déplacements de son personnage, son but étant de se promener au fil d'un cycle de saisons sur une île à la faune et la flore singulières. L'intérêt du jeu réside en une bande-son fondée sur les rencontres que fait le joueur : chaque plante, animal, végétal près duquel il passe possède une signature sonore propre. Le sol lui-même réagit différemment selon la matière qui le compose. Le joueur est invité à approcher les différents éléments rencontrés pour leur faire produire des sons et peut ainsi "composer" sa propre partition en temps réel. L'absence d'indications sur le but du jeu ou son sens laisse libre court à l'interprétation du joueur, qui peut ainsi, non seulement contrôler la bande-son, mais aussi s'inventer sa propre histoire.

Pour finir, nous nous questionnerons sur les possibilités et les limites du principe de musique interactive qui se trouve au centre du travail de David Kanaga, le compositeur. Le joueur est certes libre de son interprétation, mais dans les limites d'un espace ludique narré et formel dont il ne peut faire abstraction et qui confère un minimum de sens à l'univers dans lequel il évolue. Le rythme des saisons (qui déterminent le début et la fin du jeu) et l'alternance jour/nuit sont inaltérables et influencent les outils de composition prédéfinis dont dispose le joueur.

En conclusion, nous pourrions affirmer qu'en dehors de ce point formel nécessaire à la bonne réception du jeu, la conception du rapport compositeur-diégèse-joueur dans *Proteus* ouvre de nouvelles perspectives d'application de l'interactivité. En effet, l'absence totale d'interface, de but, et de linéarité spatiale de cette île générée aléatoirement permet au joueur, après une exploration attentive, d'utiliser le langage qu'il a assimilé par l'expérience et de transformer une "promenade" en un trajet de sons qu'il choisit. Cette interdépendance du visuel et du sonore, que l'on peut rattacher dans le cas de *Proteus* à la notion de son-ambiant (ou son-territoire) et qui "sert à marquer un lieu, un espace particulier de sa présence continue"⁶, se différencie en effet de l'ensemble des autres productions décrites plus haut dans lesquelles la nuance entre son diégétique et extra-diégétique est plus volontairement prononcée par l'opposition entre bruitages et musique.

Bibliographie :

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Sarthe, Folio Essais, 1959

CHION Michel, *L'audio-vision, son et image au cinéma*, Domont, Armand Collin Cinéma, 1990

COLLINS Karen, *Playing With Sound, A Theory of Interacting With Sound and Music in Video Games*, MIT Press, 2013

HUIZINGA Johan, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1951

TAGG Philip, "Musical meanings, classical and popular : The case of anguish", in *Enciclopedia della musica*, Jean-Jacques Nattiez (ed.), Turin, 2004

4 Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, 1958

5 Huizinga Johan, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, 1951

6 Chion Michel, *L'audio-vision, Son et image au cinéma*, p.67