

ISSN 2182-6552

MULTIMED

REVUE DU RESEAU TRANSMEDITERRANEEN DE RECHERCHE EN COMMUNICATION

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: MULTIMED - Revue du Réseau Trans-méditerranéen de Recherche en Communication

© 2015 – Universidade Fernando Pessoa

DIRECTORES: **Lucienne Cornu** (Université Aix-Marseille III, France); **Bruno Ravaz** (Université Sud-Toulon-Var, France)

EDITORES DESTE VOLUME: **Rui Torres** (Universidade Fernando Pessoa, Portugal); **Kenia Maria Menegotto Pozenato** (Sapiens - Centro de Educação e Cultura, Caxias do Sul, RS, Brasil)

MEMBROS DO CONSELHO CIENTÍFICO: **Mohamed Lakhdar Maougal** (Professeur à Alger); **Luis Pinuel** (Professeur à l'Université de Madrid); **Hulya Tanriover** (Professeur à l'Université Galatasaray, Turquie); **Adela Rogojinaru** (Professeur à l'Université de Bucarest); **Benoit Cordelier** (Professeur à la Faculté de Montréal); **Mônica Rector** (Professeur de Communication à l'University of North Carolina, Etats-Unis); **Xosé Lopez Garcia** (Professeur de Communication à l'Universidade de Santiago de Compostela, Espagne); **Jorge Pedro Sousa** (Professeur de Théorie et Histoire de la Communication, UFP); **Ricardo Pinto** (Professeur de Journalisme et Multimédia, UFP); **Rui Torres** (Professeur de Communication, Cibertexte et Hypermédia, UFP); **Gino Gramaccia** (Professeur à l'Université Bordeaux 1); **Nicolas Pélissier** (Maitre de conférences à l'Université de Nice)

EDIÇÃO: **Edições Universidade Fernando Pessoa**
Praça 9 de Abril, 349 • 4249-004 Porto - Portugal
Tel. 22 507 1300 • Fax. 22 550 8269 • edições@ufp.edu.pt

COMPOSIÇÃO: **Oficina Gráfica da Universidade Fernando Pessoa**

ISSN: **2182-6552**

Reservados todos os direitos. Toda a reprodução ou transmissão, por qualquer forma, seja esta mecânica, electrónica, fotocópia, gravação ou qualquer outra, sem a prévia autorização escrita do autor e editor, é ilícita e passível de procedimento judicial contra o infractor.

BIBLIOTECA NACIONAL - CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

ISSN 2182-6552

MULTIMED
Multimed: Revue du Réseau Trans-méditerranéen de Recherche en Communication / Lucienne Cornu, Bruno Ravaz (dirs.) . - Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, 2012 - 154 p. ; 21 cm
ISSN 2182-6552

Estudos multimidiáticos -- [Periódicos] / Cibercultura / Comunicação digital / Estudos culturais / Estudos mediterrânicos / Globalização / Redes sociais

CDU 004.7:316.77(05)
316.77(05)

LES EMPREINTES DU PASSE SUR LA CREATION NUMERIQUE

ANDRÉ BLANCHARD¹

DAVID PAQUIN²



Résumé: Cet article porte sur les traces qu'ont laissées les créateurs du passé sur la création numérique actuelle. Le cinéma, les séries télévisées, les jeux vidéo, la bande dessinée et la publicité, toujours très populaires auprès du public, utilisent encore des procédés qui tirent leur origine dans une culture occidentale forgée par près de deux millénaires de stratégies narratives devenues "classiques". D'autre part, le 21^e siècle est une ère de création de contenus numériques toujours plus riches, accessibles, intégrés, intelligents et interactifs. Un survol historique, des fresques rupestres du paléolithique, en passant par le cinéma des frères Lumière jusqu'à l'invention de l'informatique moderne mettrait rapidement en lumière le profond désir ancestral de l'homme d'être continuellement à la recherche d'espace interactif et/ou immersif.

Mots-clés: Création numérique, survol historique, stratégies classiques, recherche, espace interactif et/ou immersif.

Abstract: This article focuses on the traces left by the creators of the past on the current digital creation. Movies, television series, video games, comics and advertising, still very popular with the public, all use methods that have their origin in a western culture forged by nearly two millennia of "classic" narrative strategies. On the other hand, the 21st century is an era of creating increasingly rich digital content: accessible, integrated, intelligent and interactive. An historical overview, from the Paleolithic cave painting through the cinema of the Lumière brothers, to the invention of the modern computer, would quickly light the deep ancestral human desire to continually look for interactive and / or immersive space.

Keywords: Digitally, historical overview, conventional strategies, research, interactive space and / or immersive.

[1] Professeur titulaire à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue; andre.blanchard@uqat.ca

[2] Professeur à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue; david.paquin@uqat.ca

Resumo: Este artigo analisa os traços que os criadores do passado deixaram sobre a criação digital atual. Filmes, séries de televisão, jogos de vídeo, quadrinhos e publicidade, sempre populares com o público, ainda usam métodos que têm a sua origem em uma cultura ocidental forjada por quase dois milênios de estratégias narrativas que se tornam "clássicos". Além disso, o século 21 é uma época de criação cada vez mais rica de conteúdo digital, acessível, integrada, inteligente e interativa. Uma visão histórica, das pinturas rupestres paleolíticas, passando pelo cinema dos irmãos Lumière até a invenção do computador moderno traria rapidamente à luz o profundo desejo humano ancestral do homem de estar constantemente à procura de espaço interativo e / ou imersivo.

Palavras-chave: Criação digital, visão histórica, estratégias clássicas, pesquisa, espaço interativo e/ou imersivo.

1. INTRODUCTION

Finalement, il y a sans doute un seul vrai "propre de l'homme", c'est le récit: cette nécessité ontologique de construire des cosmogonies, des récits sur les commencements du monde (Pick, 2012, p. 11).

Depuis quelques années, nous assistons à un habile marketing dans le domaine des innovations en technologies numériques qui, en plus de créer une certaine dépendance à des marques populaires³, portent les usagers à croire que tout ce qui a plus de cinq ans, voire six mois, est dépassé et sans intérêt. Pourtant, le cinéma, les séries télévisées, les jeux vidéo, la bande dessinée et la publicité, toujours très populaires auprès de ceux-ci, utilisent encore des procédés qui tirent leur origine dans une culture occidentale forgée par près de deux millénaires de stratégies narratives⁴ devenues "classiques". Certes, des écrivains, des cinéastes, des performeurs, des artistes, dont plusieurs au XXe siècle, ont proposé des dispositifs narratifs qui s'éloignaient de cette structure classique. Mais, en regard de la masse des productions audiovisuelles et romanesques accessibles hier et maintenant, parlons-nous de moments d'exception? Manifestement, la fiction populaire actuelle s'appuie sur plusieurs diktats aristotéliens, et ce, pour le meilleur et pour le pire.

[3] Lire à ce sujet: RÉROLE Raphaëlle, Apple, fruit de la passion, LE MONDE CULTURE ET IDEESdu 25.10.2012. [on line]. Disponible au <http://www.lemonde.fr/culture/article/2012/10/25/apple-fruit-de-la-passion_1781124_3246.html>.

[4] Courbe dramatique, structure en 3 et 5 actes, les différentes mythologies, les personnages, l'unité dans la diversité, etc.

Le 21e siècle est une ère de création de contenus numériques toujours plus riches, accessibles, intégrés, intelligents et interactifs. Cette consommation de plus en plus grande de contenus numériques est associée à

“un désir croissant d’expériences significatives et à une plus grande valeur accordée au contenu expressif des biens et des services par des consommateurs de plus en plus sophistiqués”⁵.

Les créateurs de contenus numériques misent aujourd’hui sur deux caractéristiques primordiales afin de captiver l’intérêt de leur public/utilisateur et rehausser l’expérience: l’interactivité et le caractère immersif du support, ces deux caractéristiques étant intrinsèquement liées. Aussi parle-t-on de plus en plus en ce début de 21e siècle des conséquences perverses liées à la cybernétisation et la virtualisation de nos sociétés (Fisher, 2001). Or, la montée en puissance des “techniques” interactives et immersives n’est pas l’apanage de l’ère moderne et une genèse de ce type de dispositif nous rappellera que plusieurs artistes, inventeurs et ingénieurs ont eu pour première préoccupation à travers les époques de reproduire des structures narratives, interactives et immersives agissant sur la perception sensorielle et contribuant à rehausser l’expérience. Un survol historique, des fresques rupestres du paléolithique, en passant par le cinéma des frères Lumière jusqu’à l’invention de l’informatique moderne mettrait rapidement en lumière le profond désir ancestral de l’homme d’être continuellement à la recherche d’espace interactif et/ou immersif (ou espace d’illusion).

Les dispositifs numériques actuels en immersion forte (tels que les jeux vidéo, le cinéma en relief et, à un degré d’immersion encore plus totalisant, la réalité virtuelle) dépendent notamment de leur capacité à imiter la réalité. Les outils de création numérique dont nous disposons aujourd’hui nous permettent de concevoir des simulations toujours de plus en plus immersives, puisqu’ils possèdent la flexibilité nécessaire afin de pallier certaines déceptions perceptives. Nous pouvons en effet corriger certaines lacunes à l’aide de médias alternatifs ou par une interactivité accrue. Bien que l’homme soit toujours aux prises avec des contraintes d’ordre logistique (la puissance “computationnelle” mise à sa disposition, par exemple), il poursuit inlassablement sa quête de la mimèsis parfaite⁶ et totalisante en développant des stratégies immersives ingénieuses.

[5] Nova Scotia CAN, Building the Creative Economy in Nova Scotia, 2009. [on line]. Disponible au <http://www.creativecity.ca/database/files/library/ns_can.pdf>.

[6] Au sens d’“immersion parfaite”, qu’elle soit platonicienne, aristotélienne ou néoplatonicienne.

2. PLATON

Pour plusieurs, les débats associés aux périls du virtuel sont intrinsèquement liés à la montée en puissance des technologies numériques au 20^e siècle. Or, l'argumentaire déployé pour décrier les effets pervers des technologies numériques nous ramène inlassablement à la philosophie antimimétique aux lointaines origines platoniciennes. En effet, la mimésis, dimension importante de l'immersion technologique, va à l'encontre de la grande thèse métaphysique de Platon, qui pourrait se résumer à l'affirmation que l'être est idée (eidos). Ces vestiges de la philosophie platonicienne sont encore bien présents dans la rhétorique moraliste et antimimétique que les technologies du virtuel renouvellent: "Ce n'est plus la contagion du spectacle qui altère la réalité, c'est la contagion du virtuel qui efface le spectacle." (Baudrillard, 1996, p. 7)

C'est à cet aveu que je voulais vous conduire quand je disais que la peinture, et en général toute espèce d'imitation, accomplit son œuvre loin de la vérité, qu'elle a commerce avec un élément de nous-mêmes éloigné de la sagesse, et ne se propose, dans cette liaison et cette amitié, rien de sain ni de vrai. (Platon, 603b)

Le dualisme platonicien et la polémique antimimétique sont bien résumés dans ces propos de Philippe Quéau qui précise que les environnements numériques immersifs sont construits à l'aide d'images de synthèse permettant "la perception sensible des modèles intelligible". Il ajoute ce commentaire:

"Un modèle est une conception formelle, notée par des symboles logico-mathématiques, et mémorisée sous forme de programme informatique. L'image c'est la représentation du sensible à travers laquelle on peut tenter de comprendre le modèle. [...] D'un côté, il y a l'expérience "sensible" du monde virtuel, où l'on "marche", l'on "voit", l'on "touche"... De l'autre, il y a une modélisation formelle, intelligible, préalable à la synthèse de l'image." (Quéau, 1993, p. 22).

Donc, d'une part, il y a la beauté intelligible du nombre, des mathématiques, de la géométrie: l'idéal pythagoricien. D'autre part, il y a le simulacre numérique qui corrompt l'esprit et qui contamine la réalité.

Comme le souligne Jean-Marie Schaeffer, le débat qui sévit actuellement n'est que la dernière manifestation d'un questionnement récurrent propre à notre culture occidentale depuis la Grèce antique:

"[...] chacune des étapes marquantes du développement des techniques mimétiques a donné lieu à des réactions du même type que celles provoquées de nos jours pas les dispositifs de "réalité virtuelle"" (Schaeffer, 1999, p. 32)

3. ARISTOTE

Le fait d'imiter est inhérent à la nature humaine dès l'enfance; et ce qui fait différer l'homme d'avec les autres animaux, c'est qu'il en est le plus enclin à l'imitation: les premières connaissances qu'il acquiert, il les doit à l'imitation, et tout le monde goûte les imitations. (Aristote, La Poétique, Chapitre IV – 2)

Rappelons qu'Aristote croyait que la poésie possède les qualités nécessaires afin de saisir le caractère universel de la réalité, alors que le chroniqueur historique ne fait que saisir le particulier. De cette constatation, nous voyons surgir un vecteur d'immersion très important en fiction, du théâtre antique jusqu'aux innombrables jeux d'aventure virtuels actuels: la catharsis (du grec katharsis, qui signifie "purgation" ou "purification").

La catharsis est une stratégie immersive mise au point par Aristote afin de libérer (ou purger) l'homme de ses pulsions, de ses peurs et de ses angoisses en l'invitant à les vivre à travers la vraisemblance de l'action. L'imitation tragique ne doit pas s'efforcer d'imiter les hommes, mais doit plutôt modéliser l'action et la vie en une finalité intelligible: les personnages ne sont que le résultat de l'histoire, et l'action doit être un tout cohérent lié par la vraisemblance (qu'elle soit simple ou rendue complexe par des reconnaissances et des péripéties). (Demont & Lebeau, 1996, p. 209)

Les vastes travaux de collecte d'informations entrepris par Aristote visaient à faire état de la multiplicité de la nature et ainsi à élargir la voie de la connaissance, seule voie permettant d'atteindre le principe premier de tout ce qui est. Or, en tant que physicien et naturaliste, il a su reconnaître que, étudiée dans une perspective poétique, "cette nature n'a de sens que modélisée, rapportée en un modèle abstrait du monde" (Gefen, 2002, p. 19). Ce modèle abstrait du monde est le vecteur d'immersion cathartique, il apparaît aujourd'hui comme une stratégie immersive propre à la fiction. Qu'elle soit littéraire ou cinématographique, sa finalité sera soit de nous "purger" de nos angoisses et de nos ennuis au quotidien, soit de nous divertir ou de nous transmettre un savoir. Il va sans dire que, combinée aux technologies immersives propres au jeu vidéo, la catharsis a provoqué au cours des dernières décennies une profonde mutation de l'industrie du divertissement. Aussi Aristote ne s'y opposerait-il sans doute pas, voyant inscrite dans le jeu vidéo et l'industrie numérique du divertissement en un sens plus large une forme de mimésis ludique propre au désir de "purgation" et de transcendance de l'homme.

Il est toutefois de bon ton aujourd'hui, pour ceux qui enseignent ou dissertent sur l'écriture de scénarios cinématographiques, de dénigrer l'héritage d'Aristote. Dans son très populaire livre portant sur le scénario publié récemment, John Truby (Truby,

2010, p. 8) affirme, dans un premier temps, qu'Aristote est le plus grand philosophe de tous les temps. Mais on constate rapidement, que sa louange préfigurait une attaque en règle des enseignements tirés de La Poétique d'Aristote, insistant au point où on peut se demander s'il a vraiment lu le livre.

Aristote a écrit:

Notre thèse est que la tragédie consiste en la représentation d'une action menée jusqu'à son terme, qui forme un tout et a une certaine étendue; car une chose peut bien former un tout et n'avoir aucune étendue.

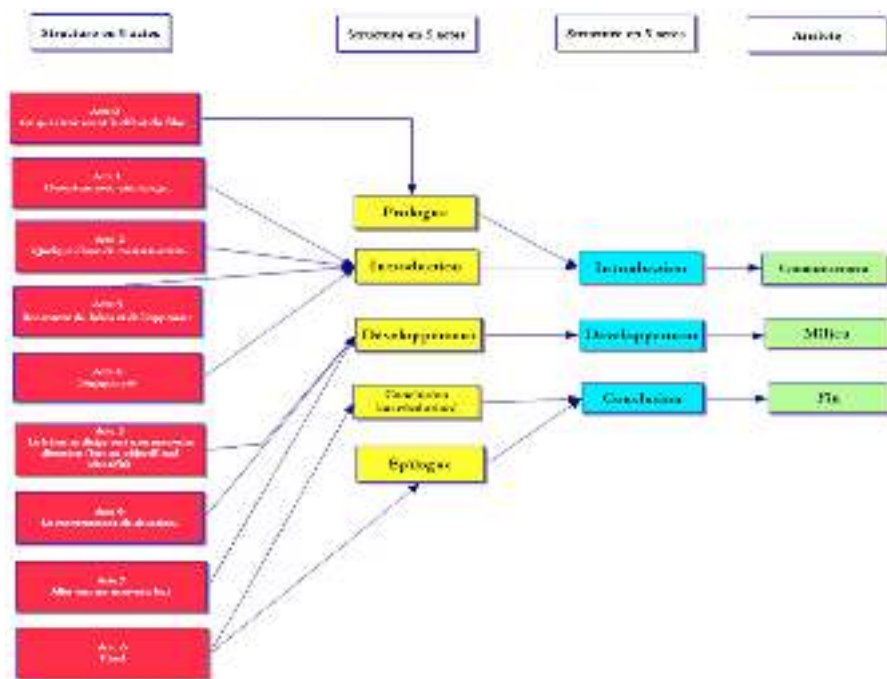
Un tout, c'est ce qui a un commencement, un milieu et une fin. (ARISTOTE, La Poétique, Chapitre VII)

Quelle œuvre actuelle ou passée n'a pas un début, un milieu et une fin⁷? La notion peut aussi bien s'appliquer à des films expérimentaux, tels que Empire d'Andy Warhol⁸.

Le scénariste David Seigel a même proposé une structure dramatique divisée en 9 actes (Delahaye, 2001). Mais, en bout de ligne, il ne s'agit que d'une variante de la proposition aristotélicienne.

[7] Jean-Claude Carrière raconte que "au Moyen Âge, un grand maître japonais du No a défini la fameuse règle du Jo-Haï-Kiu: division en trois mouvements non seulement de toute pièce, mais de toute scène dans cette pièce, de toute phrase dans la scène et quelquefois même de toute parole". (CARRIÈRE; BONITZE, 1990, p. 28)

[8] Le film, tourné en 1964, nous montre un plan fixe de l'Empire State Building du coucher du soleil jusqu'au noir complet. Compte tenu de la diffusion à 16 images/secondes, le film dure un peu plus de 8 heures. Aucun changement de plan. On peut tout de même conclure qu'il y a un début (le coucher du soleil), un milieu (la nuit), et une fin (la projection s'arrête). L'émotion ressentie par le spectateur doit connaître également des variations selon le temps de projection.



Bien entendu, plusieurs créateurs cherchent à proposer une structure qui s'échappe de la structure classique par une narration multiforme révélant ainsi la médiation et l'aspect construit du cinéma ou de l'application numérique. Pensons, entre autres, à Jean-Luc Godard⁹, Quentin Tarentino et David Lynch pour le cinéma ou à Antoni Muntadas, Chris Marker et Laurie Anderson pour la production d'œuvres numériques.

La structure aristotélicienne reste, également, très présente dans les jeux vidéo car il faudra presque toujours déterminer le conflit, les protagonistes, les obstacles, l'objectif principal et les objectifs secondaires à atteindre et la résolution.

Même si les séries télévisées se développent sur une plus longue temporalité, nous retrouvons la courbe dramatique classique au niveau de l'épisode, de la saison et de la série de la plupart des séries populaires actuelles.

[9] Jean-Luc Godard aurait dit: "Un film doit bien avoir un début, un milieu et une fin mais pas nécessairement dans cet ordre." cité par Mario Boivin dans Mario Boivin, Genres de films et films de genre, article publié dans la revue Séquences no. 273 | juillet-août 2011, p. 24.

La dramaturgie a certes évolué depuis Aristote mais, force est de constater que certains postulats aristotéliens sont encore bien présents dans les productions filmiques et télévisuelles actuelles du monde occidental¹⁰. Nommons-en quelques-uns: la nécessité de l'action¹¹, les personnages¹², la règle de l'unité¹³, l'hamartia¹⁴, le vraisemblable et le nécessaire¹⁵, la catharsis¹⁶, le dialogue¹⁷...

4. LE CHŒUR ANTIQUE ET LA CINEMATIQUE

On peut établir un parallèle certain entre les chœurs de la tragédie grecque et les cinématiques des jeux vidéo. Toutes les deux, chœurs et cinématiques, présentent le contexte, émettent des commentaires, introduisent les situations, très souvent commentent l'action et installent la problématique que devra affronter le personnage principal ou le joueur (joueur très souvent placé comme personnage principal, l'avatar étant son représentant dans le jeu). Le chœur antique, tout comme la cinématique, se place entre le spectacle et le spectateur afin de faire avancer l'histoire ou accentuer l'importance d'un point précis de l'histoire.

Le chœur antique et la scène cinématique font partie intégrante de l'action. La scène cinématique du jeu vidéo est très proche du cinéma où nous la retrouvons très souvent dans le prologue et l'épilogue, tout comme pour le chœur.

5. LES MYTHOLOGIES ET LE NUMERIQUE

“Les installations interactives des artistes contemporains illustrent étonnamment le mythe. Elles nous proposent d’agir à distance sur des environnements, des images ou des sons, en soufflant sur un micro, ou en levant les bras; de faire pousser devant nos yeux des jardins virtuels aléatoires en touchant quelques plantes réelles, qui transmettent l’électricité de notre corps à un ordinateur; de

[10] Un exercice intéressant consiste à remplacer le mot “poète” utilisé par Aristote par le mot “scénariste”. On voit mieux l’actualité de certaines affirmations du philosophe.

[11] Particulièrement au chapitre VI.

[12] Entre autres, chapitre II

[13] Entre autres, chapitre VIII

[14] Pour Aristote, l’hamartia est une erreur que commet le héros qui passe d’une situation de bonheur à une situation de malheur. Deux gourous de l’écriture de scénario ont “modernisé” le concept. Sid Field parle de “plot point” qui a déjà été judicieusement traduit par “charnière majeure de non-retour” et Robert McKee parlera de son côté d’“incident déclencheur”.

[15] Entre autres, chapitre IX et XV

[16] Aristote développe cette idée dans La Politique plutôt que dans la Poétique.

[17] Entre autres, chapitre XXIV

faire voler des papillons paradisiaques sur un écran et de créer de la musique en dansant sur un tapis tactile. Le public est ravi ou enchanté par l'expérience euphorisante et esthétique de cette nouvelle forme d'art, tout à la fois accessible, distrayante et qui égale la magie." (Fisher, 2003, p. 300)

Le cybermonde dans lequel nous évoluons et la montée en puissance des technologies numériques tendent à nous faire croire que nous sommes confrontés à une véritable révolution qui va même jusqu'à remettre en question nos systèmes de valeurs et de croyances. La surcharge d'informations au quotidien, les percées dans le domaine des technologies de pointe, les nouveaux médias, l'interactivité sensorielle, l'intelligence artificielle, les interfaces de réalité augmentée, les nanotechnologies, la téléprésence, les jeux vidéo de plus en plus réalistes et immersifs, la numérisation de nos espaces de travail, etc., ne sont que quelques phénomènes contribuant à fragiliser la frontière de plus en plus étroite entre le réel et le numérique. Avec un peu de recul, nous pouvons toutefois constater que le numérique possède une mythologie qui évoque une forme de permanence chez l'homme, une mythologie qui est historiquement bien ancrée dans nos traditions, nos fantasmes, notre subconscient, voir même nos religions.

Bien qu'on reproche à Marshall McLuhan de sombrer fréquemment dans une forme de déterminisme technologique somme toute assez optimiste, sa vision des médias comme le prolongement de l'homme, plus particulièrement celle liée aux capacités immersives de l'ordinateur, continue de fasciner. Il aime expliquer que les technologies apparaissent comme des extensions orthopédiques déterminantes pour la communication; la roue étant un prolongement du pied, la télévision, un prolongement de la vue et la radio, un prolongement de la voix, etc. Quant à l'ordinateur, il devient le prolongement du système nerveux central, un champ global et simultané de la conscience humaine. McLuhan affirme que ces extensions technologiques nous ensorcellent; à chaque nouvelle découverte, nous sommes épris d'une certaine forme d'idolâtrie à leur égard. (McLuhan, 1993, pp. 85-94)

Dans un extrait du livre *Pour comprendre les médias*, McLuhan aborde de façon très imagée la fascination de l'homme pour les nouvelles technologies (et donc pour de nouvelles extensions de lui-même). Il réfère au mythe de Narcisse pour expliquer ce phénomène:

"Voir, percevoir ou utiliser un prolongement de soi-même sous une forme technologique, c'est nécessairement s'y soumettre. [...] C'est cette étreinte incessante de notre propre technologie qui nous jette comme Narcisse dans un état de torpeur et d'inconscience devant ces images de nous. En nous soumettant sans relâche aux technologies, nous en devenons des servomécanismes. Voilà

pourquoi nous devons, si nous tenons à utiliser ces objets, ces prolongements de nous-mêmes, les servir comme des dieux, les respecter comme des sortes de religion.” (McLuhan, 1993, p. 91-92.)

On constate que cette interprétation du mythe de Narcisse s'avère toujours très actuelle, voire même pertinente si l'on se réfère, à titre d'exemple, au phénomène Second Life¹⁸ et aux avatars qui peuplent ses contrées virtuelles.

Comme le rappelle Erik Davis, le gnosticisme continuera d'avoir jusqu'à nos jours une certaine influence dans toute l'Europe ésotérique, hermétique, alchimique et technologique marginale (Davis, 1998, p. 122). La révolution numérique démontrera que le rêve platonicien de liberté transcendante et de découverte du moi-divin, qu'exacerberont les archétypes gnostiques, est toujours bien présent dans l'inconscient collectif occidental. Nous pouvons en effet affirmer que ces archétypes sont profondément enracinés dans le culte que les plus radicaux vouent à la "techno-gnose".

La gnose permet au mystique non seulement de connaître Dieu, mais aussi de connaître ce que Dieu connaît. Elle pourrait aujourd'hui être comparée à une forme de culte voué à l'information: trouver un sens à la vie terrestre et à l'énergie vitale¹⁹ est "mis au rancart" afin de faire place au cyberspace et à son information salvatrice. Aussi Norbert Wiener, père fondateur de la cybernétique, affirmera-t-il à de nombreuses reprises que la puissance de l'information et sa capacité à construire de l'ordre, des structures et des modèles universaux sont telles que l'information pourrait être comparée à ce que certaines personnes nomment Dieu (Wiener, 1964, p. 28-30). Ce culte millénaire voué à l'information devrait rappeler à tous les cybernautes de ce monde qu'ils sont les premiers à pouvoir bénéficier d'une technologie leur permettant d'accéder du bout des doigts et presque en temps réel à une quantité énorme d'informations: d'où autant de théories spéculatives sur le fait que l'incorporalité de l'information présente dans la matrice édénique contribuerait à étendre le voile de la conscience collective (Davis, 1998, p. 116).

Cybernétique, Village global, Cyborg, Matrice, Cyberspace, voici autant d'avenues qui contribuent aujourd'hui à construire la mythologie du numérique et qui alimentent ces "nouvelles religiosités technoscientifiques" (LaFontaine, 2004, p.174) postmodernes. Dans une société lourdement imprégnée par les nouvelles technologies et flirtant en périphérie du paradigme informationnel, nous remarquons que

[18] Second Life est un jeu vidéo dans lequel les joueurs sont invités à mener une deuxième vie en ligne (ce type de jeu en ligne est catégorisé comme étant MassivelyMultiplayer Online Role-PlayingGame).

[19] Plutôt l'apanage de la religion chrétienne.

ces nouvelles religiosités témoignent du besoin fondamental d'accorder une place au mythe et au sacré.

“[Philippe Quéau, à propos du cyberspace] On voyage dans des symphonies visuelles dont on goûte la texture et la matière plus ou moins illusoire. Ces mondes sans inertie solide respirent, pulsent, circulent, s'oxygènent. Ce sont des musiques rendues spatiales, plus que des espaces traduits en musique... Ces espaces sont des Babylones non confuses, des jardins suspendus à nos lèvres, à nos doigts, des labyrinthes nichés en tous points d'eux-mêmes, en une immense complexité cependant transparente, claire d'accès, cristalline, sans cesser d'être dense, développée, se révélant sans cesse.” (Quéau, 1993, p.43)

Manifestement, chaque époque interroge et conçoit l'homme en fonction de sa propre technologie: hier, par rapport à quelques mécanismes d'horlogerie; aujourd'hui, par rapport à un ordinateur; demain, peut-être par rapport à un ordinateur quantique. Au cœur de ces analogies s'exerce une pensée ambivalente à l'égard de l'homme et de la machine, un parfait lieu de résidence pour le mythe, mais aussi pour “l'entreprise de rationalisation du mythe qui aboutit à la technologie” (Chazal, 1989, p.194). La révolution industrielle, de par la voie tracée par le matérialisme mécaniste, sera l'une des périodes de l'histoire la plus prolifique dans la consécration du mythe de l'homme et de la machine, prélude incontournable du projet posthumain. À ce propos, l'écrivain Isaac Asimov résume ainsi son point de vue: “The Industrial Revolution seemed suddenly to uplift human power and to bring on dreams of a technological Utopia on Earth in place of the mystic one in Heaven.” (Azimov, 1981, p. 136)²⁰.

La puissance de ces technologies numériques augmente à un rythme extraordinaire alors que celle du cerveau humain est stable depuis l'Homo sapiens, soit environ 200000 ans. Ceci contribue grandement à populariser le mythe de l'avènement du “surhomme”, du Golem numérique, du cyborg, de “CyberProméthée” ou enfin du projet posthumain. Pour des chercheurs réputés (mais controversés) en intelligence artificielle comme Ray Kurzweil²¹ et Hans Moravec²², qui prétendent que le cerveau fonctionne exactement comme un ordinateur (un des constats de la pensée “instrumentaliste” très répandu dans ce domaine de recherche), l'émergence d'une entité technologique surhumaine est imminente. Ils affirment que les plus récents progrès dans les domaines de la robotique et de l'intelligence artificielle pointent dans cette

[20] “La révolution industrielle amplifia soudainement la puissance de l'être humain et lui apporta le rêve de l'utopie technologique sur terre et remplaça l'idée d'un paradis mystique.”

[21] Ray Kurzweil est reconnu comme un pionnier dans les domaines de la reconnaissance optique de caractères, la synthèse et la reconnaissance vocales. Il est également l'auteur de plusieurs ouvrages de prospective et de futurologie et un théoricien du transhumanisme et de la singularité technologique.

[22] Hans Moravec est reconnu pour son travail en robotique et en intelligence artificielle.

direction et qu'il est plus que probable qu'à moyen terme la capacité de l'ordinateur puisse atteindre celle du cerveau. La "loi de Moore" devra alors composer avec cette nouvelle facture technologique. Le corps biologique aussi... Rappelons que les partisans du projet posthumain ont pour prémisses que "le corps humain est obsolète!" puisque, soi-disant, il ne peut plus faire l'expérience de ce qui y est accumulé (Sterlac, 1998, p.117). Selon cette position radicale, la technologie numérique apparaît ici comme le Saint Graal de la transcendance.

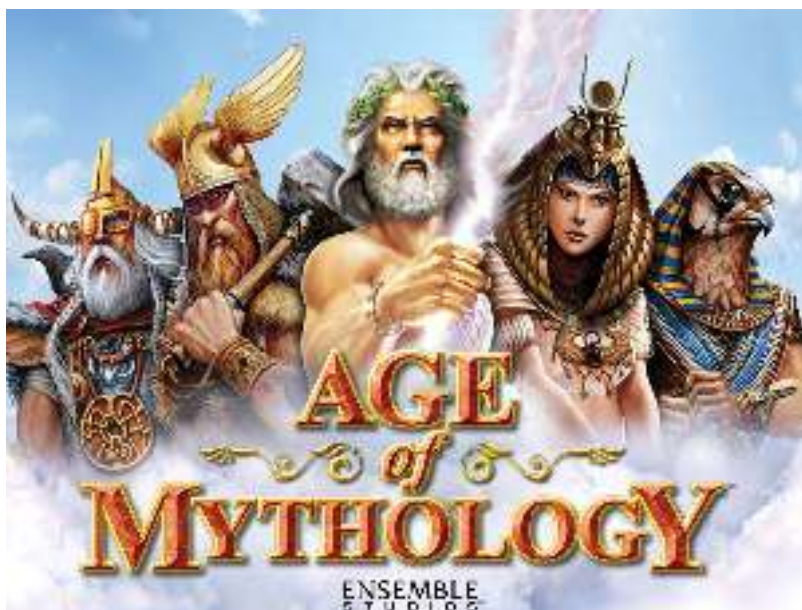
La montée numérique démontre que le rêve platonicien de liberté transcendante et de découverte du moi-divin, qu'exacerberont les archétypes gnostiques et mythologiques, est toujours bien présent dans l'inconscient collectif occidental. Ces archétypes sont profondément enracinés dans le culte que les plus radicaux vouent à la "techno-gnose".

6. LES MYTHES EN TANT QUE MATIERE PREMIERE POUR LA DRAMATURGIE

Les mythes ont de tout temps parcouru les œuvres artistiques que ce soit la littérature le théâtre, le cinéma, la peinture, etc. Généralement peuplées de monstres terrifiants, d'ennemis puissants et sanguinaires, d'imaginaires inquiétants, de destructions massives, de désirs inassouvis, il n'est donc pas étonnant alors que plusieurs jeux vidéo se soient inspirés de cette manne d'histoires transposables en aventures fantastiques. Les jeunes "Prométhéens" des temps modernes qui œuvrent dans le domaine du jeu vidéo font d'ailleurs fréquemment référence à la sensation divine qu'ils éprouvent lors du processus de création de ces univers simulés (Castronova, 2005, p.79-100).

Les héros mythologiques ont tous un parcours similaire (du départ, à l'accomplissement et au retour) qui se divise en douze étapes distinctes. Dans chaque mythe, le héros quitte le monde auquel il appartient et subit dans un monde nouveau une série d'épreuves. Trouvant sur son chemin les outils de la lutte, il sort vainqueur d'une ultime aventure, et retourne dans son monde d'origine riche de ses nouvelles connaissances (Tchou-Cotta, 1999, p. 20).

La mythologie grecque est très bien représentée à travers des jeux tels que la saga The Legend of Zelda²³ (1986 à 2011), Le Maître de l'Olympe: Zeus²⁴ (2000), Age of Mythology: The Titans²⁵ (2003), Titan Quest: ImmortelThrone²⁶ (2007), Age of Empires: Mythologies²⁷ (2008), Grepolis²⁸ (2009) et bien d'autres encore. Les héros doivent faire face à l'adversité, lutter contre leurs propres faiblesses, s'appuyer sur certaines entités bienveillantes opposées à d'autres qui sont diaboliques. Là, comme très souvent au cinéma, les héros doivent combattre le mal. Ils sont dotés d'une intériorité, d'une force, qui les différencie du commun des mortels. Ici, les dieux viennent en aide au joueur pour vaincre le maléfique et atteindre l'ultime objectif.



[23] Un extrait commentée par un joueur de The Legend of Zelda: SkywardSword: [on line]. Disponible au <<http://www.youtube.com/watch?v=goEO1GgMCIs>>.

[24] Un extrait commenté par un joueur de Le Maître de l'Olympe: Zeus: [on line]. Disponible au <<http://www.youtube.com/watch?v=Q3AuxH8cSAk>>.

[25] Un extrait de Age of Mythology: The Titans. [on line]. Disponible au <http://www.youtube.com/watch?v=fg_OIKVK_rA>.

[26] Un extrait de Titan Quest: ImmortelThrone. [on line]. Disponible au <<http://www.youtube.com/watch?v=idfIBsll-AI>>.

[27] La bande-annonce de Age of Empires: Mythologies. [on line]. Disponible au <<http://www.youtube.com/watch?v=Qn2v2LE01M0>>.

[28] Une présentation commentée par un joueur de Grepolis. [on line]. Disponible au <<http://www.youtube.com/watch?v=U9uzqg6o0EU>>.

La mythologie japonaise, enracinée dans la tradition, contribue également à la scénarisation de nombreux jeux vidéo. Déesse de la vie et de la mort, dieu du tonnerre et de la foudre, dieu du vent, déesse du soleil et de la lumière, déesse de la flore, reine des hautes plaines célestes, les dieux et les déesses les plus représentatifs de la mythologie japonaise se rencontrent très souvent dans les jeux vidéo et les mangas japonais. Les histoires mettent de l'avant puissance, convoitise, force morale des héros, exploits guerriers, alliances, complots, trahisons. Les héros doivent affronter des dragons, des assassins, des démons, des mondes envahis par les ténèbres pour, en bout de ligne, faire revenir l'harmonie, l'ordre et la beauté au pays du Soleil Levant.

Nommons quelques jeux typiques: Touhou8: Imperishable Night²⁹ (2004), Muramasa: The Demon Blade³⁰ (2009), ŌkamiDeni³¹ (2011) et Sengoku: Way of the Warrior³² (2011).



[29] Un extrait commenté par un joueur de Touhou 8: Imperishable Night http://www.dailymotion.com/video/xkrpty_100eme-touhou-8-imperishable-night_videogames#.UWwFzLWQVMw.

[30] Un extrait de Muramasa: The Demon Blade http://www.dailymotion.com/video/x91yv7_videotest-muramasa-the-demon-blade_videogames#.UWwULrWQVMw.

[31] Un extrait de Ōkami Den commenté par un joueur: http://www.youtube.com/watch?v=9_0Gd81-hRU.

[32] Un extrait commenté par un joueur de Sengoku: Way of the Warrior: http://www.jeuxvideopc.com/video/streaming_big-21255-gameplay-commente.php.

La mythologie nordique, quant à elle, se déploie dans des jeux comme Loki³³ (2007), Odin Sphere³⁴ (2007), Valkyrie Profile: Covenant of the Plume³⁵ (2008), Tomb Raider: Underworld³⁶ (2008), Magicka (2011) et Ragnarök Online 2: Legend of The Second³⁷ (2012). Toujours ces mêmes quêtes parsemées de combats sanglants, créatures fabuleuses, héros charismatiques, affrontement des forces de création et de dissolution. Plusieurs jeux vidéo s'inspirent des contes et légendes en provenance des pays scandinaves. Dieu de la guerre, grande déesse mère, dieu du tonnerre, dieu de la vie et de la fécondité, déesse des enfers, le concepteur de jeu vidéo trouvera dans la mythologie nordique de quoi greffer aux personnages, aux péripéties et aux objectifs les atouts nécessaires pour combattre ou s'allier à la puissance des forces divines.

Sans prétendre faire le tour de toutes les mythologies qui se retrouvent à la base de l'inspiration des concepteurs de jeu vidéo, nous pourrions conclure notre petite incursion sur l'influence des mythes par la mythologie romaine. AncientConquest: Quest for the Golden Fleece³⁸ (1999), Battle for Troy³⁹(2004), God of War III⁴⁰ (2010) et Apotheon⁴¹ (2013) sont quelques-uns des jeux qui font appel aux sources de cette mythologie. Vous devrez combattre des bêtes étranges, des créatures célèbres comme le Minotaure, survivre à des catastrophes naturelles, traverser le pays des morts, lutter pour acquérir des pouvoirs divins. Vous aurez à vous prémunir d'une armée importante, d'une puissante flotte, faire appel à des magies anciennes, pour vaincre les nombreux ennemis qui se mettront sur votre route et repousser leurs attaques meurtrières. Les dieux de l'Olympe vous confieront des missions dignes des héros mythologiques.

Le héros modernes joue souvent le rôle qui était dévolu aux dieux et aux rois dans la mythologie ancienne, où place était faite à tous les personnages au destin fabuleux. Nombre de jeux vidéo font appel à la mythologie grâce à son extraordinaire

[33] Un extrait de Loki: [on line]. Disponible en

<<http://www.gamekult.com/video/loki-les-plaines-nordiques-2007556302v.html>>.

[34] Un extrait de OdinSphere: [on line]. Disponible au

<http://www.youtube.com/watch?v=wmbEVHIS_MQ>.

[35] Un extrait de Valkyrie Profile: Covenant of the Plumehttp: [on line]. Disponible au

<http://www.youtube.com/watch?v=twYdqx_N17Q>.

[36] Un extrait de Tomb Raider: Underworld: [on line]. Disponible au

<<http://www.youtube.com/watch?v=xGzqqdURKPY>>.

[37] Un extrait de Ragnarök Online 2: Legend of The Second: [on line]. Disponible au

<<http://www.youtube.com/watch?v=qgSWPhIGBzg>>.

[38] Un extrait de AncientConquest: Quest for the Golden Fleece [on line]. Disponible au

<<http://www.youtube.com/watch?v=vYzMxmnuLsc>>.

[39] Un extrait de Battle for Troy: [on line]. Disponible au

<<http://www.youtube.com/watch?v=pJMnfEzUSVs>>.

[40] Un extrait de God of War III: [on line]. Disponible au

< <http://www.youtube.com/watch?v=-Cl05LtuAs4>>.

[41] Un extrait de Apotheon: [on line]. Disponible au

<<http://www.youtube.com/watch?v=zBnNluH6bhA>>.

source d'imaginaires, de conflits, de quêtes presque impossibles, d'amour, de lutte pour la justice. Le contenu mythologique transmis dans des histoires qui se déroulent, souvent mais pas uniquement, dans les temps anciens, a pris un tel espace dans le jeu vidéo que certaines entreprises de production engagent aujourd'hui des historiens pour valider les éléments historiques (architecture, costumes, accessoires, dialogues, etc.) de leurs jeux (LaPerrière, 2013, p. 13).

7. SHAKESPEARE

Si Titus Andronicus avait compté six actes, Shakespeare s'en serait pris aux spectateurs des premiers rangs du parterre et les aurait fait périr dans d'atroces souffrances. En effet, aucun des personnages de la tragédie, Lucius excepté, n'est resté en vie. Encore avant que le rideau se lève sur le premier acte, vingt-deux fils de Titus ont péri. Il en est ainsi jusqu'au baisser du rideau, jusqu'au massacre général de la fin du cinquième acte. (Kott, 1978, p. 291)

Certes, nous enjambons une longue période entre la Grèce antique et l'époque élisabéthaine mais il nous semble important de nous arrêter sur l'influence que Shakespeare a sur l'ensemble de la production numérique actuelle. Les décisions de l'esprit, dans la dramaturgie contemporaine, ont des conséquences physiques sur les personnages. Le personnage de cinéma, de série télé, de bande dessinée, de jeu vidéo, est en action. Il prend des décisions⁴² et rencontre des obstacles souvent violents tout comme dans l'univers shakespearien. Quentin Tarantino aurait déclaré que le sang est très cinématographique. Et on sait combien le sang a coulé dans les œuvres de Shakespeare.

Chez Shakespeare, les rois ont remplacé les dieux de la tragédie grecque et, aujourd'hui, l'homme ou la femme ordinaire peuvent se retrouver au centre de la dramaturgie. Mais il s'agit toujours de personnages qui possèdent des qualités morales et physiques qui leur permettront de traverser les difficultés rencontrées au péril de leur statut, de leur vie.

Constance des situations périlleuses, condensation des événements, aucun moment de repos dans l'intrigue, mort, souffrance, triomphe du vice sur la vertu, légitimité, frères ennemis, manipulation, violence spectaculaire, tous ces thèmes et bien d'autres encore font partie de l'univers shakespearien, du cinéma et du jeu vidéo.

[42] Pour le jeu vidéo, c'est le joueur qui prend des décisions mais cela a un impact sur son personnage tout comme pour le scénariste qui prend des décisions pour son personnage.

8. CINEMA, SERIES TELEVISEES ET JEUX VIDEO

Il y aurait encore beaucoup à dire sur les influences du passé sur les productions numériques actuelles. Pensons entre autres à l'héritage laissé par les genres narratifs développés au XIX^e siècle dont la série télévisée actuelle est en continuité (Esque-nazi, 2010). D'autre part, l'influence du cinéma sur la conception de jeu vidéo a été démontrée plus d'une fois. Plusieurs concepteurs (pour ne pas dire tous, même ceux qui ne l'avouent pas directement) ont été inspirés ou influencés par le cinéma. En plus des films qui ont été adaptés en jeux vidéo, plusieurs films se retrouvent à la base de la conception des créateurs de jeux: pensons à quelques titres souvent nommés: Les Canons de Navarone⁴³; La Grande Evasion⁴⁴; Casino Royale⁴⁵, etc. De plus en plus, le cinéma reprend des éléments du jeu vidéo⁴⁶ tel que les hackers⁴⁷, les ordinateurs⁴⁸, les manettes de jeux⁴⁹, etc. "car le jeu vidéo attire une clientèle proche de celle du cinéma" (Blanchet, 2012).

D'autre part, l'influence du jeu vidéo sur la mise en scène cinématographique et télévisuelle est de plus en plus évidente. À la fin des années 60, début des années 70, on enseignait aux jeunes cinéastes en formation qu'il fallait penser le cadrage et le mouvement de la caméra en tenant compte du "spectateur-automobile" et, de ce fait, adopter le "format pare-brise" et le champ/contre-champ "dans des rapports mesurés par ce que l'automobiliste voit en même temps devant lui et dans son rétroviseur" (Durand, 1975 p. 90-91). Aujourd'hui les metteurs en scène pour le cinéma ou la télévision, accueillent plusieurs idées développées par les concepteurs de jeux vidéo afin de les intégrer dans leurs réalisations. Deux exemples:

1) Les plans séquences que l'on retrouve dans la série télévisée A la maison blanche (The West Wing⁵⁰) où un des personnages principaux marche dans des couloirs, traverse des bureaux vitrés, passe des points de contrôle en étant continuellement interpellé par les collègues de travail ne sont pas sans rappeler le déplacement du Pacman.

[43] Réalisé par J. Lee Thompson et scénarisé par Alistair MacLean et Carl Foreman – 1961.

[44] Réalisé par John Sturges et scénarisé par Paul Brickhill, James Clavell et W.R. Burnett - 1963

[45] Réalisé par Martin Campbell et scénarisé par Neal Purvis, Robert Wade et Paul Haggis – 2006.

[46] De Tron (Réalisation et scénario Steven Lisberger- 1982) à Avatar (), il existe des centaines d'exemples.

[47] Un exemple parmi d'autres: Millénium (Réalisation: Niels Arden Oplev; Scénario: Nikolaj Arcel, Rasmus Heisterberg et Stieg Larsson – 2009)

[48] Un exemple parmi d'autres 2001, Odysée de l'espace (Réalisation: Stanley Kubrick; Scénario: Stanley Kubrick et Arthur C. Clarke - 1968)

[49] Un exemple parmi d'autres: Ultimate Game (Réalisation et scénario: Mark Neveldine et Brian Taylor - 2009). Des prisonniers condamnés à mort sont contrôlés à distance comme on le fait dans un jeu vidéo.

[50] Série télévisée américaine réalisé de 1999 à 2006.

2) La dernière scène du premier épisode de *Prison Break*⁵¹, où l'on voit Michael Scofield, le personnage principal ou le héros de la série, montrer à son frère, dont il veut permettre l'évasion d'une prison fédérale américaine, un plan tatoué sur son torse et son dos, plan qui rappelle ceux qui servent fréquemment d'outil de navigation dans les jeux vidéo. La scène se termine sur une montée musicale qui accompagne une traversée des couloirs secrets de la prison (les niveaux dans le jeu vidéo) et conclue l'épisode par un zoom arrière qui nous permet de découvrir l'enceinte de la prison, reflet de l'arène du jeu vidéo dans lequel le joueur évolue.

Puisque une grande majorité de films sont aujourd'hui tournés en numérique, les scénaristes et réalisateurs de films et de séries télévisées devraient encore emprunter beaucoup dans le futur, du décor⁵² au montage final⁵³, à la facture du jeu vidéo.

Finalement, nous constatons que toutes les formes d'expression artistique s'influencent les unes les autres. Les séries télévisées sont influencés par le déroulement des jeux vidéo, les cadrages développés par la bande dessinée et des jeux vidéo utilisent le langage cinématographique de la même manière qu'on le fait au cinéma.

9. CONCLUSION

L'immersion, l'illusion et l'interaction deviendront donc pour leur créateur d'hier et d'aujourd'hui une efficace stratégie lui permettant de maximiser l'intensité et la portée de son message. La force de suggestion des dispositifs qui en découleront motivera l'artiste, par exemple, à toujours explorer de nouvelles avenues d'expression afin de transformer profondément le rapport du public avec son œuvre.

La cybernétique et la révolution informatique qu'elle engendrera donneront naissance à un nouveau type d'artiste, l'artiste-informaticien-ingénieur, qui s'efforcera à partir de la seconde moitié du XXe siècle, à faire converger l'art, l'homme et la machine dans un espace de divertissement immersif, interactif et symbiotique. Soulignons toutefois que bien avant le paradigme informationnel de Norbert Wiener, certaines stratégies interactives furent indispensables à la mise en scène des spectacles de fantasmagorie du 17e au 19e siècle, l'un des divertissements par excellence de cette période. Nous pourrions aussi évoquer le théâtre des futuristes italiens et celui du théâtre de la tota-

[51] Série télévisée américaine réalisé de 2005 à 2009.

[52] Un exemple parmi d'autres *Speed Racer* (Réalisation et scénario: The Wachowski Brothers – 2008). Le thème principal tourne autour de la course automobile. La course finale est représentative d'une piste de course comme proposée dans les jeux vidéo.

[53] L'incrustation dans l'image au moment du montage permet toutes les fantaisies.

lité du Bauhaus qui intégrèrent ingénieusement différents dispositifs interactifs et immersifs propres aux technologies mécaniques de l'avant-garde artistique.

Certes nous aurions pu développer davantage sur ces traces laissées par le passé. Pensons entre autres, à la chromatologie qui démontre que la théorie des couleurs garde toute ses influences traditionnelles, à la composition de l'image⁵⁴ dont les enseignements des maîtres de la peinture des siècles passés agissent, encore aujourd'hui, sur la direction de la photographie cinématographique et l'ergonomie des sites Web, aux techniques de narration qui trouve de nombreuses références dans la littérature des siècles passés⁵⁵. Le passé nous révèle que de nombreux penseurs, artistes, artisans et philosophes ont laissé de profondes empreintes sur le canevas numérique actuel. Il faudra s'en rappeler si nous souhaitons réinventer le futur.

REFERENCES

- ARISTOTE** (1980). *La Poétique*. Textes, traduction, notes par Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot. Paris, Éditions du Seuil, p. 465.
- ASIMOV, I.** (1981). Asimov on Science Fiction. In: *Revue Penny Publications*. Norwalk.
- BAUDRILLARD, J.** (1996). Disneyworld Company. In: *Journal Libération*, Mars.
- BLANCHET, A.** (2012). *Les jeux vidéo au cinéma*. Paris, Éditions Armand Colin, p. 128.
- CARRIÈRE, J. & BONITZER, P.** (1990). *Exercice du scénario*. Paris, Fondation Européenne des Métiers de l'Image et du Son, p. 144.
- CASTRONOVA, E.** (2005). *Synthetic worlds, the business and culture of online games*. Chicago, University of Chicago Press.
- CHAZAL, G.** (1989). *Les réseaux du sens, de l'informatique aux neurosciences*. Seyssel, Champ Vallon.
- DAVIS, E.** (1998). *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*. New York, Harmony Books.
- DELAHAYE, O.** (2001). Votre scénario à l'épreuve des 9 actes. In: *Revue Synopsis*, no. 13, mai-juin, p. 78 - 81.
- DEMONT, P. & LEBEAU, A.** (1996). *Introduction au théâtre grec antique*. Paris, Le Livre de Poche.
- DURAND, P.** (1975). *Mise en scène et imagination*, Paris, Éditions Techniques Européennes, p. 271.
- ESQUENAZI, J.** (2009). *Mythologie des séries télé*. Paris, Le Cavalier Bleu, p. 95.
- ESQUENAZI, J.** (2010). *Les séries télévisées: l'avenir du cinéma?* Paris, Armand Colin, p. 221.
- FISHER, HERVÉ.** (2001). *Le choc du numérique*. Montréal: VLB Éditeur.
- FISHER, H.** (2003). *Cyberprométhée*. Montréal, VLB éditeur.
- FIELD, S.** (1990). *Scénario*. Montréal, Les Éditions Merlin, p. 281.

[54] Par la rhétorique du cadre et la conception et l'effet de la lumière en particulier.

[55] Par exemple, l'analepse au roman pour le flash-back au cinéma.

- GEFEN, A.** (2002). *La mimésis*. Paris, GF Flammarion.
- KANDINSKY, W. & SERS, P.** (2010). *Point et ligne sur plan*. Paris, Gallimard, p. 250.
- KERBRAT, J.** (2007). *Manuel d'écriture de jeux vidéo*. Paris, L'Harmattan, p. 347.
- KOTT, J.** (1978). *Shakespeare, notre contemporain*. Petite bibliothèque Payot. Paris, Pauot, p. 313.
- LAFONTAINE, C.** (2004). *L'empire cybernétique: des machines à penser à la pensée machine*. Paris, Seuil, p. 174.
- LAPERRIÈRE, E.** (2013). Historien en jeux vidéo. In: *Journal La Presse Affaires*, Samedi 30 mars 2013, Québec.
- MCKEE, R.** (2007). *Story*. Paris, Dixit, p. 415.
- MCLUHAN, M.** (1993). *Pour comprendre les médias*. Québec, Bibliothèque Québécoise.
- PICQ, P.** L'homme ne descend pas du singe, il a des ancêtres communs avec lui, c'est très différent. Propos recueillis par Anne Chemin. In: *Le Monde*, sélection hebdomadaire du 22 décembre 2012, p. 11. (À l'origine, publié dans *Le Monde* du samedi 15 décembre "Culture & idée").
- PIGEAUD, J.** (2007). *La couleur, les couleurs*. Rennes, Presses Universitaires Rennes II, p. 260.
- PLATON** (603b). *La République. Livre X*. Paris, Robert Baccou.
- QUÉAU, P.** (1993). *Le virtuel: vertus et vertiges*. Seyssel, Éditions Champ Vallon.
- SCHAEFFER, J.** (1999). *Pourquoi la fiction?* Paris, Seuil.
- STADLER, J. & MCWILLIAM, K.** (2009). *Screen media: analysing film and television*. Crows West(Australia), Allen & Unwin, p. 412.
- STELARC.** (1998). Entretien avec Jacques Donguy. Le corps obsolète dans Art à contre-corps. *Revue Quasimodo*, no 5, Montpellier.
- TCHOU-COTTA, S.** (1999). L'histoire sans fin. In: *Synopsis*, la revue du scénario no. 4 – Automne 1999 – Septembre-octobre-novembre. Le Mans.
- TRUBY, J.** (2010). *L'anatomie du scénario*. Paris, Nouveau Monde Éditions, p. 463.
- WIENER, N.** (1964). *God and Golem, Inc*. Massachusetts, The MIT Press.

ISSN 2182-6552 03



9 772182 655002



UNITED NATIONS
PROGRAMME
MÉDITERRANÉE



RESEAU
TRANSMEDITERRANEEN
DE RECHERCHE EN
COMMUNICATION