

Dictionnaire des descripteurs Ludiciné

Histoire et théorie du cinéma *interactif* des premiers temps

1. Dispositif

1.1. Catégorie : Établit le contexte de production englobant auquel peut être rattachée l'oeuvre.

Jeu vidéo : L'oeuvre a été produite dans le contexte de l'industrie du jeu vidéo et conçue pour être expérimentée sur une/plusieurs plateforme(s) vidéoludique(s).

Cinéma interactif : L'oeuvre a été produite dans le contexte de l'industrie du cinéma, de la télévision ou de la diffusion sur internet.

Arts médiatiques : L'oeuvre a été réalisée par un individu/groupe d'individus qui évolue dans le domaine des arts.

1.2. Contextualisation : Établit le contexte de diffusion/d'expérimentation auquel peut être rattachée l'oeuvre.

Arcade : L'oeuvre s'inscrit dans l'environnement d'une salle d'arcade.

Cinéma : L'oeuvre est présentée et expérimentée dans une salle de cinéma.

Espace domestique : L'oeuvre est visionnée et expérimentée à la maison sur un ordinateur personnel, une console ou par l'entremise d'un système audio-visuel.

Musée : L'oeuvre s'inscrit dans un contexte muséal, qu'il s'agisse d'une galerie d'art ou d'une exposition *in situ*.

1.3. Séquences filmées : Précise le statut et la/les fonction(s) remplie(s) par les séquences filmées au sein de l'oeuvre.

1.3.1. Écran : Spécifie le degré d'intégration visuelle des séquences filmées.

Plein écran : Dans une proportion satisfaisante, les séquences filmées sont présentées en plein écran, c'est-à-dire que leur cadre est assimilé au cadre englobant (celui, physique, de l'écran, mais aussi conventionnel, par exemple celui de l'affichage du jeu ou encore celui des formats de type *letterbox*). Le descripteur convient aux séquences qui intègrent d'autres types d'imagerie (par exemple, des arrière-plans en images de synthèse précalculées), pour autant que ces dernières correspondent à l'un ou l'autre de ces cadres.

Fenêtre/découpe réduite : Les séquences filmées se manifestent par fenêtres superposées sur l'affichage régulier ou par découpes affichées sur une portion réduite de l'écran.

Écran intégré : L'écran qui présente les séquences filmées est intégré à un environnement englobant, en tant que composante d'une installation.

1.3.2. Éléments en séquences filmées : Spécifie la/les catégorie(s) d'éléments représentés à partir de séquences filmées.

Avatar : L'avatar du joueur est représenté à partir de séquences filmées.

Personnages : Les personnages de l'univers virtuel sont représentés à partir de séquences filmées.

Actions : Les séquences filmées représentent uniquement certaines actions effectuées par l'avatar/les personnages.

Lieux : Les séquences filmées représentent les lieux de l'univers virtuel.

Documents : Les séquences filmées sont consultées par le joueur en tant que documents intégrés à l'univers virtuel.

Oeuvre complète : L'œuvre interactive est entièrement composée de séquences filmées.

1.4. Intervention : Précise de façon générale les modalités d'intervention proposées au joueur, en regard des séquences filmées.

1.4.1. Mode d'intervention : Spécifie le mode d'interaction avec les séquences filmées.

Simultané : Le joueur agit directement sur les séquences filmées en temps réel, sans que le défilement de ces dernières ne soit interrompu.

Différé : Le joueur doit interagir avec d'autres éléments que les séquences filmées (texte, photo, etc.) avant de voir le résultat de sa manipulation sur les séquences.

1.4.2. Interface : Spécifie l'interface matérielle qui permet au joueur d'intervenir sur le déroulement des séquences filmées.

Écran Tactile : Le joueur appuie directement sur un écran pour effectuer ses manipulations.

Capteur de mouvement : Les mouvements du joueur dans l'espace physique réel influencent le déroulement des séquences par le truchement de capteurs.

Capteur de Pression : Le joueur manipule les séquences en entrant en contact physique direct avec l'œuvre, par l'entremise d'un capteur de pression.

Capteur Sonore : Le joueur influence le déroulement des séquences à l'aide de commandes vocales, par l'entremise d'un(de) capteur(s) sonore(s).

Ordinateur : Le joueur effectue ses manipulations à l'aide des outils informatiques usuels : le clavier et/ou la souris.

Console : Le joueur effectue ses manipulations à l'aide d'une manette de jeu typique : commandes directionnelles et boutons.

Mode d'opération : L'installation invite le joueur à manipuler une interface matérielle unique ou peu commune.

Télécommande : Le joueur effectue ses manipulations à l'aide d'une télécommande

2. Interactivité

2.1. Modalités actionnelles

Les modalités sont définies à partir des conditions de performance, de progression et d'exploration expérimentées par le joueur, plus particulièrement en fonction de trois composantes :

- le champ de compétences interpellé plus particulièrement par l'oeuvre.
- la séquence d'action élaborée par le joueur à un moment précis de l'expérience, déterminée par sa longueur (la portée) et la familiarité des actions impliquées (assimilées, renouvelées ou indéterminées).
- le cadre d'action tel qu'il est envisagé par le joueur au moment d'élaborer une séquence, déterminé par le caractère prescriptif (solution unique) ou émergent (intervalle de performance) du système de règles et la similarité relative des actions intégrées à ce système.

Ces modalités ne relèvent donc pas de la structure véritable de l'oeuvre. Elles sont déduites de l'expérience de jeu. Cependant, leur identification peut avoir ultérieurement été précisée à l'aide de documents de production et/ou de guides de stratégie.

	Exécution	Résolution	Stratégie	Improvisation
Compétences				
Sensori-motrices/cognitives	sensori-motrices	cognitives	cognitives	aucune
Séquence d'action				
Portée à court/moyen/long terme	court terme	court terme/ moyen terme	moyen terme/ long terme	court terme/moyen terme/long terme
Actions assimilées/renouvelées/indéterminées	assimilées	assimilées/ renouvelées	assimilées	indéterminées/ assimilées
Cadre d'action				
prescriptif/ émergent	prescriptif ou émergent	prescriptif	émergent	prescriptif ou émergent
homogène/ hétérogène	homogène	hétérogène	hétérogène	homogène/ hétérogène

Exécution : Repose davantage sur les compétences sensori-motrices. Le joueur doit exécuter à court terme une séquence d'actions déjà assimilées à partir d'un cadre d'action prescriptif ou émergent et homogène.

Résolution : Repose davantage sur les compétences cognitives. Le joueur doit reconstituer à court ou à moyen terme une séquence d'actions déjà assimilées ou renouvelées à partir d'un cadre d'action prescriptif et hétérogène.

Stratégie : Repose davantage sur les compétences cognitives. Le joueur doit élaborer à moyen et à long terme une séquence d'actions déjà assimilées à partir d'un cadre d'action émergent et hétérogène.

Improvisation : Ne demande pas de compétences particulières. Le joueur expérimente à plus ou moins long terme une séquence d'actions assimilées ou indéterminées à partir d'un cadre d'action prescriptif ou émergent et homogène ou hétérogène.

2.2. Macro-figures

2.2.1. Positionnement : Définit le positionnement du joueur en regard de l'univers virtuel.

Incarné : Les manipulations effectuées par le joueur sont transposées sur l'axe imaginaire en actions effectuées au sein d'un univers virtuel par un ou plusieurs avatars. Les règles de transposition sont connues de l'utilisateur. Cette catégorie englobe les différents points de vue (première personne/troisième personne). La complexité du contrôle exercé sur l'avatar est inconséquente.

Désincarné : Les manipulations effectuées par le joueur altèrent le déroulement de séquences filmées. Cette altération ne peut être imputée à un avatar qui agirait en tant qu'adjuvant du joueur au sein de l'univers virtuel. Par conséquent, les interventions sont effectuées en surplomb de cet univers, exacerbant la position spectatorielle du joueur. Ces interventions peuvent se définir en termes filmographiques et être expérimentées comme tel par le joueur.

2.2.2. Attitude : Précise le type d'attitude ludique favorisée par l'oeuvre.

Gamer : Le joueur s'escrime à franchir une série d'obstacles dans un esprit agonistique pour gagner une partie-jeu. Les conditions de réussite et d'échec sont clairement déterminées par l'oeuvre.

Player : Le joueur peut improviser ses interventions en toute impunité. L'oeuvre propose ainsi des parcours qui peuvent être empruntés sans avoir à porter de jugements réfléchis et qui ne s'interrompent que pour donner le temps au joueur d'effectuer son choix. Le dénouement de l'expérience se définit en termes de satisfaction ou de déception.

2.3. Micro-figures : Précise la/les transposition(s) effective(s) de l'intervention du joueur en regard des séquences filmées.

Cinématiques : Les séquences filmées sont utilisées pour faire avancer un récit, réduisant le joueur à un spectateur. Puisque nous nous intéressons avant tout aux possibilités d'intervention avec du matériel filmé, le descripteur est utilisé pour caractériser un jeu qui a été décrit en termes de film interactif par l'appareil paratextuel/métatextuel, sans pour autant intégrer une quelconque interactivité avec les séquences filmées.

Ex : *The 7th Guest*

Conversation : Les séquences filmées sont intégrées au système de conversation canonique (sélection parmi une liste de répliques préétablies) pour donner vie aux personnages.

Ex : *Under a Killing Moon, Ripper*

Orientation du regard : Le joueur dirige le regard de son avatar, sélectionnant de la sorte les scènes filmées à visionner.

Ex : *Night Trap, Psychic Detective*

Exploration spatiale à la première personne : Les séquences filmées représentent à la première personne l'exploration d'un univers virtuel en fonction des commandes du joueur.

Ex : *Temujin, Paysage No 1*

Exploration spatiale à la troisième personne : Les séquences filmées représentent à la troisième personne l'exploration d'un univers virtuel en fonction des commandes du joueur.

Ex : *Phantasmagoria, The Beast Within : A Gabriel Knight Mystery*

Actualisation poétique : Les interventions du joueur actualisent l'ordre de succession d'un ensemble de séquences vidéo filmées. Les enchaînements engendrés ne relèvent pas d'une causalité explicite et favorisent ainsi l'expression poétique, abstraite et/ou thématique.

Ex : *The Good Cook, Trouble With Sex, Theory and History*

Montage temporel : L'intervention du joueur détermine l'articulation diachronique de segments filmiques, de scènes et/ou de plans relevant d'une causalité explicite.

Ex : *Sonata, Switching, D-Dag*

Montage spatial : L'intervention du joueur détermine l'agencement de séquences vidéo filmées présentées simultanément à l'écran dans une variété de formats.

Ex : *Flora petrinsularis, Sonata*

Changement de prises de vue : Variante du montage temporel; le joueur peut assister à une même scène sous différents angles ou à travers le point de vue de plusieurs personnages.

Ex : *The Wrong Side of Town, Planet of the Apes*

Choix narratifs ponctuels : Le joueur est invité à effectuer un choix ponctuel dans l'existence d'un/de plusieurs protagoniste(s), orientant d'ordinaire la suite du récit.

Ex : *A Man and his World, I'm Your Man*

Tir : Le joueur effectue diverses manipulations (visée, activation de mécanismes) qui concourent à l'action de tirer, forme dominante de combat à distance.

Ex : *Mad Dog McCree*

Combat : Le joueur influence le déroulement d'un combat rapproché (variété de coups de poings, coups de pieds, etc.)

Ex : *Supreme Warrior*

Comportement réactif : Le joueur influence la conduite des personnages à l'écran, conduite qui va du comportement complexe à la réaction la plus simple.

Ex : *Vent, Fit*

Montage Rythmique : L'intervention du joueur articule les séquences filmées en construisant un rythme visuel et accessoirement sonore.

Ex : *Cantique No 3*