

Jeu d'auteurs

The Beginner's Guide de Davey Wreden

Claire Siegel et Patrice Cervellin

RIRRA 21, Université Paul-Valéry Montpellier III
Route de Mende, 34199, Montpellier, France

claire.siegel@gmail.com
patricecervellin@gmail.com

DOI:10.978.284932/1003.4 © AFDI 2017 IN_DOI

< RÉSUMÉ >

Cet article propose l'analyse esthétique des nouvelles formes d'écritures interactives dans le champ du jeu vidéo à travers l'exemple du jeu de Davey Wreden, *The Beginner's Guide (TBG)*. Jeu d'auteur en ce qu'il traite de la dimension artistique du jeu vidéo, il fait aussi état des difficultés à être un créateur. En effet, *TBG* met plutôt en scène la dialectique entre les auteurs de l'œuvre. En se déplaçant d'un point de vue sociocritique, et en dépassant les polémiques sur la question de l'auteur en littérature, ce jeu parvient à mettre en tension les différentes voix qui s'expriment à l'intérieur de ses formes : l'auteur est alors déconstruit pour apparaître comme la somme de ses références culturelles, idéologiques mais aussi des influences techniques du moteur de jeu utilisé, sans oublier ce qu'en déduit le joueur.

< ABSTRACT >

This article offers the aesthetic analysis of new interactive writing's forms in the video game field. Davey Wreden's game *The Beginner's Guide* appears like an independent artgame: it concerns artistic dimension of gaming by induction, but also reports difficulties in being an author. Indeed, *TBG* by specific methods shows the dialectic between the multiple authors of the work. From a sociocriticism perspective, and by exceeding the polemics on the issue of "the author" in literature, this game manages to tension the different voices speaking inside the work: the author is then deconstructed to appear as the sum of its cultural and ideological references, but also technical influences as the game engine used, not to mention what the player figures out.

< MOTS-CLÉS >

Jeu vidéo, Artgame, Auteur, Sociocritique, Davey Wreden, The Beginner's Guide.

< KEYWORDS >

Videogame, Artgame, Author, Sociocriticism, Davey Wreden, The Beginner's Guide.

1. Introduction

En tant que productions culturelles et s'intégrant dans un réseau de sons, d'images, d'espaces reliés par le code et l'interaction du joueur, les jeux vidéo peuvent s'apparenter au champ audiovisuel, malgré l'ajout d'une dimension supplémentaire : celle du jouable. De plus en plus de créations vidéoludiques atteignent une certaine maturité en cherchant à s'enrichir de procédés et de problématiques qui excèdent la sphère de l'informatique et du loisir. Si l'industrie du divertissement revendique le délasserment cognitif, de nouvelles formes de jeux vidéo artistiques se donnent plutôt pour mission le réveil utopique des consciences en ranimant la question de l'auteur.

La place de l'auteur dans les théories critiques de la littérature a connu plusieurs controverses : « communication in absentia » (Compagnon, année inconnue) depuis laquelle l'intention de l'auteur est reine, mort de l'auteur barthésienne ou encore dénouement postmoderne selon lequel le lecteur est seul maître de l'interprétation, se trouvent ranimées dans ces Objets Vidéoludiques Non Identifiés (OVNI). Ceux-ci présentent une écriture complexe : le code, les images, les architectures, le son, les interactions, la narration, sont autant d'éléments minutieusement sculptés animant l'idée d'un jeu vidéo artisanal et de créations plus intimes. Ces formes expressives révèlent la volonté de certains créateurs de s'inscrire dans des formes expressives (Genvo, 2012, p. 127-133), relevant du courant de l'Artgame.

L'Artgame, bien qu'ayant fait son apparition dans les années 1970 avec les créations expérimentales de Jaron Lanier, connaît un essor depuis le développement d'Internet (Siegel, 2014, p. 512). Signifiant littéralement « l'art-jeu », il s'inscrit dans une histoire de l'art issu de Dada, des mouvements surréalistes et de Fluxus (Pearce, 2006, pp.66-89). L'une des missions de l'Artgame est de poser une analyse critique

sur la manière dont les jeux vidéo sont conçus. En effet, l'industrie vidéoludique du divertissement a tendance à instaurer des séries de recettes fonctionnelles comme en témoigne aujourd'hui la rationalisation du *game design*. Une partie du courant de l'Artgame s'intéresse à la question de la forme et propose de nouvelles manières d'écrire un jeu vidéo à travers leurs créations. La particularité de ces jeux est qu'ils s'affirment comme des œuvres culturelles et cherchent à s'inscrire dans une histoire artistique qui dépasse celles de l'informatique et des jeux vidéo. Embrassant ainsi des particularités nouvelles, il est possible de voir ces créations vidéoludiques comme des jeux d'auteur exprimant des idées originales, subjectives par un travail plastique des différents médiums connectés au cœur de l'expérience interactive.

Ces jeux d'auteur présentent une complexité du point de vue de la paternité de l'œuvre. Juridiquement, ce n'est ni le médium, ni la technique qui fait l'art mais bien l'auteur. Si la notion d'auteur est assise en littérature et dans le cinéma, elle est encore en débat dans le jeu vidéo. Par exemple, un artiste qui utilise *Minecraft* (2009) pour créer une œuvre contemplative en est-il complètement l'auteur ou en partage-t-il la paternité avec le créateur du jeu, Markus Persson ? Plus encore, l'utilisation d'un moteur de jeu ne reporte-t-elle pas la même question ? L'outil informatique porte tout autant les rhétoriques de ses auteurs¹. Si l'on peut considérer ces différentes dimensions expressives dans les jeux vidéo – l'auteur de l'outil, l'auteur du jeu ou encore le modificateur du jeu -, il ne faut pas oublier de prendre en compte le joueur. Ce dernier acteur possède une place privilégiée en se faisant l'interprétant final de la création.

The Beginner's Guide (2015) réactualise ces problématiques en mettant en scène les différentes strates sémiotiques vidéoludiques. Davey Wreden, également créateur de *The Stanley Parable* (2011),

¹ Nous prolongeons ici l'idée de rhétoriques procédurales (Bogost, 2007) selon laquelle les procédures mises en scènes par le concepteur, ou développeur du jeu – autrement dit l'auteur - sont révélatrices de logiques et d'idées qui lui sont propres. En ce sens, les règles du jeu sont significantes pour l'auteur et elles forment ensemble des systèmes de sens, des discours portés par le jeu. Ces rhétoriques peuvent être de différentes natures : enthymème, antithèse, ou encore métaphore.

diplômé de l'USC School of Cinematic Art, démontre l'inextricable relation de chacune de ces dimensions auteuriales en proposant un jeu vidéo artistique, qui demande, pour en comprendre, le sens l'apport d'une analyse esthétique axée principalement sur la ludologie et la narratologie. Cette analyse esthétique² a pour fondation la sociocritique d'Edmond Cros. Celle-ci, en faisant remonter à la surface la question des inconscients culturels, permet de résoudre les conflits liés à la place de l'auteur. Sans être en contradiction avec l'intention et l'empreinte d'un auteur en amont, qui se répercute dans le jeu, et même au-delà au niveau algorithmique, le concept d'« idéologèmes » permet de tenir compte des différents acteurs participant au déchiffrement du sens. Ces idéologèmes sont des microsystèmes sémiotico-idéologiques intériorisés par le sujet et non questionnés. Ils sont comparables à des représentations et à des idées qui se manifestent dans les productions culturelles et révèlent les tensions idéologiques historiques et sociétales, ainsi incorporées par les créateurs (Cros, 2003, p. 165).

2. Le jeu comme miroir de l'âme : de l'interprétation à l'appropriation

The Beginner's Guide (TBG) est traversé par la problématique de l'interprétation des voix de ses auteurs. Entremêlant plusieurs discours, il pose la question du sens de l'œuvre. À travers ces dix-sept « chapitres » - faisant ici référence à une dimension qui n'est ni vidéoludique, ni cinématographique mais bien plutôt littéraire - le joueur va découvrir chronologiquement, sur trois ans, le travail artistique d'un développeur de jeux vidéo nommé Coda. *TBG* se présente comme une œuvre autobiographique dans laquelle Davey Wreden se décharge de la paternité de son œuvre puisqu'il endosse le rôle d'un narrateur dont la mission est de donner à connaître le travail de Coda. La trame chronologique, le nom réel de Davey Wreden et son adresse électronique donnée au début du jeu sont des éléments concrets qui participent à la construction d'un mythe autour du jeu. L'histoire qui est racontée se

² L'analyse esthétique porte ici principalement, par souci de synthèse, sur le *game design* et le code. Elle met l'accent sur la dimension poétique en étudiant les processus de création à l'œuvre dans *The Beginner's Guide*. Pour les mêmes raisons, certains éléments sont intentionnellement laissés de côté : le personnage féminin récurrent et la symbolique du labyrinthe, proche de celle de la prison.

présente en apparence comme véridique. Chaque chapitre présente un prototype qui constitue un jeu autonome. Le fil conducteur est construit par le narrateur. Le joueur se promène à travers ces dix-sept niveaux qui contextualisent l'histoire et les commentaires critiques du narrateur dans une forme littéraire de « narration environnementale » (Jenkins 2004, p.118-130).

2.1 La relation épistolaire de Coda au narrateur

La relation intime entre Coda et le narrateur est de nature épistolaire, à la différence que ce ne sont pas des lettres qui sont envoyées mais des jeux. Coda ne semble s'adresser au narrateur que par l'envoi de prototypes. Le narrateur apparaît comme un interlocuteur privilégié, possiblement le seul à avoir accès à ces créations. Il lit alors ces jeux comme on lirait une lettre pour comprendre quels discours sont tenus par Coda.

L'introduction du jeu présente l'une des premières créations de Coda. Il s'agit de la modification d'un niveau de *Counter Strike*. À l'intérieur de ce décor du Moyen-Orient, reconnaissable pour les joueurs, Coda dépose de grands cubes bariolés, souvent utilisés en programmation comme un objet *place holder*, c'est-à-dire créé à des fins fonctionnelles en attendant d'obtenir une meilleure forme graphique. Ces cubes de couleurs, abstraits, viennent rompre l'immersion du joueur. Ils sont, selon l'interprétation du narrateur, semblables « à une carte de visite de leur créateur ». Cette hypothèse représente le point de départ du jeu et initie l'analyse critique du narrateur à propos des jeux de Coda. Par ces jeux, le narrateur cherche à accéder à Coda en prenant appui sur les formes et les rhétoriques déployées.

Illustration 1 – Introduction, TBG, Davey Wreden

2.2 L'omniprésence du narrateur

Puisque la relation entre Coda et le narrateur est privilégiée, le joueur accorde de la légitimité à ce dernier pour interpréter les jeux. Son discours est comme un filtre : il vient commenter le parcours. La présence du narrateur est si forte que le jeu s'efface derrière ses propos. Le

déplacement en 3D n'a finalement d'importance qu'en conséquence des propos du narrateur. Le joueur se laisse guider au point d'être dépourvu de toute liberté. Il est semblable à un amateur d'art équipé d'un casque Audio-Guide. Cette confiance est renforcée par la nature première du narrateur qui est hétérodiégétique. Les prototypes possèdent une unité en eux-mêmes : le joueur pourrait les explorer sans être guidé.

Pourtant, le narrateur en étant le seul interlocuteur de Coda, en compilant et en ajoutant son commentaire aux différents prototypes, s'inclut dans l'histoire. Il est donc également homodiégétique. Cette double tendance du narrateur crée une ambiguïté considérable. Sans recherche³, il est difficile de dire ce qui tient de la fiction ou ce qui est véridique. Plus encore, le narrateur modifie les jeux de Coda. De nombreuses énigmes sont irréalisables, pénibles ou sans solution. Le narrateur supprime alors des pans entiers des jeux de Coda en offrant des raccourcis, mais surtout en pervertissant l'expérience ludique première. Le joueur est destitué de son pouvoir d'interprétation et d'expérimentation. Au lieu de la « co-construction » classique du sens entre les rhétoriques du *gameplay* et le joueur (Genvo, 2005, p. 7-9), ici, le narrateur se positionne comme un méta-joueur, prenant ce dernier en main et lui apposant sur le nez des lunettes sémiotiques dont le but est d'épuiser le sens de ces jeux.

2.3 La destitution du narrateur : reflet des problématiques de la construction du sens

L'obsession du narrateur le conduit finalement à s'approprier les jeux de Coda. Il en tire satisfaction lorsque les joueurs lui font des retours positifs. Il prend des libertés quant aux modifications qu'il effectue. C'est notamment le cas des lampadaires. Ces éléments sont placés systématiquement en fin de niveau à partir du chapitre VII « Down ». Ils représentent la destination à atteindre et semblent réinjecter un certain

3 Davey Wreden n'a, à ce sujet, laissé aucun commentaire à notre connaissance concernant *TBG*. Le jeu est sorti sans un bruit *marketing* sur la plateforme STEAM. Seuls quelques *designers* ont eu accès au jeu en avant-première et ont témoigné sur différents sites.

conformisme aux codes industriels du jeu vidéo⁴. Ces objets symboliques – la lumière représentant la connaissance – sont présentés au joueur comme faisant partie du travail de Coda. La nécessité de rendre jouables les prototypes de Coda montre l'œuvre d'une certaine « fabrique de consentement » (Fortin, 2013, citant Chomsky et Herman, 2008) sur la forme et la définition des jeux vidéo. Les lampadaires ont pour fonction de chasser l'abstraction et l'étranger. Le joueur apprend leur facticité lors du chapitre XVI « Tower ». Dans ce chapitre pour la première fois, la parole est donnée à Coda sous la forme d'une lettre projetée sur les murs d'une galerie, renforçant le caractère épistolaire de leur relation.

Ce dernier chapitre fait l'effet d'un couperet dans l'immersion du joueur : l'interprétation du narrateur ne serait finalement que le reflet de sa propre subjectivité, un reflet de soi (Triclot, 2011, p. 212) dans la manière d'activer et de comprendre les rhétoriques à l'œuvre. Le narrateur est alors destitué de sa posture dominante. Il n'est plus au sommet du panoptique mais mis face à l'étrangeté de sa mission. Le joueur sera enfin libéré de l'interprétation du narrateur dans l'épilogue.

Figure 1, Enchevêtrement des différentes strates sémiotiques de TBG

3. Repenser le jeu vidéo comme une nouvelle forme d'écriture interactive : posture de la *semiosis*, de l'injouable et de la symbolique

Si la thématique de l'interprétation est prédominante, elle n'est pas la seule présente dans *TBG*. Maintenant que la structure d'ensemble du jeu a été posée, c'est dans le détail de l'interprétation du narrateur que l'analyse va se porter. Celle-ci est révélatrice des difficultés rencontrées dans la création de jeux vidéo qui sortent des carcans habituels, en s'affirmant d'une autre posture : celle de la *semiosis*, de l'injouable et de la symbolique.

⁴ Les codes classiques du jeu vidéo sont nombreux mais la boucle de jeu de l'Objectif-Challenge-Récompense (Albinet, 2010, p. 105) semble représentative de la structure répétée dans l'industrie. Ajouter des lampadaires peut alors s'apparenter à un objectif – trouver le lampadaire – mais aussi à une récompense inhérente.

3.1 Décrypter plutôt qu'agir : les architectures rhétoriques à l'œuvre dans TBG

Les jeux vidéo sont habituellement compris depuis la spécificité d'une rhétorique du *gameplay* (Davidson, 2003) (Triclot, 2015) ou « ludosis » (Maÿra, 2008, p. 19). Pourtant, *TBG* déjoue, par ses procédés, l'idée selon laquelle les jeux vidéo ne font sens que d'après leur activation et leur interaction par le joueur. La *ludosis* s'oppose à ce que Maÿra appelle la *semiosis*, c'est-à-dire « une création de sens basée sur le décodage de messages ou de médias de représentations ».

Le jeu vidéo est ici saisi dans une autre dimension, à savoir celle du sens symbolique. Chaque élément apparaît comme un signe à décrypter, potentiellement intentionnel et révélateur d'un message de la part de l'auteur. La posture du joueur est alors profondément modifiée. Il ne s'agit plus de rechercher ce qui est activable dans l'image, mais plutôt pourquoi ceci est activable. En déplaçant l'appréhension du jeu vidéo de la *ludosis* vers un statut hybridé de *semiosis*, le narrateur défend par induction un jeu vidéo d'une autre grammaire. En limitant le joueur dans ses faits et gestes et en lui faisant porter des lunettes grossissantes et lourdes de sens, *TBG* ouvre paradoxalement le potentiel du médium vidéoludique : l'orientation du regard du joueur a valeur d'apprentissage à décrypter les rhétoriques et les symboles à l'œuvre. Le jeu s'inscrit alors pleinement dans le courant de l'Artgame d'après la définition qu'en donne Tiffany Holmes (2002, p. 46).

Les jeux vidéo traditionnels offrent de sérieux défis qui reposent sur une coordination œil-main ; les artgames ont tendance à créer un défi plus cérébral, car le joueur doit manœuvrer dans le jeu tout en cherchant à comprendre le message conceptuel qui s'y cache.

3.2 TBG comme l'allégorie psychologique du mal-être de Coda

Le travail d'interprétation du narrateur révèle une part de l'identité de Coda qui s'affirme plus qu'elle ne s'infirme dans le dernier chapitre. Celui-ci se concentre autour de différentes situations exprimant l'état d'esprit du développeur. Principalement, le thème récurrent des jeux de

Coda est celui de la prison⁵. Le joueur se trouve enfermé et doit trouver le moyen de s'échapper. Très souvent des rhétoriques par l'échec sont utilisées (Lee, 2003) : c'est le narrateur qui permet au joueur de résoudre l'ensemble des énigmes. L'évolution des mécaniques mises en place semble alors correspondre à l'état mental de Coda. Plus la difficulté est élevée ou impossible, plus Coda est présenté comme se renfermant sur lui-même. Pourtant, selon le narrateur, si les jeux sont là c'est bien que Coda souhaite se dévoiler. L'exemple du chapitre IV « Stairs » présente une rhétorique simple et significative : le joueur gravit des escaliers. Plus il avance, plus sa vitesse de déplacement ralentit jusqu'à un rythme très lent. Le narrateur propose au joueur un raccourci permettant d'accélérer la vitesse de déplacement de l'avatar. En haut des escaliers se trouve une porte ouverte conduisant à un espace intime où flottent les idées de créations ludiques de Coda. Il faut persévérer pour rencontrer Coda.

Si les prototypes de Coda expriment un malaise social, ils sont aussi une manière thérapeutique de mettre à distance des situations angoissantes. L'allégorie de la porte récurrente est révélatrice. Ce puzzle présente au joueur l'énigme suivante : il peut activer un levier pour ouvrir ou fermer la première porte. Derrière, se trouve un espace noir présentant une seconde porte sans levier pour l'ouvrir. Le joueur doit accepter de s'enfermer dans l'espace noir pour découvrir, au dos de la première porte le deuxième levier permettant d'ouvrir la seconde porte. Ce mécanisme est réutilisé et connaît des variantes. L'espace noir est remplacé par un espace clos : une maison dans laquelle il faut faire le ménage au chapitre X « House ». Il finira par tourner au cauchemar au chapitre XVI exprimant la relation conflictuelle du narrateur et de Coda : le joueur s'enferme mais aucun levier ne permet de sortir. Le narrateur propose d'interpréter la porte comme un lieu de transition entre d'un côté le passé, au centre un non-lieu qui permet de faire le vide, et de l'autre côté la seconde porte qui mène vers l'avenir.

⁵ C'est le cas du chapitre IX « Escape » en particulier, mais on retrouve aussi ce thème au chapitre VII « Down » et 12 « Theater ». Plus généralement, le joueur se trouvant dans des enclaves (lieux clos ou similaires), il est possible de considérer que chaque puzzle retranscrit le sentiment d'être enfermé et de rechercher la sortie.

Illustration 2 – Introduction, TBG, Davey Wreden

S'il ne s'agit que d'éléments épars, l'ensemble de *TBG* est construit sur une modalité symbolique poussant le joueur à rechercher le sens du jeu. Ici le joueur n'est pas seul roi de l'interprétation. Il s'inscrit dans une relation de construction de sens ambiguë et difficile qui le conduit dans une posture allant au-delà de la *ludosis*. *TBG* met en place un jeu qui va au-delà du jeu, au-delà de l'histoire, poussant à la recherche du sens.

4. Un jeu entre plusieurs auteurs : dialectique du sujet culturel

TBG révèle dans sa structure complexe une maîtrise du médium vidéoludique et s'affirme comme un jeu d'auteur en ce qu'il délivre un message au joueur en dehors des logiques traditionnelles de consommation. Le jeu s'apparente à une autopoïèse. La mise en scène de Coda est une manière de se mettre à distance dans un procédé quasi-schizophrénique pour comprendre les intentions qui animent le travail de Davey Wreden. En notation musicale le symbole de coda, qui ressemble à un cercle barré, est employé comme une marque de navigation d'une manière semblable à l'indication *Dal Segno*. L'expression *All Coda* indique qu'une fois arrivé à cet endroit durant l'exécution finale, l'interprète doit sauter immédiatement à la section séparée marquée avec un symbole de coda. Il indique bien souvent la fin. Ce symbole est utilisé comme icône de démarrage du jeu. Ici Coda apparaît comme un point final permettant à Davey Wreden de tourner la page, de fermer un chapitre de sa vie. Plus que la problématique de l'interprétation c'est aussi celle des différentes voix à l'œuvre dans le jeu que tente d'analyser Davey Wreden en se positionnant comme un « sujet culturel » (Cros, 2003, p. 105). Ce concept sous-tend l'idée selon laquelle lorsqu'un sujet s'exprime, il ne peut parler de son seul point de vue. Il est toujours pris dans une vision du monde qui est celle d'un groupe culturel. Ainsi un auteur, qu'il s'agisse d'un auteur de productions plastiques, ou d'autres natures, doit toujours être resitué dans une totalité englobant idéologies dominantes, culture environnante, logiques de productions, outils techniques, etc.

Par conséquent, c'est bien plutôt de plusieurs auteurs dont parle *TBG*, hors de tout « mythe classique » et de la starification que l'on peut

retrouver dans le milieu du jeu vidéo (Coville, 2013). Peut-être plus encore que de parler d'un « jeu d'auteur » comme l'on pourrait parler d'un film d'auteur, celui-ci révèle le « jeu », autrement dit la dialectique, entre les différentes voix qui s'immiscent dans la production audiovisuelle interactive : un jeu d'auteurs.

4.1 Redonner la paternité de *TBG* à Davey Wreden : Davey Wreden est Coda

Dans *TBG*, le narrateur rappelle un procédé utilisé dans le jeu *The Stanley Parable* qui a fait le succès de Davey Wreden. L'énigme de la porte est, elle aussi, riche de sens en la comparant au premier jeu du concepteur. *The Stanley Parable* est né de l'idée de deux portes, conduisant au choix, et permettant une série d'embranchements et donc de possibilités. Cette symbolique, qui appuie l'idée de transition, est inscrite dans les inconscients culturels et dans la mythologie romaine. Le dieu Janus, dieu des portes et du choix, est représenté par deux faces : l'une tournée vers le passé, l'autre vers l'avenir. Il en va de même des deux portes de *TBG*. Celles-ci sont semblables aux deux visages de Janus sous une forme plus contemporaine : elles sont aussi semblables à la dualité entre Coda et le narrateur.

Ces deux jeux montrent une continuité de certains éléments caractéristiques du travail de Davey Wreden. Selon nous, *TBG* traite de *The Stanley Parable*, pas du jeu en lui-même, mais de ce qui a pu englober sa création et son succès. Le jeu se présente alors comme une sorte d'expiation thérapeutique envers joueur, concepteur, presse, mais aussi envers soi-même. En effet après le succès de *The Stanley Parable*, Davey Wreden confesse avoir connu une dépression majeure provoquée par une contradiction interne entre le développement excessif de son ego, encouragé par des retours positifs sur son travail, et un besoin de reconnaissance sans fin. La conférence de l'Université d'Aalto de Davey Wreden fait état de révélations intimes telles que : « J'étais seul, vraiment, vraiment seul » « C'est semblable à une drogue. Vous la prenez pour ne pas vous sentir horrible. » « Je voulais être reconnu, aimé et adulé ». On retrouve également un *comic strip* accompagné d'un texte de Davey Wreden sur le « galactif-cafe.com » qui fait état de sa dépression et de sa

réaction lorsque *The Stanley Parable* a été nommé « Game of the Year » : « [...] pour une raison inconnue, je continuais à rechercher de manière viscérale UNE VALIDATION. »

Cette dualité se retrouve à la fois chez Coda et chez le narrateur, chacun mettant en tension des formes proches du narcissisme et du syndrome de l'imposteur. Celles-ci se retrouvent également dans un court-métrage antérieur de Davey Wreden réalisé durant ses études de cinéma à Los Angeles⁶. Le narrateur est alors un moyen réflexif de commenter ses propres créations par mise en abîme.

4.2 La métaphore de la machine comme ultime tension sémiotique

Chez Coda, le syndrome de l'imposteur apparaît dans la dernière thématique explorée, à savoir celle de la machine. Ce thème est prédominant dans *TBG* et est lié à celui de la prison : Coda est prisonnier de la machine. Celle-ci fait à la fois référence au moteur de jeu utilisé pour développer *TBG* et au moteur créatif. L'approche ascendante de conception – *bottom-up* – utilisée par Coda consiste en un bricolage chaotique offert par les possibilités de l'intergiciel Source de Valve Corporation. La création *bottom-up* s'oppose à la création dite *top-down* descendante qui part d'une intention ou d'une idée prédéfinie de ce que l'on souhaite réaliser et où l'outil est choisi, manipulé ou détourné afin d'arriver à cette idée première. En *bottom-up*, la création est en partie dirigée par les possibilités du logiciel. Cette approche laisse planer l'ambiguïté quant aux intentions qui ont animé cette création. Bien souvent, l'approche *bottom-up* conduit les développeurs à un déterminisme technique pour se concentrer sur la fonctionnalité : le sens est pris en compte *a posteriori* comme s'il était possible de dissocier l'un de l'autre.

6 « *A Film by Davey Wreden* » montre un procédé similaire à *TBG* consistant à montrer l'envers de la création du court-métrage. Le spectateur se retrouve plongé alors dans une fiction, sans en connaître les limites. Ce court-métrage met en scène sa vie avec l'espoir d'obtenir une image réelle de son identité. L'ensemble du film joue sur l'ambiguïté entre fiction et réel. Les multiples dimensions de Davey Wreden représentées comme réalisateur, cameraman, commentateur et acteur sont tout à fait semblables au procédé utilisé dans *TBG* dans lequel Davey Wreden est à la fois développeur, narrateur et joueur.

Coda fonctionne en créant des séries de prototypes qu'il jette ou réutilise. Le narrateur nous apprend d'ailleurs que la corbeille du bureau virtuel de Coda est renommée en « dossier de jeux importants ». Chaque idée valable qui émerge de ce bricolage se trouve répétée en soignant toujours plus sa symbolique potentielle. La place du moteur de jeu est donc prédominante dans le travail de Coda. Son approche du jeu vidéo fait apparaître un doute quant aux intentions qui ont animé ses créations : s'agit-il du logiciel qui incite à créer cette mécanique de jeu dans ce contexte ? Ou bien peut-on y voir la résurgence d'une empreinte personnelle ou culturelle non-consciente ?

4.2.1 *La machine qui murmure à l'oreille du créateur*

Au chapitre I « Whisper », la machine murmure à l'oreille du créateur. Elle est source de créativité. À la fin du niveau, le joueur doit se sacrifier dans un champ électrique. Au lieu de sa mort, un *glitch*⁷ apparaît. Le joueur est élevé dans les airs et rappelle l'élévation de l'âme. Ce *glitch* apparaît comme un moment de rupture, l'apparition de « quelque chose d'humain dans un système chaotique » : l'interprétation du code, autrement dit le mode d'exécution du programme, semble par un moyen divin connecté à son créateur. Ce *glitch* « humain » représente pourtant l'imprévu créatif et technique, autrement dit une forme de création due au hasard qui n'est pas sans s'inscrire dans l'histoire de l'art, comme les procédés surréalistes, l'écriture automatique, ou encore dans l'expressionnisme abstrait. Le travail de Jackson Pollock, par exemple, et sa technique du *dripping/pouling* qui consiste à laisser tomber des gouttes de peinture sur sa toile, apparaît comme une comparaison intéressante, voire comme une référence implicite, volontaire ou non, dans le travail de Davey Wreden comme en témoigne la peinture présentée au chapitre VIII « Notes ».

7 Un *glitch* signifie une défaillance, un bogue, de nature électronique ou électrique. Ce terme très employé dans les jeux vidéo concerne souvent le comportement erroné d'un objet (par exemple : un passage au travers des murs, une téléportation inattendue, etc.). Très à la mode, le *glitch* constitue aujourd'hui un procédé esthétique en art numérique.

Illustration 3 – “Notes”, TBG, Davey Wreden

Au chapitre XIII « Mobius », la machine à murmure réapparaît de nouveau en état d’alerte. Pour la sauver, il faudra dire quelque chose d’« honnête ». Coda est en réaction face aux facilités et aux idées offertes par Source : il souhaite arrêter de se cacher derrière un travail dont il possède à demi la paternité. Coda a également épuisé les possibilités du logiciel : cette maîtrise du moteur de jeu apparaît dans de petits détails narcissiques à l’intérieur des jeux⁸.

4.2.3 S’émanciper de la machine

En avançant de plus en plus dans le temps, le joueur atteint le cœur de l’intimité de Coda. Il rencontre alors la machine au chapitre XIV « Machine ». Elle est accusée de produire des « jeux toxiques » : elle pervertit le travail de Coda. La machine présente trois points sur le devant. Ces trois points font partie des éléments non interprétés par le narrateur que l’on retrouve disséminés dans l’ensemble des chapitres. Ils ressemblent à une signature de la part de Coda. De nombreux débats concernant les trois points se retrouvent en ligne sur des forums. Plusieurs joueurs ont découvert qu’ils apparaissaient aussi dans *The Stanley Parable* dans un endroit inaccessible sans détourner le code. Il semble bien alors qu’ils soient la signature de Davey Wreden. Nous posons l’hypothèse que ces trois points correspondent aux trois axes du logo de STEAM, la plateforme de Valve Corporation – qu’il s’agisse d’un acte inconscient, d’un idéologème présent chez le concepteur, ou d’une symbolique volontaire. Deux raisons semblent confirmer cette idée. La première est l’admiration de Davey Wreden pour le studio Valve. Il développe ses jeux avec le moteur du studio – Source – car *The Stanley Parable* constitue au départ un projet portfolio visant à postuler chez Valve. La deuxième raison est l’obsession de Davey Wreden pour

⁸ Sur cette idée de la maîtrise, l’article « Psycho-matériel Geographies of 3D Spaces and The Beginner’s Guide by Davey Wreden », Robert Yang, qui est l’un des développeurs ayant reçu en avant-première le jeu, est essentiel. En allant dans le code de *TBG* il montre l’envers de certaines constructions de Davey Wreden. Celles-ci font preuve d’une impertinente complexité volontaire afin de montrer au cœur de l’architecture créée un détournement des facilités premières proposées par le moteur Source.

la compréhension de ce qui anime ses créations. « Être honnête » c'est comprendre « pourquoi » un jeu est créé (2015). Pour lui, il n'y a qu'en révélant et en comprenant ces raisons profondes qu'il est possible de s'émanciper de l'insécurité qui enveloppe ses créations.

Illustration 4 – Les trois points et leur lien avec la machine, TBG, Davey Wreden

Davey Wreden pousse le joueur à détruire la machine, à détruire les jeux symboliquement en tirant à l'aide d'une arme à feu dans le décor. Le décor disparaît pour faire apparaître une toile blanche, vierge appelant à de nouvelles créations. Cet acte destructeur est une tentative vaine de faire taire les différentes voix à l'œuvre dans son travail, celles des différents auteurs : des références techniques, culturelles ou idéologiques.

5. Conclusion

The Beginner's Guide est comme son titre l'indique un guide pour apprenti développeur. Il est traversé de questionnements sur ce qu'est être un créateur de jeux vidéo. Œuvres à plusieurs voix, il apparaît comme un jeu d'auteur(s) dans une double acception : à la fois œuvre de maturité de Davey Wreden et du jeu vidéo, et à la fois lutte et prise de conscience de la dialectique entre les différents pères présents dans chaque création.

Après avoir symboliquement tué la machine et réussi à faire taire le narrateur, l'épilogue de *TBG* met en scène une paix trouvée en faisant de ce jeu entre plusieurs auteurs quelque chose de fondamentalement humain. Utilisant les symboliques du voyage et du chemin parcouru – la gare, le train –, le jeu transporte le joueur dans un désert habité par d'étranges blocs noirs. Ce désert est un espace évocateur de l'introduction du jeu – *Counter Strike* – mais aussi de la célèbre séquence d'ouverture de *2001 L'Odysée de l'espace* de Stanley Kubrick. Les blocs *place holder* bariolés sont remplacés par des monolithes noirs. Par cette référence, Davey Wreden affirme un jeu vidéo dont l'écriture interactive est garante de sa dimension artistique en se comparant au grand maître du cinéma. Familier de l'œuvre de Kubrick, Davey Wreden met en scène

dans cet épilogue une symbolique de l'humanité⁹. La référence explicite au monolithe noir dans *The Stanley Parable* nous pousse vers cette interprétation. Dans l'un des choix, le joueur se trouve face au « jeu du bébé ». En y jouant quatre heures, le monolithe apparaît se présentant comme étant « l'essence divine de l'art ». De par ses études de cinéma, il est probable que Davey Wreden soit familier de l'œuvre de Kubrick. Ainsi les blocs présents dans le décor de *Counter Strike* deviennent par transposition eux aussi l'essence divine de l'art : ils représentent les modifications du créateur, sa trace, son intention mais aussi ses influences.

De son propre témoignage, Davey Wreden souligne le fait que les concepteurs de jeux vidéo, dans la majorité des cas, refusent de révéler au joueur leur humanité pour se dissimuler derrière des standards industriels *mainstream*, faits de non-sens, de violence, et de comportements stéréotypés dédiés exclusivement au divertissement. Les environnements proposés mettent toujours plus de distance entre les joueurs et les auteurs. Davey Wreden défend l'idée d'un jeu vidéo plus humain, non plus seulement celui d'un média, mais bien d'un médium artistique par lequel il est possible de révéler ses blessures (Wreden, 2015). Les monolithes sont là comme pour donner cet ultime enseignement, celui d'un « concepteur éclairé » (Flanagan, Nissebaum, 2014, p. 20) dont la jouabilité, le *fun*, la facilité n'est plus l'horizon fondamental du jeu vidéo. *The Beginner's Guide* apparaît bel et bien comme un guide vers une nouvelle forme d'écriture vidéoludique venant embrasser les différentes strates audiovisuelles qui le composent. Ce jeu expérimente, détourne et remet en cause la vision unique et industrielle de ce qu'est un jeu vidéo. Ici, c'est l'une de ses dimensions, peu utilisée, qui est mise sur le devant de la scène, celle de la *semiosis*, au risque de perdre la stimulation émotionnelle du joueur. *The Beginner's Guide* ose alors l'impensable : mettre au cœur des jeux vidéo l'injouable. Il ressort alors de ce jeu d'auteur(s), une nouvelle temporalité dont les conséquences concernent à la fois l'évolution des procédés d'écriture dans le mariage

9 D'après les différentes interprétations, le monolithe de Stanley Kubrick représente une connaissance absolue qui traverse les âges. Il est particulièrement lié à l'humanité puisqu'il vient marquer par ses apparitions des temps essentiels de son évolution. La première apparition symbolise le passage du singe vers l'homme (Bourmeyster, 1994, p. 230-239).

des sphères audiovisuelle et interactive, mais aussi à la fois sur le plan culturel, par la remise en cause du domaine du divertissement. Au lieu de coloniser le temps de cerveau disponible, les jeux vidéo, dès lors qu'ils se situent dans une écriture riche de l'hybridation de techniques artistiques et notamment de la *semiosis*, pourraient-ils, au contraire, offrir le temps de mettre à distance et de penser la société contemporaine ?

Bibliographie

Albinet Marc (2010), *Concevoir un jeu vidéo*, Paris, FYP.

Barthes Roland, « La mort de l'auteur », *Le bruissement de la langue, Essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1984.

Barthes Roland, *Le Degré Zéro de l'Écriture*, Paris, Seuil, 1972.

Bogost Ian (2007), *Persuasive Games, The expressive power of videogames*, Cambridge, MIT Press.

Bourmeyster Sacha (1994), *Georges Yatrides et son siècle – L'anti Picasso*, Paris, Lumière et Espace.

Chomsky Noam, Edward Herman (2008), *La Fabrication du consentement : de la propagande médiatique en démocratie*, Paris, Agone.

Compagnon Antoine (année inconnue), « Théorie de la littérature : qu'est-ce qu'un auteur », séminaire Université Paris IV-Sorbonne, <http://www.fabula.org/compagnon/auteur.php>.

Coville Marion (2013), « Dixième art, jeu d'auteur : quelle politique de représentation des jeux vidéo en tant que création et pratique artistique », Actes du colloque Artgame/Game Art, RIRRA 21, Université Montpellier 3 : <https://drive.google.com/file/d/0BwZiiduR9pBQOVRXNXVUVFtT1k/edit>.

Cros Edmond (2003), *La Sociocritique*, Paris, L'Harmattan.

Flanagan Mary, Nissebaum Helen (2014), *Values at Play in Digital Games*, Cambridge, MIT Press.

Fortin Tony (2013), « Les jeux vidéo, joujoux idéologiques », *Le Monde* : http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/12/20/les-jeux-video-joujoux-ideologiques_4337497_3246.html

Franklin Chris, "The Beginner's Guide", *Errant Signal*: <http://www.errantsignal.com/blog/?p=837>.

- Genvo Sébastien (2005), « L'expression vidéoludique », in. *Le game design des jeux vidéo, approches de l'expression vidéoludique*, sous la direction de Sébastien Genvo, Paris, L'Harmattan, p. 7 – 23.
- Genvo Sébastien (2012), « Comprendre et développer le potentiel expressif des jeux vidéo ». Revue *Quand Jouer c'est communiquer*, Paris, Hermès, CNRS Éditions, coordonné par Lafrance Jean-Paul et Olivieri Nicolas, p. 127-133.
- Graft Kris, "Creativity as an open question : random thoughts on The Beginner's Guide" Gamasutra, 2015.
- Holmes Tiffany (2003), « Arcade Classic Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre », Art Institute of Chicago, MelbourneDAC2003, p. 46-52. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf>.
- Jenkins Henry (2004), « Game design as narrative architecture », in WARDRIP-FRUIIN Noah, HARRIGAN Pat, *First Person, New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118-130.
- Kalman Samantha, England Liz, "the game dev letters: A series on The Beginner's Guide", Gamasutra, 2015.
- Kilduff-Taylor Paul, "The Beginner's Guide to Interpretation", Gamasutra, 2015.
- Lee Shuen Shing (2003), « I lose, Therefore I think », in. *Game Studies, the international journal of computer game research*, vol.3, issue 2, décembre 2003. <http://www.gamestudies.org/0302/lee/>.
- Mäyrä Frans, *An Introduction to game studies, Games and Culture*, Londres, Sage Publications, 2008.
- Pearce Celia (2006), « The Aesthetics of Play ». Revue *Visible Language*, supervisée par Ken Firedman et Owen Smith, p. 66-89.
- Schrank Brian, *Avant-garde videogames, playing with technoculture*, Cambridge, MIT Press, 2014.
- Siegel Claire (2014), « Valeurs et représentations au cœur du processus de gamification, Approche sociocritique des symptômes d'une société du jeu total par trois de ses formes : serious games, Games For Change et artgames ». Revue *Interfaces numériques*, vol. 3, n° 3, p. 497-519.
- Sharp John, *Works Of Games*, Cambridge, MIT Press, 2015.
- Triclot Mathieu (2015), « Mathieu Triclot : pour une philosophie politique des jeux vidéo », Revue *Agir par la culture* : <http://www.agirparlaculture.be/index.php/medias/295-mathieu-triclot-pourune-philosophie-politique-des-jeux-video>
- Wreden Davey (2015), « Playing Stories », Games Now, Aalto University, Helsinki.

Yang Robert (2015), « Psycho-material geographies of 3D spaces and The Beginner's Guide by Davey Wreden et al »: <http://www.blog.radiatordebacle.us/2015/10/the-beginners-guide-by-davey-wreden-et.html>.