



Numéro spécial / Special Issue
Écologies de l'immersion / Immersion Ecologies
Mars 2020 / March 2020 1-7

Introduction

Pierre-Louis Patoine, Carl Therrien & Gabriel Tremblay-Gaudette

Université Sorbonne –Nouvelle Paris 3, Université de Montréal et Université du Québec à Montréal

Au sein des études médiatiques, le concept d'immersion s'apparente à un phénix qui rejaillit éternellement de ses cendres. À l'époque où l'un des directeurs de ce numéro écrivait sa thèse sur le sujet, l'immersion avait été remise au goût du jour par Janet Murray (*Hamlet on the Holodeck*, 1997) et Marie-Laure Ryan (*Narrative as Virtual Reality*, 2001). On constate par le titre de l'ouvrage de Ryan la tentation d'intégrer des formes artistiques établies (par exemple, le récit littéraire) dans le giron des études sur la réalité virtuelle – autre phénix qui, pour sa part, ne renaît jamais complètement à chaque nouvelle tentative de commercialisation des technologies de pointe qui lui sont associées. Remettre l'immersion au cœur des études médiatiques était également l'ambition de l'historien de l'art Oliver Grau dans *Virtual Art. From Illusion to Immersion* (2003). Cet ouvrage nous ramenait à une des définitions les plus usuelles du terme, et revisitait des dizaines de dispositifs qui encapsulent l'appareil perceptif de l'être humain depuis l'Antiquité jusqu'aux visiocasques interactifs contemporains. D'abord considérés à travers un biais culturel oculocentriste évident, ces dispositifs ont finalement intégré les autres sens de plusieurs manières, depuis le *Sensorama* de Morton Helig (1968) jusqu'au retour tactile intégré aux contrôleurs de jeu vidéo. Plusieurs chercheurs (David Howes, 2003; Mark Paterson, 2006; Constance Classen, 2012) ont fait la promotion d'un « sensual turn » au sein des humanités qui permettrait d'exhumer le rôle des autres sens dans la création et la réception des œuvres d'art. Bien entendu, c'est précisément cet idéal d'un dispositif illusionniste

polysensoriel qui est mis de l'avant dans l'holodeck de *Star Trek*, qui orientait justement les réflexions de Murray en 1997.

Est-il encore utile de publier un numéro sur l'immersion en 2020? La pertinence du concept est fréquemment remise en question. Dans *Rules of Play*, Katie Salen et Eric Zimmerman proposent une critique de ce qu'ils nomment la « immersive fallacy » (2003), et cette critique est répercutée par Kristine Jørgensen dans son étude des interfaces vidéoludiques (2013). Le plaisir ludique, selon ces chercheurs, ne peut être réduit au plongeon métaphorique dans une illusion toujours plus convaincante. En 2011 dans *In-Game*, Gordon Calleja relève également certaines des limites de la métaphore marine et propose d'y substituer le concept d'incorporation. À un niveau plus anecdotique, force est de constater que certains développements survenus au cours de la dernière décennie remettent en question les deux conceptions les plus courantes de l'immersion. L'adoption toujours incertaine des nouvelles technologies d'encapsulation sensorielle a fait mentir la prémonition que 2016 allait être « l'année de la réalité virtuelle », comme plusieurs articles journalistiques l'avaient annoncé en grande pompe au moment où Sony est entré dans la ronde (à la suite d'Oculus et HTC) avec son PlayStation VR. Par ailleurs, la conception de l'immersion comme expérience optimale ou *flow* – de loin la théorie psychologique ayant eu le plus d'influence dans l'étude de l'immersion depuis sa publication originale par Mihaly Csikszentmihalyi en 1975 – fut largement invalidée par la popularisation de deux genres vidéoludiques improbables au cours de la dernière décennie. Alors que l'étude des états de *flow* souligne l'importance d'un savant équilibre entre défis proposés et compétences acquises, permettant à l'individu de ne jamais sombrer dans une zone d'anxiété ou d'ennui trop importante, la popularité incontestable de jeux inspirés par la série des *Souls* (From Software), et le succès improbable de ce que l'on nommait au départ de manière péjorative des « simulateurs de marche » démontrent que les joueurs adorent se vautrer dans des situations anxiogènes ou purement contemplatives et prétendent « ennuyantes » pendant de longues heures.

From illusion to immersion, from immersion to incorporation... qui dit mieux? Au-delà des querelles de clochers terminologiques et des limitations plus ou moins forcées du terme et de sa signification, ce numéro s'appuie sur un constat fort simple : l'effet d'absorption au sein d'un univers second demeure l'une des constantes dans l'étude de la production et de la réception des dispositifs fictionnels. Le terme privilégié pour référer à cette réalité « renaît »

constamment sous différents avatars dans l'histoire des théories médiatiques : effet diégétique, présence, suspension volontaire de l'incrédulité, *flow*, transportation... sous l'influence du cognitivisme, des neurosciences et de la théorie des affects depuis le milieu des années 1990, on pourrait même parler d'écologie affective (Therrien, 2011; von Mossner, 2017). Il ne s'agira pas avec ce numéro de se lancer dans un énième débat sémantique ou de définir un nouveau terme qui ne correspond pas exactement à ce que l'une et l'autre ont pu associer au mot « immersion » par le passé. L'immersion correspond à un état de conscience modifié qui nous permet d'habiter des mondes secondaires, d'y dépenser une part significative de notre énergie. Les auteurs de ce numéro proposent d'explorer les diverses modalités d'absorption diégétique au sein d'un grand nombre de pratiques médiatiques à l'époque contemporaine. Le jeu vidéo, la littérature, le cinéma, le théâtre, l'art contemporain créent des territoires qui nous invitent à l'exploration et au vagabondage, à la flânerie et à la contemplation.

Cette invitation peut-elle être mise en rapport avec le « nouveau régime climatique » (Latour 2015), face auquel nous devons repenser les manières dont nous habitons notre monde? C'est l'une des questions que pose ce numéro. Bien sûr, tout comme la notion d'immersion, l'inquiétude écologique n'est pas nouvelle : il suffit de penser à la critique de l'exploitation effrénée des ressources naturelles qu'articule déjà l'auteur américain James Fenimore Cooper dans son roman de 1823, *The Pionneers*, à travers son personnage de trappeur moraliste Natty Bumppo. Mais la vitesse exponentielle à laquelle nous avons transformé nos milieux de vie, à partir des années 1950 (ce que certains appellent *la grande accélération*, voir Steffen *et al* 2011) nous force à reconsidérer notre rapport aux environnements que nous habitons quotidiennement : environnements « naturels » plus ou moins transformés par l'humain et par d'autres espèces végétales et animales, mais aussi : environnements créés par l'urbanisme, l'architecture, et les arts qui nous font habiter des mondes construits de matériaux sémiotiques, le temps d'un roman, d'un film, d'un jeu. Comment habitons-nous ces territoires immersifs ? Ici encore, on touche à un problème qui a déjà fait couler de l'encre, et on se référera au Heidegger (1951) de *Bâtir habiter penser* (et à ses commentaires subséquents) pour une réflexion sur le devenir de « l'habiter » au sein de la modernité techno-industrielle, après la bombe atomique.

Si les questions de l'immersion et de l'habitation ne sont pas nouvelles, il n'en reste pas moins que ces modes de relations aux œuvres et aux mondes qu'elles créent retrouvent une certaine légitimité au tournant du millénaire, après un XXe siècle en partie dominé par la distanciation,

l'ironie, l'expérimentation formelle et l'abstraction. Cette re-légitimation est par exemple visible dans la « nouvelle sincérité » du roman américain (défendue entre autres par David Foster Wallace, voir Brousseau 2020), ou dans la réactivation d'une sensibilité néoromantique dans l'art de la première décennie du XXI^e siècle (Vermeulen & Akker, 2010). Au-delà de la tentation d'une lecture dialectique de l'histoire, où les mouvements artistiques formeraient une harmonieuse succession d'oppositions (par exemple, l'immersion comme réponse au postmodernisme), ne doit-on pas considérer l'intérêt renouvelé pour les territoires immersifs comme le résultat d'un contexte particulier, marqué par la montée en puissance de la question écologique et par celle, parallèle, du jeu vidéo comme champ artistique majeur, à partir des années 1980?

Ce numéro de *Kinephanos* explore cette question à travers six articles qui traitent de la manière dont le cinéma, l'art contemporain et le jeu vidéo redéfinissent notre rapport à l'environnement. Dans sa contribution, Marco Caracciolo considère les aspects temporel et affectif de l'immersion – trop souvent réduite à une métaphore spatiale – aspects mis en jeu par *Le quattro volte*, dans lequel Frammartino (2010) filme l'entrelacement des vies humaines et autre-
qu'humaines, dans les collines de la Calabre.

Cet entrelacement se vit sur un mode moins contemplatif, et plus monstrueux dans le roman *Annihilation* de Jeff Vandermeer (2014) et dans son adaptation filmique par Alex Garland (2018), qu'analyse Clément Hossaert. Dans ces deux œuvres, une biologiste s'enfonce dans un territoire où s'hybrident les formes de vies, et où se troublent les frontières de l'humain. C'est autour de la notion de rime que Hossaert conçoit ces formes hybrides – présentes à la fois dans la diégèse et dans le positionnement générique d'*Annihilation*, qui balance entre horreur (dans la filiation de Lovecraft, notamment) et science-fiction (en particulier la *cli-fi*, ou fiction climatique).

La question du territoire, et de l'horreur, est également au cœur de la contribution de Guillaume Baychelier. En effet, celle-ci s'attache à décrire les dispositifs qui structurent la « spatialité monstrueuse » des jeux post-apocalyptiques *Metro* (*Metro 2033*, *Metro: Last Light*), dont la puissance immersive est paradoxalement basée sur l'inhabitabilité de ses espaces dystopiques, placés sous le signe d'une « économie de la contrainte et de la catastrophe ».

Charles Meyer se penche également sur les caractéristiques de l'expérience immersive proposée par un jeu vidéo : *Horizon Zero Dawn* (2017), en se concentrant sur son design sonore. Meyer emploie une méthodologie spécifique, celle de la « marche sonore », pour évoquer les aspects politiques, fonctionnels et esthétiques du son, dans ce jeu qui nous plonge lui aussi dans un monde d'après la catastrophe écologique.

De son côté, comment l'art contemporain pense-t-il la catastrophe écologique, comme horizon de l'Anthropocène? C'est une question que pose ici Marie-Laure Delaporte, en explorant les installations et les environnements immersifs conçu par Doug Aitken à partir des années 1990.

Finalement, c'est en faisant dialoguer les travaux philosophiques de Bernard Stiegler, Yves Citton et Jonathan Crary avec ceux, artistiques, de Tino Sehgal, Maurizio Cattelan et des Nouveaux Commanditaires, que Mehrez Abassi met en lumière le travail de régénération des processus attentionnels par les dispositifs immersifs de l'art contemporain, qui déjouent ainsi leur captation par l'« économie de l'attention » qui caractérise le capitalisme actuel.

Ces six contributions nous permettent ainsi de repenser l'immersion à l'ère de l'Anthropocène, comme réponse esthétique au bouleversements écologiques et à leur mise en cause de nos manières d'habiter des territoires.

Références

BROUSSEAU, Simon (2020), *David Foster Wallace et les pouvoirs de la littérature*, Montréal : Éditions Nota Bene.

CALLEJA, Gordon (2011), *In-Game : From immersion to incorporation*, Cambridge : MIT Press.

CLASSEN, Constance (2012), *The Deepest Sense : A Cultural History of Touch*, Urbana : University of Illinois Press.

COOPER, James Fenimore (2018 [1823]), *The Pioneers: or The Sources of the Susquehanna*, gutenberg.org.

GRAU, Oliver (2003), *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge : MIT Press.

GRIFFITHS, Alison (2013), *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View*, New York : Columbia University Press.

HEIDEGGER, Martin (1958 [1951]), « Bâtir habiter penser », dans *Essais et conférences*, Paris : Gallimard.

HOWES, David (2003), *Sensual Relations : Engaging the Senses in Culture and Social Theory*, Ann Arbor : University of Michigan Press.

HUHTAMO, Erkki (2013), *Illusions in motion: media archaeology of the moving panorama and related spectacles*, Cambridge : MIT Press.

JORGENSEN, Kristine (2013), *Gameworld Interfaces*, Cambridge : MIT Press.

LATOURE, Bruno (2015), *Face à Gaïa*, Paris : La Découverte.

MURRAY, Janet H. (1997), *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge : MIT Press.

NEIL, Victor (1988), *Lost in a Book. The Psychology of Reading for Pleasure*, New Haven : Yale University Press.

PATERSON, Mark (2007), *The Senses of Touch. Haptics, Affects and Technologies*, Londres : Bloomsbury.

RYAN, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.

SALEN, Katie, et Eric ZIMMERMAN (2004), *Rules of play: Game design fundamentals*, Cambridge : MIT Press.

SCHAEFFER, Jean-Marie (1999), *Pourquoi la fiction?* Paris : Seuil.

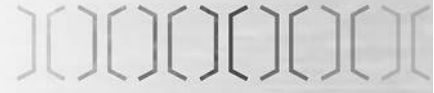
STEFFEN, Will, Jacques GRIVENALD, Paul CRUTZE, et John McNEILL (2011), « The Anthropocene: Conceptual and Historical Perspectives », *Philosophical Transactions of the Royal Society of London A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences* 369, p. 842-867.

TERRIEN, Carl (2011), *Illusion, idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu video*, thèse de doctorat, Montréal : UQAM.

TURNOCK, Julie (2013), "Removing the Pane of Glass: The Hobbit, 3D High Frame Rate Filmmaking, and the Rhetoric of Digital Convergence", *Film Criticism* Vol. 37/38, No 3/1 (Spring-Fall), p. 30-59.

VERMEULEN, Timotheus, et Robin van den AKKER (2010), « Notes on Metamodernism », *Journal of Aesthetics & Culture* Vol. 2, No 1, DOI: 10.3402/jac.v2i0.5677.

VON MOSSNER, Alexa Weik (2017), *Affective Ecologies: Empathy, Emotion, and Environmental Narrative*. Columbus : The Ohio State University Press.



Numéro spécial / Special Issue
Écologies de l'immersion / Immersion Ecologies
Mars 2020 / March 2020 8-28

Immersion for Entangled Audiences: The Nonhuman World and Affective Patterning in Narrative Experiences

Marco Caracciolo
Ghent University

Abstract: The language of “immersion” in a fictional text lends itself to a dualistic reading that is, at best, unwelcome when attempting to think about narrative experiences ecologically. In this article, I argue for a model of narrative-audience interactions that privileges immersion as affective and temporal entanglement in stories over the containment model. I use *Le quattro volte*, a 2010 film by Italian director Michelangelo Frammartino, to exemplify this alternative understanding of audiences’ engagement with narrative and discuss its ramifications for recent work at the intersection of narrative theory and ecocriticism.

Keywords: Immersion; narrative; nonhuman turn; econarratology; affect.

Résumé en français à la fin de l'article

Introduction [1]

The “nonhuman turn”, in Richard Grusin’s (2015) account, is an interdisciplinary movement that seeks to go beyond worldviews and research practices that front-load human exceptionalism: instead, humanity is placed on a continuum with a broad range of nonhuman realities—from climatological patterns to biological evolution and technological devices—that interact with human societies in fundamental ways. As I suggest in Caracciolo (2019), one of the most striking points of convergence between this focus on the nonhuman and contemporary work in the philosophy of mind is their rejection of dualistic thinking. So-called “enactivist” philosophers in the wake of Francisco Varela, Evan Thompson, and Eleanor Rosch’s seminal *The Embodied Mind* (1991) have emphasized the “co-dependent arising” of subject and object: how the world does not pre-exist the mind, as in dualistic accounts, but emerges from patterns of embodied and affective interaction. The mind is, to quote philosopher Daniel Hutto, fundamentally “world-involving” (2012). On the other hand, thinkers affiliated with the nonhuman turn have destabilized binaries between human agency and the supposed passivity of matter (Bennett, 2010). What emerges from these debates is a notion of the fundamental entanglement—or enmeshment, in Timothy Morton’s (2010) terminology—of human subjectivity and nonhuman things and processes.

In this article, I argue that this conceptualization of the entanglement between human mind and world calls for a rethinking of the discourse of immersion: the idea, widespread in literary and media studies but also in discussions outside of academia, that a certain state of focused attention when engaging with narrative can be described as being “immersed” in a book or film. This rethinking is necessary to rule out an exclusively spatial reading of the phenomenon of immersion. Etymologically, immersion evokes the image of a solid object being plunged into a liquid. This spatial scenario can be understood dualistically: while the solid is *surrounded by* the fluid, the two remain fundamentally separate. When extended metaphorically to readers’ experience of fictional texts, this way of conceptualizing immersion can bring in a dichotomy between “immersive” and “non-immersive” ways of reading. In a chapter on metafiction, Merja Polvinen draws attention to how self-conscious writers “question the in/out model of spatial imagination in fiction that we have relied on for so long” (2016, p. 24). Polvinen targets this model of the spatial imagination because, she argues, it is bound up with a false dichotomy

between awareness of fictionality and imaginative engagement with fiction—as if audiences were forced to *choose* between paying attention to the characters, events, and situations represented by fictional narrative and appreciating the artistry of their representation. My approach to immersion has different goals from Polvinen’s, but it stems from similar concerns about how the term can bias—more or less subtly—our thinking and talking about narrative experiences. I structure my critique around two points. First, the language of immersion aligns with what cognitive linguists in Lakoff and Johnson’s (1980) wake would call a “container” image schema: the notion that narratives are spatially bounded and that audience members can be positioned either inside or outside them. This conception has the unwelcome effect of separating, dualistically, narratives from readers’ consciousness, as well as narrative experiences from everyday reality. Second, through its inherently spatial nature, the discourse of immersion tends to play down the enmeshment of temporality, spatiality, and emotion in narrative experiences—how temporal patterns structure our engagement with narrative, and how the nature of these patterns is affective through and through.

These points require full consideration as literary and media studies explore the interplay between narrative and the environmental imagination. In her seminal *The Storyworld Accord* (2015), Erin James outlines an innovative research program at the intersection of ecocriticism, narrative theory, and cognitive approaches to literature. Immersion is the conceptual cornerstone of James’s “econarratology”:

Econarratological readings of narrative storyworlds, via their analysis of the textual cues that aid the immersion of readers into subjective spaces, times, and experiences, help us appreciate the fact that aesthetic transformations of the real really do stand to reshape individual and collective environmental imaginations. That reshaping is an essential role that literature can play in protecting the earth. (2015, p. 39)

This is a bold articulation of the link between the imaginative and emotional effects of narrative and its broader cultural function; the possibility of immersion is central to this kind of reasoning: narrative literature will realize its “essential role” of “protecting the earth” to the extent that it succeeds in eliciting a state of immersion in readers. Immersion is here described in terms of a “deictic shift” (cf. James, 2015, p. xi) from the reader’s physical surroundings to

an imaginary domain that James, like most narrative theorists, conceptualizes as a textual “world” or “storyworld”.

My core claim in this article is that an ecologically informed understanding of audiences’ engagement with narrative has to move beyond the spatial isolation of storyworlds, embracing the temporally and affectively patterned nature of text-audience encounters. This could be achieved by reconceptualizing immersion not as *containment* in a text but as a form of *entanglement* with it. In media and game studies, scholars such as Gordon Calleja (2011) have already explored the multifaceted nature of immersion. For Calleja, immersion in video games involves six dimensions, only one of which is predominantly spatial. My account of immersion as entanglement focuses on Calleja’s affective dimension, which includes bodily sensations and feelings generated during the engagement with a narrative artifact. By addressing the spatial bias in immersion discourse in narrative theory (as opposed to Calleja’s home field of game studies), I seek to bridge the gap between the discussion of narrative experiences and contemporary debates on the nonhuman. Given that the notion of human-nonhuman entanglement is central to these debates in ecocriticism (e.g., Iovino and Oppermann, 2012), what kind of reading or viewing practices—and what theoretical models—are best suited to bring out this entanglement in narrative form? I argue below that a principled understanding of narrative engagement requires, first, distancing ourselves from the container image schema not just for narrative experiences but also for human-nonhuman interactions; and, second, it requires fully considering the way in which temporally patterned affect feeds into audiences’ interactions with narrative. Put baldly, immersive narrative experiences disrupt the conceptual distinction between a human subject and a physical artifact (the text) in a way that resonates deeply with insights into the imbrication of human and nonhuman realities within the nonhuman turn. The vehicle of this blurring of boundaries is the affective dimension of audiences’ temporally extended engagement with stories.

An important precedent in acknowledging the centrality of affective responses to narrative is Alexa Weik von Mossner’s *Affective Ecologies* (2017). Through its confrontation with embodied cognitive science, this book makes a key step towards a more comprehensive understanding of immersion, one whose ramifications for the environmental humanities Weik von Mossner charts with particular lucidity. My discussion in this article develops Weik von Mossner’s interest in the nexus of embodiment, affect, and the narrative imagination of the

nonhuman. I use as case study a 2010 film by Italian director Michelangelo Frammartino. The film is titled *Le quattro volte*, translated into English as *The Four Times* (but we'll see that the title can also mean "the four turns"). Frammartino's film is set in and around a medieval town perched on the rural hills of Calabria, in the southern tip of the Italian peninsula. It is a slow, philosophical film, whose narrative weaves together a human character—an old goatherd—his goats, as well as the material world in which they are embedded. Human dialogue is scarce and mostly inaudible; goat bleats, dog barks, and rustling leaves take center stage. The film foregrounds the cyclical nature of life: we first experience the daily routine of the goatherd, who appears to be seriously ill; after the goatherd dies, a goat is born; the goat finds shelter under a fir tree, which is later felled and turned into a greasy pole, becoming the main attraction of a country festival; finally, wood from the tree is turned into charcoal. This fourfold structure suggests ancient notions of metempsychosis or Buddhist reincarnation; but the film is remarkably agnostic and evokes the interconnectedness of life through aesthetic form rather than religious belief. It is because of this formal interest in human-nonhuman entanglement that I single out *Le quattro volte* as a test bed for the reappraisal of immersion I want to propose in this article. I will thus explore how the film pushes back against the container image schema, problematizing claims about the viewers' spatial position *inside* or *outside* the storyworld; and how the film uses affective patterning to entangle the audience in the narrative. Before that, however, I will explain why the concept of immersion, as it is used in narrative theory, lends itself to a dualistic reading.

Coming to Terms with Mixed Metaphors

One of the most sustained account of immersion in narrative theory can be found in Marie-Laure Ryan's *Narrative as Virtual Reality* (2001). I won't attempt to summarize the details of Ryan's discussion; instead, I focus on a key passage in which Ryan highlights the metaphorical nature of the term "immersion":

The notion of reading as immersive experience is based on a premise so frequently invoked in literary criticism that we tend to forget its metaphorical nature. For immersion to take place, the text must offer an expanse to be immersed within, and this expanse, in a blatantly mixed metaphor, is not an ocean but a textual world. (2001, p. 90)

Here Ryan discusses the metaphorical shift from immersion in an ocean to textual immersion. But she does not acknowledge the fact that “textual world” is in itself a metaphor, and that it implicates a particular image schema: that of the text as a spatial container into which readers may enter, or that they may refuse to enter. “Image schema” is a term used in cognitive linguistics (see, e.g., Hampe and Grady, 2005) to refer to proto-concepts based on perceptual templates or Gestalten. [2] Examples include path, balance, or container itself—all patterns derived from embodied experience but frequently employed to think and talk about abstract scenarios, often via metaphorical language. In the phrase “the balance of power between two nations”, for instance, the physical experience of equilibrium is invoked to conceptualize a much more abstract notion of economic or military power. In the case of immersion, the abstract process that is understood schematically is readers’ imaginative engagement with a text, which is equated with physical immersion in a containing medium (such as the ocean).

The problem is, of course, that texts are not containers, not even if we embrace the notion of storyworlds, or fictional worlds, to specify the target of the immersion, as Ryan and many narrative theorists do. Indeed, the notion of storyworlds, introduced by David Herman in *Story Logic* (2002), has become so entrenched in narrative theory that one of the field’s main journals (*Storyworlds*) is titled after it. But the “text as world” metaphor has not gone unchallenged. An effective critique can be found in a chapter by Richard Walsh (2017) that builds on his earlier *The Rhetoric of Fictionality* (2007). Walsh scrutinizes the ontological commitments that may creep in when we see texts as worlds: taken at face value, the metaphor implies that the narrated reality, like a world, must be ontologically complete and separate from the domain of everyday perception and social interaction. I have already discussed Walsh’s critique of storyworlds elsewhere (Caracciolo, 2018b), pointing out that the notion of worlds is perhaps not fundamentally flawed, but it has to be dramatically reconfigured to align with models derived from psychological research on narrative reading: the mental models we build in making sense of narrative are not stable ontological domains; they are ad-hoc, dynamic constructs that develop according to a predominantly affective logic.

This point has important consequences for theories of immersion. Current work on immersion in cognitive approaches to narrative capitalizes on the spatial nature of the metaphor. For instance, Hilary Dannenberg sees immersion as the crossing of an ontological boundary—that of the fictional world. Dannenberg (2008, p. 24) uses the diagram in Figure 1 to represent the

reader’s “journey” from the real world to the narrative world—where the multiple circles suggest separation but also containment. Accordingly, Dannenberg opposes immersion to the readerly “expulsion” caused by metafictional narratives: “The shock tactics of metafiction bring about *expulsion*, and the reader is forcefully ejected from her mental sojourn within the narrative world and jolted back to her own ontological level” (2008, p. 23). This statement is a clear illustration of how easy it is for accounts of immersion to tip over into the dualistic language of being “inside” or “outside” a container-like text.

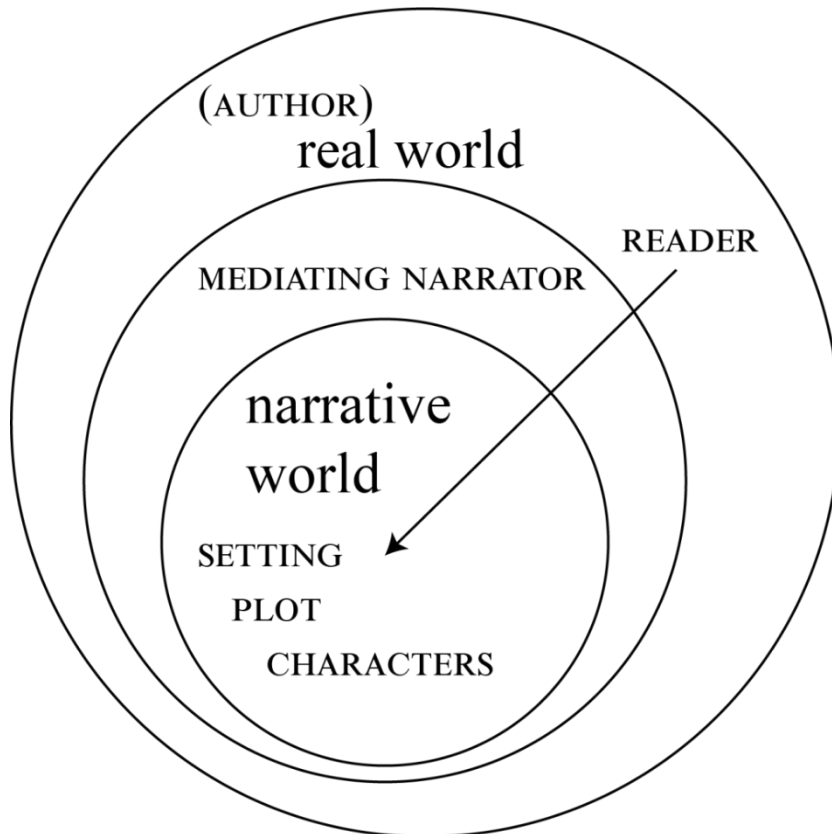


Figure 1 : Adapted from Dannenberg’s (2008, p. 24) visualization of the experience of immersion.

Contrast Dannenberg’s model with Calleja’s already mentioned account, which focuses on the multidimensional nature of immersion in video games. In game studies, a nuanced understanding of immersion has been advanced by many commentators (see, e.g., Arsenault). In literary studies, however, immersion is still largely bound up with spatial metaphors that suggest a physical relocation of the reader from the actual to a fictional world. Among these spatial metaphors are Richard Gerrig’s (1993) “transportation” and Ryan’s (2001) own “recentering,” which also figures in Werner Wolf’s (2004, p. 325) definition of “aesthetic illusion” (a concept closely related to immersion). [3] Even when space is not foregrounded

explicitly, as in Jean-Marie Schaeffer and Ioana Vultur's (2005) discussion, it enters the picture through the "text as world" metaphor, which is—as argued by Walsh (2017)—primarily spatial: worlds are spatial domains that remain relatively stable despite changes occurring over time.

This does *not* mean that literary scholars are unaware of the non-spatial dimensions of immersion, of course. For instance, Anežka Kuzmičová's (2012) cognitively inspired account of "presence" in reading acknowledges that the experience of being physically part of a fictional space is an important factor in narrative engagements. But Kuzmičová also points out that immersion is a multifaceted concept, and that spatial presence is only one of its components, along with "affective appraisal [...] emotional response [...], suspense [...], or rhythm and flow of inner speech" (2012, p. 24). Yet, when spatial metaphors and especially metaphors of relocation and containment become too rigid (as they do in Dannenberg's discussion), the risk is that the discourse of immersion will shortchange the temporal and affective nature of audience's entanglement with narrative. This is the risk I want to identify and warn against in this article as I develop a concept of immersion attuned to human-nonhuman entanglements in narrative audiences. My suggestion is to factor in the role of embodied-affective experience in responding immersively not just to individual elements of the narrative (such as spaces and characters) but to the aesthetic form of narrative itself. This is where the model of immersion as corporeal *entanglement* comes into play. Entanglement is related to image schemata discussed by cognitive linguists under the rubric of "linkage" and "cycle" (see Evans and Green, 2006, p. 190), and is thus opposed to the closure and in-out logic of containment and relocation: in entanglement, the attention of audience members becomes deeply interlinked with the stylistic and narrative form of a story through cycles of imaginative and affective engagement. I will unpack this idea in the next two sections, using *Le quattro volte* as a guide text.

Beyond Containment

Metaphors of physical containment and relocation position the audience as interacting with narrative across an ontological divide that may be bridged—in immersion—but whose existence remains an underlying assumption of the model: from this perspective, the fundamental separateness of the real and the fictional, and of the audience's subjectivity and the narrative, is preserved.

This is not the only available conceptualization of immersion, however. I'm interested in the possibilities of thinking about narrative as an affective and embodied experience that entangles audiences members with a certain perspective on the world. [4] From this standpoint, which is inspired by enactivist philosophy (Varela, Thompson, and Rosch, 1991), there is no need for a proliferation of worlds: narrative is always *about* the real world, even if this aboutness tends to involve a great deal of indirectness. Stories can and do represent states of affairs that are non-actual and even, in some cases, technologically or physically impossible (think science fiction or fairy tales). But the stakes of this representation are always determined by affective, cultural, or ethical values that are grounded in social interactions and practices. To put the same point more succinctly, every narrative is entangled in a web of assumptions about reality (see Gibson, 2007; Caracciolo, 2014).

This does not mean that narrative is bound to replicate those assumptions, of course. In an ecocritical context, Hubert Zapf (2001) has provided us with sophisticated concepts to discuss literary narrative's active role in questioning and bridging cultural values. The point is that narrative, including fictional narrative, is always embedded in, and never separate from, the real world: the container schema and the language of "transportation" and "recentering" risk creating an artificial barrier between readers' everyday life and their narrative experiences. Instead, we should shift the focus from containment and relocation to the *incorporation* of narrative as a fundamentally entangled metaphor that foregrounds the embodiment and situatedness of text-audience encounters. [5]

Of course, I am aware that some audience members enjoy that artificial separation: the discourse of immersion can dovetail with an escapist or hedonistic way of engaging with narrative, where stories provide shelter from the worries of the quotidian (see Victor Nell's classic study of escapism in pleasure reading; Nell, 1988). But this practice is, it seems to me, a problematic position that should be resisted—especially from an ecocritical perspective. Instead, we should foster practices of narrative engagement that reject simplistic notions of immersion-as-containment and call for a recognition of narrative's participation in networks of human-nonhuman interaction. The binary between the real and the fictional in traditional accounts of immersion can be neatly mapped onto the binary between human subjectivity and nonhuman animals, things, and processes. Both binaries should be questioned if we approach

immersion ecocritically—and this, I claim, is what a film like *Le quattro volte* encourages us to do.

The film repeatedly foregrounds the impossibility of containing the natural. We see the goatherd—effectively, the film’s only human character—collecting snails and placing them in a large pot: the goal, we infer, is to purge them until they are edible. A brick weighs down the lid to keep the snails from escaping. But when the man returns home, he finds the snails all over the kitchen table; he patiently collects them and puts them back in the pot. In a later scene, a long static shot displays the road winding off one of the town gates, with the goatherd’s house in front and the enclosure where the goats are kept on the left-hand side. A pickup truck is parked on an incline on the right (see Figure 2). In this scene, a particularly fractious herding dog unexpectedly removes the wheel chock that keeps the truck in place, so that the vehicle rolls backward, smashing into the fence and thus freeing the goats. The animals then flood the road and enter the goatherd’s apartment. One of them, standing on the kitchen table (see Figure 3), intentionally topples the pot with the captive snails.



Figure 2: A still from *Le quattro volte*: the road outside the town gate.



Figure 3 : Goat on table, from *Le quattro volte*.

The pot and the goat pen evoke the container image schema—they are images of the human desire to contain and master the nonhuman world. Frammartino’s narrative highlights the autonomous agency of animals that sabotage the human world order. But this destabilization of containment goes hand in hand with the interpretive stance promoted by the film as a whole. At one level, Frammartino’s film explores material life in a rural community in Calabria—from religious practices to the traditional method of charcoal-making—so as to blur the boundary between documentary and fiction film: any strict ontological separation between reality and the fictional events of the narrative is defused. Even more importantly, Frammartino unsettles the idea that film narrative is driven by human interests and goals: through the dog’s or the goats’ apparently spontaneous mischief, the progression of the film is closely coupled with the agency of nonhuman animals. We may wonder how long Frammartino had to shoot to capture the dog removing the wheel chock, or the goat toppling the snail pot in that nonchalant way. But in considering those questions, we are simultaneously *in* the film’s “world” and *outside* it, reflecting on the conditions of its production. The narrative thus conveys a sense of entanglement between the human world, including the practice and technology of film, and the foregrounded nonhuman agency. We will see in the next section that this entanglement is closely linked to the film’s formal articulation of temporality.

Affective Form and Temporal Patterning

The latent spatiality of much immersion discourse should not overshadow the role that temporal dynamics play in narrative engagement. After all, the experience of physical immersion itself—when diving, for instance—is patterned in temporal and affective terms. How do we factor in such patterns in developing an account of immersion as entanglement? The relationship between narrativity and temporality is one of the tenets of narrative theory, and has been discussed by such influential commentators as Paul Ricoeur and Harald Weinrich (Ricoeur, 1984; Weinrich, 1985; see Fludernik, 2005). What recent work in cognitive literary studies adds to the picture is that this relationship between time and narrative is fundamentally affective. Narrative is not just the representation of a temporal sequence, it involves the affective articulation of time. Philosopher David Velleman puts this point as follows:

A story [...] enables its audience to assimilate events, not to familiar patterns of *how things happen*, but rather to familiar patterns of *how things feel*. These patterns are not themselves stored in discursive form, as scenarios or stories: they are stored rather in experiential, proprioceptive, and kinesthetic memory—as we might say, in the muscle-memory of the heart. (2003, p. 19)

The key word here is “patterns”: narratives build and elaborate on forms of affective experience, which underlie the representational content of narrative—“how things happen”—and constitute story structure. At a basic level, the macro-form of narrative or its “cadence” (as Velleman calls it) is “the arousal and resolution of affect” (2003, p. 13). But a large number of variations on this basic emotional cadence are possible.

Andrew Reagan and his collaborators (Reagan et al., 2016) have analyzed emotional language in a large corpus of narratives drawn from Project Gutenberg. They processed these narratives with a computer algorithm capable of sentiment analysis—that is, of identifying the patterning of emotion in each of these stories. The analysis shows that narratives tend to be organized around six “basic shapes”, in Reagan and colleagues’ terminology, depending on the affective trajectory traced by different genres: for instance, a constant rise (in prototypical “rags to riches” stories), or a steady downward trajectory (in tragedy), or a sequence of rise, fall, and rise. Narrative *form* (in this case, genre) is aligned with emotional dynamics that develop in the

course of the narrative, as Reagan et al.'s sentiment analysis suggests, and thus unfold during the audience's temporal engagement with the text. The take-away is, from my perspective, less Reagan's typology than the suggestion that narrative is organized according to a recognizable affective-temporal logic. This logic is an elaboration of Velleman's "arousal and resolution of affect".

We could go even further, analyzing the emotional patterning of individual narratives and how it involves an interplay of what film theorist Ed Tan (1996; Visch, Tan, and Molenaar, 2010) calls Artifact and Fictional World emotions: the former are directed at formal features of the narrative text, the latter at the represented characters and situations. The coherence and novelty of the affective pattern that results from the combination of Artifact and Fictional World emotions are a crucial factor in producing the state of attention that we refer to as "immersion". Again, the language of spatial containment is less useful than a language of entanglement: this affective pattern *implicates* readers or viewers in the narrative; it activates what Velleman calls the audience's "muscle-memory of the heart" and prompts them to resonate with the text's formal-temporal patterning. This affective resonance breaks down distinctions between the audience's subjectivity and the presumed objectivity of the fictional world: it does not simply draw them *into* a pre-existing, container-like world but asks them to bring this world forth—to use enactivist terminology—with their bodies. It thus becomes impossible to draw a sharp line between spatiality and temporality: the feeling of spatial presence in an imaginary reality is intimately connected to the temporally patterned affect that enfolds audience members into a narrative. Not all narratives entangle readers and viewers to the same extent, of course. The audience's predispositions play an important role, but so does the text's capacity to generate a distinctive affective cadence.

Le quattro volte offers a particularly convincing example of affective form. As the title suggests, the film has four parts, each with its own protagonist: a goatherd, a young goat or kid, a fir tree, and charcoal. The passage of time is foregrounded—for instance, in a sequence that shows the fir tree silhouetted against a winter landscape, then the close-up of a tree trunk, then the fir tree surrounded by lush vegetation. The film's temporality is articulated not by way of explicit causal linkage, but through two formal devices, which bring the film's four parts together: a focused affective pace and a carefully orchestrated movement from the human to the

animal domain (the goats) to the vegetal (the fir tree) and finally to the mineral and inanimate (the charcoal).

The pace of the narrative can be described as stately and contemplative. Its main effect is to flatten differences between, for instance, a herd of vivacious goats and the religious practices of a rural community in southern Italy. The film progressively distances audience members from the human-scale world of everyday interaction, inviting them to perceive similarities across the human-nonhuman divide. However, that aesthetic distance is never devoid of compassion: Frammartino explores the fragility of human and nonhuman animals vis-à-vis a vast nonhuman world. Thus, the experience of watching *Le quattro volte* cannot be accounted for in terms of a simple opposition between immersion and expulsion: as we become entangled in the affective pace of the film, we are also released from an anthropocentric view of the world.

This is the formal movement I've alluded to: the film starts with a human protagonist—the goatherd—but ends with a nonhuman one—the charcoal. The narrative shifts along what philosophers have discussed, following Plato and Aristotle, as the “great chain of being” (Lovejoy, 2001). However, Frammartino's film resists the hierarchical organization of that chain, the idea that intrinsic value decreases as we move from the human to the nonhuman. This resistance is closely tied to the film's aesthetics: Frammartino's style suggests, pointedly, that there is aesthetic texture and value *throughout* the chain. This interest in the textural complexity of the nonhuman world is demonstrated by frequent close-ups—for instance, of charcoal pieces or a tree trunk. The linear movement from the human to the nonhuman is also complicated by the film's circular form: charcoal making was already shown in the film's preamble, but at the end of the film we approach it in a way that is much more attuned to the nonhuman world, because we are closely familiar with the material history of the wood that is being burned. The image schema that emerges is not the container but the *cycle*: the film's repeated shifts from one domain of reality to another open up a shared, communal space between the human and the nonhuman—*almost* like metempsychosis, but minus the mind-body dualism that metempsychosis seems to imply. In other words, what the film performs is not a negatively connoted “descent” into the nonhuman, but a circular movement that displays the ecological interdependency of human societies and nonhuman things and processes.

The human, the film's starting point and the home field of narrative itself (see Caracciolo, 2018a), is finally reabsorbed into a formal pattern that destabilizes the human-nonhuman binary. Audience members are invited to experience this formal pattern, in their bodies, through affective pace. It is perhaps not too far-fetched to conjecture that this embodied substrate of the narrative is implied by the title, which translates as both "the four times" and "the four turns", in the sense of the physical action of turning. Read in this way, the title captures the film's affective organization of time and, concurrently, the marked embodied quality of the conceptual transitions it reveals.

Conclusion

My goal in this article was to push back against a certain understanding of the experience we refer to as "immersion", one that capitalizes on spatial metaphors, and particularly metaphors of spatial containment in and relocation to storyworlds. I do not claim that all narrative scholars subscribe to a predominantly spatial conception of immersion. Yet spatial metaphors may still implicitly bias our ways of thinking about narrative experiences, suggesting a dualistic separation between subjectivity and narrative, or the real world and fictional "worlds". This is the risk I tried to address in these pages. To overcome this bias, I proposed conceptualizing the experience of immersion as affective entanglement with story. The result of this entanglement is a heightening of attention that is modulated by stylistic and narrative form, and that transcends a mere sense of spatial containment in a world: rather, in immersive experiences the audience's imagination resonates with a material artifact in a way that destabilizes the text-world dichotomy.

Once this definition of immersion is in place, we can see how the notion of entanglement—and the experience it captures—can be used to probe another kind of entanglement: namely, humanity's deep imbrication with the nonhuman world. Understood in this way, immersion is a state of consciousness that troubles dualistic binaries, confronting audience members with their fundamental interrelation with the material and nonhuman world. The concept of entanglement echoes recent work within the nonhuman turn that confronts the realities of climate change and the Anthropocene. For instance, it is one of the core concepts of Karen Barad's (2007) quantum physics-inspired account of what she calls the "intra-action" of matter and subjectivity. Similarly, "entangled humanism" is the term chosen by William Connolly for the ambitious

political philosophy he outlines in *Facing the Planetary* (2017). At the same time, entanglement ties in with an enactivist understanding of how minds bring forth or enact a world: reality does not pre-exist the mind, but is enacted through patterns of sensorimotor, embodied activity, at the level of perception and basic emotions (Noë, 2004; Hutto and Myin, 2012); and through patterns of intersubjective coordination, at the level of more advanced, socio-culturally acquired skills (De Jaegher and Di Paolo, 2007). The nonhuman turn and enactivist philosophy thus converge on the idea that the mind is deeply entangled with the world. Frammartino's *Le quattro volte* brings out this entanglement by fostering a specific immersive mode of spectatorship: one that detaches spectators from the human-centered world of prototypical narratives and asks them to confront a tapestry of nonhuman characters and events. The vehicle of this immersion is affect: the fourfold temporal structure of the film creates a contemplative pace, which gradually acclimatizes the spectator to the slow twists and turns, or “volte”, of the nonhuman world. Clearly, this is only the beginning of a cross-fertilization of the mind sciences and ecocriticism—a prospect rich in societal implications. As I argued in this article, careful reflection on narrative experience and the concepts and metaphors we use to talk about it is key to this interdisciplinary encounter.

References

- Arsenault, D. (2005), “Dark Waters: Spotlight on Immersion”, in *Game On North America 2005 International Conference Proceedings*, Ghent, Eurosis, pp. 50–52.
- Balint, J., and Tan, E. S. (2015), “‘It Feels Like There Are Hooks Inside My Chest’: The Construction of Narrative Absorption Experiences Using Image Schemata”, *Projections*, vol. 9, no. 2, pp. 63–88.
- Barad, K. (2007), *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Durham, Duke University Press.
- Bennett, J. (2010), *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*, Durham, Duke University Press.
- Calleja, G. (2011), *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MA, MIT Press.

- Caracciolo, M. (2014), *The Experientiality of Narrative: An Enactivist Approach*, Berlin, De Gruyter.
- (2018a), “Posthuman Narration as a Test Bed for Experientiality: The Case of Kurt Vonnegut’s *Galápagos*”, *Partial Answers*, vol. 16, no. 2, pp. 303–14.
- (2018b), “Ungrounding Fictional Worlds: An Enactivist Perspective on the ‘Worldlikeness’ of Fiction”, in Bell, A. and Ryan, M.-L. (eds.), *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, Lincoln, University of Nebraska Press, pp. 113–31.
- (2019), “Islands of Mind and Matter: Challenging Dualism in J. G. Ballard’s ‘The Terminal Beach’ and The Chinese Room’s *Dear Esther*”, *CounterText*, vol. 5, no. 1, pp. 341–61.
- CONNOLLY, W. E. (2017), *Facing the Planetary: Entangled Humanism and the Politics of Swarming*, Durham, Duke University Press.
- Dannenbergh, H. P. (2008), *Coincidence and Counterfactuality: Plotting Time and Space in Narrative Fiction*, Lincoln, University of Nebraska Press.
- De Jaegher, H., and Di Paolo, E. A. (2007) “Participatory Sense-Making: An Enactive Approach to Social Cognition”, *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, vol. 6, no. 4, pp. 485–507.
- Evans, V., and Green, M. (2006), *Cognitive Linguistics: An Introduction*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Fludernik, M. (2005), “Time in Narrative”, in Herman, D., Jahn, M. and Ryan, M.-L. (eds.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London, Routledge, pp. 608–612.
- Gerrig, R. J. (1993), *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*, New Haven, Yale University Press.
- Gibson, J. (2007), *Fiction and the Weave of Life*, Oxford, Oxford University Press.
- Grusin, R., ed. (2015), *The Nonhuman Turn*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Hampe, B., and Grady, J. E. (2005), *From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics*, Berlin, De Gruyter.

- Herman, D. (2002), *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*, Lincoln, University of Nebraska Press.
- Hutto, D. D. (2012), “Exposing the Background: Deep and Local”, in Radman, Z.(ed.), *Knowing without Thinking: Mind, Action, Cognition and the Phenomenon of the Background*, Basingstoke, Palgrave, pp. 37–56.
- Hutto, D. D., and Myin, N, E. (2012), *Radicalizing Enactivism: Basic Minds without Content*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Iovino, S., and Oppermann, S. (2012), “Theorizing Material Ecocriticism: A Diptych”, *Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, vol. 19, no. 3, pp. 448–75.
- James, E. (2015), *The Storyworld Accord: Econarratology and Postcolonial Narratives*, Lincoln, University of Nebraska Press.
- Kuzmičová, A. (2012), “Presence in the Reading of Literary Narrative: A Case for Motor Enactment”, *Semiotica*, vol. 189, no. 1/4, pp. 23–48.
- Lakoff, G., and Johnson, M. (1980), *Metaphors We Live By*, Chicago, University of Chicago Press.
- Lovejoy, A. O. (2001), *The Great Chain of Being: A Study of the History of an Idea*, Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Morton, T. (2010), *The Ecological Thought*, Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Neimanis, A., and Walker, R. L. (2014), “Weathering: Climate Change and the ‘Thick Time’ of Transcorporeality”, *Hypatia*, vol. 29, no. 3, pp. 558–75.
- Nell, V. (1988), *Lost in a Book: The Psychology of Reading for Pleasure*, New Haven, Yale University Press.
- Noë, A. (2004), *Action in Perception*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Polvinen, M. (2016), “Enactive Perception and Fictional Worlds”, in Garratt, P.(ed.), *The Cognitive Humanities: Embodied Mind in Literature and Culture*, London, Palgrave, pp. 19–34.

- Reagan, A. J., Mitchell, L., Kiley, D., Danforth, C. M. and Sheridan Dodds, P. (2016), “The Emotional Arcs of Stories Are Dominated by Six Basic Shapes”, in *EPJ Data Science*, vol. 5, no. 31, <https://doi.org/10.1140/epjds/s13688-016-0093-1>.
- Ricoeur, P. (1984), *Time and Narrative: Volume 1*, Chicago, University of Chicago Press.
- Ryan, M.-L. (2001), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Schaeffer, J. M., and Vultur, I. (2005), “Immersion”, in Herman, D., Jahn, M. and Ryan, M.-L. (eds.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London, Routledge, pp. 237–39.
- Tan, E. S. (1996), *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, Mahwah, NJ, Lawrence Erlbaum.
- Varela, F. J., Thompson, E., and Rosch, E. (1991), *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Velleman, J. D. (2003), “Narrative Explanation”, *The Philosophical Review*, vol. 112, no. 1, pp. 1–25.
- Visch, V. T., Tan, E. S., and Molenaar, D. (2010), “The Emotional and Cognitive Effect of Immersion in Film Viewing”, *Cognition and Emotion*, vol. 24, no. 8, pp. 1439–45.
- Walsh, R. (2007), *The Rhetoric of Fictionality: Narrative Theory and the Idea of Fiction*, Columbus, Ohio State University Press.
- (2017), “Beyond Fictional Worlds: Narrative and Spatial Cognition”, in Hansen, P. K., Pier, J., Roussin, P., and Schmid, W.(eds.), *Emerging Vectors of Narratology*, Berlin, De Gruyter, pp. 461–78.
- Weik Von Mossner, A. (2017), *Affective Ecologies: Empathy, Emotion, and Environmental Narrative*, Columbus, Ohio State University Press.
- Weinrich, H. (1985), *Tempus: Besprochene und erzählte Welt*, Stuttgart, Kohlhammer.
- Wolf, W. (2004), “Aesthetic Illusion as an Effect of Fiction”, *Style*, vol. 38, no. 3, pp. 325–51.

Zapf, H. (2001), “Literature as Cultural Ecology: Notes Towards a Functional Theory of Imaginative Texts, with Examples from American Literature”, *REAL – Yearbook of Research in English and American Literature*, vol. 17, pp. 85–100.

Marco Caracciolo is Associate Professor of English and Literary Theory at Ghent University in Belgium, where he leads the ERC Starting Grant project “Narrating the Mesh” (NARMESH). Marco’s work explores the phenomenology of narrative, or the structure of the experiences afforded by literary fiction and other narrative media. Currently, his work investigates narrative strategies for figuring humanity’s entanglement with a more-than-human world in times of ecological crisis. He is the author of three books, including most recently Strange Narrators in Contemporary Fiction: Explorations in Readers’ Engagement with Characters (University of Nebraska Press, 2016).

Résumé : De nombreux auteurs soulignent l’importance d’avoir un regard critique sur la classification des jeux. Dans les magazines de jeux vidéo de la décennie 1980, la combinaison des expressions « action », « arcade » ou « temps réel » avec le mot « stratégie » est fréquente. Mais les jeux de stratégie en temps réel de la décennie 1990 ne sont pas très similaires aux jeux de stratégie en temps réel des années 1980 : ce n’est pas la même jouabilité qui est décrite. Des micro-histoires de la jouabilité peuvent révéler de nouvelles perspectives sur les jeux de stratégie.

Mots-clés: Genres ludiques; jeu de stratégie en temps réel; jeu de stratégie; décennie 1980; histoire des jeux vidéo.

[1] Research for this article has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union’s Horizon 2020 research and innovation program (grant agreement No 714166).

[2] See also Evans and Green (2006, p. 190) for an inventory of image schemata.

[3] It is worth noting that spatial metaphors are also widely used by lay audiences to describe immersive experiences. See Bálint and Tan (2015).

[4] The upshot of this idea is that immersion as entanglement is not limited to audiences' responses to *fiction* but can be elicited by non-fictional narratives as well, provided that the presentation is affectively and formally sophisticated. However, this line of thinking falls beyond the scope of this article.

[5] Incorporation is, of course, a centerpiece of Calleja's (2011) model of immersion. In a very different context, Astrida Neimanis and Rachel Loewen Walker articulate an "entangled" notion of the body that puts human societies on a continuum with the nonhuman world (a position that Neimanis and Walker refer to as "weathering"). Interestingly for our purposes, Neimanis and Walker also privilege incorporation over spatial notions of containment: "Nuanced this way—as incorporation that engenders differences that matter, rather than contiguity or immersion—transcorporeal relations reveal the enactments of weathering" (2014, p. 566).



Numéro spécial / Special Issue
Écologies de l'immersion / Immersion Ecologies
Mars 2020 / March 2020 29-48

Shimmer et Chimère. Genre, transe et rimes à l'ère de l'anthropocène dans Annihilation de Jeff Vandermeer et Alex Garland.

Clément Hossaert

Université de Montréal

Résumé : L'ambition de cet article est de proposer une lecture d'*Annihilation* à l'orée des théories féministes, et sur la science-fiction populaire, Donna Haraway, Christine Cornea et Vivian Sobchack parmi d'autres, ainsi que d'utiliser la « rime » comme nouvel outil de conceptualisation de la référence au cinéma. Le film d'Alex Garland propose un épissage à la fois de créatures et de thèmes chers aux films à la croisée de la science-fiction et de l'horreur, tels qu'*Alien* et *The Thing*. Une lecture de ces références et leur nature unique nous permet de dégager une définition singulière de la science-fiction.

Mots-clefs : Science-fiction; horreur; rime; écho; épissage.

English abstract at the end of the paper

À l'intérieur d'un dôme translucide réfractant la lumière dans une danse arc-en-ciel, une équipe de scientifiques découvre un écosystème perturbé, terrifiant et fascinant. La faune et la flore de cette côte floridienne semble avoir glissé dans un état de perpétuelle mutation; alligators aux dents de requins, plantes à formes humaines, humains en bourgeonnements, un ours avec un crâne humain qui pousse des hurlements de femme à l'agonie : l'écosystème de la *Shimmer* semble murmurer d'incompréhensibles secrets exo-génétiques. Cette imagerie évocatrice d'un monde qui a subi des altérations génétiques, à portée de la main, entre notre présumée normalité et l'étrangeté d'une vie monstrueuse, porte les marques esthétiques de la science-fiction et du film d'horreur que les habitués de la pellicule interdite au moins de 16 ans reconnaîtront. On peut penser aux altérations de Jeff Goldblum dans *The Fly* (1986) de David Cronenberg comme un fameux exemple du film de science-fiction où la recherche d'une amélioration scientifique – un téléporteur—mène progressivement à un questionnement du statut de l'humain par rapport au monstrueux, et de la transformation de l'un en l'autre. Dans *Frankenstein, ou le Nouveau Prométhée*, œuvre fondatrice de la science-fiction avec des éléments d'horreur gothique, Mary Shelley soulevait déjà ces questions à travers le caractère duel du créateur et de la créature, et du caractère tout relatif de l'un et de l'autre.

Annihilation, le livre de Jeff Vandermeer (2014) et le film éponyme réalisé par Alex Garland (2016), sont à la fois de récentes itérations d'une combinaison de ces deux genres populaires exploités dans ces deux médias, et une approche transgressive des normes du récit de ces genres auxquels les spectateurs sont habitués. *Annihilation* s'accapare les codes de représentation et d'affect générés habituellement par les films à la croisée de ces deux genres et fait épisser leurs patrimoines génétiques tout en respectant les effets généralement produits par ces genres sur les spectateurs.

Ces effets, Vivian Sobchack les décrit synthétiquement dans son exploration du film de science-fiction et d'horreur qui détermine les différences, itérations et variations de ces deux genres, entre les années 50 et 80 dans le cinéma américain : « Au bout du compte, l'horreur provoque la peur le film de SF, l'intérêt » (1980, p. 43). Cette définition assez simple s'inscrit dans une discussion avec ses pairs dans laquelle elle détermine différents degrés d'appréciation et de diabolisation de la science, de la nature, de ce qui est considéré comme contre-nature. Il semble que le film d'Alex Garland, à l'instar de son premier, *Ex Machina* (2013), joue un rôle similaire de commentaire

subversif à propos des deux genres dont il fait la synthèse. Le livre de Jeff Vandermeer proposait déjà un commentaire au sujet des notions de contamination biologique et de degré de séparation d'avec l'ordre naturel connu. Le jeu des références et de remédiation (Bolter et Grusin 1998) qui s'y déploie nécessite un cadre de pensée où il ne s'agit plus simplement de reconnaître une référence et son influence, mais bien de dégager une méthodologie intuitive de typologie des références. Si on considère que la science-fiction en cinéma n'est jamais qu'une machine à épissage, analogue à l'appareil à téléportation dans *The Fly*, qui crée du monstrueux en reconfigurant de l'humain, le non-humain dans un objet, on s'approche d'une définition fonctionnelle quant à *Annihilation*. L'épissage de l'ADN, tant chez les créatures de ce film que dans les références cinématographiques qui s'y déploient, rend la métaphore linguistique ou phonétique tentante et l'on choisit d'établir la distinction dans les références, entre l'« écho » (visuel, thématique) et la « rime ». Nous décrirons et utiliserons ces outils plus loin.

Le livre de Jeff Vandermeer est parvenu à nouer les préoccupations d'une science-fiction éco-consciente, ou « Cli-fi » [1], et celles d'un public relativement large. Bien que le film et les romans écrits à sa suite par Vandermeer à *Annihilation* [2] donnent aux phénomènes décrits par Vandermeer une nature extraterrestre, cela ne leur retire par leur caractère évocatoire et leur exploration de thèmes largement évoqués par diverses fictions de type *cli-fi*. Vandermeer lui-même est un auteur autoproclamé de romans qui évoquent la science-fiction et l'empreinte de l'homme sur l'environnement [3]. Bien que le phénomène décrit dans le film et dans les romans de la trilogie du rempart sud soient d'origine extra-terrestre, ce ne sont que des prétextes à des questionnements et des thématiques présentes dans d'autres romans qui se réclament du *cli-fi*. Le livre s'attache à produire de la poésie par le frisson existentiel suscité par la zone X chez le personnage principal. Celle-ci se lamente du fait qu'un linguiste n'a pas été envoyé avec son équipe, et que les instruments de mesure employés, limités et comiquement désuets, ne permettent pas de rendre compte des phénomènes étranges. Le film, comme le livre, trouve une part de son intérêt dans des images et métaphores qui comblent les failles d'une science incapable de mesurer un réel en mutation. C'est l'humain face à ce qu'il est incapable de décrire et de thésauriser, en butte à sa propre limite épistémologique. S'il faut toujours être prudent avant d'affubler à une production grand public le statut d'œuvre subversive, un film de science-fiction avec une galerie de personnages presque exclusivement composée de femmes scientifiques devant réviser leurs préconceptions sur la dualité humain/nature et sur l'impact de la colonisation écologique propose suffisamment d'éléments pour que la question soit soulevée. Dans le jeu constant de références,

inspirations et contre-usages de certains tropes, il s'agit également d'explorer l'autophagie et l'impulsion pseudo-scientifique à l'origine de nombreuses histoires de science-fiction, qui est le moteur des degrés de séparation à l'origine dans nombre d'histoires d'horreur et de science-fiction. Le but de la science-fiction de Vandermeer et de Garland n'est pas seulement de susciter l'intérêt à tout prix en utilisant des outils esthétiques et dramatiques conventionnels, mais également de provoquer l'intérêt à propos des sujets de l'éco-fiction et d'un féminisme matérialiste. Il ne s'agit plus, entre autres, d'agiter les épouvantails raciaux destinés à effrayer ou à générer du fantasme d'un ailleurs interplanétaire, il s'agit d'attirer le regard sur le présent, de modifier les degrés de séparation, pour prouver que le regard porté sur la planète peut changer, et qu'un intérêt peut naître de questions écologiques et d'individualités opprimées, tant que l'on propose une fiction capable de le provoquer et de le maintenir dans un état d'incertitude ontologique.

I. Annihilation, La transe entre l'horreur et la science-fiction.

Monstres et science-fiction

L'un des attraits esthétiques et pseudo-scientifiques d'*Annihilation*, le livre et le roman, se trouve dans le dépaysement des personnages face à des éléments de faune et de flore connus mais qui subissent une transformation progressive, utilisant des lieux communs du film de monstre, jusqu'à un type d'horreur qualifié de Lovecraftien dans quelques articles presse à propos du cinéma de genre, dans les mois qui suivirent la sortie d'*Annihilation*, rapprochant immédiatement le film *The Thing* de John Carpenter de la tradition d'horreur cosmique dont l'auteur américain est l'un des fameux promoteurs. Meagan Navarro, dans son article « *Annihilation* est l'héritage évolutif de "La Couleur tombée du ciel" » [4] propose une rétrospective des adaptations indirectes au cinéma de la nouvelle de Lovecraft, pour en conclure que le film de Garland apparaît également comme une adaptation indirecte, qui subvertit l'approche de l'horreur en la mêlant de beauté « L'article « *Annihilation* est le meilleur film inspiré par Lovecraft depuis *The Thing* » [5] par Kyle Anderson, publié sur *Nerdist*, pour ne citer que celui-ci, met en relation l'horreur de livres comme *At The Mountain of Madness* avec le film d'Alex Garland, notant cependant la beauté des altérations environnementales qui tranchent avec la tradition de pure horreur des œuvres et adaptations obliques qui furent faites de Lovecraft. Enfin, le critique David Sims, de *The Atlantic* évoque l'aspect « Lovecraftien » du film dès les premières lignes de sa critique consacrée au film [6]. Comme Christine Cornea l'explique, bien que la science-fiction ait connu une diversité de définitions, pour une somme considérable de récits et de sous-genre, le genre se conçoit comme

un déplacement progressif des conventions, dans un jeu trouble d'une reconnaissance d'un pseudo-réalisme dont le but est de fournir un écrin de trompeuse familiarité à une découverte de ce qui est considéré comme autre, et parfois, comme monstrueux, comme elle indique dans les premières pages de son introduction. Le travail d'établissement permet justement un jeu de contamination et de déconstruction de ces mêmes conventions :

« [Même] lorsqu'un film de science-fiction adopte ouvertement les conventions du réalisme hollywoodien, ou dans certains cas, fait en sorte de se cacher derrière un pseudo style documentaire, sa tendance à la fantaisie peut aider à remettre en cause ces mêmes conventions » (Cornea 2007, trad. Clément Hossaert p.6).

Annihilation contient un récit qui se préoccupe beaucoup du rapport de l'humain à ce qui est perçu comme monstrueux dans un rappel des codes reconnaissables de la science-fiction et de l'horreur, notamment mis en scène dans *The Thing* (1982) et *Alien* (1979). Ces films, écrits à l'époque d'un réchauffement des tensions entre le bloc de l'Est et le bloc de l'Ouest, jouent sur la peur de l'autre et sa mythification monstrueuse, dans le but de l'évider de toute intériorité, alors qu'il propose, à première vue, un visage familier. Dans le cas précis d'*Alien*, il s'agit c'est le surgissement de la créature du ventre de son hôte qui contribue à une atmosphère de paranoïa et de surgissement de l'étrange, dans le familier. Le film de Carpenter, sans personnages féminins, propose par ailleurs une identification à un protagoniste machiste et violent qui assure sa propre survie en priorisant toujours sa conservation, contre celle des autres. C'est un retour à certaines racines d'une forme de science-fiction d'horreur – ou *sci-fi horror* – dont l'un des avatars populaires originaux se trouve être H.P. Lovecraft. On se souviendra que, dans ses passages les plus problématiques, Lovecraft reconduisait un versant raciste de l'imaginaire occidental qui cristallisait, en l'homme d'Afrique, le démon venu menacer la civilisation. Dans l'une de ses nouvelles au carrefour de la science-fiction inspirée par Frankenstein et l'horreur, il décrit ainsi l'homme comme une créature monstrueuse, utilisant les termes « Negro » et en produisant une description qui vise, par le trope de la déshumanisation d'un individu, à frapper d'horreur les lecteurs, sensibles aux descriptions racistes de tous ceux qui ne sont pas blancs ou occidentaux :

Il était d'une apparence hideuse, proche du gorille, et possédait des bras anormalement longs que je ne pus m'empêcher d'appeler « membres postérieurs » ainsi qu'une face qui invoquait d'inavouables secrets du Congo et des battements de tam-tam sous une lune gothique. (Lovecraft 2009, p. 37)

C'est dans cette appréciation du monstre d'horreur et de science-fiction, avec ses racines racistes parfois convoquées dans un cinéma de l'invasion tel *Invasion of the Body Snatchers* (1956) que se trouve une forme de sous-genre de la science-fiction où l'humain est scruté dans son rapport à un autre menaçant et déterminé à copier, contaminer puis détruire l'ordre naturel. Le rapport du lecteur/ spectateur à *Annihilation* est donc mis en jeu par des réflexes de réception hérités d'une tradition d'un film de genre qui produit du monstrueux fascinant et effrayant. *Annihilation* s'inspire également très fortement d'une esthétique héritée des œuvres de Lovecraft, et il apparaît que le concept de Cthulucène, calqué sur les approches de l'anthropocène et aux termes utilisant le suffixe -cène, développé par Donna Haraway offre une approche du *cli-fi* tout à fait adéquate.

« “Mon” Cthulucène, même encombré de termes Grecs, enchevêtre une myriade de temporalités et de spatialités, d'entités-en-assemblages intra-actives – incluant le plus-qu'humain, l'autre-qu'humain, l'inhumain, et l'humain-comme-humus. » (Haraway 2016, trad. Clément Hossaert. p.77)

Donna Haraway propose un objet de science-fiction et d'horreur dans lequel les forces vives de la terre, incarnées par des divinités et des forces de divers traditions et cultes, viennent mettre en butte la définition courante de l'être humain, et déterritorialisent son corps et son esprit, dans un épissage du supposé environnement et du supposé humain, à la frontière entre le connu et l'inquantifiable. Haraway insiste sur la transformation de l'objet textuel « Cthulu », certes inspiré de Lovecraft, dans une itération qui dépasse les tenants racistes et misogynies de son auteur dans une récupération plus progressiste. Il ne s'agit plus simplement d'une divinité tutélaire qui règnera sur la terre, mais surtout de marqueurs esthétiques hérités d'une vision de livre d'horreur, et de son progressive décalage vers des questions écologiques et philosophiques contemporaines.

Ainsi qu'Elizabeth Grosz l'explique dans « Freaks », le rapport de l'humain au monstrueux n'est jamais aussi simple qu'un rapport de répulsion; il existe toujours un lien d'attraction entrelacé qui confine au narcissisme :

« L'horreur provient moins de l'anomalie issue de la déficience et de l'excès, et plus de la duplication des identités – comme la peur et l'horreur des doubles fantomatiques ou des *doppelgänger* : c'est l'horreur face à la possibilité de notre propre duplication imparfaite, une horreur de submersion dans un autre *alien*, une incorporation dans un autre. » (Grosz 1986, trad. Clément Hossaert p. 35-36)

Annihilation joue dans ce registre décrit par Grosz et Haraway où l'impression d'horreur provient à la fois d'une altération du cours naturel des choses et d'une perte progressive du sens de sa propre identité, inscrit dans les questions de « l'autre-qu'humain » exploré par Haraway. Il est cependant rare qu'un tel rapport ambivalent lié à la « duplication des identités » et à sa « perte » telles que diagnostiquées par Grosz ne se résolve par une restauration finale de l'identité chez les protagonistes ou par une totale altération. Dans le cas où le doute subsiste quant à l'incorporation du protagoniste par la créature invasive, comme dans *The Thing*, il reste cependant une claire dichotomie entre le monstrueux et l'humain, entre l'identité compromise et l'état initial d'humanité non violée. *Annihilation* renverse à ce titre le postulat qu'une altération de la nature d'un personnage est à la fois problématique, et une source de « peur », plus que d'« intérêt » (Sobchack 1980, p. 43). La majorité du film est une mise en images du récit de Léna, le personnage principal, interprété par Natalie Portman. Par un jeu de symboles et de mises en doutes progressives, il apparaît possible que Lena, le personnage qui raconte le film et lui confère son deuxième niveau narratif, ne soit pas le personnage qui a pénétré dans la *Shimmer* en premier lieu, mais bien le produit d'une copie par l'*alien* qui a infecté la région de la Floride où se déroule la majorité de l'action. Le film choisit de ne pas répondre à l'interrogation du spectateur. Cette transformation est traitée ouvertement dans le roman, à travers une recherche introspective du personnage qui laisse le doute quant à l'existence objective de l'identité, et de sa propre identité, dans une approche progressive d'un état de conscience modifié :

Le vent ressemblait à quelque chose de vivant : il s'enfonçait dans chacun de mes pores et lui aussi avait une odeur, apportant celle très matérielle des roseaux des marais. Je m'étais efforcée d'ignorer ce changement dans l'espace confiné de la tour, sauf que mes sens semblaient encore trop aiguisés, trop affinis. Je m'y adaptais, mais dans des moments tels que celui-là, je me souvenais que la veille encore, j'étais quelqu'un d'autre. (Vandermeer 2014, p.109)

Cette possibilité d'une altération, à la fois du corps et de la conscience, produit un questionnement qui ressort d'un frisson phénoménologique plus courant en littérature de science-fiction qu'en science-fiction filmée. L'étude de cette différence entre le roman et le film laisse quelques indices quant au rapport fondamental de l'identité associé aux personnages principaux des films de science-fiction. C'est le moteur de l'intrigue dans le film de John Carpenter, auquel il a d'ailleurs choisi de donner une conclusion énigmatique, puisqu'il laisse planer la possibilité que John McReady, interprété par Kurt Russel, soit lui-même devenu la créature. Les théories des spectateurs se rejoignent à propos d'*Annihilation* et de *The Thing*, et ne laissent que peu de place à un personnage qui ne serait pas dans un état d'empoisonnement ou de possession mais simplement de conscience modifiée et de transe. Dans le cinéma de science-fiction d'horreur, la question tourne souvent autour de ce que le personnage est, ou n'est pas, dans un binarisme sans complexité. *Annihilation* pose une question plus insidieuse. Que faire des constructions de la subjectivité et des rapports à soi, à l'agentivité? Qu'est devenu l'individu lorsque la somme de ses souvenirs existe chez un Autre ? *Annihilation* pose donc sincèrement la question au centre de l'expérimentation intellectuelle du bateau de Thésée [7], développée dans le livre de Stéphane Ferret, ce que peu de récits science-fiction au cinéma ont effectué jusqu'à présent, dans le sens où les films qui approchent la question du doppelgänger amènent souvent à la question synthétique suivante : « L'humain a-t-il été corrompu par la créature, ou garde-t-il sa nature intacte ? », dans un jeu binaire.

Le film indique en sus sa différence narrative fondamentale avec sa source littéraire et avec les autres films de sciences fiction. Il fait de la créature extra-terrestre le point de focalisation. Si l'exercice de focalisation connaît un précédent, au cinéma, à travers un dispositif narratif plus clair dans *Under The Skin* (2013) de Jonathan Glazer, celui-ci fonctionne comme un retournement de situation qui reconditionne l'expérience du spectateur, et le pousse à regarder le film une seconde fois. Alex Garland explique, lors d'un entretien avec Sean Fennessey [8], qu'il a réécrit l'histoire du livre d'abord parce qu'il n'a lu le livre qu'une seule fois et a adapté ses souvenirs, plus que le livre même, et ensuite parce que le récit initial avait une essence difficile à adapter au cinéma. C'est dans ce procédé particulier d'adaptation que Garland joue avec le code génétique du genre même et n'adapte donc pas simplement une histoire de science-fiction, mais propose, en un sens, un procédé formel de science-fiction, analogue aux créatures de Frankenstein qui pullulent dans les récits de *sci-fi horror* où l'ADN de différents récits, que Garland décrit comme à la fois évidents, et inconscients, viennent s'intégrer dans un objet, pour générer une fiction

nouvelle. Si l'on considère que ce genre joue avec des degrés de séparation du réel pour obtenir un déplacement des questions sur la place de l'humain dans son environnement et de son rapport à l'autre, on peut considérer qu'*Annihilation* fonctionne également sur différents degrés de séparation. C'est cette pratique d'une science-fiction qui opère ici par déplacement et par métaphore, et donc par déplacement d'un référent initial vers autre chose. *Annihilation* semble proposer une histoire à propos d'identités limites qui va jusqu'à questionner les potentialités mêmes de la science-fiction et du discours en sciences humaines. C'est là une question centrale de l'éco-fiction que l'on peut se poser en utilisant les termes posés par *Annihilation*.

II. Références et degrés de séparation.

Écho, rimes et subversions.

C'est également dans cet équilibre d'intérêt généré par la science-fiction et de peur instillée par l'horreur qu'*Annihilation* se démarque des genres auxquels le film se réfère. Une scène en particulier semble créer un motif de courtpointes, un mélange de fabriques de plusieurs éléments fameux du patrimoine du cinéma au carrefour des genres que nous étudions ici. Alors que les personnages ont établi un camp de base dans une ancienne caserne militaire, une créature a fait un trou dans le grillage et a emporté une des scientifiques avec elle vers une mort probable. Le cri que pousse la proie est le premier indice d'une intrusion animale. Lena découvrira le lendemain le corps mutilé de sa camarade, la gorge arrachée. Le soir, alors que le personnage d'Anya, joué par Gina Rodriguez, est en proie à des visions et un trouble du manque, amplifié par la *shimmer*, celle-ci assomme et attache ses collègues les unes à côté des autres, convaincue qu'une traître se cache parmi elles. Anya semble se décider à poignarder l'une d'entre elles et va s'exécuter, au moment où les personnages et spectateurs entendent retentir le cri de supplication de leur camarade décédée. Anya est persuadée que leur collègue est encore vivante, que c'est la preuve de la culpabilité et duplicité de Lena. C'est alors que surgit un ours au squelette apparent, sur lequel on peut distinguer un crâne humain, et dont le grommellement est mêlé au cri d'effroi de sa dernière victime. Les créateurs et artistes du film ont joué avec la prétention scientifique du film, à travers les différents discours des personnages des scientifiques, sur le cancer, ainsi que sur l'épissage génétique. Les créateurs du film ont cultivé cette apparence de scientificité lors d'un live-tweet du film [9], lors de sa sortie en DVD et Blu-ray, où divers intervenants de la communauté scientifique, et consultants pour le film, expliquaient le fondement initial réel d'une prémisse qui disparaît derrière une invention originale, dont le but est de générer l'effroi du

spectateur et qui concatène plusieurs effets et moments du genre de la science-fiction et de l'horreur. C'est une scène marquante, non seulement à cause de sa redoutable efficacité, mais également par le truchement de références qui créent un retour réflexif des fondements du genre.

Cette scène joue notamment avec deux références principales : la première provient du processus de découverte du traître par McReady dans *The Thing*. Dans un processus analogue à celui du personnage de Gina Rodriguez, McReady attache ses partenaires scientifiques et détermine le meilleur moyen d'action, jusqu'à ce qu'un événement brutal s'enclenche et révèle le traître. La deuxième provient du moment précis où la créature s'approche d'une Lena littéralement et figurativement subjuguée, dans une scène très similaire à un passage d'*Alien 3* (1992) dans lequel le personnage d'Ellen Ripley se retrouve nez à nez avec sa Némésis, le xénomorphe. Les deux scènes ne produisent pas simplement un écho mais bien une rime.

Nous choisissons d'utiliser cette analogie à dessein, car le cri de la créature fonctionne en écho directe au cri poussé par sa première victime dans une scène précédente dans ce que les américains appellent un *set-up* et un *pay-off* où un élément répété se déploie à différents moments clefs et donne par sa répétition exacte ou son déplacement, un retournement ou une conclusion satisfaisante à un arc narratif, ou une relation entre deux personnages. L'« écho » (Jaubert 1990, p. 147) est un concept issu de la recherche en linguistique pragmatique sur le discours indirect libre dans le cas de la dissémination de citations d'origines. Pour définir simplement l'écho, il s'agit un retour d'un même phonème avec effet de réverbération. Anne Jaubert inscrit dans cette métaphore une application particulière. Elle voit dans la réutilisation du discours une articulation de « systèmes [discursifs] hétérogènes » (Jaubert 1990, p.147) remettant en cause le sens de la citation, et donnant toujours préséance sur le nouveau discours. Cependant, Jaubert ne propose pas de typologie précise et différenciée des échos qui utilisent la citation pour son dessein initial, et les échos, ou citations sans références, qui injectent un sens nouveau au discours d'origine.

À chaque fois qu'une référence intermédiaire est faite, on peut se demander s'il s'agit d'un écho qui perpétue le sens original, ou un amendement de l'objet même. Au cinéma, la reprise d'un même motif, pour une suite, une reprise (*remake*) ou bien une consciente inspiration, donne plus de poids au patrimoine de l'objet cité, qu'il ne donne au nouvel objet la préséance discursive et d'importance, contrairement à ce qu'Anne Jaubert considère, dans le cadre des citations portées par le discours indirect libre. Si cette tendance à la citation libre, sans citer l'objet explicitement

au générique de fin, existe d'un point de vue visuel, avec *Alien* et *The Thing* dans *Annihilation*, nous considérons que cette citation connaît une transformation telle que le terme « écho » ne suffise plus, et qu'il faille y introduire le concept de « rime », pour garder une prise sur la métaphore littéraire. Une rime au sens littéral est une répétition d'un phonème introduit dans deux mots différents et dont l'apparent écho produit une unité sonore et sémantique nouvelle, dont le but peut être la mémorisation, le soulignement, la matérialité et/ou la subversion du mot dans lequel le phonème apparaît initialement. Le film propose déjà intradiégétiquement une variation sur des objets connus, comme nous l'avons déjà évoqué : les ADN de la faune et de la flore de la *shimmer* se recombinaient dans des rimes de ce que l'on pense reconnaître. Le mot « *shimmer* » semble offrir une homophonie anglophone au mot français « chimère » et laisse entendre qu'une réflexion sur la nature même de l'épissage et son traitement mythologique était engagée dans l'esprit d'Alex Garland. Ou plus précisément : une recombinaison mythique de membres et d'organes d'animaux connus.

La science-fiction peut offrir un rapport à l'invention par un jeu de codes et de degrés de séparation technologique et biologique d'avec le réel, dans une mise en rime avec ce réel, un épissage d'éléments connus, dont le but est d'offrir des idées riches, en lien étroit avec le probable et l'immesurable scientifique. La science-fiction joue précisément sur le reconnaissable, associé au différent, à la répétition de réflexes émotionnels et intellectuels dans une recontextualisation. *Annihilation* choisit d'accomplir ceci dans un réseau de rimes métaeptiques, où les formules et tropes reconnaissables du film d'horreur et de la science-fiction sont recontextualisés, pour créer un soulignement et une subversion de l'objet dans lequel ces tropes apparaissent initialement. Un premier exemple de cette subversion provient de la répétition du motif du membre de l'équipe rendu paranoïaque qui attache ses partenaires pour s'assurer qu'un traître n'a pas fait intrusion dans l'équipe. La scène est une rime, dans le sens où le destin des personnages pratiquant l'interrogateur est inversé : McReady survit à l'interrogateur, le personnage de Gina Rodriguez décède. La rime joue donc avec la subversion des attentes des spectateurs qui auraient vu *The Thing*. Mais un élément fondamental de la scène joue d'une rime qui génère un commentaire sur les personnages actrices de films d'horreur elles-mêmes et les acteurs en général.

Le fait que le cri du personnage à la gorge dévorée revienne hanter ses camarades après sa mort est un moment d'enregistrement du son par du vivant, qui vient également reconvoquer la figure essentielle dans le cinéma populaire d'horreur, soit la *scream queen*. Trope fondamental des films

d'horreur *slasher* dans lequel certains personnages féminins, surpris par un tueur, poussent un cri d'horreur, il devient un élément de définition de carrière pour certaines actrices. Ce motif est souvent opposé à celui de la *Final Girl*, c'est-à-dire le dernier personnage féminin du film à survivre aux assauts du tueur ou monstre. À cela il faut ajouter une dimension moralisatrice; traditionnellement, parmi les *scream queens* on trouve également une des premières victimes à mourir, qui notamment eu une relation hors-mariage, et connaît donc une « juste punition », souvent alors qu'elle n'est vêtue que d'un simple soutien-gorge ou dans le plus simple appareil. La *final girl* est souvent demeurée vierge. Ce motif du film d'horreur devient l'objet d'une référence en rime, car le cri de la victime est directement produit par la créature, créant une forme de coalescence monstre-victime, comme si l'identité cinématographique du personnage était directement fonction de son statut de victime. Le personnage de Josie Radek, incarné par Tessa Thompsen, dans *Annihilation*, commente ce fait immédiatement en remarquant : « Imagine mourir effrayé et que ta souffrance soit la seule chose qui te survive ». (*Annihilation*. Dir. Alex Garland. 1:20:11). Le commentaire sur l'acte d'enregistrement du réel par la mécanique fait également office de commentaire sur l'acte de captation du réel par le cinéma.

Une autre rime provient d'un élément essentiel de l'intrigue, étudié plus haut, et qui repose sur le fait que la prolepse constituant la majeure partie du film est racontée par l'individu ayant copié Lena, après s'être arrogé ses souvenirs, ses peurs, et son tourment existentiel. Là encore, il faut interroger nos souvenirs de la série des films *Alien* ainsi que de *The Thing*, dans lesquels l'altération binaire de l'identité est un motif important, et le sens de l'individualité est toujours un enjeu majeur de l'histoire. Dans le cas de *The Thing*, la fin potentiellement nihiliste dépend totalement du fait que le personnage principal puisse avoir été infecté, et cherche à soumettre toute la planète à son assimilation. Dans le cas du xénomorphe d'*Alien*, un commentaire très courant, qu'on trouve entre autre, dans l'article de Thomas Doherty « Gender, Genre, and the Aliens Trilogy », explore la représentation métaphorique du viol, illustrée par l'introduction d'un corps étranger dans la bouche, puis l'explosion de la cage thoracique après gestation de la créature plantée, viol métaphorique utilisé pour exprimer une violence abjecte de genre similaire à la violence infligée lors d'un viol d'un homme par une femme, mais ici renversé. L'altération de la créature extra-terrestre est fatale, violente, et produit un frisson existentiel et esthétique évident. Point de violence exercée par la créature, dans *Annihilation*, mais un ballet de corps en miroirs, entre Lena et sa copie lors de l'acmé du film, à l'intérieur d'un phare. La seule violence exercée l'est par Lena, qui réagit à l'instinct, face à la créature. Dans l'imaginaire et la représentation

populaires des monstres de science-fiction et d'horreur, le monstre et l'environnement semblent frappés d'un désir d'introspection, après avoir absorbé, annihilé les humains qui y sont rentrés. Le monstre final d'*Annihilation* voit la fin de son arc narratif, lorsque se pose question de sa propre identité, et de son chemin à parcourir, là où tant d'objets de science-fiction, comme *Frankenstein*, ou encore *Splice* (2009) de Vincenzo Natali, prennent le monstre au sortir de sa réflexion existentielle, lorsque celle-ci les pousse à une résolution délétère et nihiliste. C'est l'essence même d'*Annihilation* que de créer cette superposition de motifs attendus et de réinventions pour détourner les références et les transformer en rimes thématiques qui reconditionnent ce que le canon de l'horreur de science-fiction du vingtième siècle ont établi. Le jeu n'est pas celui d'une reconnaissance de la voix, mais d'une découverte d'objets familiers dans une combinaison nouvelle.

L'industrie du cinéma populaire et grand public, avec ses nombreuses récupérations esthétiques, ses suites, ses adaptations et ses impératifs économiques, repose souvent sur des choix conservateurs qui visent à propager une image rassurante, facile à ingérer pour le consommateur et donc facile à commercialiser. Ce n'est pas un hasard si, à quelques mois de sa sortie, Paramount, échaudé par la fin énigmatique et inhabituelle du film de Garland, ainsi que par des projections tests aux résultats contrastés, a décidé de céder la distribution du film à la plateforme de streaming *Netflix* pour prévenir d'éventuelles pertes financières, d'après *The Atlantic* [10]. La métaphore d'un individu aliéné, différent, obligé de mentir dans son récit des événements pour échapper à la vigilance d'un groupe d'individus garants de l'autorité donne à penser au sort des membres de la communauté LGBT qui vivent sous le joug de lois iniques et de stigmatisations dans certains pays aux systèmes répressifs. Il faut cependant se demander si ce jeu de rimes conscientes avec l'imaginaire hollywoodien est suffisant pour faire d'*Annihilation* un produit de science-fiction explicitement transgressif.

Subversion à Hollywood : la science-fiction à l'avant-garde?

Le film précédent d'Alex Garland, *Ex-Machina*, a suscité beaucoup de critiques et généré sur le message à caractère féministe de son travail. Lewis Helen mettait par exemple en doute la performativité féministe artificielle de son histoire qui en scène des robots féminins dénudés [11], tandis que J.A. Micheline décrie la tendance au féministe aseptisé, blanc et orientaliste du propos général du film [12]. Si le discours féministe apparaît d'abord comme un élément secondaire dans

ses scénarios pour deux longs métrages réalisés par Danny Boyle dans *The Beach* (2000) et *Sunshine* (2007), le film *Dredd* (2012) qu'il scénarise, affine cependant ses positions sur la représentation et l'agentivité des femmes, dans une mythologie de *comic book* pourtant masculiniste. La masculinité toxique prend une place prépondérante dans le premier film qu'il réalise, *Ex Machina* (2014), comme nous l'avons déjà évoqué précédemment.

Les protagonistes des premiers et seconds films du réalisateur anglais se ressemblent dans cette tendance troublante des personnages principaux à mentir et à dissimuler leur véritable identité pour assurer leur survie : pour Lena, il s'agit de dissimuler sa nature extra-terrestre, pour Ava de *Ex Machina*, il s'agit de feindre un sentiment amoureux. Ce trope de la dissimulation et des individus différents des autres, que ce soit par leur nature androïde ou génétique, rejoint les lectures populaires qui font des films *X-Men* (2000) et *X-Men 2* (2003) des paraboles à peine voilée de la stigmatisation des communautés LGBTQ. Par exemple, Adam Vary explique, dans son article « Mutant Is The New Gay », que le réalisateur gay Bryan Singer a implémenté dans la mythologie des *X-Men* une prévalence de l'allégorie du combat des minorités LGBTQ sur les autres métaphores usuellement trouvées dans *X-Men*, comme celle du *civil-rights movement* (2006, p. 44). Il est possible de voir dans *Annihilation* une continuation de ce jeu populaire avec les métaphores et paraboles dans lequel une branche de la science-fiction populaire s'engage.

Les films de la trilogie *The Matrix* (1999, 2003), réalisés par les sœurs Wachowski, portent également cette métaphore *queer* de la transition d'un état vers un autre, d'un représenté dans une simulation du réel de 1999 vers un corps rasé, dans un monde cyberpunk. C'est une transformation qui a un impact direct sur le genre des films : ils produisent un épissage de conventions de science-fiction occidentale avec des aspirations d'animation et de manga japonais comme *Ghost in the Shell*. Malgré le fait qu'*Annihilation* semble jouer principalement avec des références occidentales, c'est dans ce jeu des influences que l'on reconnaît une certaine ambition de proposer une nouvelle application des codes occidentaux d'un genre.

La science-fiction d'*Annihilation*, au carrefour du monstrueux de Mary Shelley et de la Chthullucène, proposée par Haraway, devient alors un jeu métaleptique de reconnaissance et de subversion. Garland produit un réseau de rimes reconnaissables dans une histoire inédite. En ce sens, la science-fiction populaire hollywoodienne, qui joue parfois avec des codes du *queer* et du féminisme, derrière un camouflage de film de genre, et dont *Annihilation* semble être l'un des derniers avatars, produit parfois des moments d'invention inédits, et jamais vus jusqu'alors au

cinéma. Ces pures idées de cinéma, Garland en produit à travers cet ours qui vole le cri de ses victimes, ou cet affrontement du monstre sous la forme d'un ballet en fin de métrage. Quand Deleuze utilise la science-fiction comme métaphore de son propre discours philosophique, et qu'il explique selon lui qu'on « n'écrit qu'à la pointe de son savoir, à cette pointe extrême qui sépare notre savoir et notre ignorance, *et qui fait passer l'un dans l'autre* » (Deleuze 2013, p. 5.), il dit quelque chose de précis et d'adéquat sur la métamorphose d'un genre en réinvention. *Annihilation* est un objet qui renverse certains codes et commente de fait une tradition, et des *topos* : Il redéfinit l'extraterrestre, l'antagoniste envahisseur, le monstrueux et son destin toujours tragique. Enfin, il recontextualise l'humain et ses chimères dans une déconstruction des limites définitives et des barrières entre lui et la nature. La science-fiction dans *Annihilation* ne souffre aucune rengaine, et se refuse à répéter l'objet déjà vu. Il propose en ce sens un questionnement esthétique et épistémologique inédit, sur la nature même de la science-fiction d'horreur au cinéma.

Références

- Anderson, K. (2018), « *Annihilation* is the best lovecraft-inspired movie since the thing » *The Nerdist*. En Ligne. <https://nerdist.com/annihilation-lovecraftian-horror-alex-garland/>. Page consultée le 23 décembre 2018.
- Cornea, C. (2007), *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*, Edinburgh University Press.
- Deleuze, G. (2013), *Différence et répétition*, Paris, PUF.
- Doherty, T. (2015), *Gender, Genre, and the Aliens Trilogy in The Dread of Difference Gender and the Horror Film* Keith Grant, B., ed. Austin: University of Texas Press, p 209-227.
- Fennessey, S. (2018), « Alex Garland leaves nothing behind » in *the Ringer*. En Ligne. « <https://www.theringer.com/movies/2018/2/23/17036466/alex-garland-annihilation-interview-ex-machina> » Page consultée le 29 juillet 2019.
- Ferret, S. (1986), *Le bateau de Thésée*, Paris, Éditions de Minuit, collection Paradoxe.
- Grosz, E. (1991), « Freaks », *Social Semiotics* Vol. 1, n°2, p. 22-38.

- Haraway, D. (2016), *A Cyborg Manifesto*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- HARAWAY D. (2016), « Anthropocène, Capitalocène, Plantationocène, Chthulucène. Faire des parents » traduit de l'anglais par Frédéric Neyrat. *Associations Multitudes*, n°65, p.75-85.
- Hollinger, V. (1999), « (Re) reading queerly: science fiction, feminism, and the defamiliarization of gender. », in *Science Fiction Studies*, vol. 26, n°77, p. 23-40.
- Ingram, D. (2014), « Rethinking Eco-Film Studies », in G. Garrard (ed.), *The Oxford Handbook of Ecocriticism*, New York, Oxford University Press.
- Jaubert, A. (1990), *La Lecture Pragmatique*, Paris, Hachette.
- Lovecraft, H.P. (2009), *The Call of Cthulhu and Other Dark Tales*, Londres. Barnes & Noble.
- Lewis, H. (2018), Alex Garland's *Ex Machina*: can a film about an attractive robot be feminist science fiction? in *Newstatesman America*. En ligne. <https://www.newstatesman.com/culture/2015/01/alex-garland-s-ex-machina-can-film-about-attractive-robot-be-feminist-science>. Page consultée le 2 août 2019.
- Micheline, J.A. (2015), « Ex Machina a (white) Feminist Parable for our Time » in *Women Write About Comics*. En Ligne. <https://womenwriteaboutcomics.com/2015/05/ex-machina-a-white-feminist-parable-for-our-time/>. Page consultée le 29 juillet 2019.
- Rutherford, A., McKinnon, M., Withobourne, S. et al. (2018), « #AskAnnihilation ». En ligne. <https://twitter.com/i/moments/999030879811850240>. Page consultée le 29 juillet 2019.
- Sims, D. (2018), « The Problem with *Annihilation*'s Messy Release » in *The Atlantic*. En Ligne. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2018/01/annihilation-paramount-netflix/551810/>. Page consultée le 2 août 2019.
- . (2018), « The Mind bending final confrontation of *Annihilation* » in *The Atlantic*. En ligne. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2018/12/dissecting-final-scene-annihilation-natalie-portman-alex-garland/578989/>. Page consultée le 29 juillet 2019.
- Sobchack, V. (1980), *The Limits of Infinity*, London, Magdalene House.

Ulrich, J. (2015), « Climate Fiction : Can books save the planet », in *The Atlantic*, 14 août 2015. En ligne. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/08/climate-fiction-margaret-atwood-literature/400112/>. Page consultée le 26 décembre 2018.

Vandermeer, J. (2016), *Annihilation*, Paris, Le Livre de Poche.

Vary, A. (2006) « Mutant is the new Gay » in *The Advocate* numéro 963, p. 44.

Vidéographie :

Cameron, J. (2016), *Aliens*, Hollywood, 20th Century Fox.

Carpenter, J. (2009), *The Thing*, New York, Universal Pictures.

———. (2014), *Halloween*, Santa Monica, Lionsgate.

Cronenberg, D. (1986) *The Fly*, Hollywood, 20th Century Fox.

Garland, A. (2014), *Ex-Machina*, Santa Monica, Lionsgate.

———. (2018), *Annihilation*, Los Angeles, Paramount Home Media Distribution.

Scott, R. (2016), *Alien*, Hollywood, 20th Century Fox.

Singer, B. (2004), *X-Men*, Hollywood, 20th Century Fox.

———. (2008), *X-Men 2*, Hollywood, 20th Century Fox.

Wachowski, L., Wachowski, L. (2007), *The Matrix Trilogy*, Burbank, Warner Home Video.

Clément Hossaert est étudiant doctorant en littérature comparée à l'université de Montréal. Après un master en études américaines à l'université Lille 3 Charles de Gaulle en France où il a étudié le carnivalesque dans le cinéma des frères Coen en comparaison avec le grotesque dans les romans de Flaubert, il a commencé un doctorat en 2017 au Canada. Il travaille actuellement sur la représentation réaliste et carnivalesque de la ruralité comme marginalité en France et aux États-Unis entre la fin des années 90 et le début des années 2000, dans une perspective intermédiaire.

Abstract

This article ambitions to offer a reading of Alex Garland's *Annihilation* through the scope of feminist theories and popular science-fiction, as conceptualized by Donna Haraway, Christine Cornea and Vivian Sobchack, among others. It also aims at building new critical tools such as the "rhyme" to address references in cinema. *Annihilation* offers a splicing of beloved creatures and themes, often seen in sci-fi/horror movies, such as *Alien* and *The Thing*. A careful review of these references, and their unique nature, allows us to craft a singular definition of science-fiction.

Keywords: Science-fiction, horror, rime, echo, splicing

[1] Un article de *The Atlantic*, par J.K. Ullrich explique que le terme « Cli-fi » a été inventé par l'activiste environnemental Dan Bloom en 2007, bien que celui-ci n'ait eu aucunement l'intention de produire une typologie pour un genre de science-fiction nouveau, et désigne un ensemble de récits sur la science-fiction ayant un rapport avec la survie de l'homme lors que son environnement est drastiquement modifié. D'abord considéré en 2015 comme l'apanage d'une littérature pour adolescents, le terme s'est progressivement appliqué à un nombre croissants d'ouvrage, à mesure que la science-fiction s'est tournée progressivement vers le traitement métaphorique du réchauffement climatique.

[2] *Authority* (2014) et *Acceptance* (2014) sont les deux suites données à *Annihilation*. Ensemble ils forment *the Southern Reach Trilogy*, Trilogie du Rempart Sud, en français.

[3] Dans une interview donnée à *Pacific Standard Mag*, Vandermeer approuve vigoureusement l'approche des questions environnementales par la science-fiction. <https://psmag.com/environment/the-future-is-happening-right-now-an-interview-with-jeff-vandermeer>.

[4] Navarro, Meagan « *Annihilation* and the Adaptive Legacy of H.P. Lovecraft's "The Colour Out of Space" ». in *Bloody Disgusting*. En Ligne. <https://bloody-disgusting.com/editorials/3541017/annihilation-adaptive-legacy-h-p-lovecrafts-colour-space/>. Page consultée le 29 juillet 2019.

[5] Anderson, Kyle « *Annihilation* is the best lovecraft-inspired movie since the thing » in *Nerdist*. En Ligne. <https://archive.nerdist.com/annihilation-lovecraftian-horror-alex-garland/>. Page consultée le 7 mai 2019.

[6] Sims, David « The Mind bending final confrontation of *Annihilation* » in *The Atlantic*. En ligne. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2018/12/dissecting-final-scene-annihilation-natalie-portman-alex-garland/578989/>. Page consultée le 29 juillet 2019.

[7] Dans cette expérience de pensée, on imagine un bateau dont toutes les parties brisées ont été remplacées au fil des ans. Au bout du compte, le bateau n'a plus aucun morceau issu de sa fabrication originale, et l'on a pu créer un autre bateau avec tous les morceaux brisés. On considère cependant, que le bateau réparé au fil des ans reste le bateau de Thésée original. *Annihilation* semble poser une question analogue en évoquant un progressif remplacement cellulaire.

[8] Fennessey, Sean « Alex Garland leaves nothing behind » in *the Ringer*. En Ligne. « <https://www.theringer.com/movies/2018/2/23/17036466/alex-garland-annihilation-interview-ex-machina> » Page consultée le 29 juillet 2019.

[9] Rutherford, Adam, McKinnon, Mika, Withbourne Susan, K. et al. « #AskAnnihilation ». En ligne. <https://twitter.com/i/moments/999030879811850240>. Page consultée le 29 juillet 2019.

[10] Sims, David « The Problem with *Annihilation*'s Messy Release » in *The Atlantic*. En Ligne. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2018/01/annihilation-paramount-netflix/551810/>. Page consultée le 2 août 2019.

[11] Lewis, Helen. « Alex Garland's *Ex Machina*: can a film about an attractive robot be feminist science fiction? » in *New Statesman* <https://www.newstatesman.com/culture/2015/01/alex-garland-s-ex-machina-can-film-about-attractive-robot-be-feminist-science>. En ligne. Page consultée le 2 août 2019.

[12] Micheline, J.A. « *Ex Machina* a (white) Feminist Parable for our Time » in *Women Write About Comics*. En Ligne. <https://womenwriteaboutcomics.com/2015/05/ex-machina-a-white-feminist-parable-for-our-time/>. Page consultée le 29 juillet 2019.



Numéro spécial / Special Issue
Écologies de l'immersion / Immersion Ecologies
Mars 2020 / March 2020 49-72

Immersion sous contrainte et écologie des territoires hostiles dans la série *Metro* : Enjeux ludiques et affectifs de la pratique vidéoludique en milieu post-apocalyptique.

Guillaume Baychelier
Université Bordeaux Montaigne

Résumé : Après avoir rappelé brièvement les conditions nécessaires à l'expérience immersive vidéoludique, ce texte observe comment le recours à un récit post-apocalyptique donne aux jeux vidéo de la série *Metro* (*Metro 2033*, *Metro: Last Light*) la possibilité de mettre en œuvre des modalités ludiques s'intégrant parfaitement à l'écologie de leur univers fictionnel. En outre, nous montrerons comment la spatialité contraignante propre à ces jeux permet d'observer l'incidence de la mise en image des jeux vidéo sur la qualité des expériences immersives qu'ils autorisent.

Mots-clefs : *Metro*; post-apocalyptique; jeu vidéo; espace de jeu; représentation; image vidéoludique.

English abstract at the end of the paper

Introduction

En raison de leur capacité à donner corps à des mondes fictionnels, qu'ils soient plausibles ou invraisemblables, les jeux vidéo sont propices à l'expérience de l'immersion. Ce transport permet l'expression d'affects contrastés, à des intensités variables, selon des modalités distinctes, qui entrent en résonance avec les propos ludo-narratifs développés par les jeux vidéo. Ainsi, s'offre aux joueurs et aux joueuses un vaste champ expérientiel. Comme le propose *Proteus* par Ed Key et David Kanaga (2013), il peut être question de flânerie ou même d'errance entendue comme attitude d'abandon serein, associée à un glissement géographique apaisé, à l'instar de l'intention animant *Journey* (thatgamecompany, 2011). À l'autre bout du large spectre de propositions immersives que le médium vidéoludique met en œuvre, un rapport inverse à celui que nous venons d'évoquer est également envisageable. En témoignent les jeux vidéo de la série *Metro* qui invitent à se plonger dans un futur proche sombre et cruel, un monde post-apocalyptique difficilement habitable. *Metro 2033* (4A Games, 2010) et *Metro: Last Light* (4A Games, 2013) déploient une aire de jeu, le métro moscovite, qui est pensée comme une entité dédiée à l'égarement. À dessein, la spatialité monstrueuse de ces environnements rend particulièrement difficile tout « investissement topographique » (Calleja, 2006, p. 181), c'est-à-dire toute tentative de localisation dans l'espace débordant celui affiché à l'écran. Cette recherche de désorientation, ou plutôt de non-orientation, contrevient à l'édification d'une maîtrise géographique de l'univers dans lequel les joueurs sont invités à pénétrer.



Metro: Last Light. (2013). 4A Games/Deep Silver.

Cette dynamique paraît constituer un frein important à tout élan immersif. Pourtant, l'association étroite du cadre narratif et du *game design* de ces jeux permet l'installation d'une écologie dont la force paradoxale est d'assurer la tenue d'une expérience immersive par le recours à la carence et à la résistance à la contrainte. En effet, l'univers de *Metro* induit des modes de vie et des modèles sociétaux dont le ressort est la capacité à interagir avec un environnement modelé par la catastrophe. À travers des mécaniques empruntées aux jeux de survie horrifique, les adaptations vidéoludiques des romans de Dmitry Glukhovsky invitent à fouler un environnement radicalement hostile, ne se laissant habiter qu'au prix de l'adoption de postures de résistance (Baychelier, 2016, p. 421-423). Cette approche est connexe à celle instaurée par la pratique ludique horrifique, qui consiste à proposer de s'immerger dans le lieu d'une catastrophe.

Cette étude cherchera donc à mettre en lumière l'incidence des modalités de construction de pareils territoires sur la qualité de l'expérience immersive proposée. Nous observerons comment le recours à la fiction post-apocalyptique permet un engagement actif sous contrainte qui, paradoxalement, est déterminant dans la mise en place de cette expérience. Plus encore, nous verrons comment l'édification de l'univers de jeu, c'est-à-dire sa mise en espace (*via son level design* [1], sa modélisation, sa mise en lumière, etc.), est fondamentale dans la mise en œuvre de

ce processus, à la fois pour donner corps au monde de *Metro* selon des procédés spécifiques et pour instaurer un rapport à l'image qui s'avère déterminant pour l'engagement immersif. En somme, en nous appuyant sur les modèles fournis par la série *Metro*, il s'agit de nous demander quels ressorts permettent à l'image de se faire milieu d'imprégnation à même de moduler l'intensité du rapport affectif entretenu avec ces jeux et ainsi de convier les joueurs à une plongée dans des territoires qui, pourtant, affirment à chaque instant leur caractère hostile.

S'immerger dans et par l'image

Commençons par rappeler ce qui s'est imposé comme une évidence et a fait l'objet de nombreux développements théoriques ces dernières décennies (Amato, 2014, p. 39) : dans ses multiples dimensions, le concept d'immersion est un enjeu majeur des productions vidéoludiques. Cet état attentionnel spécifique, convoquant « la capacité de la fiction à devenir un monde secondaire, une réalité autre, propice à la simulation expérientielle », (Patoine, 2015, p. 202) conditionne largement les modalités comme la qualité de la réception des expériences cherchant à donner corps à des univers répondant au double régime du fictionnel et du virtuel (Caïra, 2014, p. 61-62). De ce fait, ils sont propices à une immersion vécue comme transport (Calleja, 2011, p. 32). Nombre de genres vidéoludiques permettent d'observer la capacité des jeux vidéo à « faire monde » [2] par effet diégétique et, de là, à se rendre « habitables » [3]. Le transport immersif s'opère d'autant plus facilement que les mondes auxquels les jeux donnent corps se laissent pénétrer et opérer *via* la médiation ludique. Avec ce médium, l'immersion est déterminée par un engagement actif (Georges, 2013, p. 51). Par l'acte de jeu, joueurs et joueuses sont amenés à actualiser les jeux et, conjointement, à entrer en contact avec ces mondes. Par le jeu (au sens de *play* [4]), s'opère ainsi la « décloison » [5] de la spatialité. Dans ce mouvement se dessine la géographie d'espaces à arpenter ou à habiter au gré d'une prise de contact dont le ressort est la manipulation médiatisée des images. L'expérience interactive ludique demande d'endosser la triple fonction de spectateur, d'acteur et d'opérateur. Le caractère ergodique [6] du médium invite à éprouver l'opérabilité des images qu'il permet de produire et plus encore, à en expérimenter la plasticité. Les jeux vidéo imposent un régime de fréquentation de l'image impliquant nécessairement d'en saisir le caractère dynamique et fluide. Dans le cas des jeux en 3D polygonale qui va nous intéresser ici, il apparaît qu'à la fluidité caractéristique du pictural, l'image adjoint une présence propre au sculptural.

Bien que projetée sur le plan du moniteur permettant son visionnage, l'image vidéoludique tridimensionnelle est fondamentalement volumique : elle est image-objet et non image d'objets. Elle incorpore « la dimension réelle de l'espace en trois dimensions et non plus, seulement, sa représentation » (Rieusset-Lemarié, 2001). Elle ouvre la possibilité d'une exploration de l'image qui implique un mode de présence et un mode de perception singuliers : une observation mobile incorporée permettant d'éprouver l'image dans sa profondeur, de se saisir de sa « perspective mobile » (Maniglier, 2010, p. 66). Le médium vidéoludique tend à transformer l'expérience des visualités en expérience d'incorporation dans un autre monde, renvoyant à ce que O. Grau désigne comme un monde artificiel à même de remplir entièrement le champ de vision de l'observateur et, surtout, de donner corps à l'intégralité de la spatialité d'une image devenue environnementale (Grau, 2003, p. 13) qu'il s'agit d'expérimenter *in situ*. Sa modalité première d'appréhension est l'acte de traversée : une mise en parcours dont le rythme est modulé par la confrontation à des contraintes contre lesquelles il s'agit d'entrer en résistance par un élan volontaire ayant trait au *ludus* (Caillois, 1967, p. 75) et convoquant, par ailleurs, le plaisir éprouvé dans l'acceptation et dans la soumission au système de règles en vigueur dans le jeu, tel qu'analysé par Salen et Zimmerman (Salen & Zimmerman, 2004, p. 334). Pensé comme dispositif dont la spatialité est ouverte à la circulation (qu'elle soit libre ou sous contrainte), le jeu vidéo rend particulièrement puissante la fiction de l'entrée dans l'image.

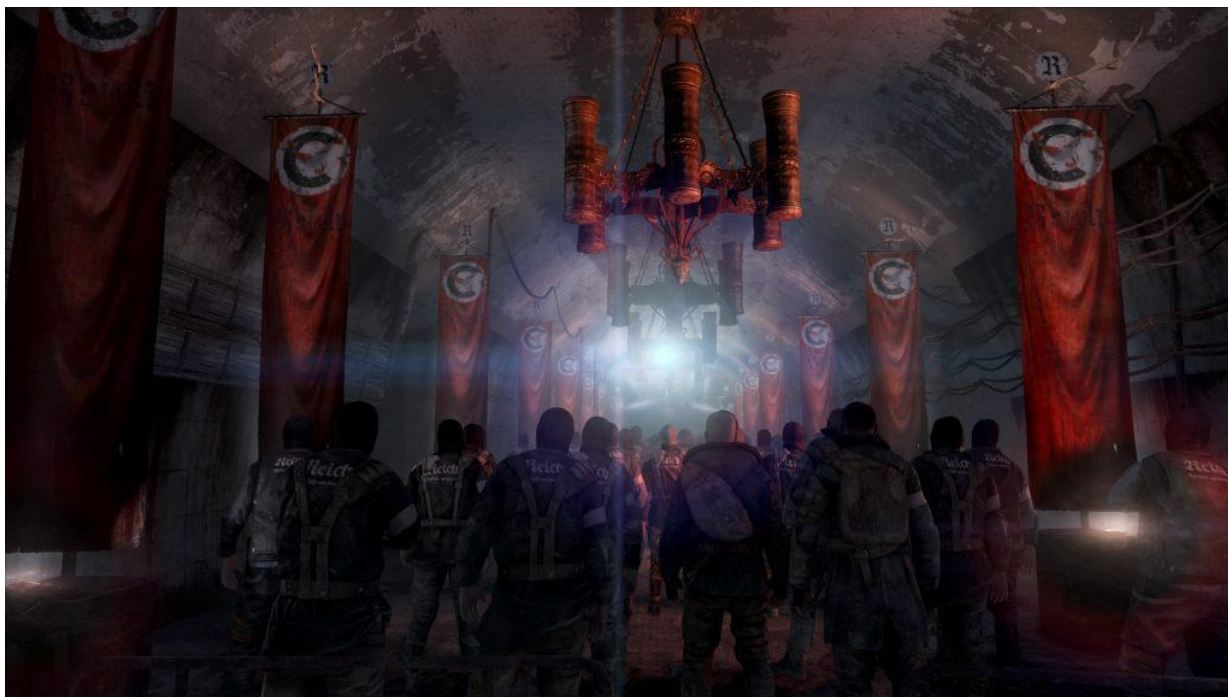
Tous les points soulevés ici témoignent du caractère immersif du jeu vidéo en tant médium comme de sa capacité à donner corps à des mondes ouverts à une exploration incorporée. Dès lors, qu'en est-il quand le cadre fictionnel d'un jeu propose, paradoxalement, d'être transporté dans un monde refusant de se laisser habiter ? Quels peuvent être les modalités d'apparition et d'usage d'une spatialité contraignante ? Quels sont les enjeux afférents à un tel territoire hostile ?

***Metro* : l'apocalypse et après**

La série de jeux vidéo *Metro*, à savoir *Metro 2033* et *Metro: Last Light*, nous offre la possibilité d'appréhender ce paradoxe. Développés par le studio ukrainien 4A Game [7], ces jeux empruntent leur univers aux œuvres du romancier russe Dmitry Glukhovsky. Les romans dépeignent un monde tentant de survivre à une guerre nucléaire, à un pur anéantissement : une apocalypse générale qui, pour le dire avec les mots de Günther Anders, est nue, sans royaume (David, 2018,

p. 128, 139). Ne s'arrêtant que très peu sur les causes du conflit, Glukhovsky s'intéresse à la vie qui tente de ne pas s'éteindre malgré le caractère irrémédiable d'une telle catastrophe [8]. Sous la surface vitrifiée de Moscou, dans les stations et les couloirs du métro, s'ébat une humanité « qui n'[est] plus en tant qu'être historique [9] mais comme un pitoyable résidu : comme une nature contaminée dans une nature contaminée » (Anders, 2002, p. 293). L'« apocalypse » n'est pas ici « dévoilement » comme son étymologie grecque l'indique (Nancy, 2012, p. 39). Au contraire, la catastrophe pose un voile lourd sur toute vie, pareil à un suaire fait de cendres radioactives ; elle n'ouvre sur rien, nie jusqu'à l'apocalypse elle-même. Aucun salut n'est accordé à ce monde, toute visée eschatologique lui est refusée puisque l'apocalypse n'y est ni renversement ni délivrance (Agnese & Hartog, 2018, p. 19).

Les trois romans (*Metro 2033*, *2034*, *2035*) invitent à suivre les péripéties d'Artyom, personnage qui sera au centre de la saga vidéoludique, et de Hunter, qui, pour sa part, n'occupe qu'un rôle secondaire dans les jeux. Ces personnages évoluent dans un monde clos qui tente de survivre et de se réorganiser plusieurs décennies après l'éradication de Moscou et du monde tel que nous le connaissons. On y assiste à des luttes de pouvoirs entre factions, auxquelles ces personnages prennent part, le plus souvent malgré eux. Le métro est soumis à une géopolitique très précaire faisant écho à l'ancien monde. La Ligne Rouge s'oppose au Quatrième Reich ; la Hanse [10], une confédération de marchands, rend possible la circulation des biens dans le métro ; les Brahmanes accumulent toutes sources de savoir ; l'Ordre (« Sparte » dans les jeux) opère dans le métro comme une force de défense autonome, ne répondant à aucune entité politique ; sectes, évangélistes, satanistes y prolifèrent, tout comme les êtres retournés à un état de nature indigent. Tous sont exposés aux menaces émanant de la surface irradiée qui engendre des créatures monstrueuses, au premier rang desquelles se trouvent les « Sombres », créatures télépathes menant à la folie toute personne croisant leur route, à l'exception d'Artyom. Tous sont associés à des stations et couloirs distincts dont le contrôle motivera nombre de tensions animant la trame narrative des romans comme des jeux.



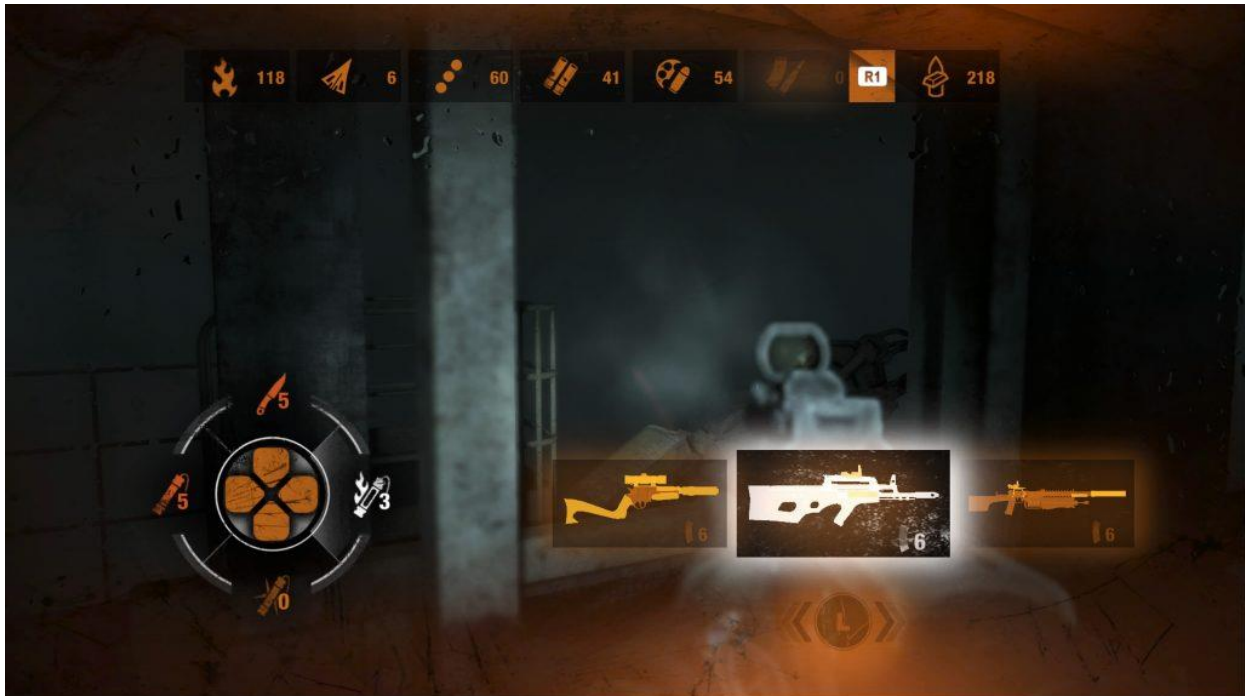
Metro: Last Light. (2013). 4A Games/Deep Silver.

Ce contexte post-apocalyptique permet une mise à l'écart absolue caractéristique du basculement dysphorique (Maler, 1998, p. 277) : le monde de *Metro* est enfermé sur lui-même et constitue une entité qui, structurellement, renvoie à la « forme fondamentale de l'image utopique » (Jameson, 2007, p. 27). Mais ici, cet élan de sécession est contrarié parce qu'involontaire et brutal. Le monde anéanti de *Metro* est avant tout un monde dysphorique dont la forme témoigne de son statut. Le métro moscovite s'étend en rayonnant, formant une trame ponctuée de stations, s'effilant en tunnels de services, étendant des voies dont les extrémités se perdent sous terre, dans une obscurité insondable. Il est un organisme autonome et clos, un giron putride dont les méandres sont à la fois le terrain et les limites de cet univers condamné au repli. C'est un *locus horribilis*, c'est à dire un lieu d'écart dysphorique (Bermejo Larca, 2012, p. 9), contenu en lui-même, que les jeux *Metro* invitent à fréquenter. Il s'agit donc de cerner à présent comment joueurs et joueuses entrent en contact, *via* l'activité de jeu, avec ce monde, et selon quelles modalités.

Une économie de la contrainte

Sans pour autant en revendiquer la filiation, les jeux *Metro* empruntent aux jeux vidéo de survie horrifique des règles strictes de *game design*. Faisant écho à *Silent Hill* (Konami, 1999) ou *Alien: Isolation* (The Creative Assembly, 2014), pour citer des exemples paradigmatiques du genre, leur

système de jeu est fondé sur les idées de carence et de privation. Par le *gameplay*^[11], il s'agit d'expérimenter un rapport de force déséquilibré, qui se fait en la défaveur du joueur. Comme le résume B. Perron, ces jeux restent centrés en grande partie sur la mise en œuvre de l'action la plus fondamentale du médium vidéoludique : tuer pour survivre (« *kill in order to survive* ») (Perron, 2018, p. 1). De plus, les jeux vidéo apparentés au genre *survival horror* cherchent dès les premières occurrences à décupler cette tension en imposant un manque cruel de ressources^[12] (Perron, 2009, p. 5) : le personnage joueur y est nécessairement dépourvu de force vitale, de résistance, de puissance offensive. En outre, les munitions y sont excessivement rares, comme tout autre expédient permettant de se défendre ou de se soigner (Therrien, 2009, p. 36-37). Ainsi, l'instinct de conservation est largement mobilisé (Baychelier, 2014, p. 82) afin d'offrir la possibilité du frisson plaisant procuré par la tension du manque, par un sentiment certain de vulnérabilité. En s'appuyant sur de telles mécaniques (sans pour autant s'y limiter), *Metro 2033* et *Last Light* se montrent parfaitement cohérents : ils imposent un rapport au monde du jeu qui adhère à celui que tous les personnages doivent y adopter. Ressources les plus nécessaires qui servent à se défendre et à faire du troc, les munitions doivent être recherchées dans tous les recoins du métro, jusque sur les cadavres que l'on laisse derrière soi. Il en va de même pour les troussees de soins et les filtres pour les masques à gaz.



Metro: Last Light. (2013). 4A Games/Deep Silver.

Dans la logique propre aux productions horribles, cette économie de carence s'étend aux modalités de perception de ces jeux qui se présentent sous la forme de jeux de tir à la première personne, s'inscrivant ainsi dans la longue histoire des *First-Person Shooter* (Therrien, 2015). Outre l'avantage tiré de l'adoption, par la vue FPS, d'une vue continue (Galloway, 2006, p. 65), il apparaît que pareil régime de vision peut offrir, comme le rappelle M. Triclot, de développer le rapport affectif des joueurs à ce qu'ils perçoivent,

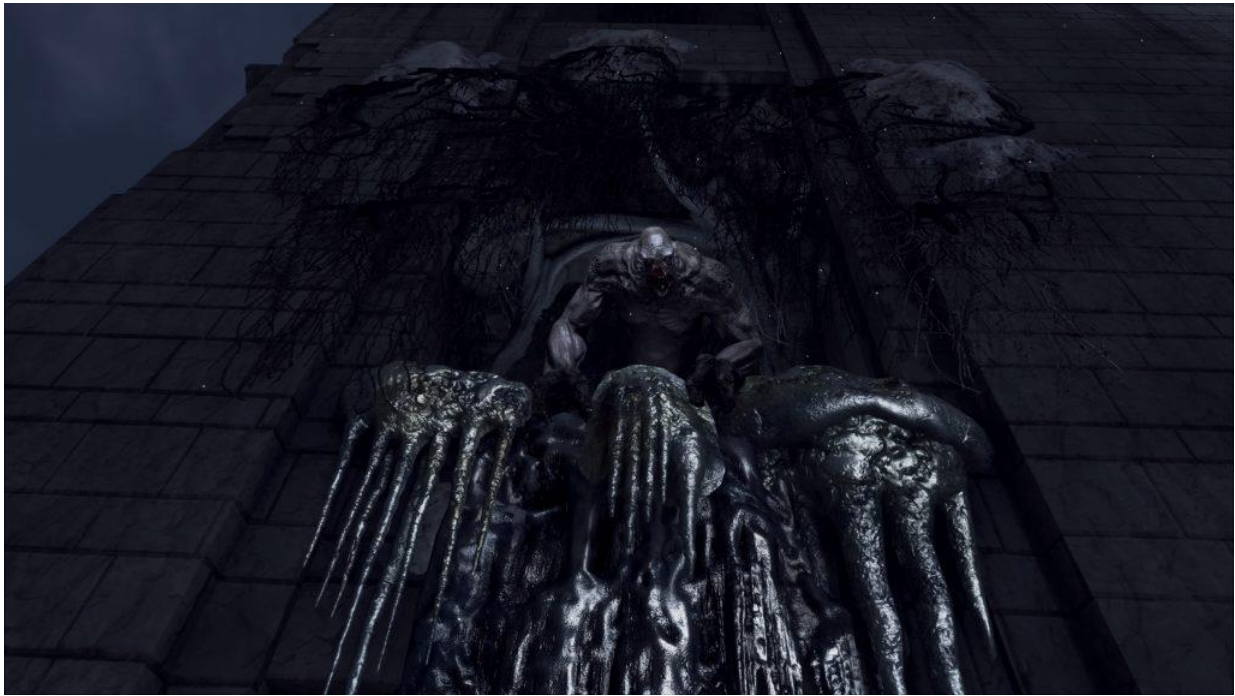
à commencer par le sentiment de peur qui l'accompagne aisément, et qui fait partie des rares émotions que le jeu parvient à transmettre sans forcer [...]. Il y a ici une alliance entre le dispositif artificiel de la vue en première personne à l'écran et une altération du régime normal de la vision dans le jeu, qui converge vers un certain type de contenus : soit du côté du genre horreur, où quelque chose peut toujours surgir, d'un angle que la vision périphérique n'avait pu explorer, soit du côté de l'agression et de la chasse qui requiert la même restriction et focalisation de la zone de vision (Triclot, 2011, p. 83).

Cette modalité expérientielle, telle que décrite ici, fait clairement écho aux intentions motivant le *game design* de *Metro*. Cependant, malgré l'apparente immédiateté de ce dispositif de vision (par ocularisation interne) [13], les jeux de la série *Metro* imposent des stratégies de regard complexes, parce que contrariées. En effet, jouant de leur contexte souterrain, *Metro 2033* et *Last Light* imposent une limitation du champ visuel par le recours à une obscurité dédiée à entraver le regard afin de générer un sentiment d'insécurité lié à la peur de l'anticipation de l'émergence d'antagonistes (Perron, 2004, p. 132-141). Ces jeux invitant à la furtivité, il est néanmoins possible de tourner cette contrainte visuelle à son avantage en réduisant les sources de lumière (ampoules électriques, lampes à huile, projecteurs) à des fins tactiques. Il n'en reste pas moins que le regard est contraint par occlusion, même s'il peut parfois être assisté par des dispositifs aidant à pénétrer l'obscurité — dont la contrepartie est la défiguration partielle du perçu.



Metro: Last Light. (2013). 4A Games/Deep Silver.

Bien que l'obscurité soit ambivalente (en permettant la furtivité), elle est avant tout source d'une cécité qui peut être fatale pour le personnage joueur [14]. Le recours à la couleur noire tend à provoquer chez le joueur une peur dont l'intensité tient à la capacité de cette substance à engendrer des monstres, manifestations dynamiques de la contrainte. Les romans (notamment *2034*) insistent sur la capacité de l'obscurité à prendre vie, à se faire dévorante. En tant qu'elle est une matière épaisse et nocive renouant avec l'étymologie latine « *noxius* » (Pastoureau, 2008. p. 35) du mot « noir », l'obscurité est l'ennemi premier de l'univers littéraire de *Metro*. Dans les jeux, elle est la matrice permettant le surgissement de formes hostiles. À l'exception de la « biomasse » envahissant le bunker D6 ou des « démons » volants dont les tactiques de coercition ont trait à leur vitesse de déplacement et aux trajectoires qu'ils empruntent, tous les monstres composant le bestiaire de la série habitent des recoins sombres, des angles morts et des béances. Ils exploitent la capacité du noir à se faire obstacle, tant sur le plan perceptuel qu'affectif.



Ce ressort émotionnel ainsi que les contraintes ludiques, visant à faire éprouver un sentiment relatif de mise en danger, font écho à l'architecture accidentée du métro. Outre son tracé tentaculaire, la structure du métro fait signe vers les enjeux spatiaux de la pratique ludique horrifique. Tout comme les corps des monstres possédant une puissance d'écart relative au dégoût qu'ils provoquent du fait de leur anormalité [15], le métro moscovite relève de la ruine — en tant qu'elle est forme symbolique renvoyant à l'idée d'expiation (Forero-Mendoza, 2002, p. 135). Rappels métonymiques de la catastrophe, les tunnels du métro, effondrés et fragmentaires, béants ou engloutis, se constituent en obstacles obligeant à une exploration conjecturale perturbant toute activité de « cartographie mentale » [16]. Les espaces traversés sont cellulaires, des modules prompts à enfermer, qu'il s'agisse des sections de tunnels encombrées, des locaux techniques ponctuant le réseau ou des rames de métro réduisant encore plus l'étroit chemin laissé pour progresser. En outre, aucun espace, même celui des stations, n'est fait pour véritablement accueillir d'autres présences que celles des monstres qui, s'ils ne sont pas mutants, sont, au mieux, des humains rongés par la haine, la vilénie ou l'*hybris*. La volumétrie étriquée des espaces modélisés dans les jeux rend nettement perceptible l'idée, développée dans les romans, d'un métro devenu parc humain, menacé de toutes parts. En jouant de la présence volumique d'une image 3D à la fois révélée et occultée, ces jeux proposent une qualité d'immersion rendant saillante une impression de confinement dont l'incidence est de permettre l'expression d'affects négatifs, au premier chef desquels l'angoisse vécue comme resserrement [17].



Metro: Last Light. (2013). 4A Games/Deep Silver.

À l'évidence, le métro imaginé par Glukhovsky, et auquel 4A Games a donné corps, n'est pas un lieu à vivre. Les joueurs ne semblent jamais pouvoir vraiment y trouver le salut, ni même le repos. Dès lors, quelles peuvent être les modalités de séjour dans un tel espace ? En quoi la structuration de cet espace de jeu peut-elle moduler les tensions phoriques [18] et la relation ludique qu'il est possible d'entretenir avec lui ?

Une économie de la catastrophe

Les romans *Metro* possèdent une très forte dimension géographique dont témoignent les cartes incluses dans les diverses éditions. Ce rapport à l'espace trouve à s'exprimer dans leurs transpositions vidéoludiques. Outre leur agencement local permettant d'établir des parcours fait d'obstacles sur lesquels achopper, les unités spatiales proposées par les romans s'offrent comme un modèle idéal de *level design*. L'espace navigable y est décomposé en motifs dont la fonction est double : s'offrir comme terrain de jeu et, dans le cas de jeux narratifs comme *Metro*, porter, le temps de leur traversée, un récit dont les joueurs doivent dérouler l'écheveau.

La structuration spatiale de *Metro* convoque la figure du labyrinthe, espace ludique capable de générer stress et peur — qui fait partie de l'ADN des jeux vidéo dès ses premières occurrences,

comme en témoigne *Pac-Man* (Namco, 1980). En tant que dispositif spatial et temporel (Chomarat-Ruiz, 2008, p. 157), il constitue un motif paradigmatique du parcours vidéoludique horrifique. De fait, ainsi représenté, l'espace contraint le regard, empêche sa compréhension immédiate. E. Kirkland oppose deux types de structures vidéoludiques labyrinthiques (Kirkland, 2009, p. 74), à savoir : *maze-like linearity* (une linéarité à l'apparence labyrinthique reposant sur le tracé d'un motif labyrinthique unicursal [19]) et *multi-branching rhizome* (structure rhizomatique à bifurcations multiples dont l'appréhension ne peut se faire linéairement en raison de son tracé multicursal). Cette analyse centrée sur les jeux vidéo fait suite à celle, plus générale, réalisée par U. Eco (Eco, 2010, p. 84) caractérisée par la discrimination de trois motifs (labyrinthe unicursal, dédale/*Irrweg* multicursal, réseau-rhizome) auxquels M. Nitsche ajoute, dans le cadre de son analyse des espaces vidéoludiques, celui de « dédale logique » (*logic maze*) dont la forme est modulable (Nitsche, 2008, p. 177). La force des jeux *Metro* est de proposer un *level design* offrant, à qui les pratique, l'illusion de pénétrer dans des labyrinthes dont la structure serait rhizomatique : celle d'un réseau s'étendant en toutes directions, adhérant ainsi aux descriptions faites par Glukhovski. Pourtant, c'est par le jeu de la fiction et de sa mise en image (obscur et heurtée) que cette impression est communiquée aux joueurs et aux joueuses.

Au-delà de la complexité de son tracé, *Metro* s'ouvre à la dimension symbolique de ce motif qui est, fondamentalement, lieu d'initiation rendant possibles les récits (Requemora 2004, p. 121). Ainsi, la trame du métro incarne le propos narratif [20] des jeux ; son motif forme celui de la carte du récit. Le schéma narratif des romans joue de l'intrication du cheminement des personnages, de leur positionnement géographique et de la survenue d'événements à même de redynamiser le récit. Plus que l'apocalypse, ce qui donne à *Metro* sa force narrative est une véritable économie de la catastrophe, en tant que la catastrophe est, comme l'écrit Annie Le Brun : « Un événement qui est à la fois une rupture et un changement de sens et qui, de ce fait, peut aussi bien être un commencement qu'une fin. Bref, un événement décisif qui perturbe l'ordre du monde dût-il en amener un autre » (Le Brun, 2011, p. 25-26). Dans *Metro*, chaque nouveau lieu, chaque destination est l'occasion d'un bouleversement, qu'il soit écologique, économique, politique, militaire ou sanitaire. De ces effondrements répétés naît une dynamique. Tout ici est question de transit.



Metro 2033. (2010). 4A Games/THQ, Deep Silver.

Contrairement à des jeux comme *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) et *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015) qui, au-delà de leur *gameplay* (qui mélange jeu de tir et jeu de rôle) et de leur structure (en monde ouvert), partagent avec *Metro* leur contexte de survie post-apocalyptique nucléaire, rien n'invite jamais ici à séjourner dans le monde du jeu. À travers chaque séquence, les personnages, et avec eux les joueurs, participent à un flux. Les couloirs du métro les charrient malgré/grâce à sa structure précaire et encombrée. S'engage ici un rapport moteur à l'entrave qui se fait « organe-obstacle », au sens qu'en donne Jankélévitch [21] : une gêne nécessaire, inscrite au cœur même d'un dispositif, organe interne engageant à la pratique d'un « faire-malgré ». À titre d'exemple, *Fallout 3* déploie une spatialité dont le dynamisme n'est pas propre à chaque espace mais à leur interconnexion. Le ressort principal du jeu pensé en « monde ouvert » [22] est d'inviter à l'exploration d'une étendue constellée de zones ramassées sur elles-mêmes (grottes, entrepôts, métro, bases, etc.). Ainsi, la friction entre le clos et le déclos installe une respiration dont la force est d'imprimer une dynamique pulsatile faite de flux, de reflux mais également de pauses.

À l'inverse, les jeux *Metro* refusent pareilles pauses et installent le rythme continu d'un flux dont les joueurs doivent soutenir l'expérience au fil de l'écoulement du personnage dans les tunnels tentaculaires du métro. Bien sûr, tout comme dans les romans, *Metro 2033* et *Last Light* permettent de s'aventurer hors du métro, à la surface désolée de Moscou. Mais la surface y est

hostile au point de conférer aux sous-sols une certaine aménité [23]. Outre les créatures monstrueuses que l'on y croise, joueurs et joueuses sont confrontés à un péril plus sournois encore : la radioactivité.



Metro: Last Light. (2013). 4A Games/Deep Silver.

Ce danger relatif à la diégèse trouve à renforcer les enjeux de visibilité propres à l'expérience horrifique dans laquelle s'inscrivent ces jeux. En guise de dispositif de perturbation, l'obscurité du métro fait place à la surface embuée, tâchée et parfois fêlée du masque à gaz que doit obligatoirement porter Artyom, sous peine de s'effondrer. Le regard du joueur, adhérent par ocularisation interne à celui du personnage, se heurte à une surface limitant son accès au monde pourtant déclos de la « surface ». Moscou n'est pas le « *Wasteland* » de *Fallout* qui, malgré sa dangerosité, se laisse traverser en toutes directions et se montre propice une errance envisagée comme pratique laborieuse dont le terme semble toujours s'éloigner, bien plus que dans sa valence positive d'« effort d'absence volontaire, de déracinement voulu, de distanciation active par rapport à son milieu [24] » dont parle Akira Mizubayashi (Mizubayashi, 2014, p. 107). Moscou se laisse à peine regarder et seulement traverser au prix d'une mise en danger dont le crépitement du dosimètre et l'écoulement du chronomètre (qui indique la durée de vie des filtres du masque à gaz) rappellent avec insistance l'inexorable survenue. Que cela soit sur ou sous la terre, *Metro* refuse l'immobilité à qui s'y trouve, que cela soit à cause de l'impossibilité de tout contact (avec l'extérieur devenu toxique) ou, inversement, dans le mouvement heurté des achoppements

(imposé par le contact avec les scories donnant leur forme aux environnements). De par un contexte post-apocalyptique qui induit que tout contact avec le monde s’y fait dorénavant au coût d’une grande mise en danger, *Metro* s’offre comme un outil pour penser un rapport à l’espace fondé sur le flux et, plus encore, le transit.

Conclusion : de la relation à l’image comme facteur essentiel de l’immersion ludique

Le dispositif ludo-narratif développé (à ce jour) par les jeux vidéo de la série *Metro* éclaire nettement les enjeux d’une immersion en territoire hostile. Ces jeux proposent de faire l’expérience d’une plongée rendue possible par l’adéquation du cadre fictionnel hérité des romans de Glukhovsky à des attendus ludiques faisant de la contrainte exacerbée une force motrice paradoxale. L’immersion y est conditionnée par l’écosystème propre à l’univers de *Metro*, qui conjugue milieu hostile, dynamique de la catastrophe, économie de carence, manifestations monstrueuses, et dont les contours dessinent ceux du système de jeu. Dès lors, apparaît le paradoxe d’une immersion dont les conditions sont constamment contrariées, en tant que le séjour est une modalité première de l’immersion. Soumis au flux, joueurs et joueuses sont constamment empêchés de stationner dans ce métro, d’en goûter l’atmosphère. L’effondrement catastrophique impulse une mise en mouvement continue. Mais à travers le cheminement imposé, joueur et joueuses sont conduits à éprouver un contact avec l’image qui dépasse le champ de l’iconographique. Au-delà de l’attrait que peuvent exercer les représentations portées par le contexte narratif de ces jeux, s’impose un mode de présence de l’image impliquant une présence dans l’image, dont il est possible, malgré la pression du flux généré par le travail conjoint du récit et de l’activité de jeu, de goûter la texture comme le caractère volumique. L’image se fait milieu d’imprégnation à même de moduler l’intensité du rapport affectif entretenu avec ces jeux. En se montrant hostile au regard, en se faisant dense et opaque, profonde ou frontale, lisible ou inintelligible, bref, en jouant de sa plasticité, l’image permet ici la manifestation d’un large registre d’affects qui, même s’ils sont négatifs, participent à l’émergence du sentiment d’immersion. La relation à l’image proposée par *Metro* est fondée par une économie de regard contre-intuitive. En effet, sa force réside dans le fait de faire percevoir le caractère praticable des espaces modélisés par la contrainte. Dès lors, elle rend possible les conditions d’une plongée immersive dans un monde qui est pourtant tissé par une trame ludo-narrative dont le rythme et les exigences laissent croire qu’il est définitivement condamné à ne pas être foulé.

Références

- Agnese R. & Hartog F., (2018), « Des Images pour penser la catastrophe. Dialogue sur la photographie et le présentisme », in C. Coquio, J.-P. Engélibert, R. Guidée, *L'Apocalypse : une imagination politique*, Paris, Presses Universitaires de France, p. 17-30.
- Amato E. (2014), « L'Immersion par le jeu vidéo : origine et pertinence d'une métaphore significative », in B. Guelton, *Les Figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, p. 39-59.
- Anders G. (2002), *L'Obsolescence de l'homme : sur l'âme à l'époque de la deuxième révolution industrielle*, Paris, Éditions de l'Encyclopédie des nuisances.
- Baychelier G. (2014). « Jeux vidéo horrifiques et artialisations des émotions extrêmes », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2014/2 n° 14, p. 81-92.
- Baychelier G. (2016) *Des dispositifs de contrainte. Iconologie interartiale et vidéoludique des corps monstrueux*. Thèse de Doctorat, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.
- Bermejo Larea M. E. (2012). « Présentation », in M. E. Bermejo Larea (dir.), *Regards sur le locus horribilis. Manifestations littéraires des espaces hostiles*, Saragosse, Prensas de la Universidad de Zaragoza, p. 9-15.
- Boia L. (1999), *La fin du monde. Une histoire sans fin*, Paris, La Découverte.
- Bootz P. (2006), « Qu'apporte l'interactivité à la littérature numérique ? », Leonardo/Olats, <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/4_basiquesLN.php>
- Caillois R. (1967), *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- Caïra O. (2014), « L'Expérience fictionnelle : de l'engagement à l'immersion » in B. Guelton, *Les Figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, p. 61-76.
- Calleja G. (2006) « (Re)incorporation: Game Immersion and Involvement Revised », in M. Santorinos (dir.), *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, Athènes, FOURNOS Centre for the Digital Culture, p. 174-184.

- Calleja G. (2011), *In-Game, from Immersion to Incorporation*, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press.
- Chomarat-Ruiz C. (2008). « Initier au mensonge d'une mort héroïque, à l'impossibilité du deuil... L'ambition des labyrinthes dans les parcs français, au tournant du XVIIIe siècle », in Hervé Brunon (dir.), *Le jardin comme labyrinthe du monde. Permanence et métamorphoses d'un imaginaire de la Renaissance à nos jours*, Paris, Musée du Louvre éditions, Presses Universitaires Paris-Sorbonne, p. 151-170.
- David C. (2018), « L'Apocalypse selon Günther Anders » in C. Coquio, J.-P. Engélibert, R. Guidée, *L'Apocalypse : une imagination politique*, Paris, Presses Universitaires de France, p. 127-144.
- Eco U. (2010) *De l'Arbre au Labyrinthe*, Paris, Grasset.
- Forero-Mendoza S. (2002), *Le Temps des ruines. Le Goût des ruines et les formes de la conscience historique à la Renaissance*. Seyssel, Champ Vallon.
- Fressoz J.-B., (2012), *L'Apocalypse joyeuse. Une histoire du risque technologique*, Paris, Éditions du Seuil.
- Galloway A. (2006) *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Genvo S. (2009), *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- Georges F. (2013), « L'Immersion fictionnelle dans le jeu vidéo », in S. Bonhomme, C. Talon-Hugon(dir.), *Nouvelle Revue d'esthétique, n°11/2012 Esthétique des jeux vidéo*, Paris, Presses Universitaires de France, p. 51-61.
- Glukhovski D. (2010), *Metro 2033*, trad. D. E. Savine, Nantes, L'Atalante.
- Glukhovski D. (2011), *Metro 2034*, trad. D. E. Savine, Nantes, L'Atalante.
- Grau O. (2003), *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press.

- Greimas A., Fontanille J. (1991) *Sémiotique des passions. Des états des choses aux états d'âme*, Paris, Seuil.
- Huizinga J. (1951), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- Jameson F. (2007), *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*, Paris, Max Milo Éditions.
- Jankélévitch V. (1983), *Le Sérieux de l'intention, Traité des vertus I*, Paris, Flammarion.
- Kirkland E. (2009), « *Storytelling in Survival Horror Video Games* », in B. Perron (dir.), *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, NC, London, Mc Farland & Company, Inc. Publishers, p. 62-78.
- Le Brun A. (2011), *Perspective dépravée. Entre catastrophe réelle et catastrophe imaginaire*, Paris, Éditions du Sandre.
- Maler H. (1998), « *L'Utopie, entre Chimère et stratégie* », in L. Pearl (dir.), *Corps, art et société. Chimères et utopies*, Paris, L'Harmattan.
- Maniglier P. (2010), *La Perspective du diable. Figurations de l'espace et philosophie de la Renaissance à Rosemary's Baby*, Arles, Actes Sud/Villa Arson.
- Mizubayashi A. (2014), *Petite éloge de l'errance*, Paris, Gallimard.
- Nancy J.-L. (2005), *La Déclosion, (Déconstruction du christianisme I)*, Paris, Galilée.
- Nancy J.-L. (2012), *L'Équivalence des catastrophes (Après Fukushima)*, Paris, Galilée.
- Nitsche M. (2008). *Video Game Spaces. Image, Play and Structure in 3D Worlds*, Cambridge, MA., London, The MIT Press.
- Odin R. (2000), *De la fiction*, Bruxelles, Éditions De Boeck.
- Pastoureau M. (2008), *Noir. Histoire d'une couleur*, Paris, Seuil.
- Patoine P.-L. (2015). *Corps/texte. Pour une théorie de la lecture empathique. Cooper, Danielewski, Frey, Palahniuk*, Lyon, ENS Éditions.

- Perron B. (2004), « Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games », in (dir.) A. Clarke, *COSIGN 2004*, Split, University of Split, , p. 132-141.
- Perron B. (2009). « Gaming After Dark », in *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, (dir.) Bernard Perron, Jefferson NC, London, Mc Farland & Company, Inc. Publishers, p. 3-13.
- Perron B. (2016), *Silent Hill. Le Moteur de la terreur*, Paris, Questions théoriques.
- Perron B. (2018), *The World of Scary Videogames. A Study in Videoludic Horror*, New-York, Bloomsbury Academic.
- Requemora S. (2004), « *Locus in initiation* : du labyrinthe à la carte dans le roman initiatique au XVIIIe siècle (du *Voyage des Princes Fortunés* au *Télémaque*) », in N. Ferrand (dir.), *Locus in Fabula : la topique de l'espace dans les fictions françaises d'Ancien Régime, La République des Lettres ; 19*, Leuven, Éditions Peeters, p. 120-143.
- Rey A. & Coll. (1992), *Dictionnaire historique de la langue française, T. 1*, Paris, Dictionnaires Le Robert.
- Rieusset-Lemarié I. (2001), « Le Respect de l'autonomie des "images-temps" interactives », Université Paris 8, http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt00-01/image_temps.htm
- Roux-Girard G. (2009). « Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone in the Dark Series », in B. Perron (dir.), *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, NC, London, Mc Farland & Company, Inc. Publishers, p. 145-167.
- Salen K. & Zimmerman E. (2004), *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press.
- Schefer O. (2013), *Figures de l'errance et de l'exil. Cinéma, art et anthropologie*, Pertuis, Rouge Profond.

Therrien C. (2009). « Game of Fear : A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games », in B. Perron (dir.), *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, NC, London, Mc Farland & Company, Inc. Publishers, p. 26-45.

Therrien C. (2015). « Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre » in *The International Journal of Computer Research*, vol. 15, issue 2, Décembre 2015.

Triclot M. (2011) *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éditions de la découverte.

Vial S. (2013), *L'Être et l'Écran, Comment le numérique change la perception*, Paris, Presses Universitaires de France.

Wolf M. (2011), « Theorizing Navigable Space in Video Games », in S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch (dir.), *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*, DIGAREC Series 06, Postdam, Postdam University Press, p. 18-48.

Ludographie

Alien: Isolation. (2014). The Creative Assembly/Sega.

Fallout 3. (2008). Bethesda Game Studios/Bethesda Softwork.

Fallout 4. (2015). Bethesda Game Studios/Bethesda Softwork.

Journey. (2011). thatgamecompany/Sony Computer Entertainment.

Pac-Man (1980). Namco.

Proteus. (2012). Ed Key, David Kanaga.

Metro 2033. (2010). 4A Games/THQ, Deep Silver.

Metro: Last Light. (2013). 4A Games/Deep Silver.

Silent Hill. (1999). Konami.

STALKER: Shadow of Chernobyl. (2007). GSC Game World/THQ.

Chercheur rattaché à l'E.A. CLARE (Université Bordeaux Montaigne), Guillaume Baychelier est Docteur en Art et Sciences de l'art, agrégé d'arts plastiques et artiste vidéaste. À travers une démarche iconologique croisant divers champs artistiques, son travail de recherche s'attache à mettre en lumière les spécificités du jeu vidéo en tant que médium producteur d'images et à interroger son inscription dans l'histoire des images. Sa thèse à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne (2016) est consacrée aux « dispositifs de contrainte : iconologie interartiale et vidéoludique des corps monstrueux ». A publié plusieurs articles liés à ce champ de recherches : « Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes » (Nouvelle revue d'esthétique), « Méduse à l'épreuve des affects : iconologie interartiale des figures monstrueuses radicales » (Presses Universitaires de Rennes) ou encore « Le corps-machine comme machine à image : enjeux de l'iconographie cyberpunk de la série vidéoludique Deus Ex » (Presses de l'Université de Montréal).

Abstract :

After shortly highlighting the necessary conditions of the video game immersive experience this text shows how the use of the post-apocalyptic context of the Metro series' video games (Metro 2033, Metro: Last Light) gives the opportunity of building a gameplay that matches perfectly the inner ecology of this fictional universe. This study shows how the restraining spatiality of these games allows to observe the fallouts of video games representation on the quality of the immersive experience they provide.

Keywords : Metro, post-apocalyptic, videogames, game space, representation, video game image.

[1] Conception graphique et structurelle des niveaux d'un jeu vidéo sur le plan géographique et architectural appliqué à l'organisation des épreuves auxquelles sera confronté le joueur.

[2] En tant que la diégétisation rend possible un effet de monde qui doit moins au récit qu'à la capacité du spectateur à se projeter dans l'univers fictionnel, comme le montre R. Odin à propos du cinéma (Odin, 2000 p. 22).

[3] L'image vidéoludique adhère aux conditions formulées par Odin quant à l'élaboration d'un « effet de monde » : « figurativiser, effacer le support et considérer l'espace qui [est] donné à voir comme un espace habitable » (Odin, 2000, p. 23).

[4] « [L]e *play* désigne l'activité plaisante du jeu (en tant qu'expérience vécue), par opposition au *game*, qui se rapporte au système formel du jeu (en tant qu'ensemble de règles et de mécanismes) » (Vial, 2012, p. 244).

[5] La décloison implique celle d'éclosion, de création d'un monde se faisant dans un renversement de ce qui est enclos (Nancy, 2005).

[6] « Espen Aarseth a inventé les termes de « noématique » pour qualifier la composante cognitive de la lecture, et « ergodique » pour qualifier l'activité physique supplémentaire qui représente un travail spécifique de la part du lecteur. La lecture d'un livre est donc une activité purement noématique, alors que celle d'un hypertexte est noématique et ergodique. [...] Cette dualité confère une dimension ludique à la lecture d'une œuvre numérique interactive » (Bootz, 2006).

[7] Dont certains membres ont participé auparavant au développement de *STALKER: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007).

[8] « La catastrophe atomique — militaire ou civile, toutes différences gardées — reste la catastrophe tendanciellement irrémédiable, dont les effets se propagent à travers les générations, à travers les sols, toutes les espèces de vivants et l'organisation à grande échelle de la production de l'énergie, donc aussi de la consommation » (Nancy, 2012, p. 11-12).

[9] La problématique de la réinscription dans une historicité de cette population coupée de tout passé est incarnée dans *Metro 2034* par le personnage d'Homère (Nikolaï Ivanovitch), animé par la volonté de bâtir un récit à même de donner du sens à tous les événements auxquels il assiste et prend part.

[10] Précisément : la Confraternité des stations de la ligne Koltsevaïa.

[11] « [Le terme] *gameplay* est employé pour qualifier les modalités d'action laissées à disposition du joueur pour agir dans l'œuvre [...]. Lorsqu'il actualise un jeu vidéo, le joueur va prendre connaissance du fonctionnement du système, de ses mécanismes (*game*) et va en éprouver le potentiel de "jeu" (la jouabilité) en adoptant une attitude ludique (*play*), ce qui traduit le terme *gameplay* en regroupant ces deux aspects dans une même notion de forme nominale » (Genvo, 2009, p. 143-144).

[12] En témoignent les conventions ludiques installées par le jeu fondateur du sous-genre *survival horror*, *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), visant à contraindre les joueurs par un cadre ludique extrêmement strict — associé à des procédés de mise en scène jouant sur la tension créée par le hors-champ (Roux-Girard, 2009, p. 151).

[13] Notion empruntée à François Jost et qui répond au principe simple selon lequel « le point de vue qui représente l'univers fictionnel au joueur [y] correspond à celui du sujet fictionnel regardant » (Genvo, 2009, p. 140).

[14] « Personnage principal du jeu, dont le point de vue et le corps sont ceux du gamer lorsqu'il joue » (Perron, 2016, p. 152).

[15] Au sens d'*an-omalos*, l'inégal, l'irrégulier, et donc d'une irrégularité dont la perception convoque l'idée de monstruosité.

[16] « *Navigation is more than merely getting from one place to another; it is a cyclical process which involves exploration, the forming of a cognitive map of how spaces are connected, which in turn aids the decision making processes employed by the player to move through those spaces for further exploration* » (Wolf, 2011, p. 19).

[17] « Angoisse » dérive du latin « *angustia* », lui-même dérivé du verbe *angere* (serrer, resserrer). Dans son acception moderne, « angoisse » renvoie à la notion d'anxiété se traduisant par un resserrement pénible de l'épigastre. (Rey, 1992, p. 78-79).

[18] Au sens qu'en donne Greimas et Fontanille dans la *Sémiotique des passions* (Greimas, 1991, p.18-19) en tant que manifestations passionnelles (ayant pour butées l'*eu-phorie* et la *dys-phorie*).

[19] C'est-à-dire n'offrant qu'un seul chemin par opposition au labyrinthe multicursal proposant plusieurs voies et donc ouvrant à la possibilité de l'erreur.

[20] « Le labyrinthe est par lui-même le récit larvé, diffracté dans ses angles et ses replis, de tous ces mouvements perceptibles ou invisibles. Il est à la fois cause et conséquence de rites de déplacements » (Schefer, 2013, p. 122).

[21] « [C]ar c'est le *malgré* qui est lui-même paradoxalement le *grâce-à* [...]. Telle est en effet l'ironie d'un "*grâce-à*" qui prend son élan dans le "*malgré*", tel le paradoxe de l'*impediment* qui est lui-même l'instrument ! » (Jankélévitch, 1983, p. 19).

[22] Ou « *open world* » : procédé de *game design* consistant à proposer une aire de jeu de grande taille ouverte à la navigation, pensée sur le modèle des « dispositifs ouverts ».

[23] « L'espace qui s'étendait devant lui, à droite, à gauche, était si incroyablement vaste qu'il ne pouvait l'embrasser d'un seul regard. C'était un spectacle hypnotique et qui faisait naître un profond sentiment inexplicable de mélancolie. L'espace d'une seconde, Artyom voulut retourner sous terre, se sentir protégé par des murs tout proches, plonger dans la sécurité et le confort d'un espace clos et borné » (Glukhovski, 2010, p. 520).

[24] Mizubayashi A., *Petite éloge de l'errance*, Paris, Gallimard, 2014, p. 107



Numéro spécial / Special Issue
Écologies de l'immersion / Immersion Ecologies
Mars 2020 / March 2020 73-100

Incorporation et écologie sonore vidéoludiques : la marche sonore comme outil d'analyse.

Charles Meyer

Université Panthéon-Sorbonne – Paris 1 & OMNSH

Résumé : À partir d'une présentation des concepts d'écologie et de marche sonores ainsi que de leur application au jeu vidéo, cet article propose une méthode d'analyse sonore de jeu vidéo. À partir de deux marches sonores au sein d'une des zones jouables du jeu *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Software, Sony Interactive Entertainment, 2017) trois approches, politique, fonctionnelle et esthétique de l'écologie sonore étudiée sont développées. Si l'approche politique semble pertinente, les approches fonctionnelle et esthétique montrent les limites auxquelles cette méthode d'analyse sonore est confrontée. Des propositions visant à surmonter ces limites sont esquissées en conclusion.

Mots-clefs : Incorporation; jeux vidéo; écologie sonore; marche sonore; analyse sonore vidéoludique.

English abstract at the end of the paper

Dans le jeu d'aventure en monde ouvert *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, Sony Computer Entertainment, 2017), il est offert au joueur d'explorer, par l'intermédiaire du personnage d'Aloy, un environnement inspiré des États de l'Utah et du Colorado et reprenant vie après une série de catastrophes écologiques provoquées par l'Humanité. Pour mettre en son ce monde en reconstruction, l'équipe de Guerrilla Games a développé un moteur audio permettant de faire entendre les évolutions de l'écosystème du jeu. Dans le cadre d'une interview, Bastian Seelbach, *Audio Lead*, décrit l'esthétique sonore de *Horizon Zero Dawn* en ces termes :

If I were asked to come up with a name for Horizon Zero Dawn's audio style, I'd probably suggest Na-Fi (Natural Fiction). Whatever sounds were required had to be believable within the world first and foremost, and we are talking about a realistic, beautiful world. So the sounds we created had to be grounded and a part of their surroundings. (Shuman, 2017)

Pour expliciter cette approche à partir d'un exemple concret, Lucas Von Tol, concepteur sonore senior et superviseur musical, explique, dans la même interview :

Once I handpicked the birds for every habitat in our game, we had to make sure they would sound natural when the player walked around the environment. [...] The system constantly monitors the environment around you and 'spawns' the virtual 'birds' (and other fauna) based on what kind of environment it detects around you. (Shuman, 2017)

À la lecture de ces extraits, il apparaît que l'équipe audio de Guerrilla Games a cherché à créer un environnement de jeu vraisemblable et cohérent, quand bien même une partie de la faune serait composée de robots zoomorphes, capable de s'adapter dynamiquement aux actions que l'avatar, Aloy, effectue sur la commande du joueur.

Cette démarche de création, qui vise à fluidifier les interactions en les rendant intuitives, ainsi qu'à susciter une sensation de présence, s'inscrit dans la continuité de pratiques de conceptions d'environnements virtuels abondamment documentées dans le champ de la recherche sur la présence (Slater, Wilbur, 1997; Lombard, Ditton, 1997 ; Witmer, Singer, 1998). Ces dynamiques d'effacement du médium, au profit d'interactions sans friction, constituent un des angles d'étude de la métaphore de l'immersion, en lien avec les concepts d'illusion (Grau, 2003 ; Therrien, 2011)

ou d'hybridation d'univers réels et fictionnels (Schaeffer, 1999 ; Collins, 2013). Au sein des *game studies*, la métaphore immersive fait toujours l'objet d'études approfondies. Elle a ainsi pu être enrichie entre autres par les concepts de poussée, de contre-poussée (Amato, 2008) ou de frottements (Caïra, 2014), ou remise en question par l'élaboration de la métaphore de l'incorporation (Calleja, 2011), tandis que le rôle du son dans son développement fait l'objet d'un nombre croissant de publications (Grimshaw, 2007 ; Huiberts, 2010 ; Collins, 2013).

Cependant, comme le signale Guillaume Roux-Girard (Roux-Girard, 2014), si ces derniers travaux fournissent des outils pour étudier l'objet vidéoludique et les structures sonores qui lui sont associées, ils ne permettent pas nécessairement d'appréhender l'expérience sonore d'un joueur au contact d'un jeu en particulier ni donc d'étudier ce qui résulte des stratégies immersives sonores déployées par celui-ci. À la suite de cette remarque, ce chercheur propose une méthode d'analyse fondée sur l'écoute, propice aux études de cas, dont un des intérêts réside dans sa capacité à intégrer des outils issus d'autres champs pour s'adapter au jeu analysé. Bien que cette méthode produise une analyse très riche d'*Uncharted 2 : Among Thieves* (Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2009), elle ne parvient pas totalement à montrer la spécificité de l'expérience sonore vidéoludique par rapport à celle du spectateur de cinéma ou de l'auditeur radiophonique. En effet, la prise de distance de l'auteur vis-à-vis d'approches plus structurelles du son vidéoludique, qui lui permet certes de se détacher du concept d'*earcon* (Grimshaw, 2007) au profit de celui d'effet sonore (Augoyard, Torque, 2005) limite en partie son utilisation des concepts de son transdiégétique (Jørgensen, 2009) ou d'écologie sonore vidéoludique (Grimshaw, 2014), pourtant susceptibles d'aller dans le sens d'une étude centrée sur l'expérience sonore du joueur.

Dans le cadre de cet article, nous chercherons à concilier ces différentes approches en proposant une méthode d'analyse sonore fondée sur la transposition de la pratique de la marche sonore au jeu vidéo.

Nous nous attacherons à répondre aux problématiques suivantes : Dans quelle mesure la marche sonore peut-elle constituer un outil d'analyse sonore de jeu vidéo ? Quelles approches d'étude peuvent émerger de cette pratique d'écoute mobile ? Quelles en sont les limites ?

Au cours de la première partie de cet article, nous présenterons les concepts d'écologie et de marche sonores ainsi que leurs applications au jeu vidéo, afin d'étudier sur le plan théorique la pertinence de la transposition de la marche sonore au jeu vidéo et d'introduire les axes d'analyse que cette pratique pourrait suggérer.

Dans les trois parties suivantes de cet article, nous rendrons compte de marches sonores réalisées dans la zone de Meridian de *Horizon Zero Dawn* et nous présenterons les informations livrées par leur interprétation suivant trois approches : politique, fonctionnelle et esthétique.

Enfin, nous concluons cet article en répondant à la série de problématiques ci-dessus pour mettre en évidence les intérêts et les limites d'une méthode d'analyse basée sur la marche sonore.

Écologie sonore et marches sonores au sein d'univers fictionnels vidéoludiques

En 1977, dans un contexte de prise de conscience des conséquences de la pollution sonore, Raymond Murray Schafer élabore deux concepts visant à écouter et penser notre environnement : le paysage sonore et l'écologie sonore. Le premier est défini comme :

L'environnement des sons. Techniquement, toute partie de cet environnement pris comme champ d'étude. Le terme s'applique aussi bien à des environnements réels qu'à des constructions abstraites, tels que des compositions musicales ou montages sur bande, en particulier lorsqu'ils sont considérés comme faisant partie du cadre de vie. (Murray Schafer, 2010, p.384)

La définition du second repose en partie sur celle du paysage sonore :

L'écologie sonore se définit [...] comme l'étude des influences d'un environnement sonore ou d'un paysage sonore sur les caractères physiques ou le comportement des êtres qui l'habitent. Elle a pour objectif de signaler les déséquilibres qui peuvent se révéler défavorables ou dangereux. (Murray Schafer, 2010, p.382)

Pour appliquer ces concepts, Murray Schafer entreprend de produire des sonographies de paysages sonores, pour « représenter la répartition géographique des *faits sonores* » (Murray

Schafer, 2010, p.385) ainsi que leurs évolutions dans le temps. Afin de compléter ces documents, principalement graphiques, par une approche plus attachée à l'écoute, Murray Schafer organise des marches sonores : « La marche sonore est une exploration du paysage sonore dans un lieu donné, guidée par une partition. La partition consiste en une carte indiquant le climat sonore et les sons inhabituels qui se présenteront tout au long du trajet. » (Murray Schafer, 2010, p.304)

Avec les marches sonores, le projet scientifique et pédagogique de Murray Schafer devient politique. En effet, ces pratiques d'écoute ciblée sont pour lui « le fondement même d'une politique de *design* sonore, » (Murray Schafer, 2010, p.305) dont les principes essentiels sont « le respect de l'oreille et de la voix, [...] la conscience du symbolisme des sons, [...] la connaissance des rythmes du paysage sonore naturel » et « la compréhension des mécanismes d'équilibre grâce auxquels un paysage sonore aberrant peut se corriger. » (Murray Schafer, 2010, p.340)

L'association de la démarche politique et environnementale de Murray Schafer à ces préconisations d'ordre esthétique constitue une matrice pour de nombreuses pratiques artistiques articulant écoute et marche, d'Hildegard Westerkamp [1] à Janet Cardiff [2] en passant par Christina Kubisch [3].

Ainsi, au-delà de leur portée politique, les concepts développés par Murray Schafer comportent également une importante dimension esthétique. Déplacer la pratique de la marche sonore d'un environnement réel vers un environnement fictionnel vidéoludique pourrait donc fournir au moins deux perspectives, politique et esthétique, à partir desquelles produire des analyses sonores de jeu vidéo.

Par ailleurs, l'écologie sonore vidéoludique a déjà fait l'objet de travaux de recherche. Mark Grimshaw, notamment, en a fait le concept central de sa thèse sur les jeux de tir à la première personne. Dans un ouvrage plus récent, Mark Grimshaw définit l'écologie sonore comme suit :

The acoustic ecology of any computer game may be summarized as the heard diegetic sounds of the game and as an ecology rather than an environment, it presupposes that the player has a dynamic relationship to, and is able to participate in, that acoustic ecology and thus is a fundamental part of that ecology. (Grimshaw, Garner, 2014, p.182)

Nous déduisons de cette citation, bien que le terme n'y soit pas littéralement présent, que l'ergodicité (Aarseth, 1999) du jeu vidéo est ce qui justifie l'application du concept d'écologie sonore à ce média. Ceci implique que l'analyse de l'écologie sonore vidéoludique d'un jeu soit centrée sur les interactions entre ses paysages sonores diégétiques et l'exercice de son agentivité par le joueur.

Afin de se concentrer aussi bien sur les structures et stratégies immersives sonores déployées par les jeux que sur les réactions des joueurs à celles-ci pour étudier une écologie sonore vidéoludique, il est nécessaire de tenir compte de la nature de l'espace sonore dans lequel se situe l'écologie sonore en question. Dans son ouvrage *Playing with Sound*, Karen Collins indique à ce sujet :

[...] Sound has an advantage over visuals because of its unique ability to extend beyond the screen into the player's space. Players may turn around in their chair because the sound occurs in THEIR space, not on the screen in the character's space. Because player can desacousmatize the sound and that sound exist in a three-dimensional peripersonal space, the sound extends the game space well beyond the frame of the screen. [...] Space is often dominated by spatialized sound in a way that cinema is not, and only through the interaction of the player is the space of the virtual world fully realized. (Collins, 2013, p.47-48)

Le son apparaît ici comme un vecteur physique d'hybridation des espaces fictionnel et réel par la fusion [4] des espaces sonores correspondants. Ainsi, l'espace sonore d'un jeu ne correspond en général à ce qui est entendu par le joueur et non par l'avatar. Ceci a notamment amené Kristine Jørgensen à identifier le caractère transdiégétique (Jørgensen, 2009, p.97-98) des espaces sonores vidéoludiques, et ainsi justifier que des sons diégétiques puissent être identifiés par le joueur comme lui étant destiné au travers de son avatar (sons transdiégétiques internes) ou que des sons extra-diégétiques, voire produits au sein de l'espace réel, puissent influencer l'univers fictionnel (sons transdiégétiques externes). Afin de relier ces conclusions à la métaphore de l'incorporation, nous pouvons nous appuyer sur les travaux de Gordon Calleja :

[...] If you are playing Left 4 Dead 2 (Valve Corporation, 2009) with friends in the same room and one of them cries out for help, this sound does not necessarily slip you out of a state of incorporation, since the call can be readily integrated into what is happening in the game environment. In fact, a call for help will most likely intensify the sense of incorporation because it fosters the absorption of the game environment into the player's consciousness more decisively by blending stimuli from the game world and from the immediate surroundings. (Calleja, 2011, p.172)

Dans cet exemple, le cri est identifié comme issu du jeu par les personnes qui jouent ensemble du fait de leur identification à leurs avatars respectifs. Dans ce contexte, dire « J'ai besoin d'aide » plutôt que « Mon personnage a besoin d'aide » semble logique mais révèle néanmoins que la fusion des espaces sonores réel et fictionnel peut entretenir l'incorporation et influencer les prises de parole au sein de l'espace de jeu devenu hybride, mais aussi que ces dernières peuvent étendre ou déborder la diégèse. De ce fait, Calleja place les interactions vocales entre joueurs sur le même plan que les interactions vocales entre avatar et personnage non-joueur dans le cadre de l'engagement partagé (Calleja, 2011) et Mark Grimshaw intègre les communications vocales échangées dans l'espace réel ou permises par le moteur du jeu ou un programme tiers, à la catégorie des sons diégétiques et, par extension, à sa définition de l'écologie sonore. En suivant la logique de Murray Schafer, l'entretien d'une forme de lisibilité, voire d'harmonie de l'écologie sonore d'un jeu, pourrait ainsi favoriser l'incorporation d'un joueur en son sein.

Au travers de la présentation de ces éléments théoriques, nous avons montré que l'écologie sonore vidéoludique rassemble ce qui lie la diégèse du jeu et le joueur sur le plan sonore. Si elle a une portée à la fois politique et esthétique à la lecture de Murray Schafer, l'écologie sonore vidéoludique permet, d'après Mark Grimshaw, d'appréhender l'expérience sonore du joueur et de décrire, au niveau fonctionnel, les stratégies déployées par le moteur de jeu dans le but de rendre les sons signifiants pour le joueur (Grimshaw, 2007, p.333) ou de favoriser son incorporation (Grimshaw, 2007, p.334). En somme, l'activation par la marche de l'écologie sonore et la documentation de cette pratique devraient fournir un support permettant de produire des analyses suivant trois approches : politique, fonctionnelle et esthétique.

Si cette exploration conceptuelle nous permet de répondre à nos deux premières problématiques sur le plan théorique, nos hypothèses doivent encore être éprouvées sur le plan pratique afin de les confirmer ou infirmer, et d'identifier les limites d'une analyse de jeu vidéo basée sur la marche

sonore. Pour ce faire, nous allons rendre compte de plusieurs marches sonores dans la zone de Meridian du jeu *Horizon Zero Dawn*.

Marche sonore dans Meridian

Deux éléments justifient notre choix d'analyser *Horizon Zero Dawn*.

D'abord, la forme de l'univers fictionnel que ce jeu propose, un monde ouvert soutenu par un moteur sonore évolutif, nous semble propice à la mise à l'épreuve de notre méthode d'analyse.

Ensuite, l'intrigue du jeu se prête à une approche écologique du jeu vidéo. Dans le scénario d'*Horizon Zero Dawn*, l'espèce humaine frôle l'extinction suite à un cataclysme provoqué par des robots militaires. L'Humanité ne survit que grâce une intelligence artificielle qui développe une nouvelle série de machines zoomorphes de terraformation dans le but de rendre la planète de nouveau habitable. Le jeu débute plusieurs siècles plus tard, tandis que ces machines sont soudainement devenues agressives, menaçant des tribus humaines vulnérables du fait de la régression technologique provoquée par le cataclysme.

Ces évènements préalables au jeu ont une importance cruciale dans la mesure où ils façonnent l'espace jouable : de nombreuses ruines humaines peuvent être visitées et sont investies de significations mystiques par les Personnages-Non-Joueurs (PNJ). Ces vestiges sont autant de symboles tabous d'un temps ancien dont les erreurs ne doivent pas être reproduites. Toute la diégèse du jeu est ainsi profondément marquée par le monde pré-cataclysmique, en terme d'espace explorable ainsi qu'au travers des dialogues.

Approche politique de l'écologie sonore

Ces différentes observations nous ont amenés à identifier un angle d'étude politique de l'écologie sonore d'*Horizon Zero Dawn* : comment ce jeu donne-t-il à entendre ce monde en reconstruction suite à une catastrophe écologique provoquée par l'activité humaine ? Nous avons précisé cette première question directrice par une seconde : quelles sont les traces sonores de l'activité humaine, passée comme présente, au sein de l'écologie sonore étudiée ? Il est à noter ici que, dans la lignée des travaux de Murray Schafer, nos problématiques sont orientées vers une étude des

sources sonores en relation avec leur contexte. Cette approche politique de l'espace sonore invite à un recensement des sources sonores et à la documentation de leurs localisations dans l'espace.

La première étape de notre analyse a été le choix d'une zone dans laquelle réaliser la marche sonore. La ville de Meridian, capitale du royaume de la tribu carja, présente plusieurs intérêts. Tout d'abord, ce secteur présente la densité démographique la plus importante du jeu et donc un grand nombre de Personnages-Non-Joueurs (PNJ). Ensuite, la sophistication architecturale de cette cité, autant sur le plan technologique qu'esthétique, la fait se démarquer des autres zones. Construite sur un plateau désertique, Meridian est une citadelle de pierre lourdement fortifiée et dont les accès sont limités à d'immenses ascenseurs ainsi qu'à un long pont reliant la ville au plateau le plus proche. Meridian est par ailleurs bâtie sur une source d'eau, à en juger par les systèmes d'irrigation complexes qui coulent de sa partie orientale jusqu'au village et aux zones agricoles qui se trouvent en contrebas. Les ressources que ces dernières fournissent garantissent la domination des carjas sur les autres tribus ainsi que le caractère central de Meridian au sein de l'univers d'*Horizon Zero Dawn*. Sur le plan sonore, cette zone de jeu est remarquable de par sa densité et sa richesse, de par la complexité de l'agencement des sons dans l'espace ainsi que de par la diversité des acoustiques accessibles au joueur.



Figure 1 : Meridian au loin, Aloy au premier plan. *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Software, Sony Interactive Entertainment, 2017) Capture d'écran par l'auteur.

La marche sonore a été menée en suivant un protocole simple. Dans les options du jeu, le volume sonore des musiques extra-diégétiques a été totalement atténué en accord avec la définition de l'écologie sonore vidéoludique par Mark Grimshaw. Ce réglage a aussi facilité la détection de musiques intra-diégétiques et empêché toute confusion avec leur pendant extra-diégétique. Afin de réaliser un enregistrement audiovisuel de la marche sonore permettant de se concentrer le plus possible sur l'écoute, l'interface visuelle du jeu a également été masquée. La marche a été privilégiée à la course pour favoriser une posture d'écoute réflexive et étudier plus finement les zones de propagation des sons et les intersections de ces différentes zones.

Cette marche sonore a été enregistrée et diffusée en direct grâce au logiciel open source OBS Studio et à la plateforme de streaming Twitch. Il en résulte un document audiovisuel de 38 minutes, disponible sur la chaîne Youtube de l'auteur. [5]

En nous basant sur cette marche sonore et sur la vidéo produite à partir de celle-ci, nous avons réalisé la sonographie aérienne ci-dessous (Figure 2)



Figure 2 : Sonographie aérienne légendée de Meridian

Ce document nous livre de nombreuses informations.

Tout d'abord, la zone de Meridian est scindée en plusieurs quartiers ayant chacun une identité sonore en accord avec leur fonction au sein de la cité. Les portes et les ascenseurs témoignent de la puissance militaire carja par la présence physique de gardes, mais aussi par les manifestations sonores de ces PNJ qui vont systématiquement ponctuer l'approche d'Aloy d'un coup au sol avec leur arme. De même, les répliques qu'ils prononcent permettent de les caractériser en tant que guerriers et garants de l'ordre.

Près des entrées au nord de Méridian, les sollicitations marchandes constituent la majorité des interventions des PNJ dans l'espace sonore. Cela participe à la définition de Meridian comme un carrefour d'échange, ce qui est cohérent avec la présence de biens disponibles exclusivement dans cette ville, bien que vendus par des personnes issues d'autres tribus.

Les deux bâtiments religieux de la capitale, le Temple du Soleil et l'Anneau-Soleil occupent une partie importante de l'espace urbain. Ceci est accentué par la diffusion des chants des prêtres au-delà des bâtiments identifiés comme religieux, de jour comme de nuit, signifiant par là-même l'importance de la religion dans la société carja.

Produite par un groupe de musiciens, la musique intra-diégétique que l'on peut entendre dans le Pavillon des Chasseurs caractérise ce bâtiment comme un lieu de divertissement et de sociabilisation. Nous remarquons néanmoins que, puisque l'accès à ce pavillon est limité aux personnes ayant triomphé d'épreuves et ayant été co-optées par un membre déjà intronisé, l'accès à la culture dans la société carja semble être un privilège réservé aux puissants. Si cette hypothèse n'est pas confirmée par les sources sonores que l'on peut entendre depuis l'extérieur du pavillon, un PNJ signifie fermement à Aloy qu'elle n'est pas autorisée à y entrer sans avoir passé les épreuves adéquates. Dans ce cas précis, le pouvoir de la loge se manifeste et s'exerce par l'intermédiaire de la vocalité d'un de ses membres, depuis l'intérieur du pavillon sur son extérieur.

Le village de Meridian, situé au pied du plateau, concentre les activités de collecte de matières premières ainsi que les activités de transformation, comme en témoignent les nombreux ateliers

et forges sur les quais. À chacune de ces activités sont associés des PNJ qui vont d'une part produire des sons liés à leurs actions mais aussi commenter leur travail, discuter de rumeurs ou interpellier Aloy.

Si la partie haute de la capitale symbolise les principaux pouvoirs de la tribu carja, c'est dans sa partie basse que le joueur peut apprécier le quotidien de ses habitants. Le choix des sources sonores et leur localisation dans l'écologie sonore de Meridian fait entendre la distribution géographique des pouvoirs et des personnes en son sein.

Par la suite, nous avons construit des classifications adaptées à nos problématiques. Ainsi, un premier tableau répond à la première question : quelles sont les sources sonores qui constituent l'écologie sonore de Meridian ?

Sons naturels		Sons anthropogéniques		
<i>Sources environnementales</i>	<i>Sources animales</i>	<i>Vocalités</i>	<i>Activité humaine</i>	<i>Sources mécaniques</i>
Vent Cours d'eau	Chant d'oiseaux Animaux d'élevage	Personnages non-jouables Avatar	Travail agricole Ateliers Auberge Militaires Cérémonies Musique	Systèmes d'irrigation Ascenseurs Machines

La distinction sur laquelle repose cette première classification, entre sons naturels et sons anthropogéniques, résulte directement de notre angle d'étude. Puisque nous souhaitons analyser l'écologie sonore d'un monde se remettant d'une catastrophe provoquée par l'Humanité, cette distinction nous permet de comparer la répartition de ces sons au sein de la zone étudiée. Notre démarche est sur ce point très proche de celle de Murray Schafer.

La lecture de ce tableau nous renseigne, d'une part sur la densité de l'espace sonore de Meridian, avec de nombreux sons audibles et d'autre part, en terme de proportion, l'écologie sonore de Meridian est principalement constituée de sons anthropogéniques. Cela est cohérent avec le fait que cette ville est la capitale de la tribu la plus puissante de l'univers d'*Horizon Zero Dawn*.

Néanmoins, malgré le grand nombre de sources anthropogéniques dans son enceinte, la ville reste suffisamment calme pour être perméable aux sons naturels (vent, chant d'oiseaux...) issus des terres sauvages qui l'entourent. Nous interprétons ce fait sonore comme témoignant d'une recherche d'harmonie correspondant à une volonté de ne pas reproduire les erreurs des anciens dont la soif de contrôle sur la nature a abouti à un cataclysme.

Nous nous sommes ensuite concentrés sur les sons anthropogéniques pour élaborer un second tableau.

Sons ancrés dans le présent		Manifestations sonores du passé		
<i>Vocalités</i>	<i>Activité humaine</i>	<i>Vocalités</i>	<i>Activité Humaine</i>	<i>Sources mécaniques</i>
Sollicitations marchandes Anecdotes Discussions entre PNJ Réactions à l'avatar Chants religieux	Travail agricole Auberge Atelier Présence militaires Musique Cérémonies religieuses	Chants religieux Anecdotes	Cérémonies religieuses	Systèmes d'irrigation Ascenseurs Machines

Ici, nous les séparons en deux catégories déterminées par le rapport que ces sons entretiennent avec la temporalité du jeu. La plupart de ces sons sont ancrés dans le présent et font transparaître Meridian comme une zone active, dont le développement se poursuit. Cependant, plusieurs sons sont ambivalents. Bien qu'audibles dans le présent du jeu, les sons que nous identifions comme des traces sonores du passé fonctionnent comme des rappels : si Meridian est autant développée, c'est parce que cette ville est le fruit du travail de plusieurs générations ; si des machines rôdent occasionnellement aux portes de la ville, c'est parce que les erreurs des humains de jadis ont abouti à leur création. Le monument religieux de l'Anneau-Soleil cristallise ces logiques de mise en son de l'histoire de Meridian (Figure 2). En effet, ce bâtiment circulaire servait, au cours du règne du roi précédent, à accueillir des sacrifices humains. Après le renversement de ce roi sanguinaire par son fils, la fonction de ce monument fut bouleversée pour devenir un lieu de recueillement à la mémoire des victimes, qu'elles soient anciennes et liées à la guerre civile ou récentes et dues à des attaques de machines.



Figure 3 : Scène de recueillement à l'Anneau-Soleil. Horizon Zero Dawn (Guerrilla Software, Sony Interactive Entertainment, 2017) Capture d'écran par l'auteur.

Par ailleurs, les chants associés à ces cérémonies sont également significatifs de la construction de la culture carja sur des fondations anciennes dans la mesure où ils sont formellement très proches de chants grégoriens. Le passé pré-cataclysmique et ses cultures subsistent ainsi au travers de ces traces sonores, si bien que l'ensemble de ces manifestations sonores du passé constituent ce que Murray Schafer nomme des « empreintes sonores » (Murray Schafer, 2010, p.382) : des sons ancrés depuis si longtemps dans le paysage sonore d'une communauté qu'ils la caractérisent, rythment la vie de ses membres et en constituent une mémoire sonore. Les chants accompagnant les cérémonies du culte solaire correspondent tout à fait à cette définition dans la mesure où ils se divisent en trois mouvements qui ponctuent la course du Soleil : le premier à l'aube, le deuxième lorsque le Soleil est à son zénith et le troisième au crépuscule.

Enfin, pour étudier les impacts de l'avatar sur l'écologie sonore de Meridian, nous distinguons dans un dernier tableau les sons anthropogéniques qui sont directement produits par l'avatar de ceux qui sont produits en réaction à sa présence ou à ses gestes.

Sons produits par l'avatar		Sons produits en réaction à l'avatar	
<i>Vocalités</i>	<i>Interaction Physique</i>	<i>Vocalités</i>	<i>Sources mécaniques</i>
Commentaire <i>Feedback</i>	Bruits de pas Équipements Activations	Sollicitations Mises en garde Anecdotes Commentaires sur Aloy Dialogues entre PNJ	Machines

La première catégorie de cette troisième classification, dans les deux colonnes de gauche, a pour fonction principale de confirmer au joueur la présence de son avatar au sein de l'univers fictionnel. Pour cette raison, nous l'analyserons de façon plus approfondie dans le cadre de notre analyse fonctionnelle.

Les sons produits en réaction à l'avatar permettent de développer la diégèse par un apport d'informations qui ne sont pas essentielles à l'intrigue mais instaurent une ambiance et un contexte. Ceci est d'autant plus vrai pour les commentaires des PNJ au sujet d'Aloy. En effet, celle-ci appartient à une autre tribu et fera l'objet de quolibets à moins de porter une tenue vestimentaire carja. Ce type de vocalités permet d'étoffer dynamiquement la diégèse du jeu puisque ces réactions sont susceptibles d'évoluer en fonction de l'équipement d'Aloy.

Au terme de cette analyse politique de l'écologie sonore de Meridian par la marche, nous pouvons conclure que les sources sonores qui la composent permettent d'identifier les différentes facettes de cette cité : siège du pouvoir carja, carrefour commercial, lieu de pèlerinage. L'interface sonore fonctionne à ce titre en combinaison avec l'interface visuelle du jeu ainsi qu'avec sa narration. Cependant, l'écologie sonore de Meridian fournit des informations sur le quotidien et le vécu de ses habitants que le visuel seul ne pourrait transmettre, notamment vis-à-vis de la construction de la capitale carja par rapport à l'histoire pré-cataclysmique d'une part mais aussi par rapport à la propre histoire de la tribu carja. Par l'intermédiaire de l'écologie sonore de Meridian, une ville et une civilisation en reconstruction sont mises en sons et en actes, ainsi qu'inscrites dans le temps. La marche sonore constitue un outil pertinent pour élaborer ces conclusions.

Approche fonctionnelle

En complément de cette analyse, une seconde marche sonore a été réalisée en suivant un parcours similaire, mais en activant cette fois la musique extra-diégétique dans les réglages du jeu. Dans

le cadre d'une approche fonctionnelle de l'écologie sonore, ce choix de réglage permet d'étudier les logiques de déclenchement et d'interactions des sons les uns par rapport aux autres, et plus particulièrement la gestion de la musique extra-diégétique vis-à-vis des sons diégétiques par le moteur du jeu. Cette seconde marche a été documentée de la même manière que la première et son enregistrement audiovisuel est également disponible sur la chaîne Youtube de l'auteur. [6]

À partir de ce document et de la classification des sources sonores construite au cours de la première marche, nous remarquons que la plupart des sons ambiants, aussi bien le brouhaha des marchands au pied du plateau que les sons produits par les canaux d'irrigation ont des zones de propagation restreintes, cohérentes d'une part avec les lois physiques d'atténuation du son en fonction de la distance mais aussi évitant d'autre part la fusion de multiples matières sonores à l'intersection de plusieurs zones de propagation.

Cette gestion des volumes sonores et de la diffusion des sons dans l'espace peut être une réponse de l'équipe de Guerrilla Games à des contraintes de lisibilité de l'espace sonore. Cette dernière affirmation est corroborée par l'écoute de la cascade qui se trouve à proximité de la Porte de Meridian, dans la vidéo de la première marche sonore. Là où une cascade de cette taille devrait produire un vacarme assourdissant, celle-ci n'émet aucun son, à moins que l'on ne s'en approche considérablement. Le traitement de cette source sonore, aberrant par rapport aux lois de l'acoustique, correspond à un parti pris de conception visant à favoriser un équilibre entre les différentes sources, en particulier avec la musique extra-diégétique, susceptible d'être masquée par un son aussi puissant.

La seconde marche sonore permet de remarquer que dans la composition comme dans la gestion des juxtapositions de pistes musicales, la musique extra-diégétique, assez lente, toute en suspension grâce à des effets sonores de traînage (Augoyard, Torque, 2005, p.87), fluidifie le passage d'un espace à un autre en masquant en partie les fusions de matières sonores lors d'intersection de deux zones de propagation sonore tout en occupant des bandes de fréquences laissant la possibilité aux sons diégétiques d'être aisément écoutés. Pour ce qui est du déclenchement de la musique, nous pouvons identifier trois thèmes musicaux différents, le premier lorsqu'Aloy est hors de la ville, le second lorsque cette dernière est en vue et le troisième une fois l'enceinte franchie. Ces trois thèmes sont formellement proches, avec des instruments ainsi que des motifs musicaux qui leurs sont communs, si bien que le passage d'un thème à

l'autre se fait de façon dynamique et fluide, suivant une logique d'inaudibilisation de l'interface sonore qui serait le pendant sonore de logiques d'invisibilisation de l'interface visuelle. Au niveau de sa structure, la musique extra-diégétique repose sur des effets sonores d'anamnèse (Augoyard, 2005, p.21) pour renvoyer, via l'instrumentation et les choix de motifs musicaux, à des esthétiques musicales connues ainsi qu'à des figures musicales préalablement développées au sein du jeu, pour assurer une continuité dans l'expérience musicale du joueur et situer la culture carja, fictionnelle, par rapport à des cultures réelles.

Par ailleurs, les vocalités des PNJ s'appuient sur le caractère transdiégétique du son pour établir une communication sur deux niveaux. Lorsqu'un garde répond à une sollicitation d'Aloy par les phrases « Oh, bonjour. Je ne m'attendais pas à ce que tu viennes me parler, » d'une part, il indique à l'avatar que, dans la diégèse, les gardes carja sont rarement interpellés par les passants et plus rarement encore par des membres de la tribu d'Aloy tandis que d'autre part, le système de jeu signifie avec humour au joueur que les interactions avec ce PNJ ne feront pas progresser l'intrigue dans la mesure où sa fonction est quasiment décorative. Puisque ces vocalités sont déclenchées par l'approche de l'avatar ou par une interaction de celui-ci avec les PNJ et précisément localisées dans l'espace, elles permettent également de favoriser l'incorporation en ancrant l'avatar dans l'espace de jeu, en produisant des *feedbacks* aux actions du joueur et en facilitant ses écoutes causale et navigationnelle (*navigational listening*) (Grimshaw, 2007. p.99). À l'inverse, les PNJ participant au développement de l'intrigue principale ou de quêtes secondaires occupent des places différentes dans l'écologie sonore en ayant un niveau sonore plus élevé ainsi que des traits vocaux plus remarquables tels que l'accent du marchand de pièces de machine sur les quais ou le timbre éraillé et l'élocution énergique de Vilgund. L'interaction avec ces PNJ remarquables déclenchent par ailleurs un changement de mise en scène ainsi qu'un bouleversement des rapports entre les sons : les dialogues passent au premier plan, tandis que les autres sons sont légèrement atténués. De la même manière que la puissance sonore de la cascade a été contrôlée, cette gestion des sons vocaux dans l'espace laisse apparaître une hiérarchisation au service de la narration.

Les commentaires d'Aloy sur ce qui l'entoure subissent les mêmes traitements sonores que les interventions de PNJ importants et permettent également de préciser sa personnalité, ce qui peut faciliter son incarnation, notamment dans les phases de dialogues. Enfin, les répliques de rétroaction qu'Aloy peut prononcer, par exemple pour signifier la présence d'un PNJ ou d'un élément interactif lié à une quête, sont également fonctionnelles et permettent d'alléger l'interface

visuelle et de limiter la quantité d'informations extra-diégétiques nécessaires à l'identification des lieux et personnages importants. Cette démarche suit une logique d'effacement du médium dans le but de maximiser la sensation de présence du joueur au sein de l'univers du jeu et de limiter d'éventuels frottements contre-immersifs liés à l'interface.

Plus généralement, une étude fonctionnelle de l'écologie sonore de Meridian indique que trois effets sonores principaux la structurent : l'imitation (Torque, Augoyard, 2005, p.59), l'enveloppement (Torque, Augoyard, 2005, p.47) et la synchronisation (Torque, Augoyard, 2005, p.123). Combinés, ces trois effets concrétisent la volonté de l'équipe audio de Guerrilla Games de donner à entendre un univers crédible et cohérent dans le but de susciter une forte sensation de présence chez le joueur en « formant l'espace-temps de l'expérience ludique. » (Genvo, Pignier, 2011)

Dans le cas d'*Horizon Zero Dawn*, produire une analyse à partir d'une marche sonore donne de nombreuses indications sur les stratégies sonores et immersives mobilisées par le système de jeu. Néanmoins, puisque les interactions avec l'écologie sonore se limitent à la marche, un mode de déplacement minimal par rapport à ce que le jeu permet (course, déplacement à dos de machine, ou encore tyrolienne), et à des interactions réduites avec les PNJ, cette méthode d'analyse ne permet pas d'étudier les changements d'état du système de jeu, comme par exemple le passage d'une phase d'exploration à une phase de combat, ou le déclenchement d'une cinématique. À ce titre, de nombreux sons risquent de ne pas pouvoir être étudiés dans le cadre d'une marche sonore, comme ceux que produisent les armes, et qui permettraient d'étudier les identités sonores de ces objets, ou ceux que produisent les antagonistes d'Aloy. Ceci constitue une première limite à la méthode d'analyse que nous proposons dans le cadre de cet article.

Approche esthétique

Comme nous l'avons présenté dans la première partie de cet article, les travaux de Murray Schafer sont à la fois politiques et esthétiques de par les préconisations qui y sont formulées quant à la composition d'un paysage sonore idéal, que l'auteur qualifie de « *hi-fi* » (Murray Schafer, 2010, p.383). Comment alors adapter notre démarche analytique pour ne prendre en considération que la dimension esthétique des paysages sonores parcourus ?

À partir de son étude de plusieurs pièces sonores de Hildegard Westerkamp, l'artiste et chercheur Brandon Labelle compare la démarche du *World Soundscape Project* avec celle de Pierre Schaffer. Selon lui, « Schaeffer et [Murray] Schafer se trouvent à deux extrémités opposées du spectre sonore ; l'un détache le son de tout contexte tandis que le second souligne leur entrelacement. » (Labelle, 2015, p.207) Dès lors, développer une approche esthétique d'une écologie sonore vidéoludique en excluant sa dimension politique pourrait requérir d'adopter une posture d'écoute proche de l'écoute réduite. Les sons seraient alors écoutés en leur qualité d'objets sonores et non en tant que corps sonores (Chion, 1983, p.34), comme nous l'avons fait jusqu'à présent. Dans l'idée d'étudier l'expérience sonore du joueur au contact de l'écologie sonore d'un jeu vidéo, cette posture d'écoute des sons collectés au cours de la marche permettraient de rendre compte de la matérialité et de la plasticité sonores du jeu étudié.

Dans le cas de la zone de Meridian, en tâchant d'isoler chaque son documenté au cours des deux marches des autres sons, il est possible d'en fournir une description morphologique synthétique par l'intermédiaire du tableau suivant :

Son	Allure	Classe de masse	Facture	Grain		
				Résonance	Frottement	Itération
Vent	Naturelle	Son nodal	Continue	Limpide	Lisse	Fin
Cours d'eau	Naturelle	Bruit blanc	Continue	Frémissant	Rugueux	Net
Chant d'oiseaux	Vivante	Groupe tonique	Ponctuelle	Limpide	Lisse	Fin
Animaux d'élevage	Vivante	Son cannelé	Ponctuelle	Limpide	Mat	Net
Vocalités (PNJ)	Vivante	Son cannelé	Ponctuelle	Limpide	Lisse	Net
Vocalités (PNJ de quête)	Vivante	Son cannelé	Ponctuelle	Limpide	Mat	Net
Vocalités (Aloy)	Vivante	Son cannelé	Ponctuelle	Limpide	Mat	Net
Labour agricole	Vivante Mécanique	Groupe nodal	Itérative	Fourmillant	Mat	Gros
Ateliers	Vivante Mécanique	Groupe nodal	Continue	Fourmillant	Rugueux	Gros
Ambiance d'auberge	Vivante Mécanique	Groupe nodal	Continue	Fourmillant	Mat	Net
Ambiance de marché	Vivante	Son cannelé	Continue	Fourmillant	Lisse	Net
Militaires	Vivante Mécanique	Son nodal	Ponctuelle	Limpide	Rugueux	Gros
Chants religieux	Vivante	Groupe tonique	Continue	Limpide	Lisse	Fin
Musique carja	Mécanique	Son cannelé	Continue	Limpide	Mat	Net
Irrigation	Mécaniques Naturelle	Bruit blanc	Continue	Frémissant	Mat	Net
Musique extra-diégétique	Mécanique	Son cannelé	Continue	Limpide	Lisse	Net
Ascenseurs	Mécanique	Groupe nodal	Itérative	Fourmillant	Rugueux	Gros
Pas d'Aloy	Mécanique	Son nodal	Ponctuelle	Limpide	Mat	Gros

Ce tableau présente l'intérêt de donner un aperçu des matières sonores pouvant être écoutées au sein de l'écologie sonore de Meridian, et ainsi de déterminer l'esthétique sonore de cette zone jouable. À ce titre, l'entrelacement des allures vivante et mécanique au sein d'objets sonores ou par la cohabitation de matières d'allures différentes, soutenu par un grand nombre de matières dont les classes de masse sont soit des sons cannelés, soit des groupes nodaux, mettent en évidence

la complexité de l'écologie sonore de Meridian en terme de masse sonore. En parcourant la ville, ces fusions des objets sonores par l'intermédiaire de leurs allures donnent à l'écologie sonore un caractère organique et harmonieux. L'équilibre entre les sons de factures ponctuelle et itérative avec les sons de facture continue participe à cette organicité ainsi qu'à l'équilibre structurel de l'ensemble. La diversité des grains d'itération, de frottement et de résonance de ces matières sonores garantit cet équilibre mais ne donne pas pour autant à l'écologie sonore une originalité globale. Cette originalité intervient dans l'écologie sonore de façon plus ponctuelle et localisée dans l'espace par l'intermédiaire d'objets sonores qui se démarquent du fait de leur morphologie. Les deux matières les plus remarquables à ce titre sont les chants religieux du culte solaire ainsi que les sons produits par les ascenseurs. Les premiers sont en effet les seuls objets sonores localisés spatialement, et d'allure vivante à offrir aussi peu d'aspérités en terme de grains ; les seconds sont les seuls sons d'allure strictement mécanique qui présentent au contraire autant d'aspérités. La musique extra-diégétique se démarque également, en étant la seule matière d'allure mécanique à présenter un gain de frottement lisse mais aussi de par son omniprésence et sa stabilité dans l'espace sonore.

En définitive, la marche sonore nous a permis, ici, de documenter les matières sonores audibles dans le but d'en mener une étude morphologique. Cette méthode nous a notamment permis de retrouver l'équilibre entre le vivant et le mécanique que nous avons identifié dans notre étude politique de l'écologie sonore mais aussi de caractériser esthétiquement la cohérence et la vraisemblance évoquée dans l'introduction et étudiée dans le cadre de notre analyse fonctionnelle.

Cependant, par la marche sonore, le travail que nous avons entrepris est autant un processus de documentation et d'analyse que de production sonore, dans la mesure où notre déambulation, et nos choix d'interagir ou non avec l'écologie sonore, influencent considérablement l'émergence de matières sonores. Il en résulte que l'utilisation de la marche sonore pour développer une analyse esthétique d'une écologie sonore présente la même limite que dans le cadre d'une analyse fonctionnelle.

Conclusion

Au cours de cet article, nous avons proposé une méthode d'analyse sonore vidéoludique fondée sur la pratique de marche sonore. Grâce à une déambulation dans l'espace jouable orientée par

différentes postures d'écoute, cette méthode permet d'étudier une écologie sonore vidéoludique suivant trois approches : politique, en s'inspirant des travaux de Murray Schafer ; fonctionnelle, en s'appuyant sur des études structurelles du son vidéoludiques ; esthétique, en menant une analyse morphologique des matières sonores écoutées au cours de la marche.

Ces trois modes d'analyse ont été appliqués au jeu *Horizon Zero Dawn*. Nous avons extrait de cette démarche une série de conclusions sur le fonctionnement de la zone étudiée, sur des logiques de conception propres à ce jeu mais aussi sur la pertinence de notre méthode d'analyse.

Nous insistons sur le fait que l'écologie sonore étudiée est bien celle de Meridian et non celle du jeu dans son intégralité. Dans le cas d'un jeu en monde ouvert opérant une synthèse de plusieurs genres vidéoludiques, comme *Horizon Zero Dawn*, l'écologie sonore globale du jeu est constituée des multiples écologies sonores locales des différents environnements jouables. Réaliser une analyse macroscopique de cette écologie sonore serait certainement plus exhaustif qu'une étude à l'échelle plus restreinte mais représenterait, pour un jeu similaire à *Horizon Zero Dawn*, une quantité vertigineuse de travail de documentation par l'écoute. Ceci constitue une première limite de cette méthode, plus appropriée pour mener des analyses avec un angle d'étude particulier ou à échelle réduite.

Dans le cadre de notre étude politique de l'écologie sonore de Meridian, nous avons pu, par l'écoute mobile, cartographier l'espace et rendre compte de la distribution des pouvoirs dans l'espace urbain. Nous avons pu ainsi montrer en quoi la répartition des sources sonores, qu'elles soient associées à des activités, à des personnes ou à des phénomènes naturels, est révélatrice de la culture carja et de son histoire. De par ses affinités avec les travaux de Murray Schafer, éminemment politiques, sur l'écologie et la marche sonores, notre méthode d'analyse est particulièrement adaptée pour analyser les paysages sonores vidéoludiques et les mettre en lien aux stratégies déployées par un jeu pour construire et présenter sa diégèse.

Notre étude fonctionnelle de l'écologie sonore de Meridian nous a permis de repérer certaines logiques de fonctionnement du moteur sonore d'*Horizon Zero Dawn*, allant dans le sens d'une grande fluidité dans les déclenchements et les enchaînements de sons. Par ailleurs, une grande quantité de sons de *feedback* produit par Aloy, par les PNJ ou par l'environnement, permettent d'ancrer le joueur, par l'intermédiaire de son avatar, dans l'univers fictionnel du jeu, et ainsi de

favoriser son incorporation, en activant principalement les modes d'engagement spatial, kinesthésique et partagé. (Calleja, 2011) Ceci est par ailleurs en accord avec les travaux de Kristine Jørgensen, dans lesquelles les fonctions d'usabilité du son et la capacité à susciter une sensation de présence sont caractéristiques du son vidéoludique (Jørgensen, 2009). Nous avons également identifié une autre limite à notre méthode d'analyse : restreindre l'agentivité du joueur, en faisant de la marche le seul moyen d'interaction avec l'écologie sonore, limite les situations de jeu à l'exploration, au détriment du combat, de la résolution d'énigme ou du dialogue. Il en résulte que seule une portion des multiples situations proposées par un jeu peut être étudiée grâce à notre méthode d'étude. Cette limite peut être nuancée dans le cas de la zone de Meridian puisque le jeu y restreint lui-même les interactions en rendant les PNJ totalement insensibles aux attaques d'Aloy, au point que tout combat y est impossible.

Enfin, dans le cadre de notre analyse esthétique de l'écologie sonore de Meridian, nous nous sommes concentrés sur la plasticité des sons qui la composent. Ceci nous a permis d'identifier une esthétique sonore globale de cette zone qu'il pourrait être possible d'étendre à une grande partie du jeu. Nous avons cependant une nouvelle fois été confrontés à la limite émanant de la restriction de l'agentivité du joueur-marcheur. Néanmoins, cette limite est ici beaucoup plus ambivalente que dans le cas d'une analyse fonctionnelle : de la même manière que la pratique de la marche sonore a fait l'objet d'une réappropriation par de nombreux artistes sonores, elle pourrait être envisagée dans le contexte du jeu vidéo non seulement comme un outil d'analyse mais aussi comme un processus de production de sons, voire de composition.

Dans la perspective de pallier les limites que nous avons identifiées, mais aussi d'étudier les pratiques de détournement vidéoludiques, nous proposons d'initier des marches sonores collectives, permettant d'une part des analyses collaboratives mais aussi de susciter d'autres formes d'appropriation du jeu vidéo. Ces pratiques pourraient servir de points de départ à des discussions visant à comparer des écologies sonores fictionnelles et réelles.

Pour faciliter les comparaisons, ces écoutes pourraient être mises en œuvre au sein de jeux qui s'emploient, au travers d'importants travaux de documentation et de reconstitution, à donner à entendre le passé sonore de villes anciennes, comme l'Alexandrie ptoléméenne d'*Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2016) ou encore à reproduire des paysages sonores existants, tel que le quartier tokyoïte de Kabukichō dont est inspiré le quartier de Kamurocho de *Yakuza 6* (Sega,

2016). Ces marches d'écoute collectives seraient guidées par des problématiques générales : Quels sons appartiennent aussi bien au paysage sonore réel qu'à son pendant fictionnel ? Comment expliquer ces choix de conception sonore ? Que pouvons-nous en apprendre sur nos manières de concevoir les paysages sonores dans lesquels nous vivons mais aussi sur nos manières de les écouter ? Ces analyses collectives pourront aussi nous amener à étendre les modes d'agentivité du joueur au-delà de la marche sans pour autant mettre en péril le protocole d'étude.

Cela pourrait donner lieu à des discussions permettant de déterminer collectivement, à partir d'une multitude d'expériences d'écoute mobile individuelles ou partagées, l'identité sonore des jeux ou zones de jeux en question.

Références

Bibliographie

- Aarseth, E. (1999) *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press. [notre traduction]
- Amato, E.-A. (2008) *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseaux*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Paris 8.
- Augoyard, J.-F. et Torque, H. (2005) *Sonic Experience : A Guide to Everyday Sounds*, Montréal et Kingston, McGill-Queen's University Press.
- Caïra, O. (2014) « L'expérience fictionnelle : de l'engagement à l'immersion, » in Guelton B. (dir.), *Les figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, p.61-76.
- Calleja, G. (2011), *In Game : From Immersion to Incorporation*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press. [notre traduction]
- Chion, M. (1983) *Guide des objets sonores : Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Paris, Institut National de l'Audiovisuel & Buchet/Chastel.
- Collins, K. (2013), *Playing with Sound : A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

- Genvo, S. et Pignier, N. (2011) « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo : Pour la formulation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale, » *Communication*, Vol. 28/2.
- Grau, O. (2003), *Virtual Art : From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- Grimshaw, M. (2007) *The Acoustic Ecology of the First Person Shooter : The Player Experience of Sound in the First-person Shooter Computer Game*, Thèse de doctorat en Philosophie, Université de Waikato.
- Grimshaw, M. et Garner, T. (2014) « Embodied Virtual Acoustic Ecologies of Computer Games », in K. Collins, K. Kapralos et H. Tessler (dir.), *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, Oxford, Oxford University Press.
- Huibert, S. (2010) *Captivating Sound : The Role of Audio for Immersion in Computer Games*, Thèse de doctorat, Utrecht School of the Arts & Université de Portsmouth.
- Jørgensen, K. (2009) *A Comprehensive Study of Sound in Computer Games : How Audio Affects Player Action*. Lewiston, New York, Edwin Mellen.
- Labelle, B. (2015) *Background Noise : Perspective on Sound Art. Second Edition*, Londres & New York, Bloomsbury Academic. [notre traduction]
- Lombard, M. & Ditton, T. (1997) « At the Heart of It All : The Concept of Presence, » *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol.3, n°2. [notre traduction]
- Murray Schafer, R. (2010) *Le paysage sonore : le monde comme musique* [1977], France, Wildproject.
- Roux-Girard, G. (2014) « Sound and the Videoludic Experience », in Collins K., Kapralos K. et Tessler H. (dir.), *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, Oxford, Oxford University Press. [notre traduction]
- Schaeffer, J.-M. (1999) *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.
- Shuman, S. (2017), *How Guerrilla Games created Horizon Zero Dawn's remarkable 3D audio and sound*, accessible via l'adresse url suivante

<<https://blog.eu.playstation.com/2017/08/31/how-guerrilla-games-created-horizon-zero-dawns-remarkable-3d-audio-and-sound/>>

Slater, M. et Wilbur, S. (1997), « A Framework for Immersive Virtual Environments (Five) : Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments, » *Presence*, vol. 6, n°6, p.603-616.

Therrien, C. (2011) *Illusion, Idéalisation, Gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo*, Thèse de doctorat en Sémiologie, Université du Québec à Montréal.

Wtimer, B. G. et Singer, M. J. (1998) « Measuring Presence in Virtual Environments », *Presence*, vol. 7, n°3, p.225-240.

Ludographie

Assassin's Creed Origins (2016) Ubisoft, Xbox One.

Horizon Zero Dawn (2017) Guerrilla Software, Sony Interactive Entertainment, PlayStation 4.

Left 4 Dead 2 (2009) Valve Corporation, PC.

Uncharted 2 : Among Thieves (2009) Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3.

Yakuza 6 (2016) Sega, PS4.

Charles Meyer est doctorant en Art et Sciences de l'Art à l'université Paris 1 Panthéon Sorbonne, sous la direction de Bernard Guelton. Au sein de l'École Doctorale 279 APESA, il est rattaché à l'équipe Fictions & Interactions. Dans le cadre de sa thèse « Figures et pratiques vidéoludiques de la vocalité : de l'incorporation au détournement artistique, » il étudie le rôle des sons vocaux vidéoludiques au sein du processus d'incorporation. Dans la continuité de ces recherches, il interroge la possibilité d'envisager le jeu vidéo comme un médium artistique par l'intermédiaire de pratiques de détournement ainsi que par la production de machinimas sonores. Il est par ailleurs président de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences humaines et membre de l'association Pixel Up !

Abstract

After the introduction of the concepts of acoustic ecology and soundwalks, and of their application to video games study, this paper proposes a framework to produce sound analyses of video games. Based upon the study of two soundwalks enacted in one of the areas of *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Software, Sony Interactive Entertainment, 2017), three approaches, political, functional and aesthetic, are developed. If the political approach yields results, the functional and aesthetic stances illustrate the framework's limits. Propositions to overcome these limits are offered in the conclusion of this paper.

Keywords: Incorporation, video games, acoustic ecology, soundwalks, video game sound analysis.

[1] Hildegard Westerkamp, co-fondatrice du *World Soundscape Project* avec Murray Schafer, envisage la marche d'écoute comme un moyen de collecter des matières sonores à partir desquelles elle compose ses œuvres. Les processus créatifs de cette artiste sont plus longuement décrits par Brandon Labelle dans le treizième chapitre de la seconde édition de *Background Noise*. (LaBelle, 2015)

[2] Les *Audio Walks* (1991-2006) de Janet Cardiff entrelacent des créations sonores narratives écoutées au casque avec des paysages sonores pré-existants dans le cadre de parcours spécifiques. Les interactions entre ces créations sonores, actualisées par la marche, et l'environnement sonore réel dans lequel la marche a lieu, relèvent aussi bien de principes de réalité augmentée sonore que, sur le plan narratif, de réalité alternée.

[3] Christina Kubisch a créé des casques qui opèrent une transduction des ondes électromagnétiques inaudibles en ondes sonores. Une fois équipés de ces casques, les participants à une *Electrical Walk* (2004-2017), organisée par l'artiste, peuvent découvrir un paysage sonore jusqu'alors inaccessible, puisqu'imperceptible.

[4] Nous préférons ici le terme de fusion à ceux de superposition ou de surimpression, du fait de la capacité des ondes sonores produites par deux sources à s'associer au sein de leur espace de propagation commun, par combinaison ou interférence, masquage, etc...

[5] <https://www.youtube.com/watch?v=A9M2tXvKQB4>

[6] <https://youtu.be/99szwUIE7pc>



Numéro spécial / Special Issue
Écologies de l'immersion / Immersion Ecologies
Mars 2020 / March 2020 101-115

Éléments naturels et espaces immersifs dans les œuvres de Doug Aitken à l'ère de l'Anthropocène.

Marie-Laure Delaporte

Université Paris Nanterre

Résumé : Au-delà d'une nouvelle ère géologique, l'Anthropocène est également une expérience et un imaginaire détournés par les artistes visuels et plasticiens contemporains. Depuis la fin du XXe siècle, des artistes, comme Doug Aitken, s'interrogent sur le rapport du visiteur de musée à l'œuvre, à son environnement. Ils créent des installations audiovisuelles ainsi que des environnements à partir d'éléments naturels, de faune et de flore, pour positionner le visiteur dans une situation d'immersion corporelle, visuelle et mentale afin de lui faire prendre conscience des phénomènes liés à l'écoulement du temps et aux limites de notre perception.

Mots-clefs : Anthropocène, installation, Doug Aitken, environnement, immersion.

English abstract at the end of the paper

« Vivre uniquement le moment présent, se livrer tout entier à la contemplation de la lune, de la neige, de la fleur de cerisier et de la feuille d'érable [...], ne pas se laisser abattre par la pauvreté et ne pas la laisser transparaître sur son visage, mais dériver comme une calebasse sur la rivière, c'est ce qui s'appelle *ukiyo* »

Asai Ryôï.

Ces quelques mots de l'écrivain japonais Asai Ryôï, issus de l'ouvrage *Contes du monde flottant* (*Ukiyo monogatari*), publié en 1665, décrivent l'impermanence des choses, l'émotion esthétique nouvelle recherchée aux XVII^e siècle et apportée par la pratique artistique japonaise de l'*ukiyo-e*, l'« image d'un monde flottant [1] ». Intitulée *Mondes flottants*, la quatorzième Biennale de Lyon (20 septembre 2017-7 janvier 2018) pourrait être considérée comme un manifeste de l'art à l'ère de l'Anthropocène. En effet, comme l'écrivent Christophe Bonneuil et Jean-Baptiste Fressoz : « L'Anthropocène. C'est notre époque. Notre condition. C'est une révolution géologique d'origine humaine » (Bonneuil, Fressoz, 2013, p. 9-10). Ce phénomène fait partie des questionnements posés par les œuvres présentées lors de la biennale. Ces créations font appel notamment à des matériaux « naturels » – eau, air, plantes, animaux... – et mettent en œuvre des espaces comme les installations et les environnements [2] plaçant le visiteur au cœur du processus de perception. Perturbations des éléments naturels et inscription de l'humain dans son environnement étant au centre des discours liés à l'écologie et à l'anthropocène. C'est donc une thèse dont se sont emparés de nombreux artistes contemporains, parfois même avant qu'elle ne soit formulée au début du XXI^e siècle par le chimiste néerlandais Paul J. Crutzen [3]. Ce dernier caractérise cette nouvelle ère géologique par l'évidence de l'impact de l'activité humaine sur la planète, dont l'effet le plus prégnant est certainement le dérèglement climatique. Mais pas seulement, il s'agit également de la déforestation massive dans certaines zones, de l'augmentation du taux de dioxyde de carbone, ou encore de l'accélération évidente de l'extinction de certaines espèces animales et végétales. Plus qu'une crise environnementale, le lauréat du prix Nobel de chimie considère l'Anthropocène comme une révolution géologique d'origine humaine. Mais comme pour toute nouvelle ère géologique, l'un des problèmes majeurs est de fixer une chronologie et plus particulièrement de déterminer une période de commencement. Paul J. Crutzen propose la date de 1784 pour marquer son début. Cette année correspond à l'invention

par l'ingénieur écossais James Watt de la machine à vapeur, et donc peut être considérée comme le marqueur de l'apparition de la révolution industrielle. Pourtant, d'autres dates ont depuis été énoncées. Celle du 16 juillet 1945, par exemple, qui correspond à l'explosion de la première bombe atomique, dans le cadre des essais d'armes nucléaires réalisés par les États-Unis au Nouveau-Mexique et utilisée le 9 août de cette même année à Nagasaki. Le « tournant » de l'Anthropocène, à la fois historique, géologique et climatique a marqué divers champs disciplinaires, de la philosophie à l'épistémologie des sciences, de l'économie politique à l'écologie, de l'ontologie à l'esthétique ; probablement car il soulève de nombreuses interrogations à la fois sociologiques et anthropologiques. Il apparaît donc comme une évidence que de nombreux artistes visuels, plasticiens, entre autres, aient été marqués par le potentiel imaginatif, créatif et discursif de cette théorie. Il est d'ailleurs possible de trouver des prémices de la mise en image de l'Anthropocène, notamment dans le cinéma expérimental, comme le prouve le film *Crossroads* (1976) de Bruce Conner. Ce film de 36 minutes est réalisé à partir des images d'archive montrant les tests nucléaires effectués en 1946 dans l'Océan Pacifique, dans l'atoll Bikini. Le titre du film est d'ailleurs le nom désignant cette opération militaire. Au rythme du défilement des images, le champignon atomique ne cesse d'exploser, envisageable de quinze points de vue différent. Aussi terrifiant que grandiose, le film témoigne de la capacité de l'homme à détruire son propre environnement.

Mais c'est à partir des années 1990 que des artistes contemporains, comme l'américain Doug Aitken, travaillent une nouvelle esthétique du géologique, de l'érosion et de l'organique, offrant une construction à la fois visuelle et phénoménologique des questions écologiques et environnementales [4].

Ces œuvres, qui sont pour la majorité des installations ou des environnements immersifs, proposent de mettre en image et en espace le phénomène de l'Anthropocène comme une expérience artistique. Elles permettent d'envisager une réalisation de notre rapport au monde, au cœur d'une perception physique et sensorielle intense, menant à une prise de conscience de notre environnement. Heather Davis et Etienne Turpin confirment que « l'Anthropocène est principalement un phénomène sensoriel [...notamment perceptible] à travers des modes visuels [5] » (Davis, Turpin, 2015, p. 3-4), qui replace le rapport technique que l'humain entretient avec son environnement au centre de l'œuvre d'art.

L'Anthropocène, en tant que théorie et phénomène, devient une source de l'imaginaire artistique et de revendications aux résonances environnementales, même si tous les artistes ne portent pas forcément un discours ouvertement politisé. Ces œuvres à expérimenter définissent des dispositifs qui peuvent relever soit de la représentation, dans le cas d'installations audiovisuelles, soit de l'expérience avec des éléments naturels végétaux, animaux ou climatiques. Hans Haacke dans son œuvre *Circulation* (1969-2009) crée un système de circuits alimentés en eau ; dans *White Wide Flow* (1967-2008), il fait appel à l'air pour faire flotter un monumental tissu rectangulaire en soie blanche. Mais nous verrons également que lors de la Biennale de Lyon, d'autres artistes plaçaient faune et flore au cœur de leur création.

Ainsi, les œuvres présentées par la suite traitent de l'Anthropocène à travers leurs sujets et mettent en place des dispositifs d'immersion physique et mentale afin de faire prendre conscience aux visiteurs de leur inscription, et de ses conséquences, dans leur environnement. Comme l'écrit Bruno Trentini :

L'immersion en situation réelle rend manifeste cette tendance humaine, non pas de rêver, non pas d'expérimenter en faux ce qu'on ne peut pas faire en vrai, mais bien plutôt de faire l'expérience de la contingence de la perception du monde (Trentini, 2014, p. 37).

Il s'agira donc d'analyser les images et les dispositifs d'immersion dans des environnements évoquant certains aspects de l'Anthropocène, créés par Doug Aitken, puis la réactivation du motif de l'eau dans les œuvres contemporaines, et enfin les « systèmes naturels » présentés à la quatorzième Biennale de Lyon.

Des images et des corps pour l'Anthropocène : les œuvres de Doug Aitken

Irmgard Emmelhainz écrit:

L'image de l'Anthropocène n'est pas encore formée. L'Anthropocène, c'est « l'Âge de l'Homme » qui annonce sa propre extinction. En d'autres termes, la thèse de l'Anthropocène positionne l'homme à la fin de sa propre destinée. [...] Pour faire court, les images de l'Anthropocène sont manquantes (Emmelheinz, 2015, p. 138).

Pourtant, certains artistes, comme l'américain Doug Aitken (1968-), se sont préoccupés des questions liées à l'Anthropocène et par le biais de leurs œuvres en ont de fait apporté des images avant même que le terme n'apparaisse.

Dans ses installations audiovisuelles, Aitken joue d'une dualité immersive. D'une part, l'immersion de l'artiste dans l'environnement de création des images, destinées à l'œuvre exposée, une immersion dans le cadre du processus créatif. D'autre part, l'immersion du spectateur/visiteur dans l'environnement du musée, face ou entre les images en mouvement, mettant en action une perception tant visuelle que sonore, physique et mentale. A la fin des années 1990, l'un des thèmes majeurs et récurrents traité dans ses œuvres est celui du temps qui passe à travers les motifs terrestres, géologiques, de l'érosion, des fluides qui s'écoulent. L'une des œuvres emblématiques de ces questions est la trilogie composée par les films *Monsoon* (1995), *Diamond Sea* (1997) et *Eraser* (1998).

Dans *Monsoon*, l'artiste se positionne dans une situation d'attente, de la mousson en l'occurrence, dans la jungle de Guyana, non loin du site du massacre de Jonestown, un suicide collectif de la secte « Le Temple du Peuple » ayant eu lieu le 18 novembre 1978 à l'initiative de son leader Jim Jones. Pour *Diamond Sea*, Aitken décide de se rendre dans les mines de diamant du désert de Namibie, le plus vieux désert du monde s'étendant sur environ 70 000 km². Il tente d'y rester aussi longtemps que possible, à savoir cinq semaines, afin de défier l'interdiction faite au public de rester sur les lieux depuis 1908. Il y crée ainsi une forme de narration à partir de paramètres topographiques, en filmant le sable, la lumière du soleil, les ombres, les machines qui creusent et exploitent cette zone désormais restreinte et contaminée, témoignant des contrastes entre la nature et la technologie, de la tension provoquée par la mécanisation, l'industrialisation qui profite des ressources naturelles et les détruit par la même occasion. Quant à *Eraser*, l'artiste y entreprend une marche à travers l'île des Caraïbes de Montserrat, après la première éruption volcanique de la Soufrière survenue en 1995, puis une seconde en 1997. Sur plus de sept kilomètres de chemin, traversant l'île du nord au sud, l'artiste enregistre le paysage qu'ont laissées les catastrophes : paysage apocalyptique, sauvage, hostile, abandonné. L'artiste filme l'absence de ce qui a disparu et n'existe plus, créant à la fois un sens de proximité et d'immersion.

Ces trois œuvres filmiques, dont le résultat de création est montré sous la forme d'installations audiovisuelles, mettant en scène l'absence, l'attente, la passivité voire l'inaction, rappellent les

réactions de l'homme face aux bouleversements géologiques et climatiques. Ces images, très semblables au modèle du documentaire et conformes à la volonté de l'artiste de leur donner un effet de réel, se trouvent transformées en vision artistique à travers la réactualisation de sites isolés, oubliés, ou interdits, toujours empreints d'une histoire ou de la trace d'un événement. Ce type de narration « non-conventionnelle », d'un récit créé qui se construit au fur et à mesure de l'enregistrement, sans scénario préétabli, témoigne d'une recherche de structures alternatives aux modes visuels traditionnels et permet la création d'un rendu de l'image à l'aspect fluide, presque liquide, métaphore de l'écoulement temporel. Lors de la projection en musée, cet effet augmente l'immersion du corps du visiteur. Différents dispositifs viennent d'ailleurs renforcer l'immersion comme un rideau qui dirige la déambulation des visiteurs à travers la narration du film se développant sur plusieurs écrans, ou encore un cercle d'écrans construit pour entourer le visiteur et mettant en place une projection biface, comme ce fut le cas lors de l'exposition *Doug Aitken : Electric Earth*, présentée au MOCA de Los Angeles (10 septembre 2016-15 janvier 2017). Dans l'œuvre *Altered Earth*, exposée au Parc des Ateliers à Arles (20 octobre – 20 novembre 2012), le spectateur n'est « plus face à l'écran, mais bien entre les écrans » (Martin, 2015, p. 39), ce qui « amène le public à se regarder voir ». La multiplication des douze écrans implique l'impossibilité d'une perception visuelle simultanée, rappelant toujours un peu plus les limites de nos propres capacités visuelles, corporelles et intellectuelles. C'est également la possibilité de créer une dynamique entre les différents visiteurs. L'artiste propose un environnement audiovisuel, quasi-monumental, mêlant images de la géographie locale à un paysage plus global et aux effets de la mondialisation sur les éléments naturels. Les images se développent ainsi à un niveau physique proprioceptif, s'ajoutant à la perception visuelle et du paysage sonore, le corps étant entouré par les écrans. Ces possibilités perceptuelles, narratives et poétiques sont offertes par les technologies, notamment numériques, utilisées par Aitken, développant pour le spectateur une conscience phénoménologique du temps, qui dépasse une conception linéaire du temps grâce à un réseau complexe d'images nous faisant entrer dans une temporalité hétérogène. Le temps que créent les œuvres d'installation est un temps vécu, expérimenté. En effet, il est moins question de matérialiser des objets que de définir des espaces à expérimenter, comme le rappelle Eric Troncy :

Créer une installation, c'est mettre le spectateur dans la situation de devoir inventer un certain nombre de rapports : à son corps, aux éléments d'informations qui (sur)chargent, à un espace, à une fonctionnalité. C'est la possibilité d'intervenir directement sur ses sensations, de la "délocaliser" instantanément (Troncy, 1993, p. 12).

Dans ces dispositifs de projection multiple, la perception doit faire face à de nouvelles perspectives, de nouvelles sensations du temps. Il ne s'agit donc pas uniquement de regarder les images mais de les ressentir et de participer à la construction du récit. Temporalité et fluidité vont notamment être mises en exergue dans les œuvres faisant appel au motif de l'eau.

De l'eau, encore de l'eau...

Faisant partie des différents éléments naturels utilisés par Doug Aitken comme matériau ou comme motif, l'eau est également au cœur des discours sur l'anthropocène, à la fois symbole d'une force, tangible ou invisible, aux limites de l'expérience humaine, permettant l'appréhension de son propre espace vital. La pertinence du motif dans les arts visuels est expliquée par Anne-Marie Duguet :

À travers l'eau, sous elle, dans ses reflets, dans tous ses états, de goutte, de mirage, d'océan, de plan d'eau, dans un verre ou en rideau. [...] L'eau est omniprésente, assumant des rôles multiples, optiques, métaphoriques et philosophiques. Elle est surface de réflexion, limite et milieu (Duguet, 2014, p. 157).

Si le flux aquatique peut rappeler le flux des images, l'eau, sous ses diverses formes, se trouve au centre des préoccupations écologiques, environnementales et géo-politiques. Dès le début des années 1960 la biologiste et écologiste Rachel Carson expliquait :

De toutes nos ressources naturelles, l'eau est devenue la plus précieuses [...] A une époque où l'homme a oublié ses origines et n'est même pas capable de voir son besoin de survie le plus essentiel, l'eau et d'autres ressources sont devenues les victimes de son indifférence (Carson, 1962, p. 75).

Le développement des problématiques liées à l'eau, depuis les années 1960, a rendu l'utilisation du motif aquatique d'autant plus pertinent dans les créations visuelles.

Dans l'œuvre de Doug Aitken, *New Ocean* (2001), c'est un environnement panoramique qui se déploie dans le lieu d'exposition et les images, filmées en Argentine et en Alaska, forment des murs d'eau passant d'un état liquide à un état vapeur. Cette projection circulaire à 360° entourant le visiteur, explore les états de transition, du liquide au solide, oscillant entre un détail

aussi minutieux qu'une goutte d'eau, jusqu'à la vaste étendue d'un panorama d'océan. L'œuvre se compose à la fois de systèmes géométriques et de processus organiques, de ralentis et d'accélération soudaines, de micro et macro perspective. Le flux en transformation rappelle le pouvoir de la nature, et de l'eau plus précisément, sur l'homme. Ce type d'installation va permettre d'insérer des modèles de spatialité dans une dimension temporelle [6], la forme cyclique et circulaire du dispositif spatial facilite l'immersion du visiteur. Il s'agit donc d'installer le temps dans l'espace et de réactiver l'appréhension phénoménologique de l'œuvre par le visiteur dont la conscience physique et mentale est éveillée par son expérience de l'environnement artistique. Un visiteur comme une surface d'inscription, un « visiteur-passager » qui se transforme au cœur de l'œuvre. L'artiste explique d'ailleurs ses intentions :

Je me concentre sur la transformation et le développement, mais au sein du développement il y a également l'entropie et le déclin. On regarde toujours vers le futur. Mais c'est le présent qui nous change. Le présent absolu [7] (Aitken, 2003).

Il réaffirme ainsi la position de l'individu dans le monde présent, en mouvement, en harmonie ou en conflit avec son environnement. Un être présent au moment actuel face à l'entropie [8] et au chaos.

Si Doug Aitken a réalisé de nombreuses installations audiovisuelles – faisant appel à un ou plusieurs écrans -, il crée également des environnements perceptifs et sonores qui ne proposent pas d'images ou de représentations, mais des espaces à expérimenter, construits à partir d'éléments naturels : eau, air... Ces mêmes éléments qui se trouvent perturbés dans le contexte de l'Anthropocène. Ainsi, le phénomène, source de pensée artistique et motif esthétique, permet à Aitken de développer des œuvres qui l'interrogent et qui s'inscrivent dans le temps de la création actuelle et proposent un nouveau régime de perception contemporaine. Le philosophe Bruno Latour note d'ailleurs :

Ce qui fait de l'Anthropocène un repère clairement détectable bien au-delà de la frontière de la stratigraphie, c'est qu'elle est le concept philosophique, religieux, anthropologique et [...] politique le plus pertinent pour échapper aux notions de « Moderne » et de « modernités » (Latour, 2014, p. 32).

Ce qui permet à l'artiste de réfléchir sa pratique au présent. C'est le cas du paysage sonore, *Sonic Fountain* (2013), pour lequel Aitken s'inspire de phénomènes naturels, afin de mettre en place un dispositif immersif. Il s'agit d'une fontaine aux allures « hypnotiques », construite à partir d'une grille suspendue équipée de neuf robinets, laissant couler l'eau par pulsations rythmiques en fonction d'une partition précise. Un espace sonore supplémentaire est généré à partir de l'enregistrement capté par des micros situés dans l'eau et qui retransmet le son des gouttes, son diffusé dans l'environnement aux allures de grotte aux eaux laiteuses. Le visiteur est invité à déambuler autour du cercle d'eau et à s'imprégner de l'atmosphère humide et sonore de l'environnement. Architecture liquide, fluide, à la structure mouvante, l'œuvre plonge le visiteur dans un espace « sans notion de lieu ou de temps ». Comme l'écrit Mathilde Roman :

Au cœur de l'installation, il y a le souci de chercher à accentuer chez le spectateur le sentiment de sa présence dans un espace et la conscience de ce qui l'environne, de l'immerger dans son entier, non seulement en tant que regardeur mais en prenant aussi en compte sa nature corporelle [...]. À travers une expérience physique totale, elle ouvre un autre registre d'émotions esthétiques, inscrivant la relation à l'œuvre dans le sensible, engageant le spectateur dans un autre type de rapport au monde (Roman, 2012, p. 33).

L'eau, source d'énergie créatrice incontournable, est le composant essentiel de *Sonic Fountain*, utilisé pour ses caractéristiques propres.

... toujours de l'eau et des « systèmes naturels »

L'utilisation des énergies comme matériaux est un concept qui a été développé par l'artiste allemand Hans Haacke (1936-) à travers la notion de « système naturel ». Les œuvres qui suivent ce principe existent par elles-mêmes et réagissent à leur environnement, qu'il soit instable ou indéterminé, tout en étant autonomes et indépendantes. La forme devient alors aléatoire et peut réagir à la lumière, à la température, éventuellement être animée par le visiteur. C'est le cas de la sculpture *Condensation Cube* (1965-2006), organisme quasi-vivant qui se transforme de manière flexible en fonction de son environnement. Ce cube de plexiglas contenant de l'eau, qui se condense et s'évapore, témoigne d'un processus physique essentiel, dû à la différence de température entre intérieur et extérieur. Les gouttes d'eau se créent de façon aléatoire et adoptent des formes au hasard. Ces œuvres permettent une analyse des styles physiques et biologiques, qui

s'altèrent en fonction du temps qui passe et ne répètent jamais le même motif, le mouvement de l'eau et de l'air rappelle celui de l'être vivant, s'adaptant à son environnement. Mais le concept de « système naturel » peut également être appliqué aux œuvres créant un environnement contenant des végétaux et des animaux.

Daniel Steegmann Mangrané (1977-) crée lui aussi des œuvres pouvant être qualifiées de système naturel. Dans l'environnement de l'œuvre *A Transparent Leaf Instead of the Mouth* (2016), le visiteur est confronté à un vivarium imposant qui interroge le mouvement et sa perception grâce à la transparence des parois et au camouflage de ses petits habitants, des « phasmes » (insectes caméléons) qui évoluent dans un écosystème formé à partir de chêne, de hêtre, de ronces et de fougères. Cet environnement créé par l'artiste témoigne de la place du vivant dans son œuvre et retransmet visuellement l'effet du végétal. Les jeux de transparence et de reflet, tout comme le camouflage et la métamorphose des insectes dans leur environnement végétal, prolongent l'expérience visuelle du visiteur, en passant du vivant à l'inerte, de la faune à la flore. Cet écosystème qui repose sur une interdépendance complexe reproduit le mimétisme animal, jusqu'à dupliquer l'image du visiteur dans l'ondulation des vitres de verre qui finit par se dissoudre dans l'œuvre et ses effets perceptifs. Cet effet de mouvement visuel et de plongée dans la flore tropicale est également au cœur d'un film du même artiste : *16mm* (2009-2011). Tournée dans la forêt vierge du sud-ouest du Brésil, le Mata Atlântica, située dans la région costale, l'œuvre dévoile la nature au plus près. Chaque feuille, chaque branche, chaque souffle d'air circulant dans la forêt amazonienne est capturé par la caméra, suspendue à un câble de 60,96 mètres de long, à environ 3 mètres de haut. Tourné en 16mm, comme l'indique le titre, le film applique les stratégies structuralistes, puisqu'une bobine de pellicule mesure 60,96 mètres, ce qui correspond à un mètre de film pour environ 5,46 secondes ou encore 18,3 cm pour chaque seconde. Et chaque mètre de film, correspond à un mètre de traversée, permettant un enregistrement en un seul long travelling, à vitesse constante. Ce processus technique qui met en évidence la temporalité de la création permet également de faire émerger la sensation de pénétration de la forêt, dans sa densité physique et historique. Des plus petits phénomènes naturels aux énergies les plus vives, l'artiste tente de rendre en image la théorie de l'anthropologue brésilien Eduardo Viveiros de Castro, le « perspectivisme multi-naturaliste ». Selon lui, tous les êtres vivants partageraient une même « humanité » qui les unit, une perspective qui nous permet d'ouvrir notre conscience au monde et de nous engager vis-à-vis de notre environnement à la fois physiquement et spirituellement.

« L'espace en soi et le temps en soi sont condamnés à s'estomper en de simples ombres, et seule une sorte d'union entre les deux saura préserver une réalité indépendante », ces quelques mots prononcés par Hermann Minkowski en 1908 au 80^e Congrès des Chercheurs en Sciences Naturelles et Médecins Allemands, appelant à l'unité entre les trois dimensions spatiales et la quatrième dimension du temps, ont inspiré l'artiste argentin Tomás Saraceno (1973-), pour son installation *Arachno Concert With Arachne (Nephila senegalensis), Cosmic Dust (Porus Chondrite) and the Breathing Ensemble* (2016). L'artiste y met en espace la notion d'hyper-surface du présent, en générant deux cônes lumineux à l'aide de projecteurs. L'un des rayons lumineux éclaire un cadre dans lequel une toile d'araignée hybride est suspendue, habitée par une araignée vivante faisant vibrer la toile ; ce que l'artiste appelle « une observatrice endémique ». Le second faisceau lumineux projette le fragment d'une autre œuvre de Saraceno, intitulée *163 000 années-lumière*, qui montre l'image du Grand Nuage de Magellan, une galaxie visible depuis l'hémisphère sud – il faut 163,000 ans à la lumière émise par cette galaxie pour atteindre la surface de la Terre – et illumine la toile d'araignée d'une teinte bleu pâle. Les vibrations de l'araignée sont enregistrées grâce à un assortiment de micros et amplifiées pour créer la bande sonore de l'installation. L'œuvre est un espace qui symbolise un événement du temps présent et de l'espace vécu. Le moment présent est un point dans l'univers où se rencontrent deux cônes de lumière, celui du passé et celui du futur. Les cônes lumineux du passé et du futur se rencontrent là où l'observateur pose son regard. Mathilde Roman confirme :

L'expérience artistique devient le lieu d'une immersion affirmant notre être en situation, c'est-à-dire le non-isolement de la conscience percevante. Le sujet est dans le monde, pris dans le flux des sensations, percevant et perçu à la fois, sans cesse ramené à l'intersubjectivité élargissant sa vision du monde à la présence d'autrui (Roman, 2012, p. 133).

En effet, l'expérience que le visiteur fait de l'œuvre lui permet de prendre conscience de son propre environnement, de son inscription et de son appréhension de cet environnement, mais aussi des conséquences que son propre comportement engendre dans le monde qui l'entoure au quotidien. Et les effets néfastes de son comportement sont notamment dénoncés par le philosophe Jean-Luc Nancy.

Dans *L'Équivalence des catastrophes (après Fukushima)* Nancy écrit pour sa part :

Il n'y a plus de catastrophes naturelles : il n'y a qu'une catastrophe civilisationnelle qui se propage à toute occasion. On peut le montrer à propos de chaque catastrophe dite naturelle, tremblement de terre, inondation ou éruption volcanique, pour ne rien dire des bouleversements produits dans la nature par nos techniques (Nancy, 2012, p. 57).

Déforestation, extraction de pétrole, émission de gaz à effets de serre et troubles atmosphériques, disparition de la barrière de corail, connexions en réseau, mondialisation, accélération des flux, constante mobilité, dissolution des relations, déracinement des individus, l'Anthropocène peut être une forme supplémentaire d'anthropocentrisme en plaçant l'homme au cœur des bouleversements géologiques de notre contemporanéité. La notion d'Anthropocène est donc fondatrice pour de nouvelles pratiques artistiques, des œuvres qui suscitent errance, attente, contemplation, reliant les visiteurs à leurs propres sensations et à celles du monde, établissant l'immersion sensorielle comme forme de conscience et de connaissance, faisant de l'expérience artistique un moyen d'aller à la rencontre de phénomènes liés à l'écoulement du temps et aux limites de notre perception.

S'emparer de l'Anthropocène comme révélateur d'imaginaires artistiques permet la transformation du monde en image et en expérience dans des œuvres qui s'inscrivent comme « déclencheurs » d'une réalisation et d'une perception de soi, par soi-même et par autrui. Le corps adopte un rôle dans le contact et la communication à l'autre, un lien vers le monde extérieur à travers son comportement, permettant l'exploration des limites de la présence de l'être et son lien à l'Autre.

Bibliographie

Ouvrages

Bonneuil C. et Fressoz J.-B. (2013), *L'Événement anthropocène*, Paris, Éditions du Seuil.

Carson R. (1962), *Silent Spring*, Greenwich, Fawcett Publications.

Davis H. et Turpin E. (2015), *Art in the Anthropocene, Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies*, Londres, Open Humanities Press.

Nancy J.-L. (2012), *L'Équivalence des catastrophes (après Fukushima)*, Paris, Galilée.

Roman M. (2012), *On Stage : La dimension scénique de l'image vidéo*, Blou, Le Gac Press.

Troncy E. (1993), *L'endroit idéal*, Val de Reuil, L'Île du Roy.

Chapitres d'ouvrages

Aitken, D. (2003), « Passengers – entretien avec Russell Ferguson », in M. Boulton Stroud éd., *A-Z Book (Fractals)*, Berlin, Hatje Cantz, n.p.

Duguet, A.-M. (2014), « Rendre sensible le mouvement de l'être », in *Bill Viola*, Grand Palais, Galeries Nationales, Paris, 5 mars – 21 juillet 2014, Paris, RMN, pp. 142-159.

EmmelhAinz, I. (2015), « Images Do Not Show: the Desire to See in the Anthropocene », in H. Davis et E. Turpin (dir.), *Art in the Anthropocene, Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies*, Londres, Open Humanities Press, pp. 131-142.

Latour, B. (2014) « L'Anthropocène et la destruction de l'image du globe », in E. Hache (dir.), *De l'univers clos au monde infini*, Bellevaux, Éditions Dehors, pp. 27-54.

Martin C. (2015), « Étude de modèles d'interactions écran-public alternatifs », in R. Jaudon, D. Marchiori et L. Vancheri (dir.), *Ecrans. Expanded Cinéma*, Paris, Classiques Garnier, pp. 35-52.

Trentini, B. (2014), « Pour une immersion non transparente », in B. Guelton, *Les Figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, pp. 25-38.

*Marie-Laure Delaporte est docteure en histoire de l'art contemporain, diplômée de l'Université Paris Nanterre, elle est l'auteure d'une thèse intitulée « L'artiste à la caméra: hybridité et transversalité artistiques (1962-2015) », soutenue en décembre 2016. Chercheuse associée au laboratoire « Histoire des Arts et des Représentations », elle a récemment publié plusieurs articles, parmi lesquels: « Transformation animale des corps : le devenir post-humain des personnages de Matthew Barney et David Altmejd », in *Revue Histoire de l'art*, n°81, juin 2018. Elle est actuellement boursière post-doctorale au Centre allemand d'histoire de l'art-Paris et enseignante vacataire en histoire de l'art à l'Université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne et*

Université Paris Nanterre, et enseigne également l'anglais à l'Université de Versailles – Saint-Quentin-en-Yvelines.

Abstract

Beyond a new geological era, the Anthropocene is also an experience and an imaginary world twisted by visual and plastic contemporary artists. Since the end of the XXth century, artists like Doug Aitken examine the relation of the museum visitor to artistic work and its environment. They create audiovisual media as well as installation art from natural elements, fauna and flora, in order to place the visitor in a visual, physical and mental immersive situation, so that he/she can become aware of phenomena such as time passing and perception boundaries.

Keywords : Anthropocene, installation art, Doug Aitken, environment, immersion

[1] Puis le terme apparaît, associé à la notion d'image, « *e* », dans une préface rédigée par Ankei, pour un livre illustré de Hishikawa Moronobu, *Images de guerriers japonais (Yamato musha-e)*, publié vers 1680: l'artiste, considéré comme le fondateur de l'école *ukiyo-e*, était qualifié de peintre d'un monde flottant (*ukiyo eshi*) ; dans un autre livre, cette même année, l'expression « image d'un monde flottant » (*ukiyo-e*) est utilisée.

[2] Il est intéressant de noter que le terme « environnement » définit à la fois les différents éléments qui entourent un être, l'atmosphère écologique et une catégorie d'œuvres d'art.

[3] Dans une conférence donnée en février 2000 lors du colloque du « Programme international Géosphère-Biosphère » à Cuernavaca au Mexique.

[4] Les recherches de Doug Aitken sur le rapport immersif à l'œuvre et la réflexion sur la nature sont informées par les pratiques des générations précédentes comme celles qui sont développées au cours des années 1960 et 1970 par les artistes du Land Art.

[5] Traduction de l'auteure : « the Anthropocene is primarily a sensorial phenomenon [...] through modes of the visual ».

[7] Traduction de l'auteure : « I'm focusing on transformation and growth, but within growth there is also entropy and decay. We are constantly looking toward the future. Yet it's the present that changes us. The absolute present. »

[8] Le concept d'entropie fut également théorisé et utilisé par Robert Smithson, notamment dans son texte « Entropie and the New Monuments » (1966).



Numéro spécial / Special Issue
Écologies de l'immersion / Immersion Ecologies
Mars 2020 / March 2020 116-142

Les modalités de captation d'attention dans l'art immersif à l'ère de l'anthropocène.

Mehrez Abassi
Université Aix-Marseille

Résumé : Notre attention, ciblée par la société hyperindustrielle (Bernard Stiegler) est l'objet d'une économie (Yves Citton), et ses modalités de capture prennent la forme de stratégies anéantissant « (...) les processus d'individuation psychique et collective qui caractérisent la vie de l'esprit. » (B. Stiegler). Nous observerons comment les artistes actuels, par leurs dispositifs immersifs, captent notre attention sur ces phénomènes disruptifs et ces stratégies de désindividuation de l'humain. Avec Tino Sehgal, la captation devient un mode de création prompt à remplir l'espace du Palais de Tokyo de poésie visuelle, sonore, et de récits imaginaires. Le *spectateur* devient l'un des rouages d'une immense « machinerie » performative, entraîné par des acteurs performeurs à vivre différentes expériences immersives gratifiantes, teintées de relations interhumaines. Pour Maurizio Cattelan le détournement d'attention est employé comme un procédé de captation qui retarde la perception pour, *in fine*, nous sidérer, et dénoncer des politiques génocidaires. Piéger le spectateur au cœur même d'un *white cube* scénarisé, tout en choquant sa conscience, revient à l'alerter sur les dangers de la désindividuation produite par « un monde sans ombre, illuminé 24/7, amputé de l'altérité (...). » (Jonathan Crary). Enfin, à l'ère de l'anthropocène, de la disruption sociétale et de la dénoétisation planifiée par l'industrie culturelle, une alternative humaniste en marge des marchés spéculatifs internationaux, celle de la société des *Nouveaux commanditaires*, réhabilite l'individu psychique. Le spectateur-citoyen y

est instauré en coauteur d'une œuvre fondée sur « la confiance pour s'entendre et non plus par un acte d'autorité. » (François Hers).

Mots-clefs : Anthropocène, attention, individuation, disruption, dispositif immersif.

English abstract at the end of the paper

« Mesdames, Messieurs, une fois encore je voudrais commencer par la blessure... » (Beuys, 1988, p. 19). Ce cri du sculpteur Joseph Beuys, – qui est aussi le titre de l'une de ses œuvres : *Zeige deine Wunde* [Montre ta blessure] (1974-76), (installation, Musée Lenbachhaus de Munich) –, témoignait d'une relation traumatique de l'homme au monde et de la nécessité d'intervenir pour réparer les fractures psychologiques, morales et idéologiques causées, entre autres, par la grande tragédie de la Seconde Guerre Mondiale.

Aujourd'hui, la crise de l'Anthropocène [1] génère tout autant une liquidation de l'écosystème qu'une accélération d'une forme nouvelle d'atomisation de l'individu psychique, précipité dans un processus de désindividuation au cœur duquel notre attention devient, selon les analyses d'Yves Citton, l'objet d'une économie ciblée par le capitalisme contemporain :

Tel est bien le mantra de cette bonne nouvelle, constate Citton, dont veulent nous convaincre les prêtres du nouveau marketing, du nouveau management ou de la nouvelle économie de l'esprit posthumaniste : dans les dispositifs mis en place par le capitalisme contemporain, ce sont les consommateurs qui détiennent la ressource la plus rare et la plus précieuse : leur attention [...]. (Citton, 2014a, p. 8)

Un capitalisme devenu idéalisme puisque celui-ci, d'après Nicolas Bourriaud, « [...] s'enhardit à rêver d'un univers d'échanges « sans friction » où la marchandise, englobant êtres et choses, circulerait sans obstacles. » (Bourriaud, 2017b, p. 11). Le philosophe Bernard Stiegler pour sa part, compare les industries culturelles à des « appareils tayloriens de production » qui formeraient « [...] un système intégré de contrôle et de captation des gestes des producteurs et de

l'attention des consommateurs. » (Stiegler, 2016, p. 16). Selon lui, les stratégies de captation de ces industries anéantissent « [...] les processus d'individuation psychique et collective qui caractérisent la vie de l'esprit » (Stiegler, 2016, p. 16), et portent atteinte à la singularité de son être, au sens où, poursuit Stiegler, « un individu est singulier dans la mesure où il n'est pas substituable : sa place ou son rôle ne peut pas préexister à son être [2]. »

Le philosophe remarque également qu'en cette « époque de l'absence d'époque [3] » (Stiegler, 2016, p. 18), l'émergence de la sensation d'avoir « perdu le sentiment d'exister », est programmée par ces mêmes industries d'abêtissement. Empruntant le terme de « dividualité » à Guattari pour signifier une forme de désintégration de l'individu, il ajoute que : « [...] c'est *faute d'une proposition économique et politique apte à se projeter par-delà l'Anthropocène* que les comportements barbares se multiplient [...]. » (Stiegler, 2016, p. 120). Après Adorno et Horkheimer (Adorno, Horkheimer, 1974), Stiegler redoute donc lui-aussi l'arrivée d'une « nouvelle forme de barbarie » qui nous mènerait « [...] vers une explosion sociale mondiale, c'est-à-dire vers une guerre absolue. » (Stiegler, 2016, p. 20). En l'espèce, aujourd'hui, il est à craindre que le premier des instruments de dénoétisation [4] de masse déployés planétairement par la société capitaliste hyperindustrialisée, est la vitesse de diffusion de l'information [5] entraînant l'aliénation réticulaire des relations interhumaines devenues automatisées.

L'Anthropocène est donc responsable des crises émergentes : la crise de l'être, la crise de la pensée et celle du lien sociétal. Les artistes actuels, préoccupés par ces mutations, offrent des propositions élaborées pour capter stratégiquement l'attention du spectateur sur ces phénomènes disruptifs, c'est-à-dire sur « ces phénomènes d'accélération de la société qui entraîne une perte de repère [6]. » Pour ces artistes habitués à utiliser des substances éthérées comme les fluides, les flux et les énergies, l'individuation, premier constituant de la société humaine, devient elle-même matériau à part entière.

Nous examinerons plus loin quelques exemples de dispositifs immersifs dont les rouages et les ressorts perceptifs agissent comme catalyseurs de l'individuation et d'un certain rapport à l'altérité. Et nous verrons comment ces démarches mettent les approches critiques d'Yves Citton, de Bernard Stiegler et de Jonathan Crary (entre autres) au travail.

La nature de mon travail est ma subjectivité en prise avec la subjectivité des autres. Il y a donc une correspondance avec ça ... Tout ce que vous pourrez écrire à mon propos se reflètera sur vous ; tout cela forme une sorte de collaboration étrange [7].

Tino Sehgal



Figure 1 : Tino Sehgal, This Progress, situation, pièce évolutive, « Carte blanche à Tino Sehgal » au Palais de Tokyo, 12 octobre au 18 décembre 2016. Ici la file d'attente.

En 2016, au Palais de Tokyo, l'artiste londonien Tino Sehgal nous propose une expérience relevant d'une esthétique relationnelle où, la captation de l'attention du spectateur est au cœur du processus créateur. Sehgal pose les bases radicales [8] d'un art qui renforce notre humanité en prenant le temps de faire attention à notre attention qui, avec le sommeil, est l'un de nos biens les plus précieux. Sitôt entrés dans le musée, un figurant nous place dans une file d'attente, au rez-de-chaussée et à une dizaine de mètres de l'entrée d'une salle où se profilent quelques-uns des 350 autres figurants recrutés, âgés de 8 à 82 ans (fig. 1). Cette mise en attente nous rappelle le plaidoyer que formule Stiegler en faveur de cette double nécessité : celle de prendre le temps, et de miser sur l'indétermination de nos protentions [9]. Il précise par exemple que : « [...] l'attente comme projection d'un avenir commun possible est toujours celle d'un inattendu. » (Stiegler,

2016, p. 47) [10]. Tout comme le soin et l'attention apportés à l'autre, le temps, l'attente et l'imprévu, ces manières d'être aujourd'hui menacées, sont au cœur de l'œuvre de Sehgal. L'artiste scénarise cette temporalité en demandant à chacun de ses figurants de s'adjoindre un visiteur, afin de lier un rapport interhumain avec son temps de pensée, mais plus encore : de noétiser (produire de la pensée en acte) soit en déclenchant, hic et nunc, un dialogue des plus élémentaires, soit en provoquant des débats improvisés, ou encore en se livrant à des confidences avec ces individus devenus des spectateurs [11]. Et notre attente « finit » par être récompensée lorsque, dans cet espace vide immense (de 13000 m²) où se mêlent les figurants et les spectateurs, un mouvement de foule commence : c'est le signe que l'expérience immersive que cette pièce évolutive (*This Progress*) va nous conduire à vivre, peut enfin commencer (fig. 2).



Figure 2 : Tino Sehgal, *This Progress*, situation, pièce évolutive, « Carte blanche à Tino Sehgal » au Palais de Tokyo, 12 octobre au 18 décembre 2016.

Un adolescent du nom de Victor nous accoste. Il nous entraîne ensuite dans une flânerie, « improvisant » un dialogue dont voici le commencement :

– Bonjour, je m'appelle Victor... Vous parlez français ?

– Oui.

– Vous voulez bien répondre à mes questions ?

– Oui. Mais quel âge avez-vous Victor ?

– Je ne suis pas autorisé à répondre à vos questions. Qu'est-ce que le progrès pour vous ?

– Le progrès, c'est le contraire de l'échec.

– Pour vous le progrès c'est une avancée ?

– Ça dépend, on peut progresser vers l'arrière aussi.

– Est-ce que vous pouvez me donner un exemple de progrès vers l'arrière ?

– L'entropie.

– Vous pouvez me dire en quoi l'entropie serait une avancée vers l'arrière ?

Nous tentons alors une question :

– Vous savez ce que c'est que l'entropie Victor ?

– Non je ne sais pas...

Nous faisons remarquer « victorieusement » :

– Mais vous venez de répondre à ma question Victor !

Sans se laisser démonter, Victor repose sa question :

– En quoi l'entropie est-elle un progrès qui va vers l'arrière ? [...]

Le jeune homme nous confiera plus loin à un autre figurant, un peu plus âgé, pour creuser davantage cette notion de progrès. Puis une femme prendra le relais, et enfin un vieil homme nous accompagnera pas à pas vers la sortie, tout en déclamant le récit rocambolesque de ses tribulations enfantines lors d'un lointain carnaval à Nice. L'œuvre immersive continue au sous-sol où des figurants viennent vers nous pour nous faire partager des danses, des chants et d'autres conversations dans une alchimie interrelationnelle qui réussit à gagner notre attention, et donc

notre confiance. Yves Citton décrirait sans doute cette expérience volontaire inédite, comme « [...] le lieu d'une forme fondamentale de liberté, dès lors que mon expérience c'est ce à quoi j'accepte de me rendre attentif. » (Citton, 2014b. p. 182). Si, comme l'affirme Deleuze, une « [...] société de contrôle [...] [est] caractérisée par la disparition des interstices, des espaces et des temps ouverts », (Deleuze, 1990, pp. 240-247), Sehgal assure en retour une reconquête de ces interstices perdus : les « situations » créées nous introduisent dans ces espaces d'interférences relationnelles au cœur desquels prennent corps les récits imaginaires et poétiques dont chaque être pensant, à des degrés divers, est porteur. À l'ère actuelle de l'Anthropocène, caractérisée par un enténébrement généralisé, l'artiste prête attention à ses spectateurs en leur apportant tout le soin nécessaire et « [...] ce soin, c'est-à-dire cette culture [selon Stiegler], n'[est] jamais une simple conservation, mais toujours une individuation [...]. » (Stiegler, 2016, p. 60).

Au titre d'une « pharmacologie positive [12] », il estime « [...] qu'il est possible d'inventer une forme nouvelle de société, plus intelligente, c'est-à-dire plus attentive [...] [13] », rejoignant Yves Citton dans son appel à « [...] repenser l'attention en termes d'une écologie où empathie, altruisme et environnement seraient les maîtres mots. » (Citton, 2014b. p. 81).

Au fond, l'expérience immersive proposée par Sehgal, par le soin apporté à l'individuation de chaque participant, n'est-elle pas simplement une invitation à réharmoniser cette société affaiblie dont parle Robert Ebguay, une société fragmentée en « archipel de solitudes [14] » ?

D'autres artistes, comme Maurizio Cattelan, dénoncent plus clairement les phénomènes de désindividuation, en recourant à la provocation. Choquer les consciences serait selon lui un moyen comme un autre de pérenniser l'altérité : « [...] propager la peur [déclare-t-il à Hans Ulrich Obrist] est une façon de créer un laboratoire psychologique dans le réel. » (Obrist, 2011, p. 127). L'artiste ajoute : « [...] je vois que l'art possède un potentiel énorme pour animer un plus large débat, le diffuser et atteindre un public incroyable. Et si mon travail ne peut pas le faire, eh bien, il est inutile ! » (Obrist, 2011, p. 136). Cattelan conçoit en effet des environnements spectaculaires à expérimenter collectivement. Ses œuvres dépliées dans l'espace, consistent à capter physiquement et émotionnellement le spectateur, pour le piéger, l'amener à vivre ses propres failles perceptives et morales. En voici deux (fig. 3 et 4) :



Figure 3 : Maurizio Cattelan, Untitled : Trois Enfants pendus. Installation, 2004, Piazza XXIV Maggio, Milan.



Fig. 4 Maurizio Cattelan, Untitled : Two stuffed labrador dogs, a stuffed chick, installation, taille variable, 2007, exposition Not Afraid of Love, Monnaie de Paris, du 21 oct. 2016 au 8 janvier 2017.

Les installations de Cattelan constituent de puissants capteurs d'attention et d'empathie, au même titre que celle que nous étudierons à présent de manière plus spécifique : *Him* (2001), présentée en 2017 au Musée de la Monnaie [15] (fig. 5).



Fig. 5 Maurizio Cattelan, Him, installation avec sculpture en résine de polyester, cire, vêtements et cheveux humains, 2001, vue de dos, exposition Not Afraid of Love, Monnaie de Paris, du 21 oct. 2016 au 8 janvier 2017.

Le dispositif élaboré par l'artiste mobilise toute notre capacité attentionnelle en ne nous offrant dans un premier temps, pour seule ligne de mire, que la silhouette d'un enfant agenouillé et vu de dos. Au premier regard, l'effigie échappe à toute possibilité de reconnaissance. La véritable identité du personnage n'est révélée qu'à l'issue d'une déambulation de plusieurs mètres : ce n'est en effet que dans un second temps, une fois parvenus face au personnage, que nous sommes saisis de stupéfaction en découvrant le visage d'Hitler (fig. 6 et 7).



Fig. 6 Maurizio Cattelan, Him, installation avec sculpture en résine de polyester, cire, vêtements et cheveux humains, 2001, vue de face, exposition Not Afraid of Love, Monnaie de Paris, du 21 oct. 2016 au 8 janvier 2017.



Fig. 7 Maurizio Cattelan, Him, installation avec sculpture en résine de polyester, cire, vêtements et cheveux humains, 2001, vue de face, exposition Not Afraid of Love, Monnaie de Paris, du 21 oct. 2016 au 8 janvier 2017.

Cattelan instaure ici volontairement un retard perceptif afin de différer le sentiment de sidération liée à la reconnaissance finale, et d'ainsi renforcer la sensation de stupeur. Dans son œuvre *Nona ora* [16] (1999) qui déploie un jeu dialectique similaire d'oppositions, la reconnaissance n'emprunte cependant pas le même schéma de captation attentionnel : le pape Jean-Paul II, écrasé par une météorite, est présenté de façon frontale, sans délai perceptif et sans possibilité immédiate de distanciation critique. C'est-à-dire que, dès que nos pieds foulent le tapis rouge qui commence dans le hall d'entrée du musée et s'étend, en haut de l'escalier, aux dimensions de la salle du premier étage, nous nous retrouvons comme physiquement rabattus sur le même plan que l'effigie

sculpturale du pape. Arrivés devant le pape forcément plus tard, – c'est le principe même du piège perceptif : y parvenir toujours trop tard –, nous sommes pourtant en avance sur ce que nous avons cru saisir comme une évidence et qui n'en est pas une : une scène de drame fictionnelle qui n'attendait plus que notre intrusion physique pour fonctionner, mais toujours à rebours. Évoquant *Him*, Cattelan avoue lui-même que « ce qui compte c'est "d'impressionner" l'esprit de l'autre, presque de le posséder », créant en cela les conditions pour que « la mémoire du visage de *Him* soit plus forte que la sculpture en elle-même [17]. »

Le titre de l'œuvre, en revanche, *Him* (Lui), ne prend aucun détour : il est donné pour « désigner l'innommable » selon la formule de Samuel Beckett (Beckett, 2004). Cattelan ne mène-t-il pas une recherche critique sur notre propre humanité en indexant le *moi* qui se cache dans le *Him* ? L'espace creusé par l'artiste serait un espace intermédiaire, dans lequel la faille attentionnelle artistiquement ouverte, pourrait s'apparenter à « [...] la notion psychanalytique d'attention flottante qui, – d'après Yves Citton –, permettra[it] de formaliser ce détachement indispensable à toute individuation. » (Citton, 2014b, p. 40). En 2007, Cattelan pousse plus loin encore cette quête d'individuation avec l'installation *All*. Ce groupe de neuf sculptures en marbre blanc de Carrare (chacune mesurant 30 x 100 x 200 cm), est un clin d'œil à l'adolescence de l'artiste, employé à l'âge de 17 ans à la morgue d'un hôpital de Padoue (fig. 8).



Fig. 8 Maurizio Cattelan, *All*, 2007, groupe de neuf sculptures en marbre blanc de Carrare (chacune mesurant 30 x 100 x 200 cm), exposition *Not Afraid of Love*, Monnaie de Paris, du 21 oct. 2016 au 8 janvier 2017.

Le marbre semble bouger à chacune de nos enjambées, comme animé de l'intérieur par d'imperceptibles spasmes. Ce matériau immémorial est ici recyclé sur le mode d'une esthétique de la postproduction [18]. Au cours de la déambulation, le marbre réputé pour sa dureté semble se ramollir, se flétrir, indéfinir les lignes anatomiques, brouiller l'intégrité formelle de ce qui apparaît comme des corps sans vie recouverts de linceuls. Pas après pas, le marbre voit sa rigidité se fragiliser, et la dimension marmoréenne de ces gisants se ramollir, se distordre, en même temps que faiblit notre capacité, dans le temps de la marche, à identifier quelque membre que ce soit. En outre, ces ambiguïtés formelles ne font qu'aiguiser notre expérience perceptive : chaque foulée nous plonge dans un état de stupeur d'abord, puis de malaise suivi de déception. Car ces formes fantomatiques qui ne donnent « [...] à voir, en tout et pour tout, qu'un vague *désordre de tissus* » (Didi-Huberman, 2002, p. 33), sont glissantes, elles échappent à la perception sitôt que nous croyons en avoir entrevu une. Un autre pas de côté et toute forme humaine s'absente. Ces figures du dessous, invues dans leur intégrité, contrarient moins notre besoin de stabilité que ce principe d'identification qui nous rassure. Après la fascination, Cattelan mise sur la déception, jouant des

modalités perceptives du regardeur-spectateur pour le maintenir cyniquement dans une posture de voyeur ! L'artiste questionne finement notre position spatiale, corporelle, mais aussi notre statut d'individu psychique confronté à l'épreuve du doute. En décidant d'habiter volontairement le dispositif, nous devenons partie intégrante de l'œuvre. Ce qui est interrogé est donc notre propre posture, fragilisée par son impossibilité à éprouver pleinement le récit – pourtant redoutablement scénographié. Au spectateur, figure relai intégrée sans même s'en apercevoir dans les espaces intermédiaires de cette vanité instable, est, ici encore, confié la responsabilité d'identifier, si ce n'est l'inhumanité qui nous habite individuellement, du moins notre protention à incarner l'informe de notre propre dépouille à même ces sculptures funéraires. Un autre mode d'individuation, moins spectaculaire, artistiquement activé dans le temps long d'une immersion sociétale existe : en marge des marchés spéculatifs internationaux, la démarche citoyenne et collective de réalisation de soi par l'art qu'offre à chacun la société des Nouveaux commanditaires en constitue un exemple singulier.

Si Jonathan Crary nous dépeint « un monde sans ombre, illuminé 24/7, amputé de l'altérité [...] un temps qui aurait été arraché à toutes démarcations matérielles, un temps qui ne connaîtrait plus ni séquences, ni récurrences » (Crary, 2014, p.19), l'initiative démocratique appelée Nouveaux commanditaires [19] inventée en 1990 par l'artiste François Hers est peut-être un moyen de pallier les dangers de « ce monde privé d'altérité. » Le protocole de cette action, soutenue par La Fondation de France, vise à instaurer les citoyens eux-mêmes en co-auteurs d'une œuvre collective se concrétisant par la réalisation d'un monument public. Dans une logique « bottom-up [20] », les citoyens porteurs d'un projet de création s'adressent d'abord à un médiateur culturel [21] dont la mission est de leur affecter un artiste tout en responsabilisant chacun des acteurs à une démarche de cocréation d'une œuvre. À l'ère désindividuant de l'Anthropocène, cette alternative réhabilite l'individu psychique dans l'action collective puisqu'elle se fonde, nous rappelle François Hers, sur « la confiance pour s'entendre et non plus par un acte d'autorité [22] ». Et si la commande commence bien par un désir d'art, elle devra incliner l'artiste impliqué à prendre soin du citoyen, à lui apporter une attention spécifique. Ce protocole, dans lequel se sont engagés de nombreux artistes de renommée internationale comme Buren, Christian Boltanski, Bertrand Lavier, ou Xavier Veihan, poursuit un idéal : « Permettre à tous – explique François Hers – de ne plus être le spectateur [23]. » Cet idéal apparaît clairement dans le travail mené par l'artiste Remy Zaugg, (1943-2005), dans le cadre ce dispositif. Xavier Douroux (1956–2017, fondateur des Presses du Réel et du Consortium : Centre d'art contemporain de Dijon), est le

médiateur culturel sollicité. En 1997, à Blessey, un village en Côte-d'Or d'une trentaine d'âmes, l'artiste conçoit, en dialoguant avec les habitants et leur maire, la création d'un environnement paysager qui s'articule autour d'un lavoir délabré semi-circulaire édifié en 1835 (fig. 9).



Fig. 9 Remy Zaugg, Le Lavoir, Blessey, Côte-d'Or, 1997-2007.

L'une des dimensions du protocole des Nouveaux commanditaires est d'inclure le principe de transformation des mentalités. Ce n'est donc qu'après de longs pourparlers que les habitants finissent réellement par devenir cofondateurs d'une œuvre monumentale : derrière le lavoir, une digue trouve sa place (fig. 10).



Fig. 10 Remy Zaugg, Le Lavoir, Blessey, Côte-d'Or, 1997-2007.

Une digue minimaliste et poétique à la fois, coulée dans deux cents tonnes de béton autour d'un étang reconstitué, planté d'acacias, de tilleuls et de noyers. Pensés à l'occasion du conseil communal, des mots sculptés en lettres d'argent sur la digue : « murmure », « reflet », « Sauvagine » (du nom de la rivière locale), etc., prennent leur place dans le paysage. Durant les dix années de maturation du projet, la réalisation a permis de relancer les métiers de la pierre tout en jouant un rôle majeur dans l'accomplissement social d'un chantier de jeunes en réinsertion.

L'environnement jusque-là dégradé retrouve une configuration esthétique telle que le lavoir de Blessey et sa digue attenante, alliant art et nature, deviennent non seulement un lieu propice aux visites, mais où la valeur attentionnelle se mesure à la capacité de chacun à prendre aussi bien le temps de la flânerie, que celui de l'engagement local au travers d'échanges intercommunautaires et intercatégoriels.

Il apparaît ainsi que l'action des Nouveaux commanditaires, dans sa fonction transindividuelle, représente bien un rempart contre l'exploitation de nos valeurs attentionnelles par l'industrie culturelle. Mais cette action doit nécessairement expérimenter des phénomènes de ruptures et de divorces. En effet, si l'enjeu démocratique premier, rapprocher art et société, est ici bien atteint et fait du village un lieu culturel majeur pour le tourisme en Côte d'or, dès le début des détracteurs menacent de détruire le projet commun. Ils sont motivés par divers sentiments : l'ingérence d'un art élitiste, trop coûteux, ou trop déviant par rapport à des valeurs traditionnalistes. On peut alors se demander si cette alternative interhumaine de réhabilitation de l'individu psychique parvient réellement à consolider le lien sociétal ?

Hannah Arendt affirmait en 1968 que le progrès et la catastrophe ne sont pas deux contingences distinctes, mais sont en fait « [...] l'avant et le revers d'une même médaille [24]. » C'est cette idée d'un double mouvement, qu'exalte Stiegler en actualisant la question du pharmacien, au sens où tout artifice produit ses possibilités curatives en même temps que les conditions de sa propre toxicité. En tant qu'elles contrecarrent et inversent les processus de dénoétisation, donc de créatinisation, entrepris par les industries culturelles et autres politiques d'éradication de l'humain, les démarches artistiques examinées seraient le moyen de constituer ce que Stiegler identifie comme : « [...] une bifurcation [25] néguentropique beaucoup plus inattendue et inespérée que celles qu'anticipent tous ces fous. » (Stiegler, 2016, p. 157). Et malgré les inévitables résistances qu'ils rencontrent [26], Sehgal, Cattelan ou les Nouveaux commanditaires parviennent à s'opposer à la barbarie de l'industrie culturelle, en nous offrant la possibilité de nous réapproprier nos consciences attentionnelles. Chacun propose en somme un mode de bifurcation visant à réconcilier le corps individuel et le corps collectif sur des territoires immersifs qui stimulent un désir de « partage du sensible ». Jacques Rancière appelle de ses vœux une telle réconciliation. Interrogé sur le rôle de « l'agir humain » sur les pratiques artistiques, celui-ci répond : « [d]ans la notion de « fabrique du sensible », on peut d'abord entendre la constitution d'un monde sensible commun, d'un habitat commun, par le tressage d'une pluralité d'activités humaines. » (Rancière,

2000, p. 66). Pour y parvenir, « [...] pour franchir le saut dans un au-delà de l'Anthropocène devenant le Néguanthropocène [27] » exhorte Stiegler, les démarches artistiques contemporaines, lieu d'invention d'outils de noétisation et d'instruments d'individuation psychique, se devront selon nous de consister [28] à leur tour en tant que forme objective d'une conscience néguanthropique.

Références bibliographiques

Ouvrages

Adorno, T. W., Horkheimer, M. (1974), *La Dialectique de la raison*, Paris, Gallimard, (Titre original *Die Dialektik der Aufklärung-philosophische Fragmente*, C Social studies Assoc. Inc., New-York, 1944, C.S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt/Main, 1969, pour la nouvelle édition, éditée également dans la collection de poche Fischer Taschenbücher Nr 6144 ; traduction française par Éliane Kaufholz, bibliothèque des Idées, Gallimard, 1974 et repris par le même éditeur dans la collection « Tel »).

Balm, A. (2017), *L'Anthropocène contre l'histoire. Le réchauffement climatique à l'ère du capital*, Paris, La Fabrique.

Beckett, S. (2004), *L'Innommable*, Les Éditions de Minuit, Collection de poche Double n°31, (1^{ère} édition aux Éditions de Minuit en 1953).

Beuys, J. (1988), « Discours sur mon pays », *Par la présente, je n'appartiens plus à l'art*, (textes rassemblés et édités par le peintre Max Reithmann, traduits par Olivier Mannoni et Pierre Borassa), Paris, L'Arche.

Bonneuil, C., Fressoz, J.-B. (2013), *L'Événement Anthropocène. La Terre, l'histoire et nous*, Paris, Seuil.

Bourriaud, N. (2003), *Postproduction*, Dijon, Les Presses du réel.

——— (2017), *L'Exforme. Art, Idéologie et rejet*, 3^o tirage : juin 2018, Paris, PUF, Coll. « Perspectives critiques ».

Citton, Y. (dir.) (2014), *L'économie de l'attention : Nouvel horizon du capitalisme ?* Éditions La Découverte, Paris.

- Citton, Y. (2014), *Pour une Écologie de l'attention*, Paris, Éditions du Seuil.
- Crady, J. (2014), *24/7 : Le Capitalisme à l'assaut du sommeil*, trad. Grégoire Chamayou, Paris, éd. La Découverte.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1987), *Mille plateaux*, Paris, Éd. De Minuit.
- Deleuze, G. (1990), « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle », *Pourparlers*, Paris, Minuit.
- Didi-Huberman, G. (2002), *Ninfa Moderna. Essai sur le drapé tombé*, Paris, Éditions Gallimard.
- Ebguy, R. (2008), *Je hais le développement personnel*, Paris, éditions Eyrolles.
- Hennion, A. (2003), « Le(s) public(s) de la culture. Politiques publiques et équipements culturels », dans *Ce que ne disent pas les chiffres... Vers une pragmatique du goût*, sous la direction de Olivier Donnat, Paul Tolila, Paris, Coll. Académique, Éd. Presses de Sciences Po (P.F.N.S.P.), p. 287-304.
- Moore, J.W. (2016), *Anthropocene or Capitalocene ? Nature, history, and the crisis of capitalism*, Oakland, PM Press.
- Obrist, H. U. (2011), *Conversations* (vol. 1), préface de Philippe Parreno, postface de Stefano Boeri, Paris, Manuella Éditions.
- Rancière, J. (2000), *Le Partage du sensible. Esthétique et politique*. Paris, La Fabrique éditions.
- Souriau, E. (2009), *Les Différents modes d'existence. Suivi de Du mode d'existence de l'œuvre à faire*, Paris, Coll. Métaphysiques, Éd. Presses Universitaires de France.
- Stiegler, B. (2016), *Dans la Disruption. Comment ne pas devenir fou ?* Paris, Éditions Les Liens qui Libèrent.

Revues, articles de presse

Crutzen, P. J. (Janvier 2002), *Revue Nature*.

Références en ligne

Ars Industrialis : Association internationale pour une politique industrielle des technologies de l'esprit, <http://arsindustrialis.org/vocabulaire-individualisation>;
<http://arsindustrialis.org/vocabulaire-attention-retention-protection>;
<http://arsindustrialis.org/search/node/consister>

Cattelan, M. (le 23 octobre 2016), article dans *Paris Match* : « Maurizio Cattelan : « Le diable fait toujours vendre ! » », <http://www.parismatch.com/Culture/Art/Maurizio-Cattelan-Le-diable-fait-toujours-vendre-1101074>

——— (06 décembre 2016), *journal de France 3* : « Paris : la folle expo Cattelan à l'Hôtel de la Monnaie », https://www.francetvinfo.fr/economie/emploi/metiers/art-culture-edition/paris-la-folle-expo-cattelan-a-l-hotel-de-la-monnaie_1955823.html

Cauquelin, A. (2004), Questions à Anne Cauquelin et François Laplantine, Entretiens avec Alain Mons, Université de Bordeaux III (« Michel-de-Montaigne »), <http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/revue21/1MEI%20no%2021MEI-21.pdf>

Foucart, S. (14 novembre 2016), *Journal Le Monde*, « L'an I du trumpocène », https://www.lemonde.fr/idees/article/2016/11/14/l-an-i-du-trumpocene_5030584_3232.html

Readfearn, G. (21 octobre 2016), article dans le *Journal The Guardian*, « We are approaching the Trumpocene, a new epoch where climate change is just a big scary conspiracy », <https://www.theguardian.com/environment/planet-oz/2016/oct/21/we-are-approaching-the-trumpocene-a-new-epoch-where-climate-change-is-just-a-big-scary-conspiracy>

Les nouveaux commanditaires, <http://www.nouveauxcommanditaires.eu/fr/22/le-propos>

Les nouveaux commanditaires, texte de François Hers, rubrique « L'ambition », <http://www.nouveauxcommanditaires.eu/fr/22/1%27ambition>

Lavrador, J. « “Nouveaux commanditaires”, l'art sur la voix publique », http://next.liberation.fr/arts/2018/03/04/nouveaux-commanditaires-l-art-sur-la-voix-publique_1633760

Moore, J. W. (2016), <https://jasonwmoore.com/wp-content/uploads/2017/08/Moore-ed-Anthropocene-or-Capitalocene-Introduction-and-TOC-2016.pdf>

Sehgal, T. (1^{er} novembre 2009), <https://www.wmagazine.com/story/tino-sehgal>

Stiegler, B. (18 mai 2013), Article d'Ars industrialis, « Pharmacologie du Front National – Un livre de Bernard Stiegler », dans *Philosophie Magazine*, <http://www.philomag.com/blogs/ars-industrialis/pharmacologie-du-front-national-un-livre-de-bernard-stiegler>

Virilio, P. (11 novembre 2008), entretien de Paul Virilio accordé au journal Le Temps avec les journalistes Gérard Courtois et Michel Guerrin, « Paul Virilio : “Le krach actuel représente l'accident intégral par excellence” », <https://www.letemps.ch/opinions/paul-virilio-krach-actuel-represente-laccident-integral-excellence>

Mehrez Abassi est artiste, professeur agrégé d'arts plastiques et formateur. Il est actuellement doctorant à Aix-Marseille Université où il effectue une thèse intitulée Le Détournement poétique du pied dans l'activité artistique. Vers une figuration de l'invu, sous la direction de Sylvie Coëllier.

Abstract

Our attention, targeted by the hyperindustrial society (Bernard Stiegler) is the object of an economy (Yves Citton), and its modalities of capture take the form of strategies annihilating « (...) the processes of psychic and collective individuation that characterize the life of the mind. » (B. Stiegler). We will observe how contemporary artists, through their immersive art devices, capture our attention on these disruptive phenomena and strategies of de-individuation of the human being. In Tino Sehgal's work, the capture of attention becomes a mode of creation that is quick to fill the space of the Palais de Tokyo with visual poetry, sound, and imaginary narratives. The spectator becomes a cog of an immense performative « machinery », driven by actors-performers to live different gratifying immersive experiences, tinged with inter-human relationships. For Maurizio Cattelan, the diversion of attention is used as a process to delay perception in order to, in the end, astound us and denounce genocidal policies. Trapping the spectator in the heart of a scripted white cube, while shocking consciences, in tantamount to alerting them to the dangers of the de-individuation produced by « a shadowless world, illuminated 24/7, devoid of otherness

(...). » (Jonathan Crary). *Finally, in the era of the Anthropocene, the societal disruption and the de-notisation planned by the cultural industry, a humanist alternative on the fringes of international speculative markets rehabilitates the psychic individual: the one of The New sponsors society. The spectator is established as a co-author of a piece based on « trust to get along and no longer by an act of authority. »* (François Hers).

Keywords : *anthropocene, attention, individuation, disruption, immersive device*

[1] Ce concept d'anthropocène, formulé en 2000 et popularisé en 2002 dans la revue *Nature* par le météorologue Paul Josef Crutzen, (spécialiste de la couche d'ozone et prix Nobel de chimie en 1995), décrit cette autre apocalypse en devenir que préparent les agissements humains, responsables du bouleversement irréversible du système terrestre, (voir article de Paul J. Crutzen, « *Geology of Mankind : “The Anthropocene”* » paru dans la revue *Nature* le 3 janvier 2002.) D'aucuns renomment cette nouvelle ère géologique « thanatocène », comme Christophe Bonneuil et Jean-Baptiste Fressoz : « Au cours du XXe siècle, – rapportent les auteurs -, les guerres sont devenues plus fréquentes et plus meurtrières. La Première Guerre mondiale a tué davantage que toutes celles menées au cours du XIXe siècle ; la Seconde Guerre mondiale représenterait à elle seule la moitié des morts de deux mille ans de guerres. Les gains de productivité et les grains de destructivité ont suivi la même tendance : le coût de la destruction n'a fait que décroître tout au long des XIXe et XXe siècles », « Chap. Thanatocène – Puissance et écocide », dans *L'Événement Anthropocène. La Terre, l'histoire et nous*, Paris, Seuil, 2013, p. 141. D'autres parlent encore de « capitalocène » : qui désignerait pour l'anthropologue américain Jason W. Moore, un mouvement d'extinction du vivant par le capitalisme. Dans l'introduction de son ouvrage : *Anthropocene or Capitalocene ? Nature, history, and the crisis of capitalism*, Oakland, PM Press, 2016, Moore attribue la paternité du mot à l'historien économique suédois Andreas Malm : « The first thing I wish to say is that Capitalocene is an ugly word for an ugly system. As Haraway points out, “the Capitalocene” seems to be one of those words loating in the ether, one crystallized by several scholars at once – many of them independently. I first heard the word in 2009 from Andreas Malm », [cf. pdf en ligne p. 5], <<https://jasonwmoore.com/wp-content/uploads/2017/08/Moore-ed-Anthropocene-or-Capitalocene-Introduction-and-TOC-2016.pdf>> Ce terme de « capitalocène » (qui « [...] est également un nécrocène » (Moore, *ibid.*, p. 8)), est ensuite approfondi, au sens de « capital fossile », par Andreas Malm lui-même, dans *L'Anthropocène*

contre l'histoire. *Le réchauffement climatique à l'ère du capital*, Paris, La Fabrique, 2017, (2ème partie de l'ouvrage). Un autre néologisme pointant les origines anthropogéniques du point de rupture systémique vécu à l'échelle planétaire, est celui de « trumpocène » : utilisé par le journaliste Stéphane Foucart, il définirait « cette ère où la folie d'un seul homme pourra avoir une influence durable et irréversible sur la planète entière, et le destin de tous ses hôtes, humains et non-humains. » Stéphane Foucart, « L'an I du trumpocène », dans *Le Monde* publié le 14 novembre 2016, (soit six jours après l'élection de Donald Trump) [en ligne], <https://www.lemonde.fr/idees/article/2016/11/14/l-an-i-du-trumpocene_5030584_3232.html> Nous observons cependant que ce mot apparaît déjà une semaine plus tôt, le 21 octobre 2016, dans cet article de Graham Readfearn du journal *The Guardian* : <<https://www.theguardian.com/environment/planet-oz/2016/oct/21/we-are-approaching-the-trumpocene-a-new-epoch-where-climate-change-is-just-a-big-scary-conspiracy>> et également sous la plume de nombreux auteurs comme David Biello, Tom Cohen, etc.

[2] Stiegler donne cette définition : « L'individuation humaine est la formation, à la fois biologique, psychologique et sociale, de l'individu toujours inachevé. L'individuation humaine est triple, c'est une individuation à trois brins, car elle est toujours à la fois psychique (« je »), collective (« nous ») et technique (ce milieu qui relie le « je » au « nous », milieu concret et effectif, supporté par des mnémotechniques) » dans <<http://arsindustrialis.org/vocabulaire-individuation>> (Ars industrialis : « Association internationale pour une politique industrielle des technologies de l'esprit »).

[3] Jonathan Crary, (critique d'art, essayiste américain, professeur d'art moderne et d'esthétique à l'Université Columbia de New York), pour sa part, en appelle à la vigilance, et dans un diagnostic presque similaire, moins « apocalyptique » mais tout aussi inquiétant, emploie l'expression : « absence de monde », dans *24/7 : Le Capitalisme à l'assaut du sommeil*, trad. Grégoire Chamayou, Paris, éd. La Découverte, 2014, p. 28.

[4] C'est-à-dire de destruction de la faculté de penser et de perte de savoir, généralisée notamment par l'emprise des « big data ».

[5] « [...] l'information digitale [...] [circule] sur les fibres optiques aux deux tiers de la vitesse de la lumière, ce qui est plus rapide que l'éclair de Zeus, lequel ne se produit qu'à cent millions de mètres par seconde (un tiers de la vitesse de la lumière). La société automatique et réticulaire devient par là même *le facteur d'une colossale désintégration sociale*. » (Stiegler, 2016, p. 22).

[6] La disruption désigne l'accélération de la société qui entraîne une perte de repère. Bernard Stiegler en mesure ainsi la puissance délétère sur les consciences et le libre arbitre : « La

disruption est ce qui va plus vite que toute volonté, individuelle aussi bien que collective [...]. Dans la disruption, la volonté, d'où qu'elle vienne, est par avance obsolète : elle y arrive toujours trop tard. » (Stiegler, 2016, p. 24).

[7] « The nature of my work is my subjectivity meshed with other people's subjectivity. So there's a correspondence with that... Even if you write about me, it will reflect on you ; everything is a kind of weird collaboration. » Tino Sehgal, entretien avec Danielle Stein, W (magazine), [article publié en ligne le 1^{er} novembre 2009], <<https://www.wmagazine.com/story/tino-sehgal>>

[8] Tino Sehgal, *This Progress*, situation, pièce évolutive, « Carte blanche à Tino Sehgal » au Palais de Tokyo, 12 octobre au 18 décembre 2016. Né en Grande-Bretagne en 1976, Sehgal vit à Berlin. Il est l'une des figures majeures de la scène artistique internationale. Débarrassant l'activité artistique de ses objets, de la rigidité de ses lieux d'accueil et du formalisme de ses mediums, les protocoles de Sehgal engagent la perception des visiteurs dans une voie immatérielle, faite de « simples » déplacements, de conversations et de déambulations spatialisées. Jusque dans les conditions de vente et de reproduction de ses pièces : uniquement par voie orale et devant notaire, Sehgal est l'un des artistes les plus radicaux de sa génération.

[9] Il s'agit de nos propres désirs, attentes, volitions, etc. « Les protentions sont les attentes sous toutes leurs formes. Les algorithmes permettent de court-circuiter les protentions psychiques et de les remplacer par des protentions automatiques. » (Stiegler, 2016, note de bas de page, p. 23).

[10] Le philosophe précise ailleurs que « La protention est le désir (et l'attente) de l'à venir, elle est ce qui dans le devenir constitue la possibilité de l'avenir – étant entendu que le devenir peut n'engager aucun avenir. » Bernard Stiegler, dans <<http://arsindustrialis.org/vocabulaire-attention-retention-protention>>

[11] Ce néologisme de « spectacteur », est employé dès 2004, par Anne Cauquelin, dans son texte *Questions à Anne Cauquelin et François Laplantine*, Entretiens avec Alain Mons, Université de Bordeaux III (« Michel-de-Montaigne ») [En ligne, p. 6], <<http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/revue21/1MEI%20no%2021MEI-21.pdf>>

[12] Pharmakon, pharmacologie : en Grèce ancienne, le terme de pharmakon désigne à la fois le remède, le poison, et le bouc-émissaire. À l'époque actuelle de la « disruption réticulaire et automatique » et de l'accélération de la perte du sentiment d'exister menant à tous les extrêmes, Stiegler précise que « Le *pharmakon* désigne ici toute technique en tant qu'elle est toujours à la fois remédiate et toxique. » (Stiegler, 2016, pp. 24-25).

[13] Article d'Ars industrialis, « Pharmacologie du Front National – Un livre de Bernard Stiegler », dans *Philosophie Magazine*, 18 mai 2013. [En ligne],

<<http://www.philomag.com/blogs/ars-industrialis/pharmacologie-du-front-national-un-livre-de-bernard-stiegler>>

[14] « Le phénomène le plus important de l'évolution sociale est la prééminence de l'individualisme. Depuis le déclin des utopies collectives, on a vu émerger l'archipel des solitudes, une culture de l'éloignement des individus les uns par rapport aux autres, jusqu'à parfois l'indifférence. » (Ebguy, 2008, p. 17).

[15] Exposition *Not Afraid of Love*, à la Monnaie de Paris du 22 octobre 2017 au 8 janvier 2018.

[16] Voir dans ce court reportage du journal de France 3 : *Paris : la folle expo Cattelan à l'Hôtel de la Monnaie*, du 06 décembre 2016, la stratégie de progression physique du spectateur dans l'espace du musée, ainsi que l'entretien de l'artiste avec Aurélia Perreau suivi du commentaire de la critique d'art Judith Benhamou-Huet. [En ligne], <https://www.francetvinfo.fr/economie/emploi/metiers/art-culture-edition/paris-la-folle-expo-cattelan-a-l-hotel-de-la-monnaie_1955823.html>

[17] Pour ces deux citations, voir *Paris Match*, 23 octobre 2016, <<http://www.parismatch.com/Culture/Art/Maurizio-Cattelan-Le-diable-fait-toujours-vendre-1101074>>

[18] Ce terme issu de la sphère audiovisuelle qualifie la réutilisation, dans le monde de l'art des années 1990, d'images et de sons en tant que matériaux à détourner, à démonter, à remonter. Cette technique de recyclage a pour caractéristique « de recourir à des formes déjà produites », (Bourriaud, 2003, p. 9). Or, Cattelan dans cette œuvre brouille la définition de ce terme en réécrivant le présent avec le script d'une époque antérieure : car ce que recycle ici Cattelan c'est bien l'histoire de l'art, particulièrement ce large pan de la culture traditionnelle de la sculpture, réintroduit dans un répertoire de formes déjà hétérogènes. Opérant un véritable pied-de nez à la pratique contemporaine de l'installation l'artiste utilise le marbre ciselé, impeccablement poncé, historiquement connoté, mais il court-circuite dans le même temps ses fonctions de représentation classique, normée puisque, in fine, l'intégrité formelle attendue de ces « corps » gisants ne fait que glisser au fur et à mesure de notre avancée.

[19] Voir cet article de Judicaël Lavrador dans le journal *Libération* : « 'Nouveaux commanditaires' », l'art sur la voix publique », du 4 mars 2018, [En ligne] <http://next.liberation.fr/arts/2018/03/04/nouveaux-commanditaires-l-art-sur-la-voix-publique_1633760>

[20] Pilotage participatif (ascendant) où le fil directeur de l'animation démarre des perceptions et initiatives de l'échelon le plus « bas » (au sens hiérarchique), ou le plus près du « terrain » (au

sens opérationnel) pour être répercutées, déclinées et prises en compte par les échelons supérieurs. *Wikipédia* (date de consultation : 21/07/2019).

[21] Antoine Hennion (Hennion, 2003), ainsi qu'Etienne Souriau (Souriau, 2009), théorisent justement cette question de la médiation, rappelant qu'il ne peut y avoir d'autorité supérieure, ni d'hégémonie de l'artiste à l'égard d'un public.

[22] Texte de François Hers, artiste et initiateur du projet en 1990, rubrique « L'ambition », site des Nouveaux commanditaires : <<http://www.nouveauxcommanditaires.eu/fr/22/1%27ambition>>

[23] François Hers, <<http://www.nouveauxcommanditaires.eu/fr/22/le-propos>>

[24] La formule de la philosophe est livrée par Paul Virilio, aux journalistes Gérard Courtois et Michel Guerrin, lors de cet entretien intitulé « Paul Virilio : ‘Le krach actuel représente l'accident intégral par excellence’ », accordé le 11 novembre 2008 au journal *Le Temps* : <<https://www.letemps.ch/opinions/paul-virilio-krach-actuel-represente-laccident-integral-excellence>>

[25] Gilles Deleuze emploie l'expression « ligne de fuite » pour définir le même concept. Figure du devenir, elle désigne l'élan du sujet vers la déterritorialisation et la possibilité pour sa conscience de renouer avec la liberté (Gille Deleuze et Félix Guattari, 1987).

[26] Beaucoup de spectateurs, déçus de Sehgal, se plaignent d'avoir payé l'entrée pour voir un musée vide.

[27] Car, poursuit Stiegler, « Seule la perspective d'un Néguanthropocène – où ne se trouvent nulles vierges, qui n'est pas plus le paradis des désespérés que le bordel de Dominique Strauss-Kahn – peut rendre à la vie ses raisons de vivre au moment où, de toute part, des rapports scientifiques produits par la communauté internationale des savants mettent en évidence le caractère irréversible de processus destructeurs qui, engagés depuis deux siècles, se sont considérablement accélérés depuis l'avènement du capitalisme consumériste devenu planétaire. » (Stiegler, 2016, p. 15).

[28] « Consistance : ce qui tient avec. La consistance est ce qui projette et cristallise le psychique dans le social. La consistance tend à faire converger toutes les consistances dans une seule visée, et c'est ainsi que s'y produit ce que Simondon appelle le transindividuel, c'est à dire la signification partagée par les individus psychiques se transindividuant dans une individuation collective. » Bernard Stiegler, [définitions en lignes], <<http://arsindustrialis.org/search/node/consister>>