



nivers  
alternatifs

et



édias  
génératifs



*Cormorant Garamond*  
*Picto Glyphs*  
*Deutsch Gothic*

*Imprimé à la Corep à Marseille le 12/02/2021*



# Introduction

Le fantastique qu'est-ce que c'est ? Selon le dictionnaire Larousse cela désigne "ce qui est créé par l'imagination". Dans l'art cela consisterait en "une oeuvre présentant des éléments surnaturels." Mais cela n'irait-il pas plus loin ? Après tout le fantastique s'inspire des mythes originels, que les dictionnaires se contentent de décrire comme des fantômes ou des hallucinations collectives. Une véritable hérésie pour Pierre Clastres qui démontre dans son ouvrage *La Société contre l'état* de la nécessité de la mythologie dans les sociétés.

On peut y voir un lien avec la pensée de Max Weber sur le désenchantement de la société par une rationalisation de masse. Un exemple de rationalisation actuelle : l'outil numérique, l'ordinateur. Comme le cite dans son ouvrage *La philosophie des jeux vidéo*, Mathieu Tricot énonce que le jeu vidéo vient d'un outil rationnel de comptabilité. Donc le genre du fantastique est une forme d'évolution des mythes, adaptés sur différents supports. Nous sommes donc en droit de nous poser la question suivante :

*En quoi la combinaison des médias numériques et papier favorise-t-elle l'apparition de nouveaux univers fantastiques et fait évoluer le statut du lecteur/joueur ?*

Nous allons tenter de répondre à cette problématique en suivant le plan détaillé dans le sommaire.



# ommaire

## *Introduction*

### **I/ Le fantastique**

- 1) La définition du fantastique
- 2) La « fantasy » ou le refus de la vie conformiste de l'ère victorienne selon William Morris
- 3) Construire une langue pour créer un univers cohérent selon Tolkien

### **II/ Les techniques narratives pour le fantastique**

- 1) Première méthode de transmission : l'art oratoire
- 2) Les arts picturaux et architecturaux
- 3) Le monomythe ou l'apparition du héros et de son voyage initiatique
- 4) L'écriture : changement de rapport au fantastique ?
- 5) La révolution de l'imprimerie : démocratisation du récit fantastique ?
- 6) Les innovations modernes et le fantastique

### **III/ La place du jeu dans l'univers du fantastique**

- 1) L'incarnation du héros ou mimicry selon Roger Caillois
- 2) L'incarnation du héros dans les jeux de rôles

### **IV/ Le numérique : redéfinir les techniques narratives de l'univers fantastique**

- 1) Le jeu vidéo expérience instrumentée : Nouvelle méthode hallucinatoire pour incarner le héros
- 2) Controverses liées au jeu vidéo dues à la création d'un état second
- 3) La narration fantastique à travers les médias virtuels

## *Conclusion*

## *Index*



# hapitre I

Le fantastique face à la révolution industrielle



## 1) La définition du fantastique

---



out d'abord, quelle est la définition exacte du fantastique ?

Selon le dictionnaire Larousse :

- 1) Créé par l'imagination.
- 2) Qui atteint un très haut degré ; dont les qualités sont très grandes.
- 3) Familier. Qui s'écarte des règles, de l'habitude.
- 4) Se dit d'une œuvre littéraire, artistique ou cinématographique qui transgresse le réel en se référant au rêve, au surnaturel, à la magie, à l'épouvante ou à la science-fiction.



*Charles Nodier par Paulin Guérin, musée national du château de Versailles.*



Nous allons porter attention aux définitions 1 et 4. Par exemple, pour Charles Nodier, écrivain romantique du 19<sup>e</sup> siècle, le fantastique est un univers où les émotions, les sentiments ont une place privilégiée, on peut passer de la légèreté à l'horreur. Selon lui c'est un genre proche de la poésie, et comme cette dernière, il permet d'entrer en communication avec «l'âme du monde». Il le décrit comme un marqueur important des différentes civilisations. Cela peut faire référence aux différentes mythologies présentes dans chaque culture.





Il convient de signaler la richesse de cette première approche du fantastique à l'époque où l'on tentait, abusivement, de réduire les genres littéraires à des ensembles homogènes, cadrés.

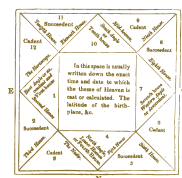
D'autant que Nodier avait relevé de subtiles différenciations entre les divers types d'histoire fantastique, afin d'aboutir à ce qu'il nomme « *l'histoire fantastique vraie : relation d'un fait tenu pour matériellement impossible et qui s'est cependant accompli à la connaissance de tous* » et qui est proche ce que nous nommons le récit fantastique. Il la distingue des contes de fées, qu'il nomme nouvelles fantastiques. Il différencie aussi « l'histoire fantastique fausse » qu'il renvoie aux contes de Perrault et « *dont le charme résulte de la double crédulité du conteur et de l'auditoire* » de l'histoire fantastique « *vague, qui laisse l'âme suspendue dans un doute rêveur et mélancolique* ».



Ce qui distingue la position de Nodier paraît relever, entre autres, d'une position idéologique. Nodier situe son analyse dans un cadre polémique : il parle en paladin des lettres et en défenseur d'un univers défunt qu'il identifie au « Pays des rêves ».

Une bonne part de son œuvre met d'ailleurs en scène la confrontation de l'homme universel des Lumières, urbanisé, à l'homme singulier des communautés villageoises. Nodier défend le paysan contre le citadin, les marges contre le centre, l'oral contre l'écrit, la parole contre l'imprimé. Le fantastique, qu'il confond volontairement parfois avec le merveilleux, lui-même rapproché des sources oniriques où surgit le rapport authentique de l'individu et du monde, lui sert souvent d'outil. Il l'utilise pour lutter contre le dessèchement qu'il attribue à l'homme de son époque qu'il imagine décadent.

Ce discours rejoint celui de nombreux écrivains et artistes du 19<sup>e</sup> siècle face à la révolution industrielle.



1: Pour les références se conférer à la bibliographie et à la sitographie à la fin de l'ouvrage.



La révolution industrielle est le processus historique du XIXe siècle qui fait basculer une société à dominante agraire et artisanale vers une société commerciale et industrielle. Cette transformation, tirée par le boom ferroviaire des années 1840, affecte profondément l'agriculture, l'économie, le droit, la politique, la société et l'environnement. En réaction de nombreux artistes, penseurs et écrivains ont commencé à démontrer à travers leurs travaux le mal que va apporter cette industrialisation. Notamment la perte du merveilleux, du fantastique dans les sociétés avec une rationalisation grandissante. Max Weber, désigne ça par le terme «désenchantement du monde» en 1917.

Selon de nombreux scientifiques et autres commentateurs, le concept de désenchantement est connoté positivement, en tant qu'indice de progrès social, ou au contraire négativement, comme constituant une rupture avec un passé harmonieux. Selon Weber lui-même, il signifie une perte de sens et un déclin des valeurs, du fait que le processus de rationalisation dicté par l'économie tend de plus en plus à imposer ses exigences aux humains.

L'expression est fréquemment utilisée en relation avec le fait qu'à l'échelle planétaire, la société se massifie (accroissement de la population, urbanisation galopante, développement exponentiel des télécommunications...) et l'idée que les questions d'intériorité et de spiritualité se retrouvent dévaluées, voire effacées, dans les flux d'informations.

Exemple : la Révolution Française est un exemple de rationalisation de masse : on exécute des gens et notamment des hommes de foi à cause de cette rationalisation en partie apporté par Les Lumières.

Ce qui nous amène à nous pencher sur les travaux et pensées de William Morris.



## 2) La « fantasy » ou le refus de la vie conformiste de l'ère victorienne selon William Morris



William Morris est designer textile, imprimeur, écrivain, dessinateur et architecte britannique.

Il est célèbre à la fois pour ses œuvres littéraires, son engagement politique libertaire, son travail d'édition et ses créations dans le domaine des arts décoratifs.

Il a appartenu au mouvement des Arts & Crafts<sup>1</sup>. En 1891 il fonde sa propre maison d'édition, la Kelmscott Press. Les travaux de Morris notamment autour de la fantasy sont devenus incontournables du genre, son œuvre littéraire la plus connue en France est l'utopie *Nouvelles de nulle part* (*News from Nowhere*), écrite en 1890.

Dans un premier temps, Morris a exploré la piste des romans historiques, mais a sans doute été freiné par l'aspect trop référentiel des décors et des dates, qui renvoient à des événements et des personnages connus de l'Histoire. De plus, les repères historiques ancrent le lecteur et ne permettent pas la distanciation et le décalage propres au style "fantasy".

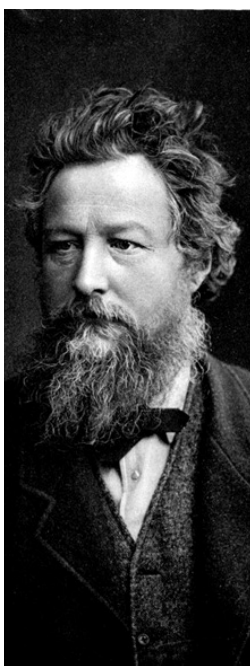
Aussi ses ouvrages commencent-ils comme des contes :

« *A While ago there was a young man dwelling in a great and goodly city by the sea which had to name Langton on Holm.*

*Long ago there was a little land, over which ruled a regulus or kinglet, who was called King Peter, though his kingdom was but little »<sup>1</sup>.*

Cet univers fantastique, il le conçoit à travers un moyen âge, qu'il idéalise fortement, et des traditions venues de divers genres littéraires connus, parmi lesquels le conte merveilleux. Il nous y présente un moyen âge imaginaire : la vie est décrite dans le détail d'une utopie libertaire à dominante agricole, comme dans une sorte de moyen âge idéalisé et communautaire, où les châteaux forts et leurs seigneurs ont disparu.

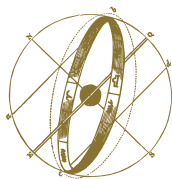
Cette idéalisation du moyen âge, loin des aspects référentiels du roman historique est bien différente du monde futuriste présenté dans *les Nouvelles de Nulle part*, où il présentait sa vision, rêvée pour la société anglaise. L'utopie est un sous-genre de la science-fiction elle-même un sous-genre du fantastique. On peut déduire que Morris était vraiment un précurseur du genre.



<sup>1</sup>: Pour les définitions des termes se référer au lexique à la fin de l'ouvrage.

Dans le roman *The Wood beyond the World* il s'agit d'une quête initiatique mettant en scène un jeune homme, qui rencontrera l'amour après des épreuves où il aura fait face à la fois à ses désirs et à son destin. Aidé par sa promise qui a des pouvoirs magiques, le récit s'inscrit dans le genre du merveilleux. On peut y voir évidemment une référence aux diverses chansons de gestes où l'amour courtois détient une place importante. Ce sont des problèmes qui relèvent d'une vision romantique dans le cadre d'une dimension existentielle, l'amour comme relation privilégiée et salvatrice entre deux êtres, et la place que doit prendre la sexualité, le désir physique.

En ceci il est encore anti-victorien, car à cette époque tout ce qui concerne la sexualité est démesuré et excessif, selon **Françoise Barret-Ducrocq**<sup>1</sup>. En outre ces textes prennent donc en compte un questionnement de **Morris**, proche de celui que **Freud** rencontre vers la même époque : « Que veut la femme ? Qui est-elle ? Que veut-elle ? qui doit-elle être ? sur quels critères la juger ?



Dans *Le Château d'Otrante*<sup>5</sup> d'**Horace Walpole**, le surnaturel intervient sous diverses formes : songes, intervention d'un ermite prophétique. Dans le texte de **Morris** aussi, le héros est appelé de manière semblable, à travers une vision.

Mais la différence vient de la nature de ces interventions surnaturelles : dans le *Château d'Otrante* il s'agit d'un surnaturel divin, chrétien alors que dans les livres de **Morris** elle renvoie à une magie strictement païenne.

**Morris** nous propose des textes dont les mondes, bien que situés dans un autre temps, restent possibles et cohérents.

Ils utilisent des outils littéraires n'appartenant pas au roman historique, ni à ceux du roman de science-fiction : les hypothèses scientifiques ne fondent pas leur propos, et la magie intervient au détriment de la science. Ils se rapprochent de ceux du conte, mais s'en distinguent par la longueur du récit, par les descriptions de paysages, et par l'absence de manichéisme.



De plus Morris utilise un langage anglais plus archaïque que celui du 19<sup>e</sup> siècle en employant des termes passés de mode. Pourquoi cet usage de l'archaïsme pour l'écriture ?

Pour accentuer l'effet de rupture avec notre monde et ainsi permettre au lecteur de rentrer dans celui présenté dans les textes de Morris. Ce dernier déstabilise le lecteur en rendant la lecture difficile à travers l'utilisation du vieil anglais, comme si effectivement on se trouvait dans un monde qui ne soit pas tout à fait étranger, mais qui ne soit pas exactement le même.

Cet univers qu'il imagine, il le rend possible par une attention extrême portée au langage, et à son utilisation poétique. Ce qui a pour effet de donner du corps à son œuvre et c'est vraiment innovant pour l'époque.

Dans ce monde ainsi construit, des événements sont présentés dans le cadre d'intrigues, comme dans tout roman.

Les personnages se distinguent de ceux du conte : ils sont plus complexes, ont une histoire, s'inscrivent dans une généalogie, et ne sont pas réductibles à de simples adjectifs comme le prince, qui se nomme Charmant, ou la belle, Blanche Neige ou Peau d'âne.

Le texte de *The Wood beyond the World* est édité chez Kelmescott Press. Il est illustré, et chaque chapitre commence par une onciale, les paragraphes présentent des lettres décorées et le texte de la première page de chaque chapitre est orné d'entrelacs floraux. Les polices de caractère ont l'air d'avoir été écrites par un scribe gothique, les points sont remplacés par des feuilles d'arbustes dentelées ou arrondies. Les titres des chapitres ainsi que certains rappels marginaux sont imprimés en rouge alors que le corps du texte est en noir. Nous avons là un ouvrage qui est par sa forme même une sorte de monde à part, un objet monde à vocation esthétique.

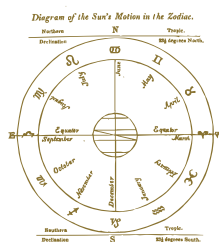


### 3) Construire une langue pour créer un univers cohérent selon Tolkien

Dans la continuité des œuvres de Morris, vient John Ronald Reuel Tolkien, un écrivain, poète, philologue, essayiste et professeur d'université britannique qui a magnifié cette volonté d'ancrage dans un univers fantastique en créant un alphabet et donc une langue dédiée au peuple elfique de son livre *Le Seigneur des anneaux*. Comparativement à Morris, on peut dire que Tolkien "est allé plus loin" en créant une langue pour son univers fantastique.

Il a toujours été fasciné par les langues construites. Une langue construite ou planifiée (ou idéolangue, parfois dénommée langue artificielle, ou conlang pour constructed language en anglais) est une langue créée par une ou plusieurs personnes dans un temps relativement bref, contrairement aux langues naturelles pluriséculaires dont l'élaboration est largement spontanée.

Pas moins d'une dizaine de langues construites figurent dans *Le Seigneur des anneaux*, au travers des toponymes, ou des noms des personnages, de brèves allusions discursives ou de chants et de poèmes. L'ensemble participe à la vraisemblance du récit, chacun des peuples de la Terre du Milieu ayant ses traditions, son histoire et ses langues.



Tolkien aborde sa conception personnelle des langues construites dans son essai *Un vice secret*, issu d'une conférence donnée en 1931. La composition d'une langue, pour lui, relève d'un désir esthétique et euphonique, participant d'une satisfaction intellectuelle et d'une « *symphonie intime* ». S'il considère avant tout l'invention d'une langue comme une forme d'art à part entière, il ne conçoit pas qu'elle puisse exister sans avoir une « *mythologie* » propre, à savoir un ensemble d'histoires et de légendes accompagnant son évolution. Considérant qu'il existe un lien fondamental entre une langue et la tradition qu'elle exprime, il est naturellement amené à concevoir son propre *legendarium* dans lequel s'inscrivent ses langues.





Tolkien travaille durant toute sa vie sur ses langues construites sans jamais véritablement les achever. Son plaisir se trouve davantage dans la création linguistique que dans le but d'en faire des langues utilisables.

Si deux d'entre elles (le quenya et le sindarin) sont relativement développées, avec un vocabulaire de plus de 2 000 mots et une grammaire plus ou moins définie, beaucoup d'autres auxquelles il fait allusion dans ses écrits sont juste esquissées. Ces diverses langues sont néanmoins construites sur des bases linguistiques sérieuses, avec une volonté de respecter le modèle des langues naturelles. Par exemple, le khuzdul, langue des Nains, et l'adûnaic, langue des hommes de Númenor, ressemblent par certains aspects aux langues sémitiques<sup>5</sup>. Si le quenya des Hauts-Elfes est une langue à flexion<sup>6</sup> (comme le grec et le latin), son vocabulaire et sa phonologie sont conçus sur un modèle proche du finnois. Quant à la langue sindarin des Elfes Gris, elle s'inspire très librement du gallois. Les langues de Tolkien ne sont pas pour autant de simples « copies » des langues naturelles et elles ont leurs propres spécificités.

Tolkien imagine aussi plusieurs systèmes d'écriture pour ses langues :

une écriture cursive<sup>7</sup> (les Tengwar de Fëanor) et un alphabet de type runique<sup>8</sup> (les Cirth de Daeron) sont illustrés dans le livre du Seigneur des anneaux. Un troisième système, les sarati de Rúmil<sup>9</sup>, apparaît dans le cadre de la Terre du Milieu, mais Tolkien l'utilise également, à la fin des années 1910, pour écrire son journal.

Donc le langage possède une place importante dans l'immersion d'un univers fantastique.

C'est pourquoi il était important d'évoquer différents écrivains ayant marqué le genre.

Après avoir étudié différents points de vue sur la narration fantastique nous allons approfondir le sujet avec les différentes techniques employées pour raconter une histoire. Bienvenue au chapitre II de ce mémoire, les techniques narratives du récit fantastique.



# hapitre II

Les techniques narratives pour le récit fantastique



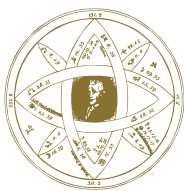
## 1) Première méthode de transmission : l'art oratoire

---



omme évoqué plus haut dans le chapitre 1, le langage est une part importante de l'immersion dans l'univers fantastique. Aussi cette première partie évoque l'utilisation importante de la parole dans diverses civilisations et son impact sur les mythes.

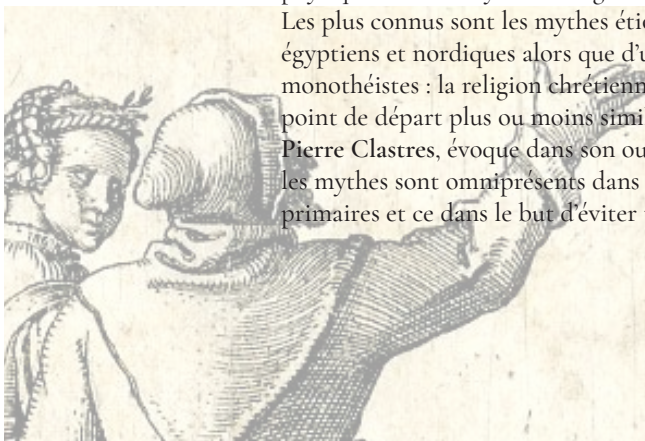
Les mythes sont la source d'inspiration la plus importante des récits fantastiques.



La tradition orale est une façon de préserver et de transmettre l'histoire, la loi et la culture de génération en génération dans les sociétés humaines qui n'ont pas de système d'écriture ou qui, dans certaines circonstances, choisissent ou sont contraintes d'utiliser la méthode orale. Cette dernière est souvent considérée comme partie importante du folklore d'un peuple. Jusqu'à la fin de l'Antiquité tardive, de nombreux mythes ou religions ont d'abord été véhiculés oralement avant d'être fixés par écrit. Parmi les thèmes très souvent retrouvés dans ces mythes on peut citer les histoires sur l'origine et les contes étiologiques : des récits originels sur des explications, scientifiques et / ou mythologiques des débuts de l'humanité, de la Terre, de la vie et de l'univers. Ces explications ou croyances peuvent dériver d'investigations scientifiques, de spéculations métaphysiques ou de croyances religieuses.

Les plus connus sont les mythes étiologiques polythéistes grecs, égyptiens et nordiques alors que d'un autre côté nous avons les monothéistes : la religion chrétienne, musulmane et juive qui ont un point de départ plus ou moins similaire.

Pierre Clastres, évoque dans son ouvrage *La Société contre l'état*<sup>7</sup> que les mythes sont omniprésents dans l'organisation des sociétés dites primaires et ce dans le but d'éviter toute dérive autoritaire d'un état.



Selon Seydou Camara, qui étudie la transmission orale des traditions africaines, le texte véhiculé oralement se transforme selon les intérêts de chacun, faisant apparaître à chaque fois de nouvelles variantes. Même lorsque le texte est écrit sous forme de manuscrit, des erreurs s'ajoutent à chaque copie, à tel point qu'on recense « une infinité de variantes » dont seul le « noyau » reste inchangé.

Cette « erreur », que l'on pourrait aisément qualifier de « mœurs » n'est pas uniquement présente dans la culture africaine mais concerne aussi de nombreuses autres civilisations.

En ce qui concerne le récit fantastique, prenons l'exemple du roman d'Arturo Perez-Reverte, *El club Dumas o La sombra de Richelieu* où un libraire spécialiste en livre rare doit comparer trois exemplaires d'un codex pour en déduire lequel est authentique. Des erreurs d'impressions dans les livres se révèlent être en fait une énigme dont la réponse est obtenue à l'aide des trois exemplaires.

Les récits fantastiques s'inspirent de cette pluralité d'interprétations de certains mythes pour créer leur narration.

Ainsi, même si les récits de fondation font référence à des phénomènes historiques, ils sont toujours inscrits entre "le réel et la vérité".

Cela revient aussi à évoquer les diverses sources médiévales recopiées par les moines, souvent déformées apportant un aspect divin, fantastique aux événements retranscrits.



Pour en revenir à la tradition orale, auparavant elle était l'élément central des sociétés claniques. Par exemple les chefs de tribus, les shamans ou les druides avaient un don oratoire reconnu par leurs semblables. Ils étaient considérés comme la mémoire des ancêtres, transmettant leurs savoirs et leurs sagesses, ainsi que la paroles des disparus et des esprits de la tribu.

Il pouvait aussi réaliser des rituels permettant de rentrer en contact avec des divinités. Comme par exemple le rituel de la danse en regardant le soleil chez les indiens des plaines. Ce dernier a lieu une fois par an pendant le solstice d'été, durant la pleine lune, de fin juin ou début juillet. La célébration pouvait durer quatre à huit jours. Elle entend représenter symboliquement la continuité qui existe entre la vie et la mort et affirmer que la mort n'était pas une fin mais le début d'un nouveau cycle.



Nombre de ces sociétés «primaires» appartiennent à la mythologie dont s'inspire le fantastique : chaque rituel nous fait penser à un défi, une épreuve nous rappelant le voyage initiatique du héros que l'on étudiera grâce aux écrits de **Joseph Campbell**. Dans de nombreuses oeuvres on peut retrouver des passages nous rappelant des mythes ne serait-ce que des personnages possédant des pouvoirs «bestiaux» renvoyant indirectement au mythe du Minotaure ou des «hommes-bêtes» des différentes civilisations ( exemple : les berserkers vikings et leur lien avec l'ours et le loup) <sup>60</sup> .

D'un autre côté, nous devons évoquer la méthode dite scientifique du récit originel. Elle désigne l'ensemble des canons guidant ou devant guider le processus de production des connaissances scientifiques, qu'il s'agisse d'observations, d'expériences, de raisonnements, ou de calculs théoriques. Cette dernière à sa place aussi dans le fantastique car la science-fiction est grandement inspirée de cette méthode.

Pour conclure, **Yves Person** étudie quant à lui les limites temporelles de l'oralité, et fait remarquer ceci : « *Une règle assez générale, qui vaut d'ailleurs pour les traditions orales dans leur ensemble, est que les souvenirs remontent seulement jusqu'à la dernière migration. Il semble qu'un élément visuel (tombes, lieux sacrés ou sites mémorables) soit presque toujours nécessaire pour maintenir vivante la mémoire* » <sup>61</sup> .

On peut donc imaginer que la transmission orale des mythes et légendes se fasse aussi à l'aide de support visuel important comme l'iconographie.

Ce qui nous amène à étudier la seconde partie de ce chapitre : Les arts picturaux et architecturaux.



# Toden Tanz.

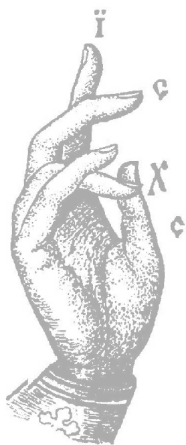
Zu finden bey Paulus Furst  
Kunst- händlern

## 2) Les arts picturaux et architecturaux

---



elon Tzvetan Todorov critique littéraire et essayiste français, le terme fantastique renvoie à tout ce qui a attiré à l'imagination et donc en opposition avec le «visible». La représentation d'un monde invisible par les arts picturaux(/plastiques ?) a toujours été un véritable fantôme pour les artistes. Par exemple, dès l'Antiquité, on peut observer une vaste représentation architecturale du fantastique mythologique puis pour le Moyen-Âge le voyage biblique. Les temples grecs sont reconnus pour leur style et leurs sculptures mettant souvent en scène des passages mythologiques importants. Par exemple, le temple de Zeus, érigé entre 470 et 456 avant J.C présentait sur le fronton ouest la bataille entre Lapithes et les Centaures mais plus important encore, il possédait en son sein une statue chrysléphantine de Zeus de plus de 10 mètres de haut. Elle était considérée comme la 3e Merveille du monde durant l'Antiquité.



D'autre part nous avons au Moyen-Âge l'apparition du style gothique vers le XIIe siècle avec des cathédrales de plus en plus grandes et de plus en plus décorées. Chaque bâtiment ecclésiastique accueille des décorations tels que des tympans à l'entrée mettant souvent en scène des passages bibliques ou des gargouilles à l'extérieur qui veillent sur les édifices.

De plus, de nombreuses villes au Moyen-Âge étaient bâties sur les vestiges de l'empire romain et de ses ornements, étant même inclus dans les constructions ou fortifications. Exemple : avant d'être le quartier nord d'Aix-en-Provence, Celony était une petite ville fortifiée grâce aux vestiges du cirque romain.

On peut avancer que des éléments mythologiques et divins de deux périodes différentes se rejoignent dans un même lieu.





Francisco José de Goya  
y Lucientes  
*Esto es peor* (c'est  
pire), 1810-1820

D'autres part, durant la Renaissance avec le regain d'intérêt pour l'Antiquité, les artistes s'inspirent, revisitent les thèmes et personnages mythologiques.

Werner Hofmann historien de l'art, situe au 12e siècle la prise de conscience des artistes face au choix auquel ils font face : un rendu dit «objectif» et une «métamorphose fantastique» qui est un mélange entre l'imitation de la réalité et sa métamorphose ludique.

Bien plus tard au 18e siècle, alors que l'esprit des Lumières se répand, les images représentant des réalités invisibles acquièrent de nouveaux sens, de nouvelles formes.

Exemple : les Prisons de Piranèse qui sont désignées comme des caprices, termes en usage chez les artistes vénitiens pour désigner des images dont tous les éléments existent mais dont la combinaison ne correspond pas à une réalité observable.

Chaque éléments architecturaux de ces prisons sont tangibles, l'architecture présuppose des calculs rationnels mais la combinaison de tout déborde au-delà du réel.

Mais l'artiste qui a vraiment apporté un nouveau sens au fantastique selon Todorov, c'est Goya. Ce dernier, suite à sa grave maladie de 1792 commence à créer des tableaux incluant de plus en plus d'éléments surnaturels ou magiques, notamment dans sa série nommée Caprices.

Le caractère novateur des oeuvres du peintre est expliqué par le fait que l'artiste a sa propre inspiration, chacun des éléments présents dans ses tableaux sont imaginaires. Goya se détache de la réalité, de la nature visible. Il tente d'exposer la vue des formes et des attitudes qui ont seulement existé jusqu'à présent dans son esprit.

Goya poursuit un double objectif selon Todorov : stigmatiser les superstitions et en user pour représenter ce qui dans l'esprit des hommes échappe à la raison et donner forme aux fantasmes.



Baudelaire évoque dans son livre *Curiosités esthétiques*<sup>33</sup> que l'univers de Goya était un regard sur le monde à travers des visions fantastiques et que *“cette atmosphère fantastique qui baigne tous les sujets lui permettait de montrer la vérité du monde moderne”*.

Il ajoute que *“le grand mérite de Goya consiste à créer le monstrueux vraisemblable [...] Toutes ces contorsions, ces faces bestiales, ces grimaces diaboliques sont pénétrées d'humanité.”*

Au XIX<sup>e</sup> siècle se développe le genre littéraire du fantastique, faisant vivre une incertitude à ses lecteurs : les événements peuvent être liés au surnaturel ( ex : personnage imaginaire) ou expliqués par des causes dites naturelles mais se rattachant à l'imagination ( rêve, cauchemar,...).

L'artiste doit trancher avant de produire son œuvre : s'il représente le surnaturel directement, nous le percevons de la même manière que le reste de la représentation. L'œuvre perd son essence fantastique.

La légende peut jouer aussi un rôle important dans le tableau, comme par exemple les artistes ne dévoilant que des objets et des êtres naturels mais suggérant une présence au-delà du visible. Il crée une ambiance et permet l'immersion évoquée plus haut.

D'autres artistes préfèrent encore user de l'allégorie ou de la symbolique des images : la Mort en squelette, le diable,...

Pour conclure Todorov affirme donc que toutes ces œuvres, par des moyens différents participent au projet de Goya : représenter l'imaginaire humain, ce qui n'existe qu' à l'intérieur de l'esprit.



### 3) L'écriture : changement de rapport au fantastique ?

---



out d'abord, l'écriture naît plusieurs fois : vers 3300 avant J.-C. en Mésopotamie, entre deux fleuves, le Tigre et l'Euphrate, mais aussi en Égypte, à la même époque, mais sans qu'on puisse déceler d'influences entre les deux systèmes. Entre 2000 et 1500 ans avant J.-C., l'écriture fait son apparition dans l'Amérique précolombienne, et en 1500 ans avant J.-C., en Chine.

Les signes les plus anciens sont les pictogrammes qui désignent les objets de manière simplifiée. Pour les idées abstraites, on invente une notation symbolique, les idéogrammes. Mais cette solution implique de connaître des milliers de signes. Les hommes imaginent alors de retranscrire les sons, ces signes combinés permettant de composer tous les mots. On obtient des alphabets phonétiques d'une vingtaine de caractères, qui coexistent parfois avec les systèmes plus anciens.

Donc ce qui au départ n'était que des paroles, des sons émis par la bouche, s'est transformé en formes abstraites gravées sur de la pierre (palimpseste) ou en symboles (hiéroglyphes).

Les contes fantastiques narrés de bouche-à-oreille, ayant été à chaque fois réinterprétés, changés, arrangés plusieurs fois se sont au final figés : ils ont été gravés, dessinés, écrits. Même s'il y a des différences entre chacune de ces histoires retranscrites, elles se ressemblent majoritairement.

Cela va permettre de conserver une trace de ces mythes pour les générations futures qui les réécrivront et ainsi de suite de fil en aiguille certains de ces textes ont pu arriver jusqu'à notre époque. La mythologie évolue avec les sociétés humaines et perdurent à travers les médias "informatifs" de chaque époque.



À savoir que même l'apparition de l'écriture est sujette à des mythes. Si la reconstitution historique échoue à produire une vision assurée de l'origine des écritures, les récits mythiques en revanche en proposent une version idéalisée, attribuant l'invention instantanée de l'écriture à un personnage extraordinaire, héros civilisateur, dieu ou empereur mû par une inspiration divine, un songe ou une intelligence hors du commun. Ainsi, la tradition chinoise attribue l'invention des caractères à Tsang-Kié, héros mythique doté d'une double paire d'yeux, emblème d'une clairvoyance surnaturelle. L'écriture a été regardée avec suspicion dans plusieurs systèmes religieux qui y voyaient une menace pour la transmission orale et l'ordre existant. Platon rapporte un ancien mythe égyptien selon lequel l'invention de l'écriture se ferait au détriment de la mémoire : *« Cette connaissance aura pour effet, chez ceux qui l'auront acquise, de rendre leurs âmes oublieuses, parce qu'ils cesseront d'exercer leur mémoire : mettant en effet leur confiance dans l'écrit, c'est du dehors, grâce à des empreintes étrangères, non du dedans et grâce à eux-mêmes qu'ils se remémoreront les choses. »*

De même, la religion hindoue se méfiait de l'écriture, au point que le Rig Veda, son livre le plus sacré, ne pouvait pas être mis par écrit et devait être transmis exclusivement sous forme orale, depuis sa composition vers le XI<sup>e</sup> siècle av. J.-C. La méfiance à l'égard de l'écriture était telle qu'un fidèle ne devait même pas réciter ce livre après avoir pratiqué des activités d'écriture. Selon le témoignage de Jules César, les druides gaulois ne voulaient pas que leurs poèmes sacrés soient confiés à l'écriture, de peur que l'on en vienne à négliger la mémoire et que leur science ne se répande dans le vulgaire.





Mais la généralisation de l'écriture a eu des effets importants sur le plan culturel et social. Selon l'anthropologue Jack Goody, « *l'écriture, surtout l'écriture alphabétique, rendit possible une nouvelle façon d'examiner le discours grâce à la forme semi-permanente qu'elle donnait au message oral* »<sup>14</sup>. Il en résulta une extension du champ de l'activité critique, ce qui favorisa la rationalité, l'attitude sceptique et la pensée logique. Les effets ne s'arrêtent pas là :



« *Simultanément s'accrut la possibilité d'accumuler des connaissances, en particulier des connaissances abstraites, parce que l'écriture modifiait la nature de la communication en l'étendant au-delà du simple contact personnel et transformait les conditions de stockage de l'information. Ainsi fut rendu accessible à ceux qui savaient lire un champ intellectuel plus étendu. Le problème de la mémorisation cessa de dominer la vie intellectuelle ; l'esprit humain put s'appliquer à l'étude d'un texte statique [...], ce qui permit à l'homme de prendre du recul par rapport à sa création et de l'examiner de manière plus abstraite, plus générale, plus rationnelle.* »

L'écriture serait donc un substitut à la mémoire et souvent mal considérée mais son évolution dans le temps a permis de conserver les mémoires de manière plus précise, plus rationnelle que la communication orale, de sorte à ce que ce savoir se transmette plus facilement et surtout à un plus grand nombre de personnes. Une sorte de démocratisation de la connaissance. Et le point d'orgue de cette dernière c'est l'apparition de l'imprimerie au XVI<sup>e</sup> siècle.





#### 4) Le monomythe ou l'apparition du héros et de son voyage initiatique

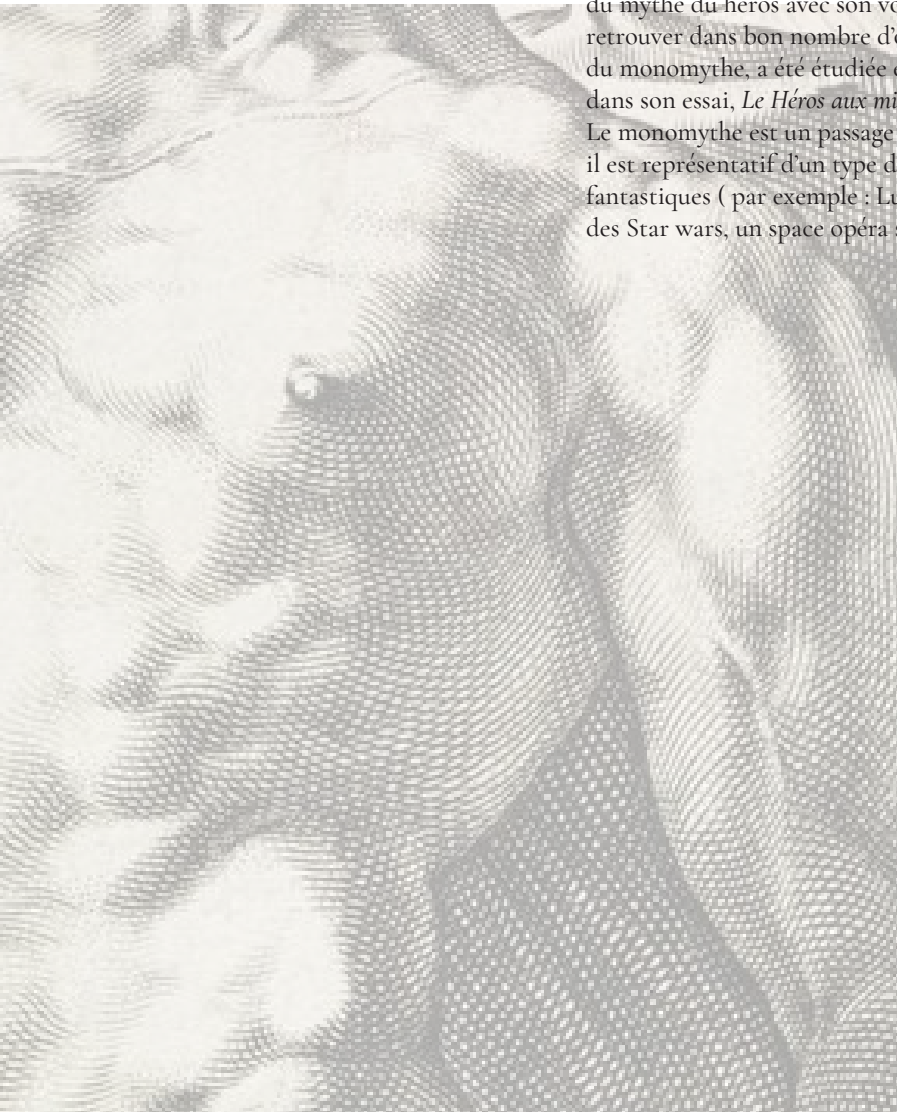
---



Les mythes sont décrits comme des récits fabuleux, souvent d'origine populaire, qui mettent en scène des êtres (dieux, demi-dieux, héros, animaux, forces naturelles) symbolisant des énergies, des puissances, des aspects de la condition humaine et donc rattachés à l'imaginaire.

Les mythes existent depuis longtemps, sûrement depuis les premières grandes civilisations humaines. L'un des plus importants est celui de Gilgamesh<sup>55</sup>, qui mettra en place les «bases» du mythe du héros avec son voyage initiatique que l'on peut retrouver dans bon nombre d'œuvres. Cette structure narrative du monomythe, a été étudiée et théorisée par Joseph Campbell dans son essai, *Le Héros aux mille et un visages*<sup>56</sup>.

Le monomythe est un passage important dans ce mémoire car il est représentatif d'un type de héros dans différents univers fantastiques (par exemple : Luke Skywalker dans la trilogie des Star wars, un space opéra sous-genre de la science-fiction).





Selon la théorie de Campbell, les principaux mythes présents à travers le monde, et qui ont survécu à des milliers d'années, partagent la même structure fondamentale, qu'il nomme monomythe. Dans l'introduction du *Héros aux mille et un visages*, il résume le monomythe en une citation devenue célèbre :

*« Un héros s'aventure à quitter le monde du quotidien pour un territoire aux prodiges surnaturels. Il y rencontre des forces fabuleuses et y remporte une victoire décisive. Le héros revient de cette mystérieuse aventure avec la faculté de conférer des pouvoirs à ses proches. »*

Campbell décrit un voyage qui comprend un certain nombre d'étapes. Le héros débute dans un monde ordinaire, et reçoit un appel pour entrer dans un monde insolite (une sorte d'appel à l'aventure).

S'il accepte d'y entrer, le héros doit faire face à ce qu'il nomme la route des épreuves (une série de défis) il peut être seul ou peut être aidé. Au paroxysme de l'aventure, le héros doit survivre à un défi impitoyable, souvent grâce aux rencontres et amitiés créées durant son voyage.

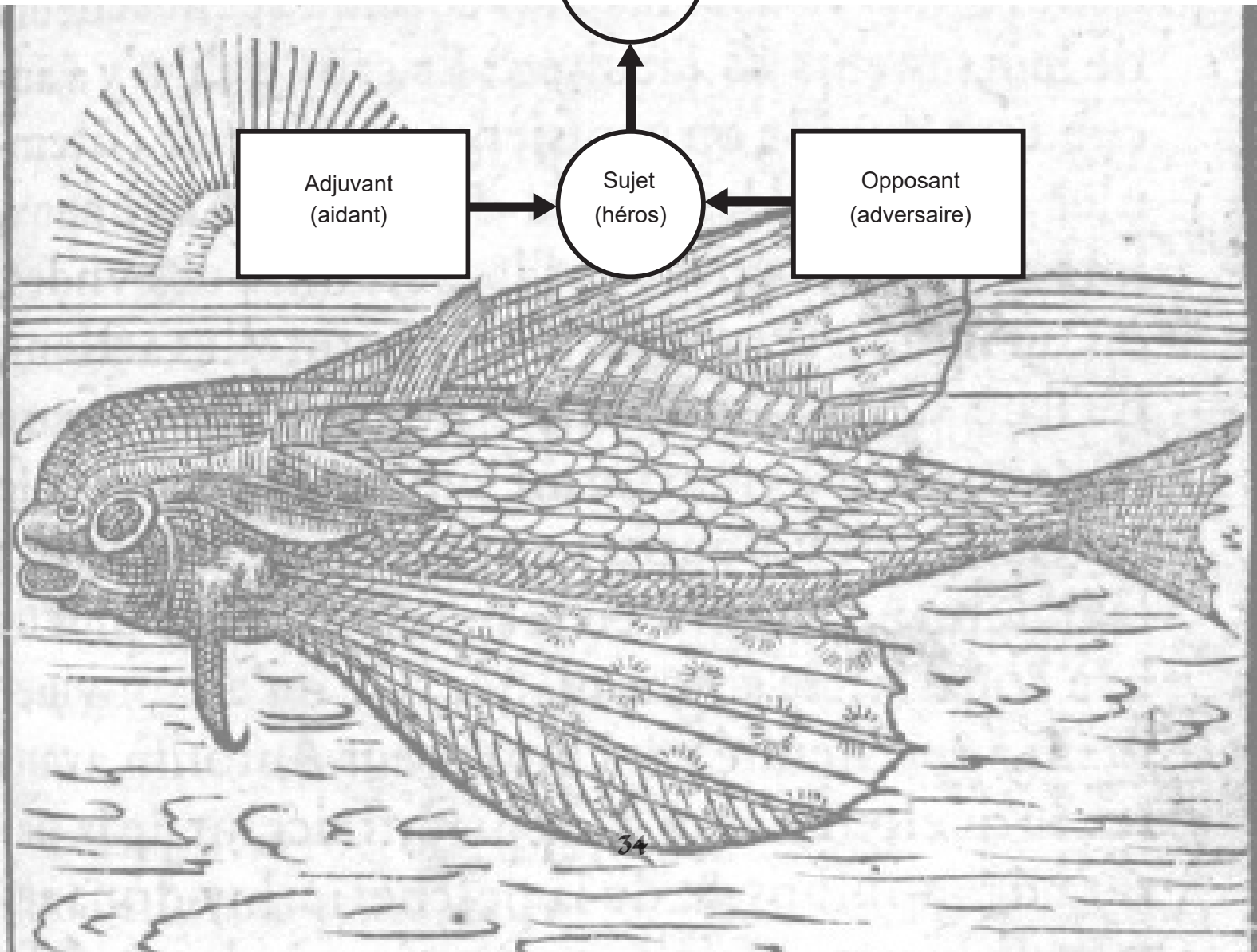
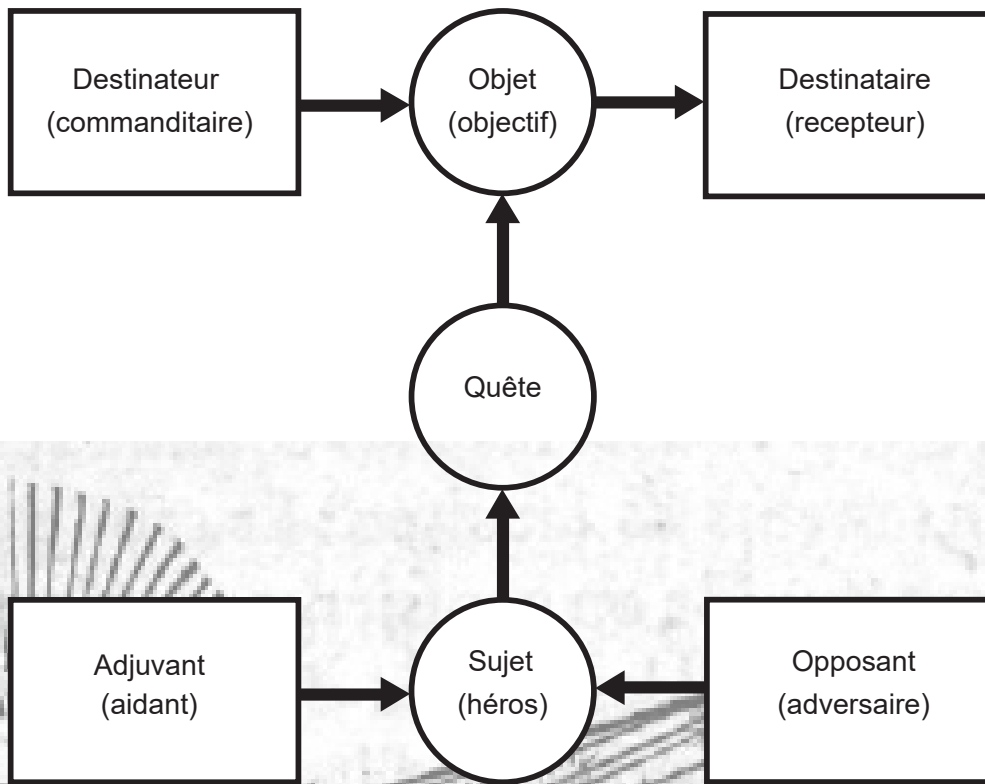


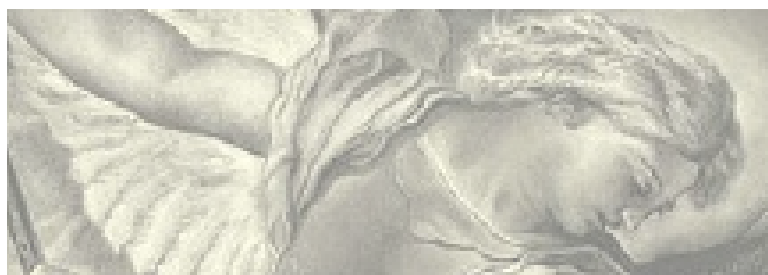
Si le héros survit, il acquiert un grand don, un grand savoir qui se traduit souvent par une importante découverte de soi. Il doit alors décider s'il revient dans le monde ordinaire avec ce pouvoir, en ayant à faire face à de nouvelles épreuves. S'il y parvient, le pouvoir qu'il a reçu servira à améliorer le monde. Rares sont les mythes qui contiennent toutes ces étapes même si certains en comportent beaucoup. Certains mythes peuvent n'avoir qu'une seule étape, d'autres les échelonnet dans un ordre différent. Ces étapes peuvent être organisées de plusieurs façons, y compris la division en trois sections : Partance (séparation), Initiation et Retour.

Cela peut nous rappeler le schéma actanciel mis en place par Greimas<sup>11</sup> en 1966 : ce schéma rassemble l'ensemble des rôles (les actants) et des relations qui ont pour fonction la narration d'un récit (un acte au théâtre).



Le schéma actantiel comporte un destinataire (émetteur), un objet (objectif), un destinataire (récepteur) ainsi qu'un adjuvant (aidant) et un opposant (adversaire). Ce schéma inclut parfois aussi la quête, selon qu'on la considère ou non comme un actant.





La première étape, Partance traite du héros s'en allant à la recherche de sa quête. La deuxième, Initiation aborde les divers défis rencontrés et aventures du héros durant son chemin. Enfin le Retour décrit le retour du héros dans son monde ordinaire avec les connaissances et compétences acquises lors du voyage.

Les exemples classiques du monomythe invoqué par Campbell et d'autres chercheurs racontent les histoires d'Osiris, Prométhée, Bouddha, Moïse et Jésus.

Campbell cite de nombreux autres mythes classiques, provenant de nombreuses cultures, qui respectent cette structure de base. Il parle notamment des mythes antiques qui ont aussi inspirés les études de la psychanalyse que Campbell cite dans son ouvrage. Comme par exemple le mythe d'Oedipe.

Mais bien que Campbell propose un commentaire sur le voyage du héros en s'appuyant sur les concepts freudiens, la structure monomythique n'est pas liée à ces derniers. De même, Campbell cite et utilise les propos de Jung *Forces inconscientes* et d'Arnold van Gennep *Structuration des rituels de rites de passage* dans le but d'apporter certains éclaircissements, comme par exemple la psychologie de divers personnages mythologiques ou encore les différents rites de passages comme celui de l'enfant à l'adulte dans diverses sociétés.

Pour conclure ce premier chapitre du mémoire je citerai encore une fois Campbell :

*« Les artistes sont des passeurs de magie. Évoquant des symboles et des motifs qui nous relient à notre moi profond, ils peuvent nous aider le long du parcours héroïque de nos propres vies. [...] L'artiste est destiné à placer les objets de ce monde dans une perspective telle qu'à travers eux l'on fera l'expérience de cette lumière, de ce rayonnement qui sont ceux de notre conscience et qui à la fois cachent toutes choses mais les révèlent lorsqu'elles sont regardées sous le bon angle. Le voyage du héros est l'un de ces schémas universels à travers lesquels ce rayonnement éclate. Ce que je pense, c'est qu'une bonne vie est une succession de voyages héroïques. Maintes et maintes fois, vous êtes appelé à l'aventure, vers de nouveaux horizons. Chaque fois se pose la même question : vais-je oser ? Et si vous osez, arrivent les dangers, mais l'aide aussi, et enfin le triomphe ou l'échec. L'échec est toujours possible. Mais il y a aussi la possibilité du bonheur. »*



#### 4) La révolution de l'imprimerie : démocratisation du récit fantastique ?

---

Si le récit fantastique a déjà évolué grâce à l'écriture, que dire avec l'innovation de l'imprimerie ? C'est grâce à elle que de nos jours nous avons des écrivains explorant des champs du fantastique ou bien des jeux narratifs reprenant ce thème. De plus historiquement, le premier livre imprimé fut la Bible que l'on peut considérer comme un mythe originel même si le sacré intervient. D'ailleurs cette dernière sert souvent d'inspiration à de nombreux « récits-types » fantastiques où ces derniers reprennent des miracles comme par exemple le combat emblématique entre David et Goliath.



L'imprimerie est un ensemble de techniques permettant la reproduction en grande quantité, sur support matériel, d'écrits et d'illustrations, cela afin d'en permettre une distribution de masse. Généralement, on utilise des supports plans et les matières les plus utilisés sont le papier ou le textile.

Ces techniques forment ce que l'on appelle communément la chaîne graphique. Elles vont de la composition des textes au façonnage (reliure, pliure, brochure...) en passant par le traitement des illustrations (photogravure), la relecture puis l'impression. L'expression « industries graphiques » est apparue après la Seconde Guerre mondiale pour remplacer le terme « imprimerie », trop général.

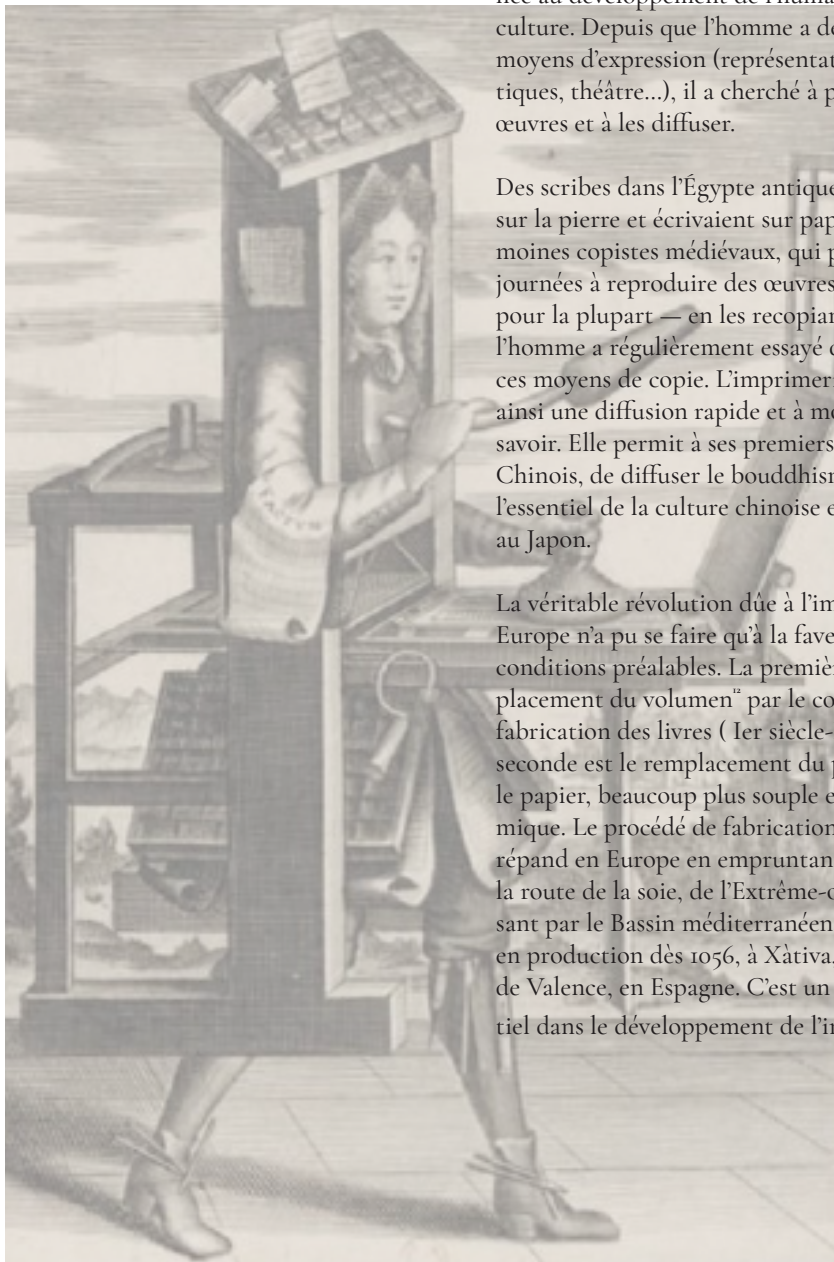




L'histoire de l'imprimerie est étroitement liée au développement de l'humanité et de la culture. Depuis que l'homme a développé ses moyens d'expression (représentations artistiques, théâtre...), il a cherché à pérenniser ses œuvres et à les diffuser.

Des scribes dans l'Égypte antique, qui gravaient sur la pierre et écrivaient sur papyrus aux moines copistes médiévaux, qui passaient leurs journées à reproduire des œuvres — religieuses pour la plupart — en les recopiant à la main, l'homme a régulièrement essayé d'automatiser ces moyens de copie. L'imprimerie permet ainsi une diffusion rapide et à moindre coût du savoir. Elle permit à ses premiers inventeurs, les Chinois, de diffuser le bouddhisme, l'écriture et l'essentiel de la culture chinoise en Corée, puis au Japon.

La véritable révolution due à l'imprimerie en Europe n'a pu se faire qu'à la faveur de deux conditions préalables. La première est le remplacement du volumen<sup>1</sup> par le codex<sup>2</sup> pour la fabrication des livres (I<sup>er</sup> siècle-IV<sup>e</sup> siècle). La seconde est le remplacement du parchemin par le papier, beaucoup plus souple et plus économique. Le procédé de fabrication du papier se répand en Europe en empruntant le chemin de la route de la soie, de l'Extrême-orient en passant par le Bassin méditerranéen et se retrouve en production dès 1056, à Xàtiva, dans la région de Valence, en Espagne. C'est un facteur essentiel dans le développement de l'imprimerie.



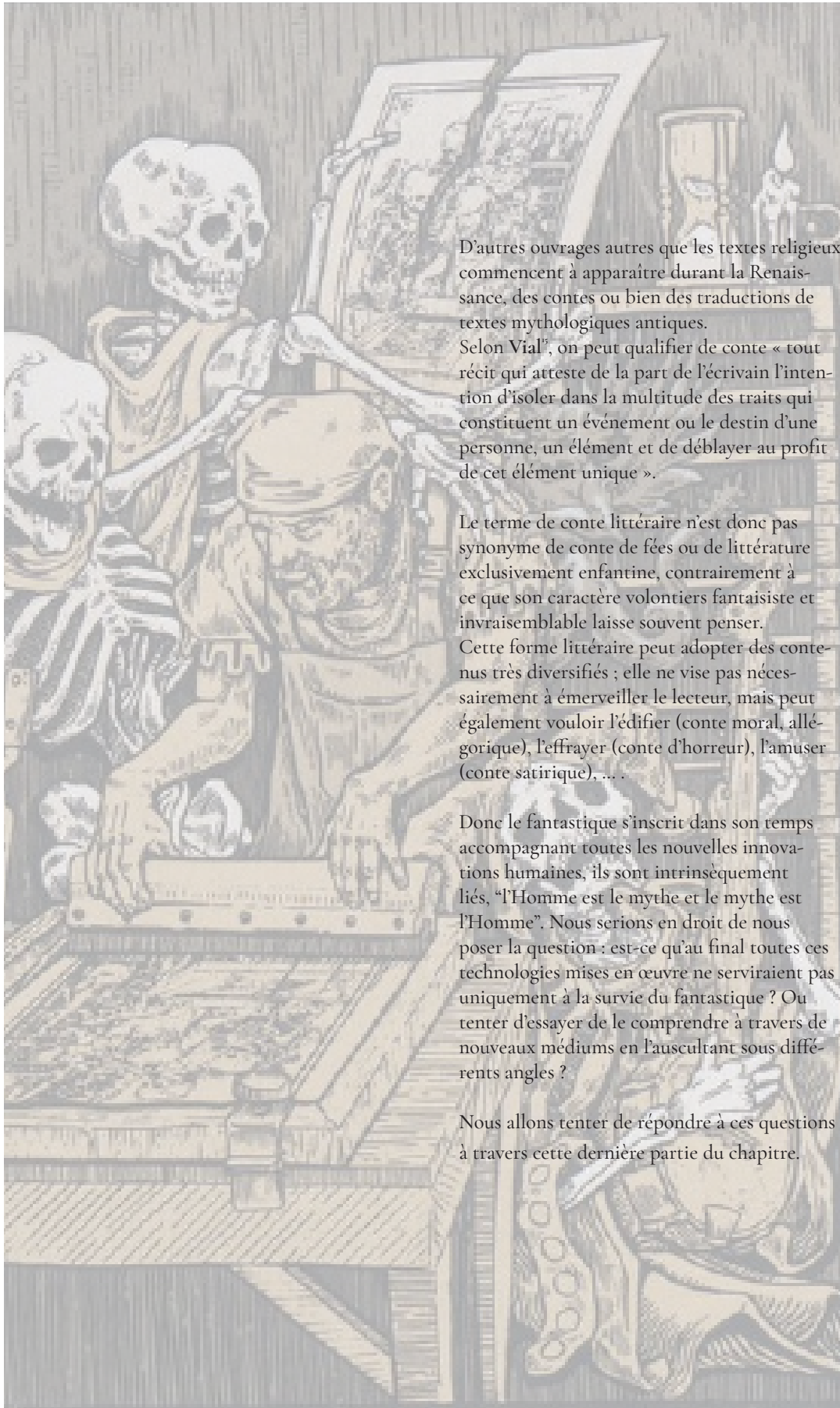
En 1448 Gutenberg<sup>4</sup> commence à travailler sur le procédé d'impression, en mettant notamment au point des caractères typographiques mobiles en métal. Il introduit la presse à imprimer qui permet une impression uniforme et rapide.

Pour la fonte des caractères mobiles dans un moule, il met au point le plomb typographique et il crée aussi une encre typographique adaptée.

Cette innovation de Gutenberg va amorcer la traduction de nombreux récits notamment de récits religieux en latin. La première bible traduite du latin en langage laïque provient du réformateur Martin Luther en 1522. Bien que la volonté d'éduquer et de permettre à la population d'apprendre à lire et à écrire viendra bien plus tard dans l'Histoire, cela n'aurait pas pu se faire sans l'apparition de l'imprimerie.

Mais avec cette révolution vient aussi la diffusion du fantastique. Même si la religion s'inscrit dans un contexte sacré, la présence du fantastique est palpable notamment dans des passages bibliques où des figures saintes pourraient très bien faire penser à des héros mythologiques.





D'autres ouvrages autres que les textes religieux commencent à apparaître durant la Renaissance, des contes ou bien des traductions de textes mythologiques antiques.

Selon Vial<sup>1</sup>, on peut qualifier de conte « tout récit qui atteste de la part de l'écrivain l'intention d'isoler dans la multitude des traits qui constituent un événement ou le destin d'une personne, un élément et de débayer au profit de cet élément unique ».

Le terme de conte littéraire n'est donc pas synonyme de conte de fées ou de littérature exclusivement enfantine, contrairement à ce que son caractère volontiers fantaisiste et invraisemblable laisse souvent penser.

Cette forme littéraire peut adopter des contenus très diversifiés ; elle ne vise pas nécessairement à émerveiller le lecteur, mais peut également vouloir l'édifier (conte moral, allégorique), l'effrayer (conte d'horreur), l'amuser (conte satirique), ...

Donc le fantastique s'inscrit dans son temps accompagnant toutes les nouvelles innovations humaines, ils sont intrinsèquement liés, "l'Homme est le mythe et le mythe est l'Homme". Nous serions en droit de nous poser la question : est-ce qu'au final toutes ces technologies mises en œuvre ne serviraient pas uniquement à la survie du fantastique ? Ou tenter d'essayer de le comprendre à travers de nouveaux médiums en l'auscultant sous différents angles ?

Nous allons tenter de répondre à ces questions à travers cette dernière partie du chapitre.

## 5) Les innovations modernes et le fantastique

---



Après l'apparition de l'imprimerie d'autres innovations ont vu le jour comme par exemple la photographie. Cette dernière souvent décriée par les peintres, explorera un champ des possibles en art et dans le fantastique notamment à travers le mouvement Dada (exemple Raoul Hausman, Hannah Hoch et John Heartfield). Le mouvement Dada, est issu du mouvement expressionniste.

Ce dernier est la projection d'une subjectivité qui tend à déformer la réalité pour inspirer au spectateur une réaction émotionnelle. Les représentations sont souvent fondées sur des visions angoissantes, déformant et stylisant la réalité pour atteindre la plus grande intensité expressive. Le Dadaïsme quant à lui, bien qu'animé majoritairement par des artistes, se définirait plutôt par un état d'esprit, une réaction que par la «simple» classification de mouvement artistique.

Le Dadaïsme, l'Expressionnisme et l'univers fantastique sont étroitement liés. Ces mouvements explorent le subconscient humain, en réaction aux grands troubles du début du XXe siècle. Ce subconscient où se réfugient beaucoup de cauchemars, de bêtes cruelles et de monstres avides de sang. On peut voir à travers l'Expressionnisme la suite logique des oeuvres de Goya et le Dadaïsme accentue cela avec les outils et les techniques de «l'air du temps» comme le photomontage et le cinéma.

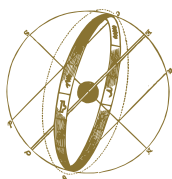






ZUM KRISENPARTEITAG DER S.P.D.

*John Heartfield, Zum  
Krisen-Parteitag der  
SPD, 1931.*



Avant de continuer, quelques précisions sur l'appareil photo. La photo est la combinaison de plusieurs procédés techniques et chimiques. Nicéphore Niépce est le premier à réunir tous ces éléments et réussit à prendre une photo de sa maison en 1826 ou en 1827. Suite à sa mort, c'est Louis Daguerre qui poursuit l'amélioration et découvre le principe du développement de l'image latente, permettant de raccourcir le temps de pose à quelques dizaines de minutes. En 1839, il promeut son invention auprès du savant et député François Arago, qui lui accorde son soutien. Ainsi est créé le daguerréotype.

La photo à cette époque là, a déjà un aspect si ce n'est du fantastique, de l'ordre du sacré : les photographies post-mortem apparurent peu après la création du daguerréotype, les familles posant une dernière fois avec leur proche perdu ou même posant pour la première fois avec cette personne . De ce fait de nombreuses légendes sont apparues suite à ces photos : certains pensaient voir l'âme du défunt s'évaporer du corps, d'autres pensaient même que la photographie enfermait une partie de l'âme de la personne. L'aspect étrange des morts, la netteté de leur image due au fait qu'ils ne respirent plus, transparaît sur la photo.

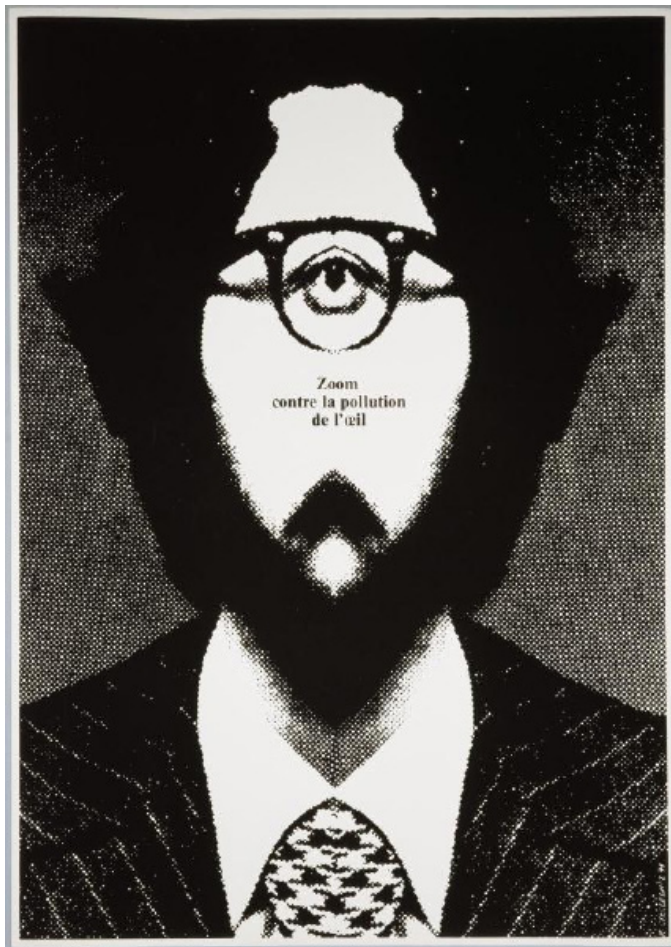
Il est évident que l'appareil photo a permis de développer un univers et diverses pratiques comme le photomontage évoqué plus haut.

Un photomontage est un assemblage de photographies obtenu par collage, par tirage, ou au moyen d'un logiciel, donnant à une photo un aspect différent, par incorporation d'une ou plusieurs parties ou de la totalité d'une autre photo et permettant toutes retouches et trucages. Ce procédé, outre les artistes dadaïstes et expressionnistes fut largement employé par la presse et diverses revues comme par exemple *Opus International*<sup>ns</sup>, magazine créé par Roman Ciezlewicz.


Cet art s'étant développé en même temps que l'outil a permis de déterminer un nouveau style d'univers fantastique : la photo permet d'avoir accès à la réalité ce qui ensuite permet de la déformer à loisir. Comme par exemple les œuvres de Gilbert Garcin ou Michel Lagarde.

Gilbert Garcin,  
*L'envol d'Icare* (d'après  
Léonard de Vinci).





*Roman Cielewicz, Affiche Zoom  
contre la pollution de l'œil, 1971.*



Le cinéma fantastique est un genre cinématographique. L'intrigue se fonde sur des éléments irrationnels, ou irréalistes. Le genre se caractérise par sa grande diversité : il regroupe des œuvres inspirées du merveilleux, des films d'horreur faisant appel à l'épouvante, au cauchemar, à la folie. Bien que représentant un genre à part entière, le cinéma de science-fiction se rattache au fantastique en mettant en scène des faits considérés comme impossibles, et qui s'accompagnent pour certains d'entre eux, d'horreur et d'épouvante (*Alien le huitième passager* de Ridley Scott, *The Thing* de John Carpenter). Le cinéma fantastique tire son origine de la littérature du même genre, et commence par adapter les œuvres classiques comme Frankenstein ou le Prométhée moderne ou Dracula.

Mais le premier film fantastique fut *Le Voyage dans la lune* de George Méliès en 1902. Il est inspiré des romans *De la Terre à la Lune* de Jules Verne et *Les Premiers Hommes dans la Lune* de H. G. Wells.

Le fantastique se définit par rapport à l'irrationnel et à l'anormalité. Pierre-Georges Castex écrit dans *Le Conte fantastique en France* que c'est « une intrusion brutale du mystère dans le cadre de la vie réelle »<sup>46</sup>. Cela rejoint la définition de Tzvetan Todorov sur la différence entre le genre du fantastique et du merveilleux en littérature.

Cette intrusion se fait toujours dans un environnement donné pour réel, dont l'irruption d'un élément anormal fait contraste et justifie son caractère fantastique, sans pour autant que l'élément en question appartienne au surnaturel. Il peut être simplement monstrueux comme la créature de Frankenstein, ou inexpliqué comme une attaque de mouettes dans le film *Les Oiseaux* d'Hitchcock. Le fantastique ne se définit pas selon un contexte particulier, un récit fantastique peut concerner n'importe quelle époque, et se dérouler dans un lieu réel ou imaginaire mais dont la dimension est cohérente.



Ce qui nous amène à aborder de la suspension volontaire d'incrédulité.

Ce procédé, théorisé par l'écrivain Samuel Taylor Coleridge l'a décrit dans son oeuvre *Biographia Literaria* : « [...] l'accord fut que je porterai mes efforts en direction des personnes et caractères surnaturels ou du moins romantiques ; le but étant de puiser au fond de notre nature intime une humanité aussi bien qu'une vraisemblance que nous transférerions à ces créatures de l'imagination, de qualité suffisante pour frapper de suspension, ponctuellement et délibérément, l'incrédulité, ce qui est le propre de la foi poétique »<sup>7</sup>.

Pendant un laps de temps dédié à une oeuvre fictive, les spectateurs, les lecteurs rentrent dans la narration par le biais de leur propre imagination. Le cinéma a changé cette pratique en mettant des images sur les mots. Cette suspension d'incrédulité consentie s'est propagée au-delà de l'établissement cinématographique. C'est là sa force, la stratégie de communication à l'extérieur. Par exemple avant la sortie du film *The Blair witch project* en 1999, les réalisateurs ont instauré/ restauré le mythe de la sorcière de Blair en faisant croire à ses habitants à la disparition des acteurs principaux. Ainsi le film tourné en format found footage eut un impact beaucoup plus important.



On retrouve la science-fiction autant dans *Frankenstein*, qu' *Alien* autour de thèmes en rapport avec « l'intervention d'une intelligence dans le processus de phénomènes incompatibles avec les lois dites «naturelles». L'anticipation, se distingue de la science-fiction car tout en se situant dans un monde futur, les phénomènes sont compatibles avec les lois dites «naturelles». »et concerne des films comme *Minority Report* ou *Mad Max*.

Ad contrario le fantastique concerne l'insolite avec des films comme *La Monstrueuse Parade*, ou *Elephant Man* sur l'irruption de la bizarrerie dans un monde réel. On y attribue aussi l'épouvante basée sur des phénomènes en rapport avec la peur et comprenant des films comme *Psychose* ou *Rosemary's Baby* et le merveilleux qui appartient au domaine des contes de fées, de la fantaisie et de la mythologie, avec des films comme *Le Seigneur des Anneaux* ou *Le Choc des Titans*.





Mais qu'apporte cette nouvelle adaptation des univers fantastiques au genre ?

Tout comme avec l'innovation de la l'imprimerie on peut penser sans difficulté que le genre s'est encore plus démocratisé, répandu dans différentes strates de la civilisation humaine. Le genre s'adapte à chaque nouvelle technologie mais aussi perd de son essence. Au début, le fantastique n'était pas qu'un simple genre, il était une partie importante de chaque civilisation. D'ailleurs on le nommait plutôt par les appellations "mythe" ou "légende". De par son aspect intangible, chaque être humain se créait sa propre image d'un mythe, d'un panthéon divin, ... . Le fantastique était l'imagination humaine. Puis au fur et à mesure, ce dernier s'est étendu grâce aux innovations de l'Homme et on a commencé à le "rationaliser". Le cinéma a apporté un nouveau pan iconographique et narratif du genre qui le valorise mais aussi quelques fois qui nous déçoit.

En effet là où auparavant chacun alimentait son imagination à l'aide de textes oraux ou même écrits, maintenant la majorité de la population attend qu'on lui donne une vision du fantastique.

C'est une forme de passivité, d'indolence. Comme l'énonce Mathieu Triclot dans son ouvrage *La Philosophie des jeux vidéo « ce film dont vous n'êtes pas le héros »*<sup>16</sup>. La personne est juste spectateur, on ne fait plus appel à son imagination on lui sert directement l'image. De plus de nos jours, les innovations technologiques font que l'on peut créer du réalisme avec des sujets irréels ( créatures mythiques, aliens,...).

Par opposition à la fin du vingtième siècle un style de jeu où l'on peut incarner les héros d'une aventure devient un phénomène culturel : le jeu de rôle.







# hapitre III

La place du jeu dans l'univers du fantastique





## 1) L'incarnation du héros ou mimicry selon Roger Caillois

---

Comment aller au-delà de la narration ? Comment exalter un récit fantastique ? En l'incarnant soi-même, en étant le protagoniste ou au contraire l'antagoniste. C'est ce que nous pouvons admirer lors de représentation théâtrale.

Cette pratique artistique est à la fois l'art de la représentation d'un drame ou d'une comédie, un genre littéraire particulier, et l'édifice dans lequel se déroulent les spectacles de théâtre. On parle aussi de genre dramatique. Aujourd'hui, à l'heure des arts dits pluridisciplinaires, la définition de l'art du théâtre est de plus en plus large (jusqu'à se confondre avec l'expression spectacle vivant), si bien que certains grands metteurs en scène n'hésitent pas à dire que pour qu'il y ait théâtre, il suffit d'avoir un lieu, un temps, un acte et un public.

D'où mon intérêt pour l'étude de l'essai *Des Jeux et des hommes* de Roger Caillois<sup>19</sup> et plus précisément sa distinction des différents types de jeux.

**Agôn** : c'est le style de jeu mettant en avant la compétition, le challenge. Par exemple un jeu de course entre deux écoliers. Le terme vient du grec antique et désigne proprement toute forme de compétition ou de joute oratoire ; dans les domaines artistiques ou sportifs, l'agôn est un concours organisé à l'occasion de célébrations religieuses.



**Mimicry** : c'est le jeu où l'on peut incarner un personnage comme au théâtre par exemple.

Le terme mimicry est anglais et signifie l'action ou l'habileté d'imiter quelqu'un ou quelque chose, surtout pour divertir ou ridiculiser. Cela peut aussi renvoyer à la définition du mimétisme : la ressemblance externe étroite d'un animal ou d'une plante (ou d'une partie de l'un) avec un autre animal, une plante ou un objet inanimé.

**Ilinx** : Le jeu où le vertige est présent. Cela peut être un jeu où l'on tourne sur soi-même jusqu'à avoir la tête qui tourne. En grec ancien ce terme a pour signification le "tourbillon de l'eau".

**Alea** : Le style de jeu où le hasard occupe la place centrale. Aléa vient du latin alea, qui signifie jeu de dés, hasard. Alea jacta est (« le sort en est jeté ») : phrase qui aurait été prononcée par Jules César avant de franchir le Rubicon.

Nous allons donc nous pencher sur la notion de mimicry, la notion d'incarner un personnage à travers un jeu. Caillois cite comme exemples les imitations enfantines, les poupées et panoplies ou encore les arts du spectacle. Dans le livre *Des Jeux et des hommes*, les jeux sont classés à travers deux termes "paidia" et "ludus". Le premier désigne les jeux plutôt enfantins alors que le second, à l'inverse représente des jeux incarnés par les adultes pouvant même être des métiers.



La notion de jouer un personnage existe depuis les premières civilisations humaines. Ce jeu a pris de l'ampleur avec l'Antiquité et le théâtre grec, ayant pour but de réunir la population lors d'un événement culturel. Selon Aristote, le théâtre a pour fonction de libérer les passions, les mauvais sentiments des spectateurs en les exprimant symboliquement. C'est une sorte de purification. Cette dernière porte le nom de catharsis du grec ancien *κάθαρσις*, « purification, séparation du bon avec le mauvais ». Elle peut se comprendre à l'instar du rêve comme un accomplissement des désirs, ou un exorcisme des craintes.

Mais qu'en est-il de l'acteur, de celui qui porte le masque ? Caillois pense que cette incarnation est proche d'une transe, notamment lorsque la personne porte un masque. Cette dernière sent naître un renouveau en elle et peut donc se permettre de faire ce qu'elle veut car ce n'est pas elle. Avec un masque la personne devient une feuille blanche où l'on peut y écrire ce que l'on veut.

C'est pour cela que dans son tableau de la corruption des jeux, Caillois cite l'aliénation ainsi que le dédoublement de la personnalité. Certains acteurs pourraient clairement préférer adopter la personnalité du personnage qu'il joue que de redevenir eux-mêmes.

Cela me permet de faire une transition sur la prochaine partie de ce chapitre : l'évènement culturel des jeux de rôles.



## 2) L'incarnation du héros dans les jeux de rôles

---



avant d'aborder la notion de jeu de rôle et de ses descendants, il faut comprendre ce qu'est le jeu en soi. **Roger Caillois** l'a théorisé dans son ouvrage mais avec le jeu s'accompagne aussi le "fun".

Ce dernier a été étudié par **Raph Koster** dans son livre *A Theory of Fun for Game Design*.

**Koster** compare le fun à la pesée de l'âme durant l'Antiquité : Le fun est une matière semblable à l'âme et lorsqu'elle s'échappe la théorie du fun saisit l'esprit du jeu au moment où ce dernier bascule vers l'ennui.

Ce fun est lié à notre propension à l'apprentissage, à notre curiosité. Le jeu est une nourriture concentrée donnée à mâcher à notre cerveau. C'est pour cela que c'est un outil pédagogique puissant.

Mais **Mathieu Triclot** établit en observant les propos de **Koster** que le fun disparaît lorsqu'on suit le raisonnement de ce dernier qui consiste à tout analyser, tout absorber et tout comprendre.

Le plaisir de l'apprentissage vient du fait de pouvoir tester, essayer et créer. Chacun aura sa propre vision du jeu, sa propre interprétation. C'est pourquoi **Triclot** conclut que la vision de **Koster** est trop étroite pour un média si diversifié. Cela m'amène à parler du jeu de rôle.

Vers la fin du 20<sup>e</sup> siècle, un événement culturel apparaît: les jeux de rôles (JDR).

Ce style de jeu vient de l'anglais tabletop role-playing game ou pen-and-paper role-playing game. C'est un jeu de société dans lequel les participants conçoivent ensemble une fiction par l'interprétation de rôles et par la narration, dans le cadre de contraintes de jeu qu'ils s'imposent.

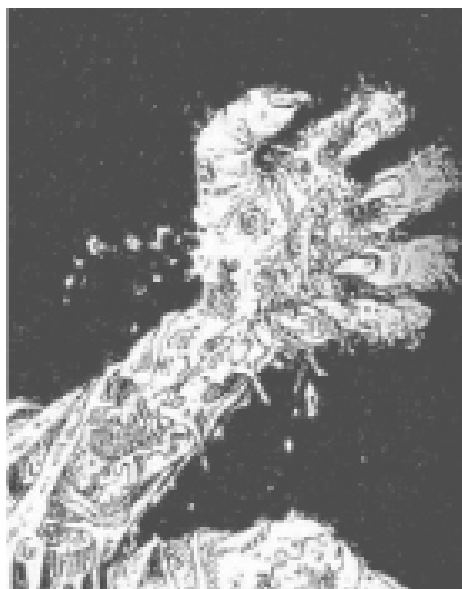
Les joueurs de jeu de rôle sont appelés « rôlistes » et le guide narratif "Maître du jeu".

**Joseph Young** désigne le jeu de rôle comme "l'espace imaginaire commun" dans son ouvrage *Le système et l'espace imaginaire commun*.



Ce jeu, dans sa forme traditionnelle, rassemble les joueurs durant la partie autour d'une table, avec communément pour accessoires des dés et feuilles de papier. Ce jeu a inspiré d'autres formes de jeux de rôle ludiques tels que le grandeur nature et certains jeux vidéo.

Les jeux de rôle ont habituellement deux dimensions importantes : les règles du jeu, et la description de l'univers fictionnel, le cadre imaginaire dans lequel se déroulent les parties. Un jeu de rôle est donc essentiellement un texte, le plus souvent accompagné d'illustrations.



Un jeu de rôle se présente traditionnellement sous la forme d'un livre ou d'une gamme de livres contenant les règles et des informations sur l'univers du jeu, mais il est parfois vendu sous la forme de boîtes contenant divers accessoires supplémentaires. Il peut aussi être distribué sous forme électronique.

La taille des livres varie grandement. On peut trouver des micro-jeux ; citons par exemple *In medias res* qui tient sur huit pages au format A7. Le site Internet [Scriipt.com](http://Scriipt.com)<sup>7</sup> a organisé un concours consistant à créer un jeu de rôle en 250 mots.

À l'opposé, les règles de *Donjons et Dragons* se présentent sous la forme de trois livres : le *Manuel des joueurs*, *Guide du maître* et *Manuel des monstres* ainsi que divers livres parlant de son univers étendu.

Un jeu comprend souvent plusieurs ouvrages et dans la très grande majorité des cas, il faut au moins posséder un ouvrage pour pouvoir jouer, ouvrage que l'on appelle « livre de base » dans le jargon rôliste.

Isabelle Péri<sup>18</sup> argumente que le livre de base doit à la fois être un mode d'emploi didactique, et en même temps un support de rêverie, afin d'être attractif pour le meneur et les joueurs et de faciliter l'immersion. Ce rôle d'immersion peut être assuré par :

- les illustrations
  - la présence de nouvelles
  - le style du texte, qui peut prendre la forme d'un récit plutôt que d'un exposé didactique
  - la mise en page, « mise en scène » du texte, qui peut intégrer des éléments intradiégétiques<sup>19</sup>, comme des lettres ou coupures de journaux internes à l'univers fictionnel ; l'ouvrage peut se présenter lui-même comme un objet fictionnel, comme les manuels de Donjon et Dragon qui ressemblent à des grimoires.
- Un jeu de rôle est donc un ouvrage à lire. Certaines personnes prennent un plaisir à lire des ouvrages de jeu de rôle sans y jouer, notamment par le fait qu'ils évoquent des univers et des potentiels d'aventures dans lequel l'esprit du lecteur peut vagabonder. Du point de vue de sa forme, une partie de jeu de rôle consiste essentiellement en des dialogues. Une partie de jeu de rôle est donc essentiellement un groupe de personnes sans besoin de matériel spécifique.



On pourrait presque comparer cela à une forme contemporaine de théâtre, les personnages et l'univers étant seulement retranscrits par le jeu d'acteur des protagonistes, de la qualité oratoire du meneur de jeu et leur imagination.

Il y a divers échanges entre joueurs : échanges verbaux, mais aussi parfois écrits, des échanges d'éléments intradiégétiques ou sonores (musique, bruitages, onomatopées).

Le jeu de rôle est un moyen de diffusion permettant la communication de façon multilatérale par un échange d'informations, c'est donc un média.



Une spécificité du jeu de rôle est son système de jeu. Pour régler une situation, effectuer une action, le joueur possède des statistiques reprenant des éléments physiques et moraux de son personnage ( exemple : la force, l'endurance,...). Par la suite, il doit effectuer un ou plusieurs jets de dés en comparant le résultat à ses statistiques pour savoir s' il a réussi ou pas. Cela fait directement référence à la combinaison de Caillois : alea et mimicry. Cela me permet d'enchaîner sur un autre type de jeu venant du jeu de rôle :

Les jeux de rôles grandeur nature (GN). Le jeu de rôle grandeur nature se définit par une interprétation des rôles réalisés par les actions physiques des joueurs dans un environnement physique. Par exemple, pour interpréter le déplacement de son personnage vers un autre endroit, le joueur marche vers un autre emplacement. L'espace de jeu peut être délimité par une seule salle ou bien s'étendre sur une vaste étendue extérieure. Les joueurs et les organisateurs peuvent recourir à des costumes ou déguisements, du maquillage, des décors, des accessoires et des effets spéciaux (pyrotechnie, son et lumière).

Par cet aspect physique, le grandeur nature se distingue ainsi des autres jeux de rôle ludiques, tels que les jeux de rôle joués autour d'une table ou sur internet, les jeux vidéo joués sur un ordinateur ou une console.

Ici mimicry est poussé à son paroxysme, chaque personne présente a un rôle défini et selon le type d'évènement l'immersion est poussée au maximum ( une tenue en règle, un bon acting, voir des interactions physiques poussées).

Pour clore ce chapitre, la narration fantastique s'est donc beaucoup développée à travers ce média, elle est devenue un élément de la pop-culture incontournable et ce à travers ces différents types de jeux où l'on peut incarner le temps d'une partie, le héros d'une aventure. Mais avec l'apparition de l'outil numérique, la narration fantastique et le jeu de rôle ont pris un tournant décisif.

Ce sera le sujet du chapitre IV : Le numérique : redéfinir les techniques narratives de l'univers fantastique.



# hapitre IV

Le numérique : redéfinir les techniques narratives de l'univers fantastique



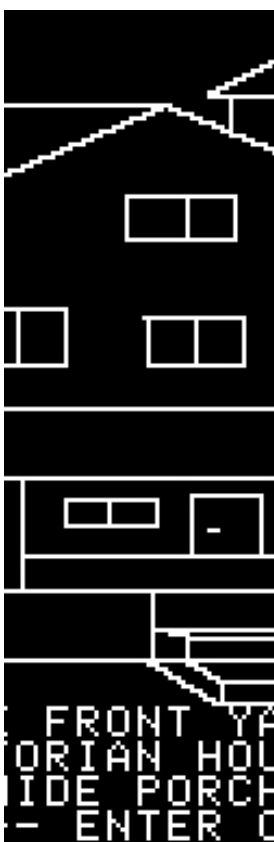


## 1) Le jeu vidéo expérience instrumentée : Nouvelle méthode hallucinatoire pour incarner le héros

---



out d'abord qu'est-ce que le jeu vidéo ? Un jeu vidéo est un jeu électronique doté d'une interface utilisateur permettant une interaction humaine ludique en générant un retour visuel sur un dispositif vidéo. Le joueur de jeu vidéo dispose de périphériques pour agir sur le jeu et percevoir les conséquences de ses actes sur un environnement virtuel. Le mot « vidéo » dans le jeu vidéo fait traditionnellement référence à un dispositif d'affichage de trame, mais, à la suite de la vulgarisation du terme, il implique désormais tout type de dispositif d'affichage.



Les systèmes électroniques utilisés pour jouer à des jeux vidéo, ou plates-formes, peuvent être aussi bien des ordinateurs de bureau que de petits appareils portables, tels la borne d'arcade, la console portable, l'ordinateur portable ou le smartphone. Les jeux vidéo spécialisés tels que les jeux d'arcade, auparavant communs, ont vu leur usage progressivement diminuer. Le jeu vidéo est aujourd'hui considéré comme une industrie et parfois envisagé comme une forme d'art.

Selon Mathieu Triclot, le jeu vidéo fait appel à des symboles archaïques de la culture du jeu (notamment ilinx et mimicry) dans un dispositif high-tech caractérisant la société actuelle : une société de comptabilité. Comptabilité qui renvoie à agôn et alea selon Roger Caillois.

Triclot conclut que le jeu vidéo est une série de calculs formant un rêve.

Les jeux vidéo sont donc le fruit d'objets du quotidien détournés.

On peut y voir un nouveau moyen révolutionnaire pour que la narration fantastique s'exprime, un moyen autant voir plus innovant que ce que l'on a pu connaître jusqu'à présent. Lévi-Strauss définit « *l'informatique c'est l'efficacité enfin acquise du symbole, les fonctions initiales de la magie retrouvées par la science* ».

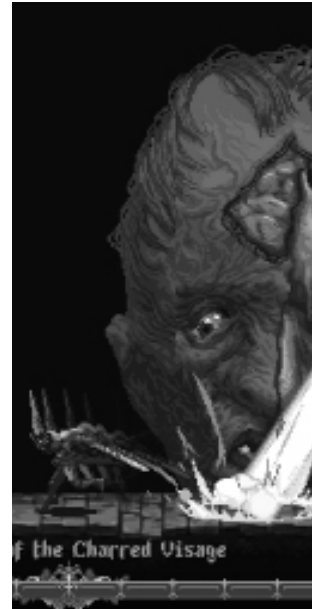
Mathieu Triclot considère l'incarnation du personnage dans les jeux vidéos comme une sorte de transe. Le jeu entraîne une expérience instrumentée : le jeu est considéré comme un état intermédiaire mi-joueur et mi- machine, une étrange relation entre l'utilisateur et le support. Le jeu vidéo est donc une expérience à la limite du vertige et de l'hallucination.

La culture a toujours été une question d'innovations et d'expériences instrumentées.

Mais là où d'autres jeux nécessitent un lieu donné, défini ( marelle, course,...) dans ce contexte le lieu est remplacé par l'interaction entre le joueur et le support ( ordinateur, console,...) .

Selon le pédiatre Winnicott, l'état dans lequel on se trouve quand on joue à un jeu vidéo est important : c'est une forme évoluée de la concentration.

C'est la fascination des joueurs pour le contrôle immédiat en temps réel des objets perçus à l'écran.



C'est un des atouts pour maintenir la relation fusionnelle entre le dispositif et le joueur. Un autre consiste à créer un univers dense, riche et complet. D'où le nombre important de jeux s'inspirant des jeux de rôles sur table.

Mathieu Triclot fait aussi un parallèle entre la formule le meilleur des mondes du philosophe Leibniz<sup>49</sup> et les jeux vidéo de gestion. La formule est une réflexion autour de l'omnipotence de dieu et de ses choix, tel un joueur de jeu de gestion ayant tout pouvoir pour créer un monde à son image, son monde parfait.

Ce style narratif de jeu vidéo serait défini comme étant un jeu au récit évolutif. On peut observer trois styles narratifs de jeux.

### Les jeux endo-narratif : les jeux à contenu narratif faible

Si l'on se penche précisément sur la narration présente dans les jeux vidéo, de l'aveu même des concepteurs, un certain nombre de jeux sont créés sans scénaristes. Cela révèle parfaitement l'aspect secondaire que joue la trame narrative dans ces réalisations. D'une certaine façon, ils n'ont pas besoin de raconter très précisément une histoire pour donner envie de jouer. La série des jeux de plateforme *Super Mario* (Nintendo) repose par exemple sur une intrigue simple mais qui fonctionne en adéquation avec le gameplay du jeu. Ce "minimalisme" explique en partie les qualifications péjoratives qui accablent cet univers, ce qui a conduit par ailleurs un certain nombre de créateurs à remettre en question la place du récit dans le jeu vidéo.

Cependant, cette façon de voir les choses est fortement biaisée par quelques préjugés que véhiculent sans le savoir les narratologues, qui ont forgé leurs outils à partir des œuvres littéraires. Il ne viendrait à l'idée de personne de reprocher au roman la pauvreté de ses graphismes ou la faiblesse de son interactivité. Selon Gervais<sup>24</sup> les jeux ayant une narration simple mobiliseraient la capacité endo-narrative des joueurs :

*« [...] l'endo-narratif, défini comme en-deçà narratif, est cette frange théorique étroite qui permet de rendre compte des processus d'identification des actions représentées, avant leur intégration à une narration ».*

Par exemple dans les jeux de combats comme *Mortal Kombat* les joueurs utilisent cette capacité. Concrètement, le joueur essaie de réaliser le mieux possible des actions comme sauter, courir, attraper, tirer, frapper, accélérer, freiner, sans forcément se préoccuper de leur intégration à une narration.

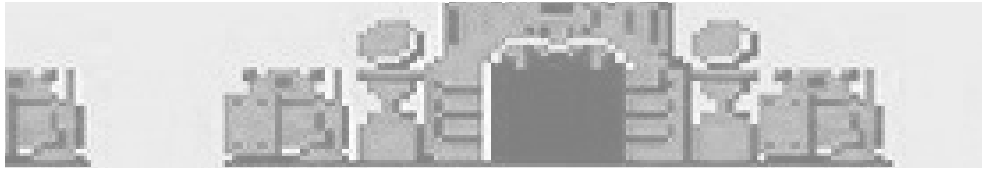




### Jeux « à récit complet » : du récit fermé au récit ouvert

Les jeux « à récit complet » semblent les plus proches des prototypes narratifs définis par la littérature. Une partie d'entre eux a donné lieu, pour les plus célèbres, à des adaptations cinématographiques qui confirment, d'une certaine façon, l'existence d'une narrativité extrapolable.

Les compétences narratives mobilisées sont plus fortes, car l'idée de progression vers un dénouement est très marquée. Malgré ces caractéristiques communes, le prototype peut fonctionner suivant deux variantes : le récit fermé et le récit ouvert.



#### Récit fermé :

Les FPS<sup>m</sup> ou les PMT<sup>m</sup> sont de bons exemples de récits fermés. Dans ces jeux, les résultats d'un épisode constituent la base du suivant, mais surtout, chaque épisode n'a qu'un seul dénouement possible. Le climax est atteint au moment du final, très souvent par un combat contre un adversaire supérieur aux autres. Dans beaucoup de jeux scénarisés, les actions précédentes « s'accumulent » non pas uniquement sous forme de score, mais sous la forme d'objets (armes, armures, trousse de secours, etc...) ou d'expériences qui permettront d'affronter correctement les niveaux supérieurs. Par exemple *Doom II* demandait déjà d'arriver au niveau supérieur le mieux armé possible afin de pouvoir affronter des adversaires de plus en plus nombreux, de plus en plus résistants et dotés d'un pouvoir de destruction de plus en plus létal. La temporalité, qui se traduit scénaristiquement par l'acquisition de compétences supérieures, joue donc un rôle déterminant.



On remarque cependant que ce sont souvent des éléments non-jouables qui viennent encadrer l'action pure. Ceux-ci introduisent la situation initiale et le nouement que l'on retrouvera dans des cinématiques, ils renforcent cette impression d'intrigue complète. Certains jeux proposent des cinématiques intermédiaires, à la fin de chaque niveau. Ces grosses productions imitent aussi le cinéma en publiant des bandes-annonces, qui insistent essentiellement sur le scénario du jeu et non sur ses aspects « techniques », comme le moteur ou les actions possibles pour le joueur, bien que ceux-ci puissent être évoqués.



Comme le fait remarquer Antoine Dauphagne, « *là où le jeu pourrait fonctionner sans ajout d'imaginaire, là où son système de règles suffirait à alimenter la situation ludique, on introduit malgré tout un univers ou un récit* »<sup>25</sup>. Cette fiction remplit plusieurs fonctions. Elle est un élément du jeu dans le sens où elle est jouable, mais elle induit aussi un univers qui renforce les mécanismes de l'immersion pour le joueur. Au bout du compte, le jeu à récit complet, fermé et donc unique, se rapproche des formes narratives classiques.

Cependant, pour « bien jouer », le joueur doit tâtonner ce qui peut se solder par des game over. Il devra réaliser les actions exactes prévues par les concepteurs du jeu afin de parvenir au dénouement attendu. C'est justement sur ce terrain que la différence se marque avec les jeux ouverts, qui proposent un récit complet mais qui sera mené d'une façon différente.



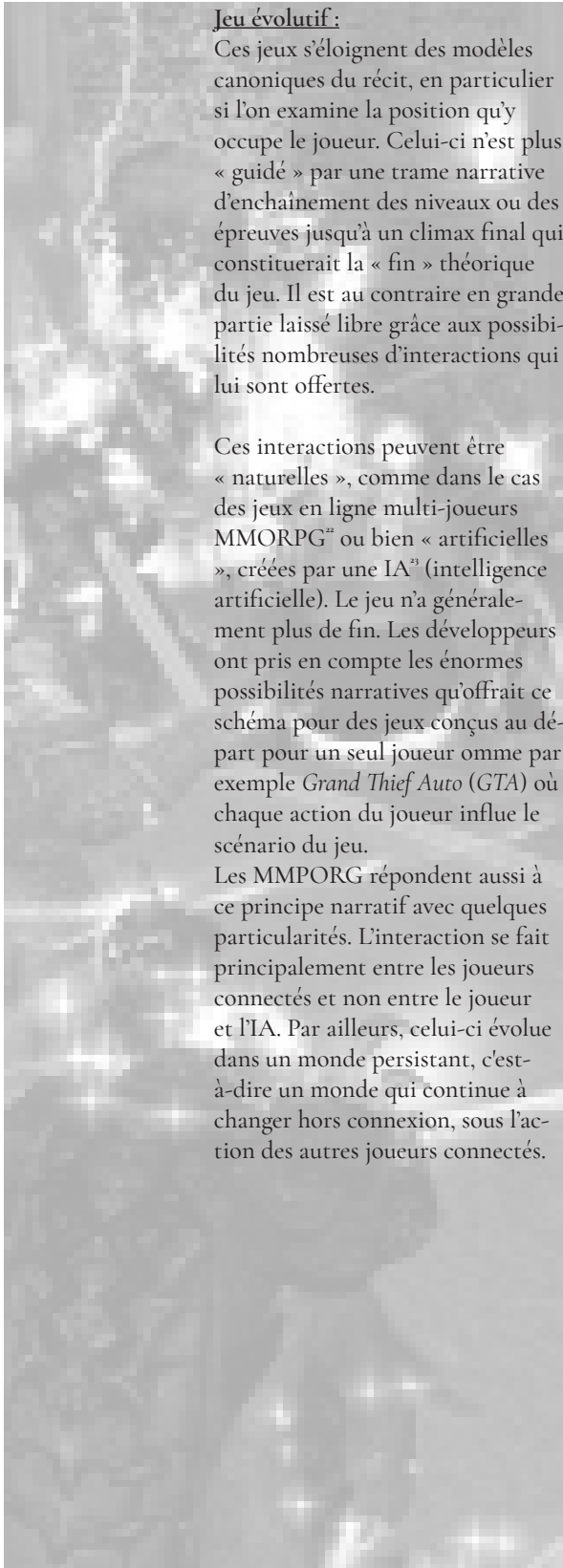
#### Récit ouvert :

La narrativité des récits ouverts est directement issue de la mise en application de la théorie des possibles narratifs : « *le récit se construirait suivant une série d'embranchements binaires consacrant le déroulement ou le non-déroulement d'une possibilité, d'une virtualité* »<sup>26</sup>.

Au lieu d'imposer au joueur une intrigue unique, ces jeux laissent la possibilité de choix multiples et offrent ainsi la possibilité de mener à bien des intrigues complexes. Cette complexité est à comprendre comme une ouverture des possibles narratifs : le choix opéré par le joueur aux « embranchements » ouvre des possibilités narratives différentes. Là où l'intrigue classique repose chaque fois sur un seul possible narratif réalisable, le récit ouvert laisse la possibilité de bifurcation, d'actualisation du récit. Ainsi les possibles narratifs non explorés, car non explorables dans un scénario classique ne sont plus des spéculations mais des récits jouables.

*Heavy rain*, développé par la société française Quantic Dream, illustre parfaitement cette forme de narrativité. Le joueur peut incarner quatre avatars différents. L'intrigue repose sur la recherche d'un tueur en série qui a enlevé un enfant. Le jeu, qui a connu un succès important, propose dix-huit fins alternatives en fonction des choix que le joueur fait en amont du dénouement.

Le joueur sera tenté d'explorer les alternatives et le jeu aura une durée plus importante que dans le cas d'un récit fermé. On remarquera que c'est la variété du dénouement et des moyens d'y parvenir qui apportent de la nouveauté pour le joueur. Les graphismes jouent bien entendu un rôle important dans l'immersion. Cependant, celle-ci dépend encore plus fortement de l'implication du joueur dans la trame narrative plutôt que dans l'action. Ces intrigues ouvertes fonctionnent toujours sur le principe d'un dénouement en climax.



### Jeu évolutif :

Ces jeux s'éloignent des modèles canoniques du récit, en particulier si l'on examine la position qu'y occupe le joueur. Celui-ci n'est plus « guidé » par une trame narrative d'enchaînement des niveaux ou des épreuves jusqu'à un climax final qui constituerait la « fin » théorique du jeu. Il est au contraire en grande partie laissé libre grâce aux possibilités nombreuses d'interactions qui lui sont offertes.

Ces interactions peuvent être « naturelles », comme dans le cas des jeux en ligne multi-joueurs MMORPG<sup>22</sup> ou bien « artificielles », créées par une IA<sup>23</sup> (intelligence artificielle). Le jeu n'a généralement plus de fin. Les développeurs ont pris en compte les énormes possibilités narratives qu'offrait ce schéma pour des jeux conçus au départ pour un seul joueur comme par exemple *Grand Thief Auto (GTA)* où chaque action du joueur influe le scénario du jeu.

Les MMORPG répondent aussi à ce principe narratif avec quelques particularités. L'interaction se fait principalement entre les joueurs connectés et non entre le joueur et l'IA. Par ailleurs, celui-ci évolue dans un monde persistant, c'est-à-dire un monde qui continue à changer hors connexion, sous l'action des autres joueurs connectés.

Dans ce modèle, c'est principalement l'accumulation d'une expérience temporelle et narrative qui va ouvrir de nouvelles possibilités pour le joueur. L'objectif n'est plus d'arriver à un dénouement unique, mais de faire progresser son avatar. La jouabilité repose bien plus sur l'avatar et l'augmentation de ses compétences que sur l'intrigue. Ce qui nous ramène aux propos de Mathieu Triclot sur cette nouvelle forme d'incarnation du héros à travers l'écran.

Cécile Pearce indique que « *le joueur se retrouve dans une expérience ludique qui lui permet d'acquérir des techniques de création d'une dynamique dramatique* »<sup>7</sup>.

Cette remarque supposerait que l'on admette que l'intrigue vidéoludique « jouée », ou « vue de l'intérieur » serait narrativement plus immersive que l'intrigue linéaire du cinéma ou de la littérature. En effet, dans ce cas, le joueur choisit ce que va faire l'avatar et explore les impossibles narratifs. Cependant, il nous semble ici que si l'on ne parle que de compétences, la différence avec les formes narratives classiques est très faible et ne repose que sur un changement de média. Par contre, si, comme Cécile Pearce, on parle de techniques, il devient évident que les jeux, au regard de leur principe même de fonctionnement ou de leur environnement technique, font endosser au joueur le rôle d'auteur.

Mais cet attrait pour le jeu ainsi que ce mélange de transe et de concentration a fait que de nombreux détracteurs ont pointé du doigt cette pratique tout comme l'on était les comics et les jeux de rôles à leur époque.

## 2) Controverses liées au jeu vidéo à cause d'un sentiment de marginalisation

---

J'ouvrirai cette seconde partie du mémoire par le texte de Georges Duhamel de son livre *Scènes de la vie future*<sup>28</sup> retravaillé par Mathieu Tricot :

*« Le jeu vidéo est un passe-temps d'illettrés, de créatures misérables, ahuries, par leur besogne et par leurs soucis. Un spectacle qui ne demande aucun effort, qui ne suppose aucune suite dans les idées, ne soulève aucune question, n'aborde sérieusement aucun problème.*

*Le dynamisme même du jeu vidéo nous arrache les images sur lesquelles notre songerie aimerait s'arrêter. Les plaisirs se succèdent avec une rapidité fébrile, si fébrile que le joueur n'a presque jamais le temps de comprendre ce qu'on lui glisse sous le nez.*

*Tout est disposé pour que l'on n'ait pas lieu de s'ennuyer, surtout !*

*Le jeu vidéo est sans mystère, sans détours, sans tréfonds, sans réserves. Il s'évertue pour nous combler et nous procure toujours une pénible sensation d'inassouvissement. Par nature il est mouvement; mais il nous laisse immobile, appesantis et comme paralytiques. Le jeu vidéo parfois m'a diverti, parfois même ému; jamais il ne m'a demandé de me surpasser sur le plan spirituel. Ce n'est pas un art, ce n'est pas de l'art. »*

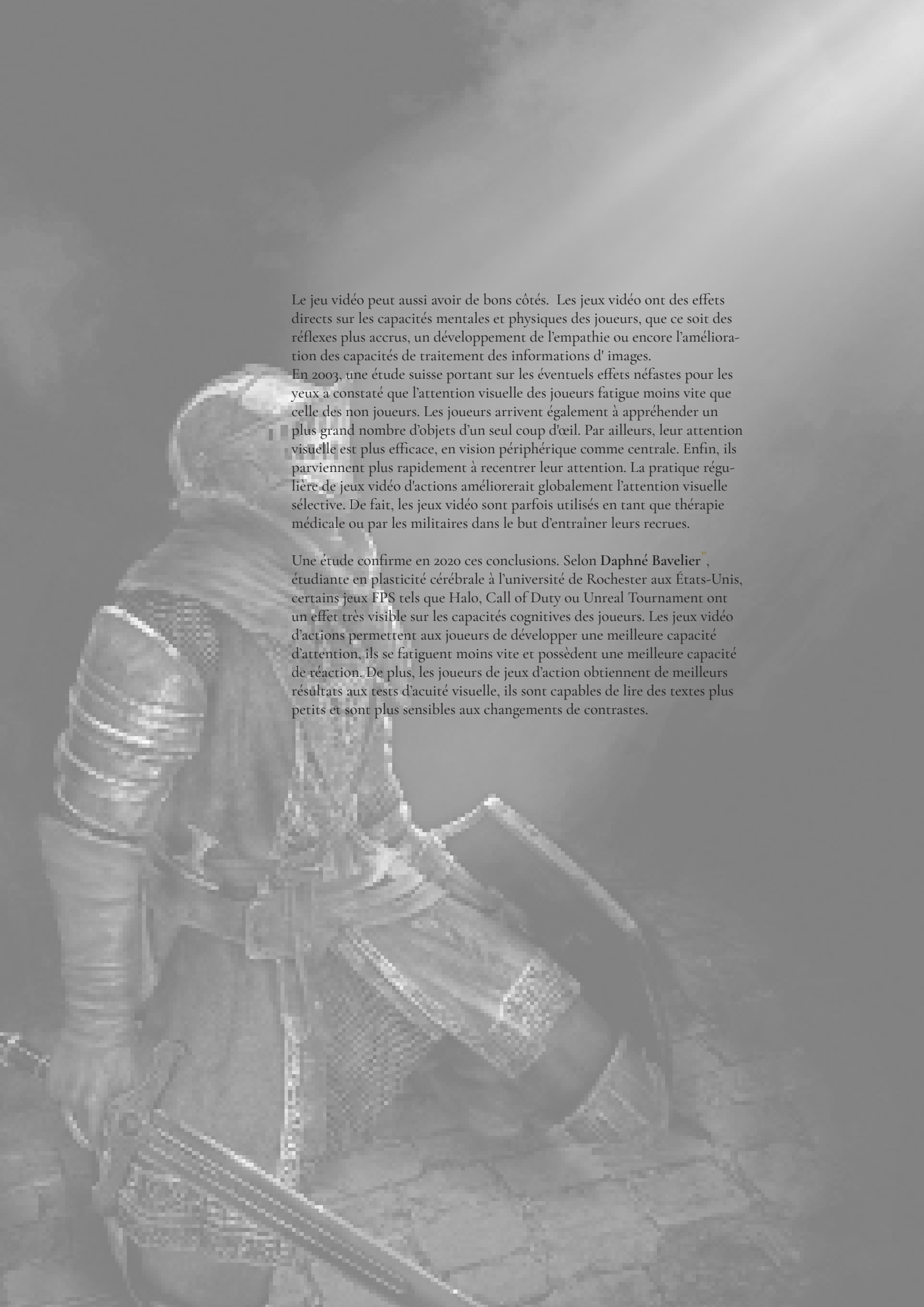


Comme l'explique Tricot, les détracteurs du cinéma dans les années trente sont semblables à ceux de notre époque envers le jeu vidéo. Ce n'est pas le contenu qui est vivement critiqué au départ mais l'état qu'il crée chez l'utilisateur. Comme énoncé plus haut, c'est un état entre la léthargie, la transe et la concentration, un retrait social vidéoludique.

Plus tard, avec l'apparition des premiers first person shooter (FPS) et jeux de combats est venue la critique d'un contenu trop violent pour les jeunes gens. On reproche par exemple au jeu FPS Doom d'avoir influencé les deux tueurs de masse Eric Harris et Dylan Klebold durant la fusillade de Columbine en Amérique. La plupart des études n'ont trouvé aucun lien entre violence virtuelle et violence réelle. Certaines soulignent néanmoins une corrélation avec une agressivité accrue parmi les joueurs.

Ces études sont sujettes à controverse du fait d'enjeux moraux, religieux et politiques. Pour Laurent Trémel, elles sont souvent artificielles : *« en amalgamant par exemple la pratique très occasionnelle d'une lycéenne issue d'un milieu aisé qui fera un puzzle sur son portable entre deux messages adressés à ses copines à celle d'un adolescent de milieu populaire en voie de déscolarisation qui passe dix heures par jour à jouer à un jeu de course automobile seul sur sa console, on fait l'inverse de ce qu'il faudrait faire dans une perspective sociologique. »*





Le jeu vidéo peut aussi avoir de bons côtés. Les jeux vidéo ont des effets directs sur les capacités mentales et physiques des joueurs, que ce soit des réflexes plus accrus, un développement de l'empathie ou encore l'amélioration des capacités de traitement des informations d'images.

En 2003, une étude suisse portant sur les éventuels effets néfastes pour les yeux a constaté que l'attention visuelle des joueurs fatigue moins vite que celle des non joueurs. Les joueurs arrivent également à appréhender un plus grand nombre d'objets d'un seul coup d'œil. Par ailleurs, leur attention visuelle est plus efficace, en vision périphérique comme centrale. Enfin, ils parviennent plus rapidement à recentrer leur attention. La pratique régulière de jeux vidéo d'actions améliorerait globalement l'attention visuelle sélective. De fait, les jeux vidéo sont parfois utilisés en tant que thérapie médicale ou par les militaires dans le but d'entraîner leurs recrues.

Une étude confirme en 2020 ces conclusions. Selon Daphné Bavelier<sup>10</sup>, étudiante en plasticité cérébrale à l'université de Rochester aux États-Unis, certains jeux FPS tels que Halo, Call of Duty ou Unreal Tournament ont un effet très visible sur les capacités cognitives des joueurs. Les jeux vidéo d'actions permettent aux joueurs de développer une meilleure capacité d'attention, ils se fatiguent moins vite et possèdent une meilleure capacité de réaction. De plus, les joueurs de jeux d'action obtiennent de meilleurs résultats aux tests d'acuité visuelle, ils sont capables de lire des textes plus petits et sont plus sensibles aux changements de contrastes.

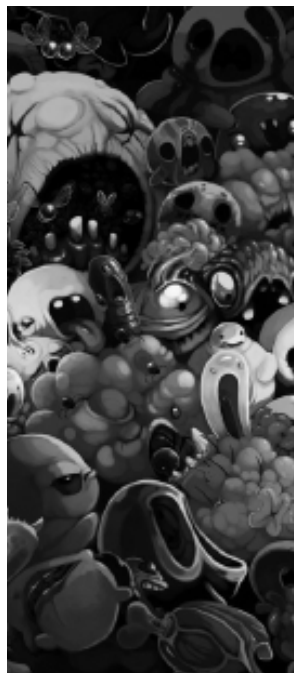
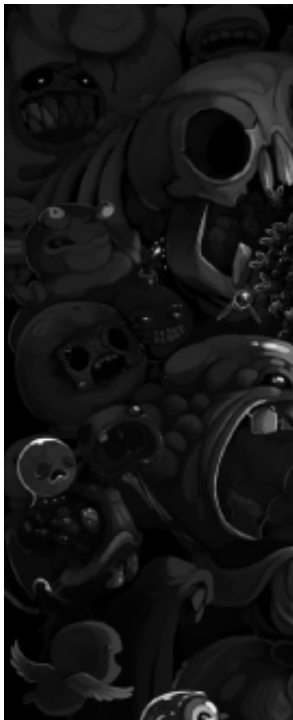


Par exemple, certains jeux nécessitant des interactions physiques, par l'intermédiaire de tapis de danse ou de capture de mouvement par une caméra, ils permettent également de pratiquer une activité sportive régulière et sont parfois préconisés pour les enfants atteints de surpoids. Ainsi l'université de West Virginia a étudié un groupe de 35 enfants obèses et leur a demandé de jouer à *Dance Dance Revolution* qui se joue à l'aide d'un tapis de danse.

Dans les années 1990, l'armée des États-Unis a modifié le jeu *Doom II* dans le but d'entraîner ses troupes. Le jeu était utilisé pour améliorer les talents de visée et le temps de réaction des recrues. Plus récemment, des outils immersifs de réalité virtuelle ont été développés pour traiter certains troubles psychologiques comme l'agoraphobie<sup>24</sup> ou l'acrophobie<sup>25</sup>. Ces simulateurs reposent sur des technologies qui ont été développées à l'origine pour les jeux vidéo.

Les jeux vidéo sont aussi utilisés comme source d'intérêt dans certains didacticiels. Les jeux vidéo éducatifs, que l'on assimile généralement à des logiciels pour l'éveil des tout petits ou comme supports pédagogiques destinés aux enfants, ont donné naissance plus récemment à des jeux éducatifs « pour adultes » connu principalement sous le nom de serious game<sup>26</sup> dont l'intérêt est de transmettre un savoir-faire de manière ludique.

On peut donc conclure que les jeux vidéo ont un aspect plus bénéfique que mauvais sur les capacités cognitives humaines mais le jeu vidéo n'est pas le seul outil numérique ayant créé de nouveaux moyens de narrations fantastiques alternatives.



# RUN



### 3) La narration fantastique à travers les médias virtuels

---



Tout d'abord qu'est-ce qu'internet ?

Internet est le réseau informatique mondial accessible au public. Il s'agit d'un réseau sans centre névralgique, composé de millions d'autres réseaux aussi bien publics que privés, universitaires, commerciaux et gouvernementaux, eux-mêmes regroupés en réseaux autonomes.

L'information est transmise via internet grâce à un ensemble standardisé de protocoles de transfert de données, qui permet des applications variées comme le courrier électronique, le World Wide Web<sup>27</sup>, la messagerie instantanée<sup>28</sup>, le partage de fichiers<sup>29</sup>, le streaming<sup>30</sup>, le podcasting<sup>31</sup>, la téléconférence<sup>32</sup>.

L'utilisation de l'image s'est développée à un point que de nos jours n'importe qui peut s'exercer à cet art sans avoir besoin d'investir dans des appareils high-tech, il suffit juste d'avoir un téléphone portable. En parallèle se sont développées des applications téléphoniques grâce à internet favorisant les contenus photographiques et vidéographiques ( exemple : YouTube, TikTok, Instagram,...).

Et c'est à ce moment précis qu'on observe l'apparition d'une nouvelle narration : les légendes urbaines adaptées en vidéos, les threads<sup>33</sup>, les projets d'arts vidéos. De nombreuses personnes se sont mises à créer des narrations, certaines mêmes interactives, sous forme de chasse au trésor à l'échelle d'une ville ou à un niveau international. Ce genre de jeu se nomme JRI ou en anglais ARG : Le jeu en réalité alternée est un récit interactif en ligne qui met à profit le monde réel comme une plate-forme et utilise une narration transmédia<sup>34</sup> pour livrer une histoire qui peut être modifiée par les idées ou les actions des joueurs. Fondamentalement, il s'agit de la rencontre entre une chasse au trésor en grandeur nature sous la forme d'un jeu de piste, impliquant le déroulement interactif d'une histoire, l'utilisation de nouvelles technologies et une communauté. Cela s'est largement inspiré de l'activité urbex<sup>35</sup>.





Ce genre de narration s'est tellement démocratisée qu'elle est devenue une stratégie de marketing pour certaines enseignes : Audi et *The Art of the Heist*<sup>66</sup> promouvant sa nouvelle A3 en 2004. Puis au fur et à mesure le genre s'est développé de sorte que maintenant il est utilisé pour créer des énigmes numériques telle que l'affaire Cicada 3301. C'est une série de défis organisés sur Internet et mettant en jeu à titre principal des compétences en cryptographie et en informatique. Une nouvelle série de défis a été lancée chaque année autour du 5 janvier en 2012, 2013, 2014 et 2016, dans le but affiché de recruter « des individus très intelligents ». L'identité des personnes ou organisations qui créent ces défis demeure inconnue. On peut trouver aussi une combinaison entre l'ARG et le jeu vidéo avec par exemple l'affaire *Petscop*. Tout a commencé avec les vidéos Youtube postées par un dénommé Paul où il présen-

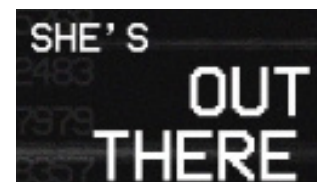
tait un let's play<sup>67</sup> d'un jeu sur Playstation 1 se nommant *Petscop*.

On découvre au fil du temps que ce playthrough<sup>68</sup> se veut en partie autobiographique, Paul nous parlant de son passé et en particulier d'un événement marquant et terrible.

Enfin le web a permis aussi à des artistes tel qu' Alan Resnick de s'exprimer. L'une de ses expérimentations a été de créer une chaîne Youtube, *Alantutorial* où il incarnait un désaxé postant des vidéos régulières sur des soi-disant tutoriels.

Il commettait des méfaits ou se retrouvait à vagabonder dans la rue, postant chacune de ses "aventures" via son smartphone. Au fur et à mesure on le voyait sombrer dans la folie. Ce projet est une critique des dérives d'internet. Mais ce qui nous intéresse c'est de pouvoir observer de nouvelles formes de performances narratives.

En conclusion, la narration fantastique évolue avec le numérique et crée toujours de nombreuses variations alternatives qui impliquent de plus en plus le spectateur pour qu'il devienne joueur, lecteur, acteur, voir le personnage principal de l'aventure. Ces narrations reprennent les fonctionnalités d'un livre dont vous êtes le héros mais dans le monde réel créant une immersion totale pour les utilisateurs.





Conclusion





Il est indéniable que les livres et autres supports papiers restent des incontournables de nos jours. La littérature a une place importante dans le cadre familiale peut-être plus que les jeux de sociétés, jeux de plateaux et les jeux vidéo.

Les romans fantastiques et de science-fiction restent une littérature de genre, voire underground mais elle regroupe de nombreux passionnés.

Beaucoup de ces passionnés se sont intéressés au genre grâce à d'autres médias comme le cinéma ou le jeu vidéo, qui leur a fait connaître cet univers et qui leur a donné l'envie de lire des romans.

L'intérêt de mon projet est donc de mettre en valeur ces interactions entre les médias.

Le but est de réussir à combiner ces supports pour ainsi organiser des réponses entre eux et de développer de nouveaux univers. Chacun pourrait créer son imaginaire sans limite.

Le média papier est important car il nous permet de faire beaucoup de manipulations (pop-up, personnalisation, ...).

L'outil numérique permet de créer des univers que l'on ne peut pas envisager par d'autres formats (spécificité du média) et cela avec une large accessibilité.

Le scénario coordonne ces médias entre eux, il sert le jeu et inversement.

Jouer fait partie de la nature humaine et nous cherchons toujours de nouvelles façons de faire évoluer cette activité.

Une de ces réponses est la possibilité au lecteur-joueur de faire des va et vient entre l'imaginaire et la réalité par les échanges entre les différents supports.







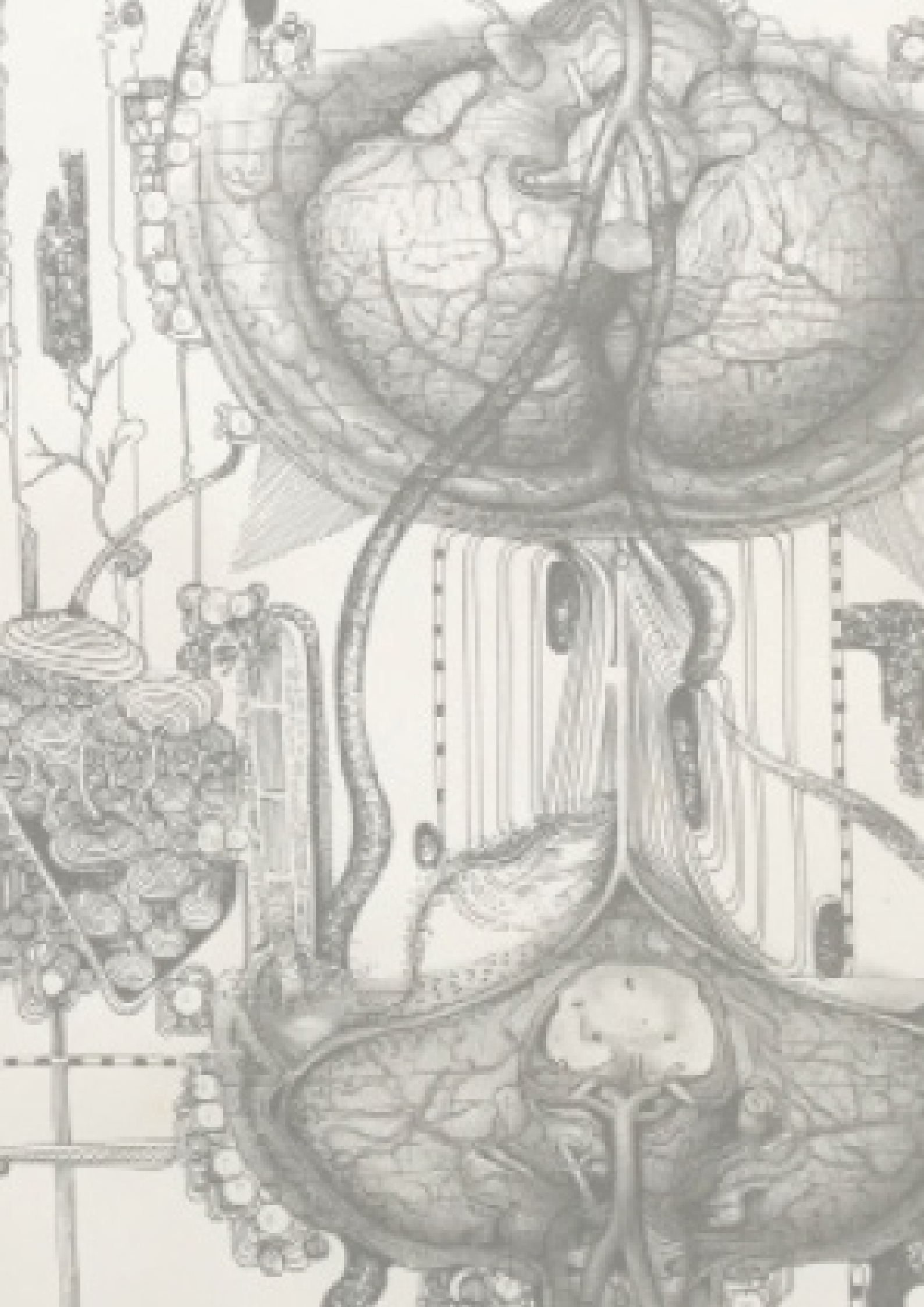
ibliographie



itographie



exique

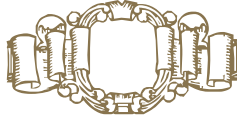


## Bibliographie & sitographie

---

- 1) p.9 Bozzetto Roger, NooSfere, *Nodier et la théorie du fantastique* <https://www.noosfere.org/articles/Article.asp?numarticle=405>.
- 2) p.10 -Kalinowski Isabelle, OpenEdition Journals, *Le « désenchantement du monde » Prophétie et rationalisation dans Le Judaïsme antique de Max Weber*, 2013, <https://journals.openedition.org/yod/1848>.  
-Wikipédia, *Désenchantement du monde*, 2020 [https://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9senchantement\\_du\\_monde](https://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9senchantement_du_monde).
- 3) p.12 Morris William *The Well at the World's end*, Londres, Kelmscott press, 1894, 400 pages.
- 4) p.13 Barret-Ducrocq Françoise, *Persée, Mesure et démesure dans le code de morale sexuelle victorien* [https://www.persee.fr/doc/cchav\\_0184-1025\\_1986\\_num\\_8\\_1\\_974](https://www.persee.fr/doc/cchav_0184-1025_1986_num_8_1_974).
- 5) p.13 Walpole Horace, *Le Château d'Otrante, histoire gothique*, William Bathoe, 1764, 224 pages.
- 6) p.20 - Encyclopedia Universalis, *CRÉATION Les mythes de la création*, <https://www.universalis.fr/encyclopedie/creation-les-mythes-de-la-creation/>.  
- Wikipédia, *Récit originel*, 2021, [https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9cit\\_originel](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9cit_originel).
- 7) p.20 Le Comptoir, *Pierre Clastres : « La société contre l'État »*, 16 mai 2017, <https://comptoir.org/2017/05/16/pierre-clastres-la-societe-contre-letat/>.
- 8) p.21 Wikipédia, *Récit originel*, 2021, [https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9cit\\_originel](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9cit_originel).
- 9) p.21 - Perez-Reverte Arturo, *El club Dumas o La sombra de Richelieu*, Madrid, Alfaguara, 1993, 390 pages.  
- Polanski Roman, *The Ninth Gate* 1999.
- 10) p.22 Henninger Laurent, *Les berskerers, armes secrètes des vikings ?* Guerre et Histoire, n°58 décembre 2020.
- 11) p.22 Person Yves, *Samori. Une révolution dyula*, 3 tomes, 1968, 1970, 1975, 2377 pages.

- 12) p.24 Sueur-Hermel Valérie, *Fantastique ! L'estampe visionnaire de Goya à Redon*, BnF, Paris 2015, 196 pages.
- 13) p.26 Baudelaire Charles, *Curiosités esthétiques*, œuvre posthume, Henri Lemaître, 1868, 958 pages.
- 14) p.30 Goody Jack, *La raison graphique: la domestication de la pensée sauvage*, Éditions de minuit, 1979, 274 pages.
- 15) p.32 Campbell Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, Pantheon Books, 1949, 640 pages.
- 16) p.44 Castex Pierre-Georges, *Le Conte fantastique en France*, Paris, J. Corti, 1987, 466 pages.
- 17) p.45 Taylor Coleridge Samuel *Biographia Literaria* Londres, 1817, 330 pages.
- 18) p.46 Triclot Mathieu, *La philosophie des jeux vidéos*, Paris, édition Zones, 2011, 252 pages.
- 19) p.50 Caillois Roger, *Des jeux et des hommes*, Collection Folio essais (n° 184), Gallimard, 1992, 384 pages.
- 20) p.52 Koster Raph, *A Theory of Fun for Game Design*, O'Reilly Media, 2004, 256 pages.
- 21) p.52 Carmody Pierre, PTG PTB, *Théorie 101 - 1re partie : le système et l'espace imaginaire commun*, 2005, <https://ptgptb.fr/theorie-101-1ere-partie-le-systeme-et-l-espace-imaginaire-commun>.
- 22) p.58 Lévi-Strauss Claude, *Revue de l'histoire des religions*, *L'efficacité symbolique*, 1949.
- 23) p.59 France Culture, série : *les vies impossibles de Leibniz*, le 22 janvier 2018, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/leibniz-14-vivons-nous-dans-le-meilleur-des-mondes>.
- 24) p.60 Marti Marc, OpenEdition Journal, *La narrativité vidéoludique : une question narratologique*, 2014, <https://journals.openedition.org/narratologie/7009>.
- 25) p.62 Dauphragne Antoine, OpenEdition Journal, *Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde*, 2011, <https://journals.openedition.org/strenae/312?lang=en>.



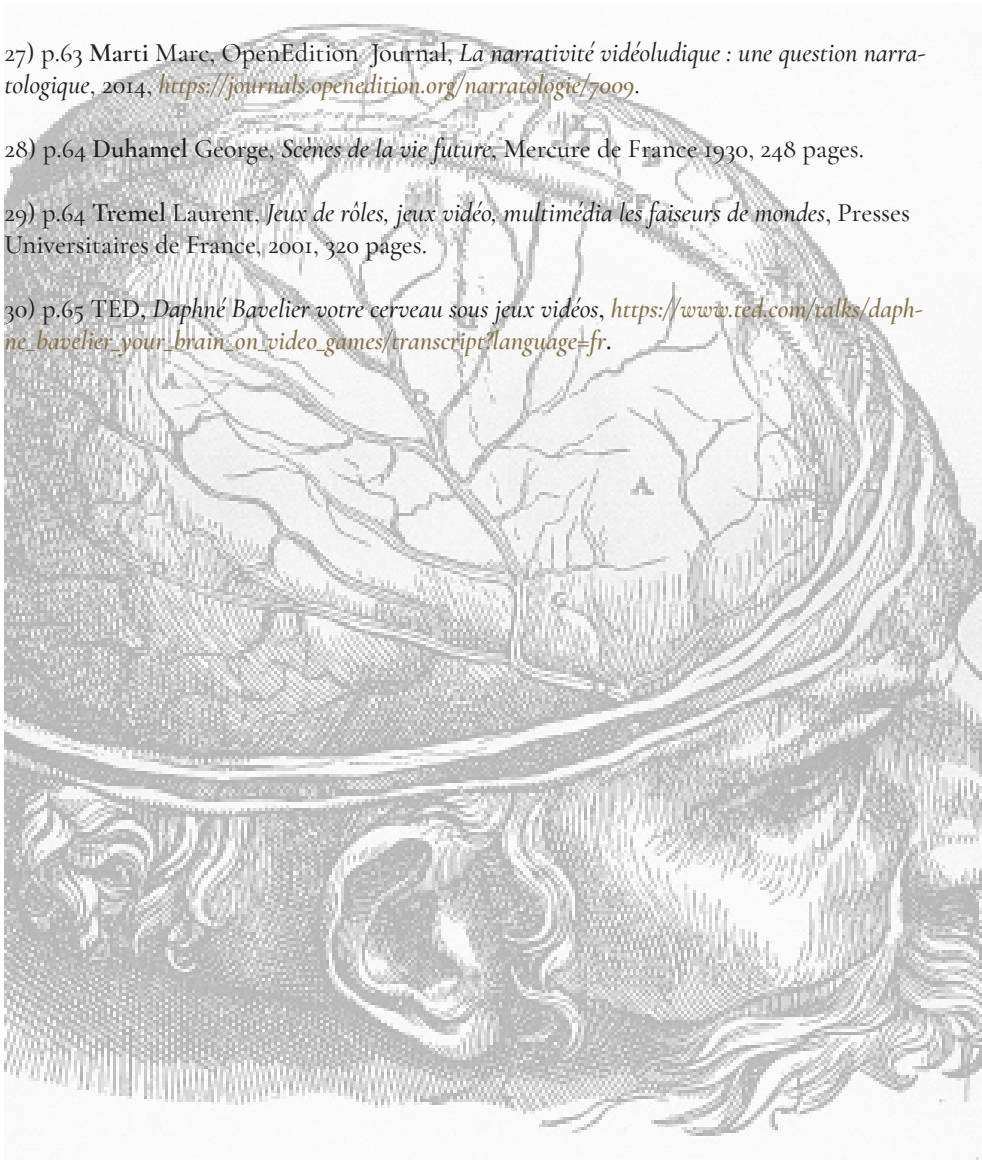
26) p.62 Marti Marc, OpenEdition Journal, *La narrativité vidéoludique : une question narratologique*, 2014, <https://journals.openedition.org/narratologie/7009>.

27) p.63 Marti Marc, OpenEdition Journal, *La narrativité vidéoludique : une question narratologique*, 2014, <https://journals.openedition.org/narratologie/7009>.

28) p.64 Duhamel George, *Scènes de la vie future*, Mercure de France 1930, 248 pages.

29) p.64 Tremel Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia les faiseurs de mondes*, Presses Universitaires de France, 2001, 320 pages.

30) p.65 TED, Daphné Bavelier *votre cerveau sous jeux vidéos*, [https://www.ted.com/talks/daphne\\_bavelier\\_your\\_brain\\_on\\_video\\_games/transcript?language=fr](https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games/transcript?language=fr).





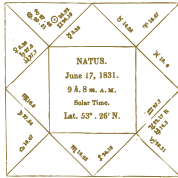
## Lexique

---

- 1) p.12 Le mouvement Arts & Crafts, littéralement « Arts et artisanats », est un mouvement artistique réformateur dans les domaines de l'architecture, des arts décoratifs, de la peinture et de la sculpture, né en Angleterre dans les années 1860 et qui se développa durant les années 1880 à 1910, à la fin de l'époque victorienne.
- 2) p.14 Onciale : c'est une graphie particulière des alphabets latin et grec utilisée du III<sup>e</sup> au VIII<sup>e</sup> siècle. Elle a été créée à partir de la majuscule et de l'ancienne cursive romaine. C'est l'écriture par excellence des codex, adaptée à la plume.
- 3) p.16 Toponyme : Vient du terme toponymie, une partie de l'onomastique qui étudie les noms de lieux, leur origine, leurs rapports avec la langue parlée actuellement ou avec des langues disparues.  
Cela peut aussi définir un ensemble des noms de lieux d'une région, d'une langue.
- 4) p.17 Langues sémitiques : Les langues sémitiques sont un groupe de langues parlées dès l'Antiquité au Moyen-Orient, en Afrique du Nord et dans la Corne de l'Afrique. Elles forment l'une des branches de la famille des langues chamito-sémitiques répandues de la moitié nord de l'Afrique jusqu'au Moyen-Orient. Ces langues sont qualifiées de « sémitiques » depuis 1781, d'après le nom biblique de Sem, fils de Noé.
- 5) p.17 Langue à flexion : Une langue flexionnelle est une langue dans laquelle les mots changent de forme selon leur place dans une phrase. Beaucoup de mots, dans les langues flexionnelles, sont variables, contrairement aux langues isolantes (la plupart des mots sont invariables). Ils changent d'orthographe ou de prononciation selon leur rôle dans la phrase.
- 6) p.17 Écriture cursive : L'écriture cursive est une écriture ligaturée. Ce qui veut dire que les caractères sont liés entre eux. De ce fait, la cursive est caractérisée par une réduction considérable des levées de mains.
- 7) p.17 Alphabet runique : Se dit d'anciennes écritures d'origine incertaine, formées de signes spéciaux appelés runes, utilisées par les peuples germaniques du nord de l'Europe (Grande-Bretagne, Scandinavie, Islande) entre le III<sup>e</sup> s. et le XVII<sup>e</sup> s.
- 8) p.17 Sarati : Les sarati de Rúmil sont un système d'écriture créé par l'écrivain Tolkien. Chaque signe est un sarat (au pluriel sarati, dans la langue quenya imaginée par Tolkien, de la racine \*SAR ou bien \*SYAR signifiant « inciser »).  
Les sarati constituent le premier système d'écriture inventé par Tolkien, approximativement entre 1919 et le milieu des années 1920.



- 9) p.29 **Platon**, est un philosophe antique de la Grèce classique, contemporain de la démocratie athénienne et des sophistes qu'il critiqua vigoureusement. Il reprit le travail philosophique de certains de ses prédécesseurs, notamment Socrate dont il fut l'élève, ainsi que Parménide, Héraclite et Pythagore, afin d'élaborer sa propre pensée. Celle-ci explore la plupart des champs importants, c'est-à-dire la métaphysique et l'éthique, l'esthétique et la politique.
- 10) p.32 **Gilgamesh** : est un personnage héroïque de la Mésopotamie antique. Roi de la cité d'Uruk où il aurait régné vers 2650 av. J.-C., c'est aussi un dieu des Enfers dans la mythologie mésopotamienne. Il est le personnage principal de plusieurs récits épiques, dont le plus célèbre est l'Épopée de Gilgamesh, qui a rencontré un grand succès durant la haute Antiquité.
- 11) p.33 **Greimas Algirdas Julien**, est un linguiste et sémioticien d'origine lituanienne et d'expression française, directeur d'études à l'École des hautes études en sciences sociales, fondateur de la sémantique structurale d'inspiration saussuro-hjelmslévienne et animateur du «Groupe de recherche sémio-linguistique» et de l'École sémiotique de Paris.
- 12) p.37 **Volumen** : c'est un livre à base de feuilles de papyrus collées les unes aux autres et qui s'enroule sur lui-même. Il a été créé en Égypte vers 3000 av. J.-C. Le texte est rédigé en colonnes parallèles assez étroites. C'est le support du texte par excellence durant les trente siècles précédant notre ère, d'abord en Égypte, puis dans tout le monde méditerranéen.
- 13) p.37 **Codex** : est un cahier formé de pages manuscrites reliées ensemble en forme de livre. Cet ancêtre du livre moderne a été inventé à Rome durant le iie siècle av. J.-C. et s'est répandu à partir du ier siècle, pour progressivement remplacer le rouleau de papyrus (le volumen) grâce à son faible encombrement, son coût modéré, sa maniabilité et la possibilité qu'il offre d'accéder directement à n'importe quelle partie du texte.
- 14) p.38 **Gutenberg Johannes**, est un imprimeur dont l'invention des caractères métalliques mobiles en Europe a été déterminante dans la diffusion des textes et du savoir.
- 15) p.39 **Vial Yves** : illustrateur français.
- 16) p.42 *Opus International* était une revue d'art contemporain française fondée en 1967 et disparue en 1995. Dès 1965, la conception graphique et la direction artistique de la revue est assurée par Roman Cieslewicz.
- 17) p.53 **Sciiipt.com** est un site regroupant des infos sur le jeu de rôle et sur le fantastique. Le site présente des actualité ludiques, des liens divers et variés, des sources d'inspirations, du background et des aides de jeu.



18) p.54 Périer Isabelle, est une enseignante-chercheuse en littérature comparée, agrégée de lettres classiques Elle est auteur de jeux de rôle, éditrice au Département des sombres projets et co-rédactrice en chef de Jeu de Rôle magazine.

19) p.54 Intradiegetiques : Le terme intradiegetique permet de qualifier toute chose qui est située à l'intérieur de la narration, qui en fait partie, qui a une incidence sur le cours de l'histoire. Il peut s'agir d'un personnage, d'un son, d'une situation. Exemple : Le narrateur est un personnage de l'histoire, il est intradiegetique.

20) p.61 FPS : le First-Person Shooter est un genre du jeu vidéo de tir fondé sur la vue subjective, où le joueur voit l'action se dérouler à travers les yeux du protagoniste. Exemple : Doom, S.T.A.L.K.E.R., Call of Duty.

21) p.61 PMT : Porte-Monstre-Trésor désigne les jeux vidéos s'inspirant des jeux de table tel que Donjons et Dragons. L'action se résume schématiquement à ouvrir une porte, combattre un monstre qui se trouve derrière et découvrir un trésor détenu ou protégé par le monstre. Le personnage du joueur gagne alors de l'expérience et les objets ainsi récupérés, qui le rendent plus puissant. Cette augmentation de puissance lui permet de combattre des monstres de plus en plus coriaces qui détiennent des objets de plus en plus précieux, qui lui permettent alors d'affronter des monstres de plus en plus puissants, et ainsi de suite.

22) p.63 MMORPG : le Massively Multiplayer Online Role-Playing Game est un genre de jeux vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne massivement multijoueur, permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel. Ce type de jeu, par la persistance de l'environnement et l'implication qu'il demande, crée des rapports sociaux entre joueurs particulièrement forts, avec l'apparition de phénomènes, comme les communautés virtuelles de joueurs.

23) p.63 IA : Intelligence Artificielle. Dans le domaine du jeu vidéo, l'intelligence artificielle est utilisée pour proposer une expérience de jeu de qualité, par exemple en conférant aux personnages non-joueurs un comportement s'approchant de celui de l'être humain, ou en limitant les compétences du programme afin de donner au joueur un sentiment d'équité.

24) p.66 L'agoraphobie désigne la peur des lieux publics et des espaces ouverts, au sens commun du terme. C'est plus précisément la peur de ne pas pouvoir fuir ou être secouru rapidement. De nombreuses situations et lieux peuvent être évités ou fuir et varient selon les personnes.

25) p.66 L'acrophobie est une peur extrême et irrationnelle des hauteurs appartenant à un type de phobie spécifique. La plupart des individus font l'expérience d'une peur selon les hauteurs, spécialement s'il n'existe qu'une petite ou aucune protection.

26) p.66 Serious game : c'est une activité qui combine une intention « sérieuse » — de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement — avec des ressorts ludiques. De manière synthétique, un jeu sérieux englobe tous les jeux de société, jeux de rôle et jeux vidéo qui s'écartent du seul divertissement.

27) p. 68 World Wide Web : système hypertexte public fonctionnant sur Internet. Le Web permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites. L'image de la toile d'araignée vient des hyperliens qui lient les pages web entre elles.

28) p.68 Messagerie instantanée : dérivée en anglais du mot « chat », c' est un système qui permet d'échanger des messages textuels ou des fichiers (images, vidéo, son...) en temps réel entre plusieurs utilisateurs connectés à un même réseau. Par exemple : messenger.

29) p.68 Le partage de fichiers : technique de transfert de fichier consistant à distribuer ou à donner accès, à distance, à des données numériques à travers un réseau informatique. Il peut s'agir de fichiers de toutes sortes : logiciels, livres, vidéo, audio, ... .

30) p.68 Le streaming : Technique de diffusion et de lecture en ligne et en continu de données multimédias, qui évite le téléchargement des données et permet la diffusion en direct (ou en léger différé).

31) p.68 Le podcasting : Système de diffusion d'émissions audio ou vidéo sur Internet, qui permet de les télécharger et de les transférer sur un appareil numérique.

32) p.68 La téléconférence : est une conférence à laquelle prennent part plusieurs personnes se trouvant dans des endroits éloignés, reliées entre elles par un ou des moyens de télécommunication.

33) p.68 Les threads : est un anglicisme qui désigne un fil de discussion sur Internet, soit une suite de messages dont le contenu explore le même thème. En l'occurrence il s'agit de threads sur les légendes urbaines qui est évoqué dans ce mémoire.





34) p.68 Transmédia : le transmédia ou transmedia storytelling est la pratique qui consiste à développer un contenu narratif sur plusieurs médias en différenciant le contenu développé et les capacités d'interaction en fonction des spécificités de chaque média. Utilisé à la base pour des contenus narratifs éditoriaux, télévisuels ou liés au jeu vidéo, le transmedia peut également être utilisé à des fins marketing et publicitaires.

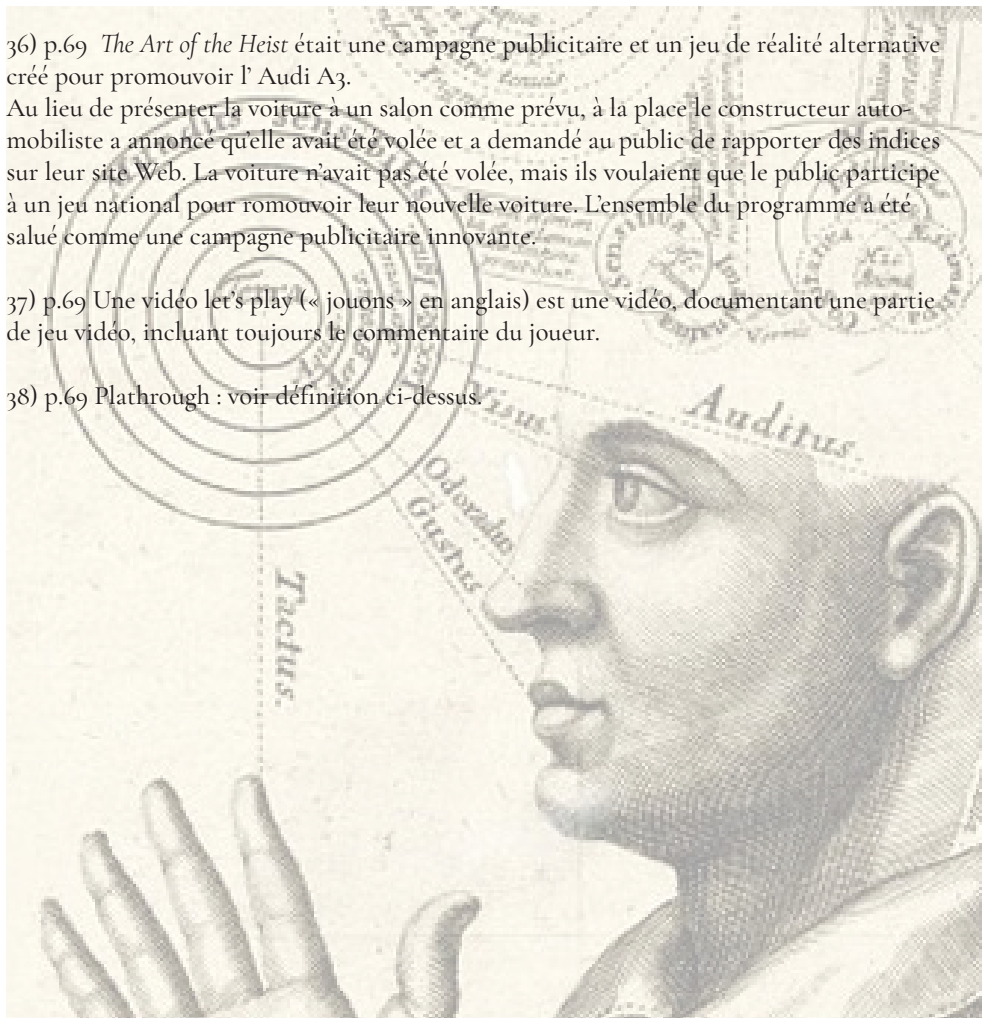
35) p.68 Urbex : acronyme d'exploration urbaine, c'est une pratique consistant à visiter des lieux construits et abandonnés par l'homme. Elle possède ses propres principes visant à préserver les lieux et les protéger au maximum.

36) p.69 *The Art of the Heist* était une campagne publicitaire et un jeu de réalité alternative créé pour promouvoir l'Audi A3.

Au lieu de présenter la voiture à un salon comme prévu, à la place le constructeur automobile a annoncé qu'elle avait été volée et a demandé au public de rapporter des indices sur leur site Web. La voiture n'avait pas été volée, mais ils voulaient que le public participe à un jeu national pour promouvoir leur nouvelle voiture. L'ensemble du programme a été salué comme une campagne publicitaire innovante.

37) p.69 Une vidéo let's play (« jouons » en anglais) est une vidéo, documentant une partie de jeu vidéo, incluant toujours le commentaire du joueur.

38) p.69 Plathrough : voir définition ci-dessus.



*Je tiens à remercier ma famille pour leur soutien.  
Merci à toi Lola .  
Merci aux profs pour leurs conseils.  
Merci à mes camarades pour leur aide et leur bonne  
humeur.*



