

NOUVELLES VUES

*revue sur les pratiques et les théories
du cinéma au Québec*

Au-delà de « l'envie cinématographique » : le complexe transmédiatique d'*Assassin's Creed*

DOMINIC ARSENAULT et VINCENT MAUGER

Résumé

Nous proposons d'aborder dans cet article la question des rapports entre le jeu vidéo et le cinéma à travers une étude de cas spécifique : la franchise *Assassin's Creed*, qui s'inscrit dans un contexte techno-historico-culturel bien précis : celui des technologies de l'image numérique au Québec. Plus particulièrement, nous nous questionnerons sur le rôle que joue la trilogie de courts métrages *Assassin's Creed: Lineage*, réalisés par Yves Simoneau et Hybride Technologies, et diffusés gratuitement sur *YouTube* dans le but d'attiser l'intérêt des joueurs avant la sortie du jeu *Assassin's Creed II*. De toutes les déclinaisons médiatiques de la franchise *Assassin's Creed* à ce jour, c'est elle qui incarne le mieux la convergence technologique entre le cinéma et le jeu vidéo, mais aussi notre modèle original de constellation transmédiatique. Loin d'agir comme de simples outils promotionnels, les films capitalisent sur les forces du cinéma et contribuent au déploiement de la franchise, mais non sans heurts. Du général au particulier, nous nous intéresserons d'abord à la relation entre ces deux arts, que l'on peut envisager sous deux paradigmes : celui de la remédiation et celui de la transmédiaticité; puis, nous traiterons du cas *Assassin's Creed* comme étant la plus récente incarnation des rapports de croisement et de tension entre le cinéma et le jeu vidéo. Nous montrerons comment le modèle transmédiatique s'inscrit dans le prolongement des questionnements portant sur la remédiation, puis comment il éclaire et met à contribution les spécificités qui distinguent le cinéma et le jeu vidéo comme les points communs qui les rassemblent.

1. De la persistance des arts

Quoique la convergence entre le cinéma et le jeu vidéo fasse couler beaucoup d'encre depuis quelques années, il faut éviter les fausses polémiques et les Cassandre qui craignent que les jeux vidéo n'aillent « tuer le cinéma ». Jay D. Bolter (2006) a bien relativisé l'impact sur le cinéma de l'arrivée des technologies numériques avec, au premier rang, le jeu vidéo et les utopies de réalité virtuelle. Plutôt que d'assister à un remplacement complet et progressif du 7^e art par le 10^e, on constate, peut-être simplement et banalement, que l'industrie vidéoludique se taille une belle place aux côtés d'une industrie cinématographique également en santé. Pourquoi en serait-il autrement? Le cinéma n'a pas tué le théâtre, ni la photographie la peinture. Le phénomène de la persistance des arts est avant tout d'ordre socioculturel, et ce, même si l'on emploie à titre d'exemple l'*holodeck*, un

système idéalisé de réalité virtuelle dans l'univers de *Star Trek* : « It is not clear that our culture wants the *holodeck*, or rather that our culture would choose to have only the *holodeck*, as opposed to a wealth of hybrid media forms » (Bolter, p. 26) [1]. Comme l'ont très justement exprimé Bolter et Grusin (2000) à travers leur concept de remédiation/remédiatisation [2], les rapports intermédiaux cinéma/jeu vidéo peuvent être envisagés à la fois en termes *oppositionalnels* et *fusionnels* (d'où le mélange « d'hommage et de rivalité »). La convergence aura beau être maximale, elle ne résultera jamais en un abandon complet du cinéma au profit d'une « expérience narrative multisensorielle et interactive », produit d'une hypothétique fusion maximale. L'opposition demeurera : le cinéma est, et sera toujours, différencié du jeu, comme du théâtre, de la photographie, de la bande dessinée ou du récit littéraire, bien qu'il puisse en incorporer certains aspects.

Nous proposons d'aborder dans cet article la question des rapports entre le jeu vidéo et le cinéma à travers une étude de cas spécifique : la franchise *Assassin's Creed*. Plus particulièrement, nous nous questionnerons sur le rôle que joue la trilogie de courts métrages *Assassin's Creed: Lineage* (2009), réalisés par Yves Simoneau et Hybride Technologies, et diffusés gratuitement sur *YouTube* dans le but de stimuler l'intérêt des joueurs avant la sortie d'*Assassin's Creed II* (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2009). Nous verrons que, loin d'agir comme simples outils promotionnels, les films capitalisent sur les forces du cinéma et contribuent au déploiement de la franchise. Cela ne peut toutefois se produire sans frictions. Nous montrerons comment le modèle transmédiatique constitue le prolongement de la remédiatisation et pourquoi il s'avère être une meilleure option au final. Mais d'abord, pour bien saisir la spécificité de notre propos, il convient de s'intéresser au contexte plus large dans lequel ces objets, ces pratiques et ces réflexions s'inscrivent.



Fig. 1 : L'hybridité technologique entre cinéma et jeu vidéo sur le plateau de tournage d'*Assassin's Creed: Lineage*. Image gracieusement mise à notre disposition par Ubisoft.

2. Le cinéma numérique québécois

Loin de faire cavalier seul, *Assassin's Creed* s'inscrit dans un contexte techno-historico-culturel bien

précis : celui des technologies de l'image numérique au Québec [3]. Dans ce domaine, on ne saurait sous-estimer l'importance de la province sur la scène mondiale. C'est à l'Université de Montréal qu'est apparu l'un des premiers courts métrages entièrement réalisés en image numérique, *Vol de rêve* (Philippe Bergeron, Nadia Magnenat Thalmann et Daniel Thalmann, 1982), puis son successeur *Tony de Peltrie* (Pierre Lachapelle, Philippe Bergeron, Daniel Langlois et Pierre Robidoux, 1985). Selon Viva Paci (p. 38), cette œuvre serait la première du genre à mettre en scène un personnage humain avec suffisamment d'émotions pour qu'il soit possible de s'y identifier. Son expérience avec le pianiste virtuel incite Daniel Langlois, alors animateur à l'Office national du film, à fonder sa propre entreprise, Softimage, qui commercialise un logiciel d'animation 3D afin « de fournir des outils aux artistes et de leur permettre de se concentrer sur leur art sans devoir consacrer trop de temps à la maîtrise de la technologie informatique » (Saint-Pierre).

Les superproductions hollywoodiennes des années 1990 emploient les logiciels de Softimage, notamment *Terminator 2: Judgment Day* (James Cameron, 1991), *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), *Toy Story* (John Lasseter, 1995), *Titanic* (James Cameron, 1997), *The Matrix* (Andy et Larry Wachowski, 1999) et *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (George Lucas, 1999). Des employés de Softimage quittent l'entreprise en 1991 pour en fonder une autre, Discreet Logic, laquelle publie une variété d'outils pour la création d'effets visuels numériques qui seront très souvent utilisés en concomitance avec ceux de Softimage. En fait, des recherches sommaires nous ont permis de constater que tous les films énumérés ci-dessus, excepté *Terminator 2* et *Toy Story*, pour lesquels nous n'avons rien trouvé, ont fait usage à la fois des outils de Softimage et de Discreet Logic. Le portrait historique se termine malheureusement par des nuages sombres : Softimage passe aux mains de l'américaine Avid en 1998, avant d'être rachetée en 2008 par l'américaine Autodesk, qui avait elle-même d'abord acquis Discreet Logic en 1999.

Ces acquisitions ne doivent néanmoins pas nous faire perdre de vue que le milieu des effets visuels numériques et de l'animation 3D au Québec est encore vigoureux, comme en atteste la feuille de route d'Hybride Technologies. Fondée en 1991, l'entreprise impressionne tant par ses participations à des projets hollywoodiens d'envergure, comme *Sky Captain and the World of Tomorrow* (Kerry Conran, 2004), *Sin City* (Frank Miller et Robert Rodriguez, 2005), *300* (Zack Snyder, 2007) et *Avatar* (James Cameron, 2009), que par des productions plus locales ou à visée culturelle, comme le spectacle du Cirque du Soleil *Alegría* (Franco Dragone, 1994), *Aurore* (Luc Dionne, 2005), *La grande séduction* (Jean-François Pouliot, 2003) et *L'Âge des ténèbres* (Denys Arcand, 2007). Si Hybride a elle aussi été la cible d'une acquisition en 2008, ce n'est pas cette fois-ci par une entreprise américaine, mais française, soit le développeur et éditeur de jeux vidéo Ubisoft. Cet événement peut paraître incongru pour certains, mais s'inscrit en vérité dans une longue histoire de rapports privilégiés entre les deux arts.

3. Filmer le jeu et jouer le film : l'hybridité cinéma/jeu vidéo

On peut concevoir le développement des graphismes dans le jeu vidéo selon le paradigme d'une longue marche vers le photoréalisme. Si cette vision peut sembler indûment téléologique, elle se

défend néanmoins par la logique commerciale et technologique qui exerce de très fortes pressions sur les développeurs et éditeurs de jeux, comme Mark J. P. Wolf l'a noté dans son article « Abstraction in the Video Game » :

Game graphics were, and to a large extent still are, the main criteria by which advancing video game technology is benchmarked by the buying public; thus representational graphics act as a means of visually benchmarking the computer's graphics against the visual experience of unmediated reality, while abstract graphics are unable to serve such a purpose (Wolf, p. 53).

Avec la popularisation du CD-ROM comme support de stockage de données au début des années 1990, les graphismes de jeux vidéo entrent dans une nouvelle ère : celle du « cinéma interactif », un mouvement qui connaît rapidement son apogée, puis disparaît soudainement. Si le stockage décuplé du CD-ROM permet aux développeurs de jeux d'inclure des séquences vidéo filmées à la place des graphismes 2D, ces clips vidéo n'offrent au final qu'une interactivité limitée, et s'avèrent au bout du compte trop peu malléables : chaque action ou mouvement possible doit avoir été tourné au préalable, et il est impossible de les modifier par la suite. L'avantage du photoréalisme des prises de vues réelles se trouve donc doublement neutralisé, d'abord par le fait qu'il nuit à l'interactivité, et ensuite parce que les décors et objets qui doivent être manipulés par le joueur devront, eux, être représentés par des graphismes informatiques modifiables en temps réel, ce qui crée une juxtaposition maladroite de deux régimes d'images qui nuit à la crédibilité de l'univers diégétique.

Pour reprendre les propos tenus par Bernard Perron et Carl Therrien par rapport au mouvement du cinéma interactif, le paradigme « filmer le jeu » s'inscrit dans une logique de production vidéoludique et constitue le premier mouvement de ce rapport avec le cinéma : « l'une des plus importantes remédiations qui caractérise [sic] l'évolution de l'image vidéoludique repose précisément sur les ambitions cinématographiques des concepteurs de jeux vidéo » (Perron et Therrien, p. 1). Ce « filmer le jeu » met également en lumière les premières tentatives d'adaptations filmiques de jeux vidéo, en général peu fructueuses : on pense notamment à *Super Mario Bros.* (Rocky Morton et Annabel Jankel, 1993), *Double Dragon* (James Yukich, 1994) et *Street Fighter* (Steven De Souza, 1994). La convergence annoncée des deux formes médiatiques devient rapidement le sujet de railleries, ou encore d'inquiétude : les budgets de développement pour *Wing Commander III: Heart of the Tiger* (Origin Systems, 1994) et *Wing Commander IV: The Price of Freedom* (Origin Systems, 1995), de 4M\$ et 12M\$ respectivement, établissent un précédent qui justifie les hausses de budget et la concentration du risque de la part des éditeurs sur une poignée de titres-phares. La table (financière) mise, les développeurs n'hésitent pas à explorer les plus récents progrès technologiques du côté des graphismes polygonaux en trois dimensions, concrétisés par *Quake* (id Software, 1996). Si les balbutiements de l'imagerie 3D représentent d'abord un pas en arrière quant au photoréalisme, les avantages de sa malléabilité sur les possibilités de jouabilité sont trop importants pour que l'on poursuive les expérimentations avec le dispositif de prises de vues réelles. Rétrospectivement, la convergence technologique entre cinéma et jeu vidéo semblait condamnée à l'échec en raison d'une

différence d'ordre ontologique, le 7^e art étant fondé sur le paradigme de captation/restitution, tandis que le 10^e procède d'un tout autre régime : celui de la simulation, à la base de l'animation 3D comme du jeu [4].



Fig. 2 : Ezio Auditore plongeant dans un canal de la Venise simulée dans *Assassin's Creed II*. Image gracieusement mise à notre disposition par Ubisoft.

À la convergence des formes qui a vu naître le cinéma interactif dans les années 1990 succède un nouveau paradigme : il s'agit non plus de « filmer le jeu », mais de « jouer le film ». Le déploiement de l'hybridité entre le cinéma et le jeu vidéo peut être envisagé, comme Richard Grusin (2006) l'a mis de l'avant, par la mise en réseau de ses campagnes promotionnelles et de sa consommation, celui-ci se faisant alors un *cinéma des interactivités* par analogie avec le « cinéma des attractions » (Gunning et Gaudreault, 1989). Ainsi la sortie en salle de *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith* (George Lucas, 2005) est jumelée avec la sortie simultanée du jeu éponyme (The Collective, Inc./Ubisoft Montréal, 2005), qui propose au joueur de « jouer le film ». Quelques années plus tôt, la sortie très attendue (et qui en a déçu plusieurs) de *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* préfigurait déjà ce type de rapports intermédiatiques. Charles Tesson (2000) a bien exprimé cette idée en parlant de la course de *podracers* mise en scène dans le film :

le plaisir pris à y assister vient de son exécution, même si la course, avec toutes ses péripéties suscite autre chose : elle donne envie de jouer [...]. Il s'agit dans sa forme même d'une promesse d'action dont le jeu vidéo [*Star Wars Episode I: Racer*, LucasArts, 1999] sera l'aboutissement. [...] Elle est surtout là, en tant que morceau de bravoure, pour mettre en valeur la potentialité de jeu contenu en elle [5].

Comme on le verra sous peu, l'une des particularités d'*Assassin's Creed* est de s'inscrire à la fois dans l'histoire de la convergence technologique cinéma/jeu vidéo et dans l'optique de la transmédiabilité.

4. *Assassin's Creed* : du jeu au Credo

Comme l'affirme Charles Prémont, même si l'industrie québécoise du jeu vidéo s'est en partie développée à Québec et à travers un certain nombre de petites entreprises comme Strategy First,

Behaviour Interactive (anciennement Artificial Mind & Movement/A2M) et Kutoka Interactive, c'est l'implantation d'Ubisoft à Montréal en 1997 qui constitue le coup d'envoi de l'industrie :

Selon plusieurs intervenants de la scène du jeu vidéo, cette arrivée a servi de catalyseur à l'expansion et l'internationalisation de l'industrie québécoise du divertissement interactif. La création d'un grand studio (Ubisoft comptait 200 employés en 1997, 700 en 2003 et 1400 en 2005) stimule le marché de l'emploi, ce qui permet le développement de centres de formation. [...] Par-dessus tout, Ubisoft permet à Montréal de se distinguer au plan international et d'attirer d'autres grands studios de développement (Prémont, p. 16).

Mais si l'industrie du jeu vidéo au Québec est florissante, en particulier à Montréal [6], *Assassin's Creed* est l'une des trop rares franchises d'envergure à avoir été développée ici à 100 %. Les premiers grands succès commerciaux et critiques d'Ubisoft Montréal à l'international, *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2002) et *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2003), étaient des productions sous une franchise étrangère. Les fondements de ce qui allait devenir *Assassin's Creed* ont été établis, eux aussi, dans le développement d'une propriété intellectuelle déjà existante : le jeu devait au départ être une nouvelle mouture de la franchise *Prince of Persia*. En cours de projet et au fil des inspirations créatives qui détonnaient du modèle original, l'équipe a réajusté le tir et le « Project Assassin » est devenu le point de départ d'une nouvelle franchise avec la parution du jeu *Assassin's Creed* (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2007; ci-après « AC1 » pour éviter toute confusion du premier titre avec l'ensemble de la série) (McLaughlin, 2011).

Fondée sur la figure de la mise en abyme, la série *Assassin's Creed* campe le joueur dans la peau de Desmond Miles, un barman vivant en 2012 qui est enlevé par la mystérieuse corporation Abstergo et qui se trouve séquestré dans ses installations. Là, il doit se soumettre à l'Animus, une machine capable de réactiver sa mémoire génétique et de simuler des environnements de réalité virtuelle pour que Desmond puisse revivre des moments de la vie de ses ancêtres. Dans AC1, le joueur (et Desmond) plonge dans la vie d'Altair Ibn-La'Ahad, un assassin palestinien qui affronte les Templiers lors de la troisième croisade autour de Jérusalem, en 1191. On y apprend que la Fraternité des Assassins (le « *Brotherhood* ») et l'Ordre du Temple se livrent une lutte secrète, dans les coulisses du pouvoir politique et religieux, dans une tentative de posséder des artefacts appelés « Orbes d'Eden ». Au cours du jeu, Altair assassinera neuf Templiers en quête des Orbes; entre chacun des souvenirs de son ancêtre, Desmond découvrira progressivement que la corporation Abstergo est une façade pour les Templiers en 2012, qu'il est lui-même un Assassin, et que la guerre secrète entre ces deux factions a ponctué un bon nombre des grands événements de l'Histoire.

Ces idées sont largement développées dans la suite d'AC1, qui devient une trilogie en elle-même. Dans *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2009; ci-après AC2) et *Assassin's Creed : Brotherhood* (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2010), Desmond explore la vie d'un second ancêtre, Ezio Auditore, un jeune noble de Florence qui, en 1476, découvre son appartenance aux Assassins lorsque son père et ses frères sont pendus en raison d'une trahison (sur laquelle on reviendra ultérieurement),

puis prend en charge la Fraternité des Assassins en Italie. *Assassin's Creed: Revelations* (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2011) clôt le récit d'Ezio, mais permet également à Desmond d'incarner à nouveau Altaïr. Le 5 mars 2012, Ubisoft a annoncé la troisième grande fresque historique de la série, *Assassin's Creed III*, qui doit paraître à l'automne de la même année et qui permettra au joueur d'explorer la guerre d'indépendance des États-Unis en incarnant un Assassin métis.

Pour Stéphane Blais, responsable contenu de la marque *Assassin's Creed* chez Ubisoft, la franchise est « un monde » dont le principal problème se trouve dans le contraignant « Assassin » du titre [7]. Blais a raison de le souligner, puisque la franchise ne peut être réduite à un seul personnage. Si Desmond Miles agit comme figure liant les différents volets de la série principale, son poids réel au sein de chaque jeu est tout relatif puisqu'il passe la majorité de son temps à s'effacer derrière les assassins qu'il incarne à travers l'Animus. De plus, certains jeux subsidiaires mettent en scène de nouveaux personnages. C'est le cas d'*Assassin's Creed: Project Legacy* (Ubisoft, 2010), un jeu Facebook dans lequel chaque joueur est enrôlé par la corporation Abstergo pour son programme « Legacy » et accède à la mémoire génétique d'assassins qui gravitent autour des événements qui se déroulent dans les jeux. En fin de compte, ce qui unifie toutes les expériences des jeux, films et livres *Assassin's Creed* [8], c'est la fiction spéculative de l'Histoire comme incessante lutte souterraine entre les Templiers et les Assassins. C'est dire que l'univers fictionnel et ce récit global ont préséance sur les personnages qui l'habitent et les récits qui s'y déroulent ponctuellement. Blais note également que la transmédiatité permet d'offrir aux amateurs des produits *Assassin's Creed* à l'année et de créer de nouvelles expériences dans le même univers, si fragmentaires soient-elles. Plus que de simples objets promotionnels, leur exploration permet la découverte de cet univers. On ne s'étonnera pas de l'une des accroches publicitaires de la franchise : « L'Histoire est notre terrain de jeu ».

5. Déterminants et enjeux de la transmédiatité

La transmédiatité peut être résumée comme étant ces dialogues entre plusieurs médias autonomes qui mènent à la dissémination du sens par leurs frictions et croisements. Si la multiplicité des plateformes résultant du passage au numérique augmente les occasions pour les créations, il ne faut pas croire que le phénomène de transmédiatité est entièrement nouveau. Il s'agit du renouveau de principes fondamentaux, de concepts très anciens : la dramaturgie hellénique comprenait déjà quelques unes des caractéristiques transmédiatiques par l'usage des récits hybrides et épisodiques d'épopées, narrés et joués sur scène. Actuellement, les créations qui en découlent, souvent liées de près à une franchise, émergent de médias variés dans la poursuite commune d'une histoire ou d'une expérience. Une gamme d'éléments tels ceux constituant la franchise *Assassin's Creed* sera qualifiée d'ensemble d'œuvres ou de complexe *transmédiatique* [9]. Notons que l'adjectif « transmédiatique », avec son suffixe « ique » (relatif à, propre à), sera employé pour référer à la transmédiatité. Il sera préféré au calque du mot anglais « transmédiat », afin d'éviter toute confusion avec les adjectifs « médial » ou « médian » (occupant le milieu).

La transmédiatité doit être distinguée d'un certain nombre d'autres pratiques. L'intermédiatité, selon Renée Bourassa (p. 10), « met l'accent sur la relation entre les médias, soit l'entre-deux

médiatique ». L'auteure rappelle qu'une des premières définitions, formulée par Jürgen E. Müller (1996), circonscrit son objet de recherche à l'ensemble des relations variables entre les médias, compris au départ comme dispositifs techniques de reproduction ou de communication. L'intermédialité situerait également la réflexion sur les dispositifs médiatiques contemporains dans une perspective historicisée en les associant à des formes plus anciennes. Elle intègre ainsi le concept de remédiatisation de Bolter et Grusin, ou encore la perspective de Marie-Laure Ryan, développée dans *Narrative across Media* (2004), où l'observation de types de supports d'information permet d'identifier différents médias narratifs, faisant alors converger la narratologie et les études médiatiques afin d'établir les bases d'une narratologie intermédiatique, potentiellement transmédiate (Ryan, 2006, p. 25). On ne saurait non plus confondre la transmédialité avec le simple, voire banal de nos jours, multimédia. Ce dernier permet l'utilisation simultanée et interactive de plusieurs véhicules d'information (son, texte, image, vidéo, etc.) sur un seul support numérique. Toutefois, ses relations avec les autres médias et leurs interactions se trouvent souvent restreintes, comme le note Henry Jenkins :

In a multimedia application, all the reader needs to do is click a mouse and the content comes to them.

In a transmedia presentation, students need to actively seek out content through a hunting and gathering process which leads them across multiple media platforms. Students have to decide whether what they find belongs to the same story and world as other elements (Jenkins, 2010).

Jenkins a popularisé et aidé à définir le terme « transmedia storytelling » (Jenkins, 2003). Cette « narration transmédiate » peut être résumée comme étant la réunion de l'art et de la technique pour raconter des histoires multiples, reliées directement ou indirectement à l'intérieur de mythologies, de mondes fictionnels ou de superstructures narratives. Cela peut être fait de manières diverses : en plus des téléseries, des films et des romans traditionnels, il est possible d'y arriver par l'entremise de personnages fictionnels utilisant un service de messagerie SMS, *Twitter*, *Facebook*, ou d'autres applications interactives. Ces personnages peuvent s'exprimer par l'entremise d'auteurs rémunérés, mais aussi d'amateurs, encouragés ou simplement tolérés par les producteurs.

La narration transmédiate étant fondée sur l'élaboration d'histoires au moyen d'œuvres tentaculaires, elle dépend d'une utilisation judicieuse des plateformes qui viennent naturellement se greffer aux différentes parties d'une trame narrative. Celles-ci offrent des points d'entrée multiples vers un monde fictionnel auquel elles contribuent, et les apports de différents médias participent significativement à l'élaboration générale de ces univers complexes (Jenkins, 2006, p. 334). Pour Henry Jenkins, la logique transmédiate conçoit les contenus comme un flux qui se déverse à travers différents médias :

Transmedia storytelling describes one logic for thinking about the flow of content across media. We might also think about transmedia **branding**, transmedia **performance**, transmedia *ritual*, transmedia **play**, transmedia **activism**, and transmedia **spectacle**, as other logics. The same text might fit within multiple logics (Jenkins, 2011; c'est l'auteur qui souligne).

La transmédiatité est donc pour ce chercheur une façon de parler de la convergence comme ensemble de pratiques culturelles. Dans *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006), Jenkins positionne d'ailleurs cette « culture de convergence » en tant que forme radicalement nouvelle de la culture médiatique. Elle se caractérise par une participation plus intense du public par les apports de la technologie numérique en réseau. Cependant, celle-ci obéit aux impératifs économiques d'un système mondial de collaboration entre les différentes industries des médias par l'intermédiaire de conglomérats, de partenariats et de franchises.

La pression en faveur des complexes transmédiatiques serait donc liée à la logique économique de la consolidation des médias. Ceci explique pourquoi la transmédiatité est souvent associée à la notion de franchise médiatique, soit une propriété intellectuelle incluant personnages, lieux fictionnels et autres marques déposées. Sa complexité entraîne la migration de fictions vers différents médias par le travail d'auteurs multiples. Dans ce milieu, différents individus ont la responsabilité de disposer des fragments d'expériences en étant chapeautés par les sociétés à but lucratif qui demeurent détentrices de ces propriétés intellectuelles. Pour paraphraser une communication de Jeff Gomez (2010, à 10m40s), l'approche transmédiatique peut être vue comme une philosophie de communication et d'extension d'une franchise qui étend le cycle de vie d'un produit.

6. Vers une cosmogonie des univers fictionnels

La narration transmédiatique s'avère d'un intérêt majeur pour au moins deux raisons essentielles. D'abord, elle représente un déplacement continu du point de vue technologique vers une approche plus attentive à l'être humain (Rutledge, 2010). Ensuite, par ses récits, elle profite du continuum d'une forme fondamentale de la communication et des relations humaines en stimulant notre imagination par la créativité et l'empathie. Cette pratique n'a donc rien de nouveau : à la base de ces nouvelles méthodes de narration se trouvent certaines traditions narratives qui perdurent depuis des millénaires, telles que l'usage de récits hybrides ou de la forme épisodique. La nouveauté tient davantage de la complexité des interactions entre les types de développement, et du fait qu'elles soient *planifiées au départ*. Or, Christy Dena (2009) relève par une critique appuyée que les théories actuelles décrivant ce phénomène portent essentiellement sur les traits distinctifs des *produits finis* de ce type d'expansion, par exemple la franchise associée à un film populaire et ses produits dérivés. Elles délaissent donc la réalité des pratiques expressives liées aux complexes transmédiatiques. Comme Dena l'a montré, Jenkins (2006), Long (2007) et Smith (2009) soutiennent tous que les phénomènes transmédiatiques sont identifiables par la distribution de types particuliers d'informations diffusées sur diverses plateformes médiatiques. Walker (2004) et Montola (2009) décrivent quant à eux leurs phénomènes respectifs à travers une lentille comparative : alors que la compréhension traditionnelle d'une histoire ou d'un jeu passait par un seul repère spatiotemporel, leurs communications respectives se verraient maintenant à la fois déployées dans le temps et distribuées dans l'espace. Long précise quant à lui une modalité d'évaluation des récits transmédiatiques : « transmedia narratives can be evaluated by how well they set themselves apart from transmedia branding through narrative cohesion and canon » (Long, p. 33-34).

Il convient toutefois de relativiser ces propos puisque la « cohésion narrative » n'est pas l'apanage du fait transmédiatique, et régit de nombreuses autres instances de divertissement de masse. Dena (2009, p. 106) soutient que l'insistance sur cette caractéristique structurelle et additionnelle en tant que trait typique du phénomène transmédiatique est déplacée. La mise en valeur de l'expansion des franchises a fait en sorte que de nombreux chercheurs, étudiants, praticiens et commentateurs prennent pour de la narration transmédiatique toute franchise qui est « augmentée » au fil du temps, ne serait-ce que par des campagnes publicitaires. Par exemple, au lancement d'*Assassin's Creed: Revelations*, une promotion permettait aux joueurs qui avaient précommandé le titre d'obtenir un costume semblable à celui d'Ezio pour leur personnage dans *Team Fortress 2* (Valve Corporation, 2007), un jeu de tir au récit minimal sans véritables liens narratifs avec le titre d'Ubisoft.

Dans de nombreux projets transmédiatiques, les pratiquants partent d'un monde fictionnel préexistant, qu'il soit le leur, ou plus communément celui d'un autre, puis raffinent progressivement leurs résultats. Avec cette approche de design itératif, les personnages, les interactions, les mécaniques, les événements et les médias qui existent déjà influencent ce qui peut être fait ou non. Contrairement aux fictions faniques (*fan fictions*), qui peuvent rester fidèles ou non à l'œuvre originale, aux réécritures postmodernes (« *postmodern rewrites* ») (Doležel, 1998) ou à la transfictionnalité (Saint-Gelais, 2011), qui ouvrent des voies autres, de nombreux praticiens du *transmédia* s'engagent à rester fidèles à l'univers des fictions jugées authentiques (Dena, 2009), en partie parce que les œuvres originales, de par leur ouverture textuelle [10], balisent ou déterminent un certain éventail de possibilités d'ajouts.

À travers le transmédia, on assiste au délaissement d'un modèle que l'on pourrait qualifier, dans une analogie littérale quand on parle d'« univers » fictionnel, d'*héliocentrique*. Dans ce modèle-ci, une œuvre phare est produite et devient le point de référence de l'univers fictionnel partagé par le système médiatique gravitant autour d'elle. D'autres objets culturels pourront être produits par la suite, mais ceux-ci seront envisagés comme des satellites en orbite autour de l'œuvre primaire, elle-même toujours centrale, et éclairant ces satellites d'une même lumière. La centralité de l'objet primaire n'est jamais remise en question; celui-ci constitue le noyau central de l'univers, complet en lui-même, même si les satellites périphériques peuvent étendre cet univers. Dans le second (nouveau) modèle, en revanche, on se retrouve plutôt face à une *constellation transmédiatique*. Dans cette deuxième approche, chaque objet est conçu comme une étoile, qui apporte des éléments de manière autonome, mais dont la lumière projetée parvient également aux autres. Par cette image, nous voulons préciser l'une des caractéristiques fondamentales de la transmédiaticité, soit la réciprocité des liens entre les différentes composantes de la franchise, contrairement à la simple intertextualité, qui présente un lien unidirectionnel d'un objet à un autre (dont la réalisation lui est nécessairement antérieure).

Pour illustrer ce trait distinctif avec *Assassin's Creed*, la franchise d'Ubisoft ne se réclame de la transmédiaticité que lorsque l'entreprise déploie un ensemble de productions autour de la sortie d'*AC2*. La fin de l'année 2009 se trouve alors très chargée : les trois courts métrages qui constituent *Lineage*

ouvrent le bal en apparaissant sur *YouTube* le 26 octobre (pour le premier) et le 12 novembre (pour les deux autres). Le 13 novembre, la bande dessinée *Assassin's Creed Vol. 1: Desmond* (Eric Corbeyran et Djilalli Defaux, 2009) offre un portrait du héros moderne en résumant les événements d'*AC1* et le début d'*AC2*. Ce dernier paraît quelques jours plus tard, le 17 novembre, simultanément à *Discovery* (Griptonite Games, 2009) sur DS puis iOS, lequel met en scène des événements qui se déroulent de 1488 à 1499, une période qui fait l'objet d'une ellipse temporelle dans *AC2*. Enfin, l'adaptation romanesque d'*AC2*, *Assassin's Creed: Renaissance* (Oliver Bowden, 2009) clôt la danse le 20 novembre. Selon le responsable du contenu Stéphane Blais, interrogé lors des Rencontres cinématographiques de Québec quant à savoir si la franchise a été développée au préalable dans une lancée transmédiatique, « l'équipe avait vu la possibilité des suites après *AC1*, mais c'est le succès d'*AC2* qui a confirmé le potentiel d'extension ». Il y a donc un basculement confirmé, du côté de la production, vers une approche transmédiatique, comme l'illustre la figure 3 :

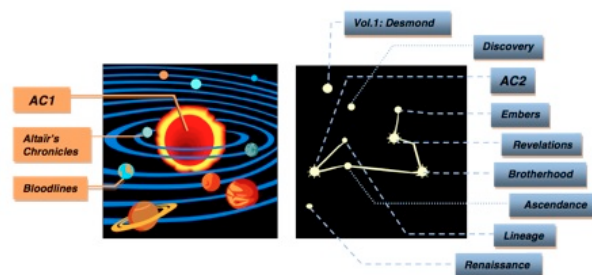


Fig. 3 : À gauche, la diégèse héliocentrique mise en place avec *AC1*; à droite, la constellation transmédiatique déployée autour de *AC2*.

Pourtant, un tel investissement n'allait pas nécessairement de soi. Si *AC1* fut un succès commercial d'envergure, Ubisoft déclarant qu'il avait « grandement surpassé les attentes de ventes » et offert une « performance exceptionnelle » (Ubisoft, 2007), le succès critique fut plus mesuré, le jeu se méritant un bon - mais pas excellent - 81 % sur l'agrégateur *Metacritic* [11]. C'est donc un véritable acte de foi [12] envers sa franchise qu'Ubisoft a effectué, acte qui se prolongera dans le futur puisque la société a récemment signé une entente avec Sony Pictures pour un long métrage, présentement en développement, basé sur la franchise.

7. Prises de vues réelles sur la Florence virtuelle : *Lineage* comme héritier du cinéma numérique

De toutes les déclinaisons médiatiques de la franchise *Assassin's Creed*, c'est la trilogie de courts métrages *Lineage* qui incarne le mieux la convergence technologique entre cinéma et jeu vidéo, mais aussi le modèle transmédiatique. Les courts métrages présentent le père d'Ezio (ancêtre de Desmond et protagoniste de la trilogie *AC2/Brotherhood/Revelations*), Giovanni Auditore, qui met au jour une conspiration pour renverser les Médicis. La fonction de ces courts métrages au sein de la franchise est sensiblement la même que pour la course de *podracers* dans *Star Wars Episode I* évoquée plus tôt. La différence du côté de *Lineage* est qu'il permet également à *Assassin's Creed* de déborder du seul

cadre vidéoludique sans souffrir d'une légitimité réduite, comme le note Justin Kranzl :

In addition to the differing demands of film and game development, you also need to contend with the notion of primacy of the author platform. Whatever a given property comes out on first forms the canon, with subsequent platform iterations usually dismissed as secondary, revenue-focused streams with little authority over the parent. Not so with *Assassin's Creed: Lineage* and *Assassin's Creed II*. [...] What Ubi has done with *Lineage* is blur the lines between author platform and spinoff. *Lineage* sets the scene, and then *Assassin's Creed II* gives you control (Kranzl, 2009).

La technologie et le processus employés par Hybride Technologies pour réaliser *Lineage* donnent au nom de l'entreprise tout son sens. Les films ont été tournés en prises de vues réelles, avec les mêmes comédiens qui avaient à la fois enregistré leurs répliques pour les dialogues du jeu, laissé les sculpteurs numériques se servir de leur apparence pour modéliser les personnages virtuels, et joué physiquement leurs scènes avec tout l'attirail de captation de mouvements pour fournir aux animateurs une base de travail [13]. Pour le tournage de *Lineage*, ces comédiens portent des costumes et emploient des accessoires dont la genèse n'est pas inintéressante en matière de croisements médiatiques, comme l'explique Sébastien Puel, producteur sur *AC2* :

Historians did research, then concept artists from the game team made illustrations of each costume, then a costume maker from the film team made the real costumes and then those influenced the final 3D models in the game. [...] We're going a step further than just photographic likeness. We've recorded the actor's voice and mo-capped them for the game's narrative sequences. This process really helps give more life and credibility to our in-game characters (French, 2009).

Enfin, dire que le tournage a été réalisé sur fond vert avec incrustation d'images serait exact, mais non complet. Si l'on a effectivement incorporé les décors virtuels après le tournage, dans les faits, l'imagerie numérique avait déjà été intégrée au moment du tournage. C'est là une technique assez novatrice, comme l'explique le président-directeur général d'Ubisoft Montréal, Yannis Mallat :

le moteur du jeu a été utilisé pour la création des décors virtuels. Comme les acteurs ont été filmés sur fond vert, ils ont ensuite été intégrés à l'intérieur du décor virtuel extrait des environnements du jeu. Les décors du jeu ont ensuite été améliorés pour une meilleure intégration des acteurs. Dans une certaine mesure, la technique utilisée est identique à celle mise en œuvre par Hybride dans *300* et *Sin City*. Pour *Assassin's Creed: Lineage*, Hybride a développé des techniques internes spécifiques qui permettent de projeter directement l'environnement du jeu sur le plateau de tournage, permettant au directeur et aux acteurs tournant sur fond vert d'avoir une vraie compréhension de l'environnement spatial dans lequel l'action se déroule (Ubisoft, 2009).



Fig. 4 et 5 : Profilmique et hors-cadre : tournage de *Lineage* sur fond vert, avec prévisualisation des décors numériques tirés du jeu. Images gracieusement mises à notre disposition par Ubisoft.

Selon le réalisateur Yves Simoneau, Ubisoft avait laissé une grande liberté aux artistes du 7^e art en ce qui concerne *Lineage*; la trilogie devait suivre deux directives : introduire la conspiration, qui est au centre de l'intrigue d'*AC2*, et montrer l'importance de la famille [14]. Si les films remplissent en général très bien ces mandats, il importe de se livrer à une courte analyse pour voir comment et le film et le jeu contribuent « à la dissémination du sens par leurs frictions et croisements », pour reprendre notre définition de la transmédiatité.

8. De fiction en frictions : convergences et divergences entre film et jeu

Une première divergence entre *Lineage* et *AC2* réside dans le fait que les films présentent explicitement le personnage d'Uberto Alberti (Michel Perron) comme traître, ce qui diminue le caractère traumatique de la trahison que subit Ezio au début d'*AC2*. Dans le jeu, Alberti est d'abord présenté comme un ami du père d'Ezio. Quand Giovanni (Romano Orzari) et ses autres fils sont

emprisonnés en attente d'être exécutés, le jeune homme trouve des documents qui les innocentent et les livrent à Alberti, le gonfalonier responsable d'administrer la justice. Bien qu'il dise à Ezio qu'il y a là des preuves suffisantes pour acquitter sa famille, derrière lui, debout dans la porte entrebâillée, une silhouette sombre et inquiétante passe, comme si elle observait la scène. Y aura-t-il un os? Le joueur est rassuré par l'intermédiaire du système de jeu lui-même, plutôt que par des indices diégétiques. En effet, le jeu envoie un message au joueur pour lui donner son objectif suivant : « Assistez à l'acquittement ». Or, bien que le jeu parle d'un « acquittement », lorsque le joueur parvient au lieu approprié, Alberti révèle sa trahison en prétendant ne jamais avoir reçu de documents à la défense des Auditore. Ezio – tout comme le joueur – assiste donc, impuissant, à la pendaison de son père et de ses frères.

Le message envoyé par le système du jeu peut ainsi être vu comme une stratégie visant à amenuiser l'écart possible entre les joueurs qui auraient visionné *Lineage* – et n'auraient donc eu aucune surprise, la trahison d'Alberti étant déjà connue – et ceux qui arrivent au jeu « vierges » de toute connaissance préalable, pour qui la surprise est potentiellement bien réelle. Nous trouvons donc ici un exemple intéressant de « fausse première lecture », une situation que Richard Saint-Gelais (1992, p. 71) résume comme étant « à la fois un premier parcours du texte, et une relecture, dans la mesure où certains éléments majeurs de l'intrigue sont déjà connus – notamment l'identité du coupable ». Connaître ces identités peut alors mener les joueurs à identifier de nouvelles énigmes, mais aussi à analyser comment le texte brouille les pistes.

Effectivement, la trahison dans *AC2* est double, Ezio étant trahi par Uberto qui a caché la lettre, mais le joueur étant lui-même trahi par le système du jeu qui lui a également menti en prétendant qu'il allait s'agir d'un « acquittement ». En ce sens, il y a établissement de relations vidéoludiques homologues aux relations diégétiques, pour reprendre le concept de mise en phase de Roger Odin (2000) précédemment adapté au jeu vidéo (Arsenault, p. 66–95). C'est comme si, dans cet acte, le jeu renvoyait au joueur le Credo que les Assassins répètent à travers la franchise : « Rien n'est vrai, tout est permis ». Si le jeu ne peut être tenu garant de la vérité, s'il est un « unreliable narrator », pour reprendre le terme de Wayne C. Booth (1961), jusqu'où (ne) peut-il (pas) aller?

On peut relever une deuxième divergence, celle-là plus importante. Alors que dans *AC2* un pan substantiel de l'intrigue tourne autour de l'identification progressive des « conspirateurs » par Ezio, la figure-clé de ce complot (Rodrigo Borgia, campé par Manuel Tadros) est introduite dès la 4^e minute de *Lineage*. En effet, Giovanni affronte Borgia au début du premier film; celui-ci est clairement identifié comme chef de la petite bande, puis des conspirateurs. Voir le film avant de jouer au jeu crée ainsi un double effet : le joueur étant déjà familier avec ce personnage, il peut anticiper son apparence dans le jeu et observer les péripéties d'Ezio d'un autre regard, soit presque celui d'une seconde réception d'un récit. Ceci implique un rapport différent par rapport au suspense narratif : le ludophile qui a visionné *Lineage* avant de jouer aura une expérience plus près de celle d'un *Columbo* (Richard Levinson et William Link, 1968) où, l'identité du meurtrier étant déjà connue, l'intrigue se déplace de la question primaire « qui est-ce? » à la question secondaire « comment découvrira-t-il

qui c'est? » [15]. Cela constitue le premier effet. Le second est que la première apparition de Borgia dans le jeu sera accompagnée d'une charge affective précise : une évocation du souvenir de Giovanni Auditore, recentrant le joueur sur l'objet originel de sa quête de vengeance. Sur ce dernier point, l'équipe d'AC2 a d'ailleurs veillé à ce que le joueur qui, n'ayant pas vu *Lineage*, ne reconnait pas Borgia, ne perde pas de vue son objectif : Ezio se remémore alors son père et déclare son besoin de retrouver les coupables pour venger sa famille.

Pour revenir sur les propos de Kranzl cités plus tôt, le choix fait par Ubisoft de préparer le terrain au moyen du cinéma, puis de faire vivre une expérience au public par le jeu, ne relève pas du hasard. Elle est un reflet, et elle met en lumière, les différences fondamentales entre le cinéma et le jeu, leur *médiativité* respective. Ce concept est défini par Philippe Marion comme étant « tous les paramètres qui définissent le potentiel expressif et communicationnel développé par le média » (Marion, p. 80). Ces paramètres sont déterminés par deux facteurs externes, les « conditions de diffusion et de circulation attachées au média observé » et les « modalités de "consommation" publique de ce média saisies dans leur interdépendance avec le contexte culturel et social », ainsi qu'un facteur interne, les « matériaux sémiotiques d'expression mobilisés par le média » (Marion, p. 80). À cela il faut ajouter le concept-miroir de médiagénie (par analogie avec la photogénie), que Marion décrit comme un attribut d'un sujet précis qui favorise son expression à travers un média donné en une sorte d'adéquation naturelle. En somme, chaque sujet (récit, thème, etc.) porte en lui une certaine orientation qui se prête plus naturellement à un film qu'à un roman, ou à une bande dessinée qu'à une série télévisée, par exemple.

La nature même du projet *Assassin's Creed*, soit de visiter des environnements historiques dans la peau d'un assassin qui met en lumière des conspirations dans l'ombre tout en demeurant incognito et en se fondant dans la masse, en fait une proposition éminemment interactive. Au réalisme purement visuel du cinéma fondé sur le dispositif technique de captation/restitution se substitue le réalisme interactif du jeu vidéo fondé sur la simulation, qui permet de se mouvoir, d'explorer un univers fictionnel, et de s'immerger dans un environnement. Si la transmédiatité réussit là où la remédiatisation du cinéma par le jeu vidéo, du moins en ce qui concerne l'utilisation de séquences vidéo filmées dans les années 1990, avait échoué, c'est à notre avis parce qu'elle ne tente pas d'aplanir la différence entre les « matériaux sémiotiques » des deux médias, mais au contraire parce qu'elle tire profit de ces spécificités médiatiques. La médiativité du cinéma peut compter sur une densité informationnelle et une temporalité de type *intensive*, c'est-à-dire que l'exposition d'informations et le déroulement d'actions sont réglés au quart de tour et s'effectuent avec une rapidité souvent déconcertante. Cette intensivité découle du fait que le cinéma en tant que média nous expose à des objets finis (les films) dont le déroulement en aval s'effectue en temporalité fixe lors du film-projection, mais dont la création en amont repose sur le montage pour constituer le film-pellicule, pour reprendre les termes de Thierry Kuntzel (1975). Que le spectateur soit attentif ou non, qu'il « travaille » (cognitivement parlant) ou non, le rythme du film demeure imposé et l'action avance, fut-ce bien malgré lui. On voit ce principe d'intensivité répété dans tous les manuels de

scénarisation cinématographique. À titre d'exemple, Syd Field recommande: « structuring the scene so you enter late and get out early is what keeps the action moving forward smoothly, seamlessly » (Field, p. 300–301); Robert McKee, pour sa part, observe que: « the average scene length of two to three minutes is a reaction to the nature of cinema and the audience's hunger for a stream of expressive moments » (McKee, p. 291–292).

On opposera à l'intensivité de la temporalité cinématographique fixe l'*extensivité* de la temporalité vidéoludique libre. Comme les travaux préliminaires de Jesper Juul sur la question du temps dans le jeu (2004) l'ont montré, l'interactivité présuppose une certaine malléabilité des événements et du déroulement temporel de l'objet. La suite d'événements scénarisés nécessaires au déroulement de l'intrigue peut ainsi être ponctuée de moments d'errance plus ou moins longs et nombreux, qui dépendent des compétences du joueur, mais aussi de son intérêt. Cela est d'autant plus saillant dans le cadre de jeux comme *Assassin's Creed*, où des missions précises, régies par des règles strictes et aux objectifs clairs, sont insérées dans un environnement global plus libre, dans lequel le joueur peut s'immerger sans trop de pressions; en outre, ces missions ne sont déclenchées par le joueur que lorsqu'il choisit de s'y rendre, et pas simplement par le passage du temps (diégétique ou réel). Le joueur peut d'ailleurs à tout moment laisser en plan la trame principale pour poursuivre des objectifs ou des missions secondaires, et n'y revenir que des jours (diégétiques ou réels) plus tard.

En somme, pour revenir à la classification des arts de Ricciotto Canudo (1911), s'il est vrai que le cinéma pouvait être envisagé au siècle dernier comme la synthèse des arts du temps et des arts de l'espace, le jeu vidéo nous convie aujourd'hui à préciser ce constat : si le cinéma constitue bien la synthèse de ces arts, il penche néanmoins fortement du côté du temps, tandis que le jeu vidéo, lui, se trouve davantage lié à l'espace. Au cinéma, l'exploration de l'espace se fera toujours par le truchement d'un parcours prédéterminé et fixé temporellement, qu'il soit assuré par des personnages ou par le travelling d'une caméra; à l'inverse, dans un jeu vidéo, l'accomplissement d'actions et le déroulement d'un récit devront toujours s'effectuer dans une relation et une progression spatiale, si abstraite et décousue soit-elle. Le cinéma et le jeu vidéo ne sont pas dans une relation de compétition, mais de complémentarité. Le modèle transmédiatique employé par *Assassin's Creed* permet de traiter une proposition faite sur mesure pour l'extensivité vidéoludique, mais qui bénéficie de l'intensivité filmique par l'entremise de *Lineage*.

9. Conclusion

La franchise *Assassin's Creed* nous montre tout l'impact du numérique comme multiplicateur des plateformes et facilitateur de la mise en réseau des productions médiatiques contemporaines. À travers *Lineage* et *AC2*, on voit que l'hybridité féconde qui unit le cinéma et le jeu vidéo peut certes passer par une convergence technologique, mais encore davantage par une approche transmédiatique qui met en valeur les spécificités externes de diffusion et de consommation des médias, ainsi que leur spécificité interne liée à leurs matériaux sémiotiques. Cet examen nous permet également de mettre en lumière tout un pan de la production cinématographique au Québec qui est trop souvent négligé, et appelle à un examen plus approfondi de cet imaginaire technonumérique.

Enfin, les multiples déclinaisons transmédiatiques de la franchise *Assassin's Creed* montrent bien la nécessité pour les chercheurs d'accorder une attention sérieuse au phénomène de la transmédiaticité, et mettent en évidence les importants défis auxquels sont confrontés tous ceux qui s'intéressent à de telles franchises. Pour donner une idée de l'ordre de grandeur impliqué : l'encyclopédie en ligne *Assassin's Creed Wiki* (créée et tenue à jour par des fans) comprend plus de 2 000 pages; l'une de ces pages présente le synopsis chronologique des événements directement couverts par les produits de la franchise, et fait (pour le moment) 10 000 mots; or, en faisant le décompte, on réalise que 485 mots à peine suffisent à résumer les grandes lignes du contenu de *AC1*, qui peut nécessiter plus d'une dizaine d'heures de jeu à compléter. À ce compte, investir dans une copie de l'encyclopédie officielle de 250 pages du jeu (Ubiworkshop, 2011) s'avère rentable – du moins, en attendant la prochaine édition prévue pour octobre 2012, car avec l'annonce de 80 pages de contenus supplémentaires par rapport à l'édition de 2011, il semble que l'univers est encore loin d'avoir atteint sa densité critique...

NOTES

[1] Janet H. Murray en a popularisé l'usage en identifiant le « mythe de l'Holodeck » comme idéal à atteindre de la réalité virtuelle dans son ouvrage phare *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997).

[2] Traduire le mot anglais *remediation* par l'un ou l'autre des termes implique un certain recadrage sémiotique. Dans la proposition de Bolter et Grusin, la *remediation* est fondée dans une double relation « d'hommage et de rivalité » : *hommage* car le nouveau média naissant réplique les codes de médiatisation du média antérieur, et donc *re-médiatise*; mais également *rivalité* puisque ce média propose aussi des nouveautés qui vont *remédier* aux lacunes du média précédent. Les deux traductions ne sont donc pas exactement équivalentes, et l'on optera pour l'une ou l'autre selon le sens que l'on veut accentuer dans chaque utilisation précise.

[3] On entend par « image numérique » toute image *produite* purement par l'informatique. Ce terme a son utilité par rapport à l'expression fourre-tout « image de synthèse », qui peut recouvrir à la fois l'image produite par l'informatique, mais également l'image captée par un appareil photographique puis *encodée*, ou *traitée*, ou encore l'image *composée* (par la voie du *compositing*, soit la juxtaposition ou l'hybridation d'images de différentes sources).

[4] On se référera aux travaux d'Edmond Couchot (1988, 1991, 1998) pour approfondir ces idées.

[5] Nous souhaitons remercier notre collègue Martin Picard de nous avoir fait découvrir cette citation.

[6] Il y aurait matière à un deuxième article sur le seul phénomène, mais une recherche rapide en ligne fournit déjà des titres d'articles de quotidiens pour le moins équivoques : « Study: Quebec Video Game Industry Sixth Largest in the World? » (Caoili, 2008); « Industrie du jeu vidéo: le Québec se classe parmi les leaders mondiaux » (Canoe, 2008); « Montréal, la Mecque du jeu vidéo » (Manenti, 2011); « Montréal est à l'avant-garde de l'industrie du jeu vidéo » (Guglielminetti, 2008).

[7] Stéphane Blais l'affirmait lors de l'événement « L'expérience immersive, le divertissement de demain? » dans le cadre des Rencontres cinématographiques de Québec le 27 mars 2012.

[8] Une liste complète des parutions liées à la franchise se trouve à la fin de l'article, sous la rubrique « Franchise Assassin's Creed ».

[9] *Transmedia* ne figure dans aucun dictionnaire mais, depuis 2007, il se trouve sur Wikipédia, où son calque français « transmédia », très en vogue sur la Toile, vient d'apparaître. À l'origine un adjectif anglais, il semble être employé indistinctement comme nom commun à cause du jargon mercatique et de l'effet de mode suivant son emploi actuel en tant qu'outil promotionnel.

[10] Nous n'entendons pas ici l'« ouverture » au sens relativement métaphorique d'Umberto Eco et de sa théorie de la coopération textuelle et de l'interprétation. Nous nous mettons à la place d'un auteur ou d'un créateur qui veut étendre la franchise, et qui dispose d'une certaine latitude pour produire un texte qui soit cohérent et cohésif avec les matériaux préexistants.

[11] Une note de 80 % n'est pas si élevée dans la critique vidéoludique. En comparaison, *AC2* et *Brotherhood* se sont plutôt mérité un 89 %.

[12] On aimerait écrire en anglais qu'Ubisoft « has taken a leap of faith », pour faire un pont ludique avec l'univers d'*Assassin's Creed*, où le rite de passage des apprentis assassins consiste à se jeter dans le vide du haut d'une tour, ce qui est explicitement nommé « leap of faith » dans le jeu.

[13] Soulignons que cette pratique, en soi, n'est pas exceptionnelle dans l'industrie du jeu vidéo. La grande majorité des personnages importants de jeux vidéo sont développés ou retouchés pour correspondre physiquement aux comédiens qui leur prêtent leur voix.

[14] Simoneau était l'un des invités à un débat de l'Observatoire du cinéma au Québec sur l'avenir du cinéma, « Que nous réserve l'hybridation cinéma - jeu vidéo? », dans le cadre du colloque international *IMPACT des innovations technologiques sur l'historiographie et la théorie du cinéma*, qui s'est déroulé à Montréal le 2 novembre 2011.

[15] Notons que l'expression anglaise employée pour décrire les polars, des « whodunit » (« Qui l'a fait? »), a été complétée par un nouveau pendant à la suite de la popularité des téléfilms *Columbo* : des « howdhecatchem » (« Comment l'a-t-il attrapé? »).

BIBLIOGRAPHIE

Toutes les sources web ont été consultées le 30 mars 2012.

ARSENAULT, Dominic, « Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo », mémoire de maîtrise (non publié), Université de Montréal, 2006. Publié en anglais : *Narration in the Video Game. An Apologia of Interactive Storytelling, and an Apology to Cut-Scene Lovers*, Saarbrücken, VDM Verlag, 2008.

BOLTER, Jay David, « Digital Technology and the Remediation of Cinema », *Intermédiatités*, n° 6, 2006, p. 13-26.

- BOLTER, Jay David et Richard GRUSIN, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press, 2000.
- BOOTH, Wayne C., *The Rhetoric of Fiction*, Chicago, University of Chicago Press, 1961.
- BOURASSA, Renée, « La fiction hypermédiatique : une analyse intermédiaire des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques », thèse doctorale (non publiée), Université du Québec à Montréal, 2008.
- CANUDO, Ricciotto, « La naissance d'un sixième art : essai sur le cinématographe », *Entretiens idéalistes*, t. 10, n° 61, Paris, 1911, p. 169–179.
- COUCHOT, Edmond, *La Technologie dans l'art : de la photographie à la réalité virtuelle*, Paris, Éditions Jacqueline Chambon, 1998.
- COUCHOT, Edmond, « Un fracassant Big Bang », *CINÉMAS*, vol. 1, n° 3, 1991, p. 7–20.
- COUCHOT, Edmond, *Image: de l'optique au numérique*, Paris, Hermès, 1988.
- DENA, Christy, « Transmedia Practice: Theorizing the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments », thèse doctorale (non publiée), Université de Sydney, 2009.
- DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, Johns Hopkins Univ. Press, 1998.
- FIELD, Syd, *The Screenwriter's Problem Solver: How to Recognize, Identify, and Define Screenwriting Problems*, New York, Delta, 1998.
- GRUSIN, Richard, « DVDs, Video Games, and the Cinema of Interactions », *Ilha do Desterro*, n° 51, juillet–décembre 2006, p. 69–91.
- GUNNING, Tom et André GAUDREULT, « Le cinéma des premiers temps : un défi à l'histoire du cinéma? », dans *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*, Jacques Aumont, André Gaudreault et Michel Marie (dir.), Paris, Publications de la Sorbonne, 1989, p. 49–63.
- JENKINS, Henry, « Transmedia 202: Further Reflections », *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 1er août 2011. En ligne : <http://www.henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>.
- JENKINS, Henry, « Transmedia Education: the 7 Principles Revisited », *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 21 juin 2010. En ligne : <http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html>.
- JENKINS, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York Univ. Press, 2006.
- JENKINS, Henry, « Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling », *Technology Review*, MIT, 2003. En ligne : <<http://www.technologyreview.com/Biotech/13052>>.
- JUUL, Jesper, « Introduction to Game Time », dans *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), Cambridge (MA), MIT Press, p. 131–142.

- KUNTZEL, Thierry, « Le travail du film, 2 », *Communications*, vol. 23, n° 23, Paris, 1975, p. 136–189.
- LONG, Geoffrey, « Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company », mémoire de maîtrise (non publié), Massachusetts Institute of Technology, 2007.
- MARION, Philippe, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », *Recherches en communication*, n° 7, 1997, p. 61–88.
- MCKEE, Robert, *Story : Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, Victoria (UK), Methuen, 2005.
- MONTOLA, Markus, « Games and Pervasive Games », dans Markus Montola, Jaakko Stenros et Annika Waern (dir.), *Pervasive Games: Theory and Design*, San Francisco, Elsevier Science & Technology, 2009, p. 7–23.
- MÜLLER, Jürgen E, *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*, Munster, Nodus, 1996.
- ODIN, Roger, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2000.
- PACI, Viva, « Images from the Future: Lost and Found in the Images du Futur collection », *Intermédiatés*, n° 1, 2005. En ligne (co-édité avec la Fondation Daniel Langlois) : <<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=687>>.
- PERRON, Bernard et Carl THERRIEN, « Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o comme l'immagine videoludica è devintata più cinematografica », *bianco e nero*, n° 564, mai-août 2009, p. 40–50. Version française (« De la "sortie de *Spacewar!* des laboratoires de MIT" à *Gears of War*, ou comment l'image vidéoludique est devenue plus cinématographique ») pré-publication disponible en ligne : <http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Filmer_le_jeu-Perron-Therrien_Gorizia_2009.pdf>.
- PILON, Sylviane, « Localisation industrielle et culture : une analyse comparative des districts de jeu électronique à Montréal et à Los Angeles », thèse doctorale (non publiée), Université du Québec à Montréal, 2007. En ligne : <<http://www.irec.net/index.jsp?p=28&f=420>>.
- PRÉMONT, Charles, *Guide de l'industrie jeux vidéo*, première édition, Montréal, Le lien Multimédia, 2009.
- RYAN, Marie-Laure, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.
- RYAN, Marie-Laure, *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004.
- SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éditions du Seuil, 2011.
- SAINT-GELAIS, Richard, « "Je le quittai sans qu'il eût achevé de la lire..." Lecture, relecture et fausse lecture du roman policier », *Tangence*, n° 36, p. 63–74.
- SMITH, Aaron, « Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms », mémoire de premier cycle, Middlebury College, 2009.
- TESSON, Charles, « La guerre des boutons. Cinéma et jeu vidéo », *Cahiers du Cinéma*, n° hors-série,

avril 2000, p. 40–43.

TOWNSEND, Emru, « Along the Banks of the St. Lawrence... », *Animation World Magazine*, vol. 3, n° 12, Mars 1999. En ligne : <www.awn.com/mag/issue3.12/3.12pages/townsendcanada.php3>.

WALKER, Jill, « Distributed Narrative: Telling Stories Across Networks », dans *Internet Research Annual 2004*, Mia Consalvo et Kate O’Riordan (dir.), Brighton, Peter Lang, p. 91–103, 2004.

WOLF, Mark J.P., « Abstraction in the Video Game », dans *The Video Game Theory Reader*, Mark Wolf et Bernard Perron (dir.), New York, Routledge, 2003, p. 47–65.

Articles et sites web

CANOE, « Industrie du jeu vidéo : le Québec se classe parmi les leaders mondiaux », 18 novembre 2008. En ligne : <<http://argent.canoe.ca/lca/infos/quebec/archives/2008/11/20081118-130927.html>>.

CAOILI, Eric, « Study: Quebec Video Game Industry Sixth Largest in the World? », *Gamasutra*, 18 novembre 2008. En ligne : <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=21157>.

COLLECTIF, « Timeline », *The Assassin’s Creed Wiki*. En ligne : <<http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Timeline>>.

FRENCH, Michael, « Lights, Camera, Assassin », *Develop Online*, 8 octobre 2009. En ligne : <<http://www.develop-online.net/features/644/Lights-camera-assassin>>.

GAUDIOSI, John, « Finally, True Hollyw’d and Videogame Convergence? », *The Wrap*, 19 octobre 2009. En ligne : <<http://www.thewrap.com/movies/article/finally-true-hollywd-and-videogame-convergence-8853>>.

GOMEZ, Jeff, « Storyworlds: The New Transmedia Business Paradigm », communication présentée à la *O’Reilly Tools of Change for Publishing Conference*, 22–24 février 2010, New York. En ligne: <<http://www.youtube.com/watch?v=81Ol6Tbjt5k>>.

GUGLIELMINETTI, Bruno, « Montréal est à l’avant-garde de l’industrie du jeu vidéo », *Le Devoir*, 10 novembre 2008. En ligne : <<http://www.ledevoir.com/societe/science-et-technologie/215194/technologie-montreal-est-a-l-avant-garde-de-l-industrie-du-jeu-video>>.

KRANZL, Justin, « Ubisoft’s *Assassin’s Creed* Lineage – Gambling On A Vision Splendid », *Gamasutra*, 17 novembre 2009. En ligne : <http://www.gamasutra.com/blogs/JustinKranzl/20091117/85937/Ubisofts_Assassins_Creed_Lineage__Gambling_On_A_Vision_Splendid.php>.

MANENTI, Boris, « Montréal, la Mecque du jeu vidéo », *Le Nouvel observateur*, 24 août 2011. En ligne: <<http://tempsreel.nouvelobs.com/jeux-video/20110824.OBS9056/montreal-la-mecque-du-jeu-video.html>>.

MCLAUGHLIN, Rus, « The History of *Assassin’s Creed*. Tracing the ancient history of gaming’s most lethal franchise », *IGN.com*, 12 novembre 2011. En ligne : <<http://games.ign.com/articles/121/1212123p1.html>>.

RUTLEDGE, Pamela (2010). « 15 Techno-Cultural Trends for 2011 », *Psychology Today*, 17 décembre 2010. En ligne : <www.psychologytoday.com/blog/positively-media/201012/15-techno-cultural-trends-2011>.

SALARD, Pierre-Éric. « *Assassin's Creed 2: Lineage* - Quand le jeu vidéo rejoint le cinéma », *Effets*, 22 septembre 2010. En ligne : <<http://www.affaires-speciales.info/article?id=368>>.

SAINT-PIERRE, Brigitte, « Softimage - Des dinosaures de *Jurassic Park* aux castors Jules et Bertrand », *Le Devoir*, 29 novembre 2006. En ligne : <<http://www.ledevoir.com/culture/cinema/123762/softimage-des-dinosaures-de-jurassic-park-aux-castors-jules-et-bertrand>>.

UBISOFT, « *Assassin's Creed Lineage: Révélations* », 29 juillet 2009. En ligne : <<http://assassinscreed.fr.ubi.com/community-news/?p=1242>>.

WOOD, Chris et Diane Turbide, « Canadians Succeed in Animation », *Maclean's*, 24 juin 1996. En ligne: <<http://www.thecanadianencyclopedia.com/articles/macleans/canadians-succeed-in-animation>>.

Franchise *Assassin's Creed* (tous médias confondus, en ordre chronologique de parution)

Précision terminologique : dans l'industrie du jeu vidéo, un titre AAA est l'équivalent d'un *blockbuster* hollywoodien, un jeu à grand budget, à grand déploiement, et qui vise les plateformes traditionnellement associées aux joueurs passionnés (*hardcore gamers*).

Assassin's Creed (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2007) - jeu AAA

Assassin's Creed: Altair's Chronicles (Gameloft, 2008) - jeu mobile

Assassin's Creed: Bloodlines (Ubisoft Montréal/Griptonite Games, 2009) - jeu mobile

Assassin's Creed: Lineage (Yves Simoneau, 2009) - trilogie de courts métrages

Assassin's Creed Vol. 1: Desmond (Eric Corbeyran et Djilalli Defaux, 2009) - bande dessinée

Assassin's Creed II (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2009) - jeu AAA

Assassin's Creed II: Discovery (Griptonite Games, 2009) - jeu mobile

Assassin's Creed: Renaissance (Oliver Bowden, 2009) - adaptation romanesque

Assassin's Creed: Project Legacy (Ubisoft, 2010) - jeu Facebook

Assassin's Creed: Brotherhood (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2010) - jeu AAA

Assassin's Creed: Ascendance (Ubiworkshop, 2010) - court métrage d'animation

Assassin's Creed II: Multiplayer (Ubisoft, 2010) - jeu mobile

Assassin's Creed: Multiplayer Rearmed (Ubisoft, 2011) - jeu mobile

Assassin's Creed: Revelations (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2011) - jeu AAA

Assassin's Creed: Embers (Patrick Plourde et Stéphane Beaudet/Ubiworkshop, 2011) - court métrage d'animation

Assassin's Creed Encyclopedia (Ubiworkshop, 2011) - encyclopédie

Assassin's Creed: Recollection (Ubisoft, 2011) – jeu mobile de cartes

Films et vidéos

300 (Zack Snyder, 2007)

L'Âge des ténèbres (Denys Arcand, 2007)

Alegría (Franco Dragone, 1994)

Aurore (Luc Dionne, 2005)

Avatar (James Cameron, 2009)

Columbo (Richard Levinson et William Link, 1968)

Double Dragon (James Yukich, 1994)

La grande séduction (Jean-François Pouliot, 2003)

Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993)

The Matrix (Andy et Larry Wachowski, 1999)

Star Wars Episode I: The Phantom Menace (George Lucas, 1999)

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (George Lucas, 2005)

Street Fighter (Steven De Souza, 1994)

Super Mario Bros. (Rocky Morton et Annabel Jankel, 1993)

Terminator 2: Judgment Day (James Cameron, 1991)

Tony de Peltrie (Pierre Lachapelle, Philippe Bergeron, Daniel Langlois et Pierre Robidoux, 1985)

Toy Story (John Lasseter, 1995)

Titanic (James Cameron, 1997)

Vol de rêve (Philippe Bergeron, Nadia Magnenat Thalmann et Daniel Thalmann, 1982)

Sky Captain and the World of Tomorrow (Kerry Conran, 2004)

Sin City (Frank Miller et Robert Rodriguez, 2005)

Jeux vidéo

Quake (id Software, 1996)

Star Wars Episode I: Racer (LucasArts, 1999)

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (The Collective, Inc./Ubisoft Montréal, 2005)

Team Fortress 2 (Valve Corporation, 2007)

Tom Clancy's Splinter Cell (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2002)

Prince of Persia (Jordan Mechner/Brøderbund, 1989)

Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2003)

Wing Commander III: Heart of the Tiger (Chris Roberts/Origin Systems, 1994)

Wing Commander IV: The Price of Freedom (Chris Roberts/Origin Systems, 1995)

DESCRIPTIFS BIOGRAPHIQUES

Dominic Arsenault est professeur adjoint au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques à l'Université de Montréal. Ses recherches, enseignements, présentations et publications portent sur la narration, la scénarisation et le design narratif dans le jeu vidéo, l'histoire, la musique et les technologies graphiques du dixième art, et les genres littéraires, cinématographiques et vidéoludiques. On peut consulter ses travaux dans les revues en ligne *Loading...* et *Eludamos*, ainsi que dans des ouvrages comme *The Video Game Theory Reader 2*, *The Video Game Explosion* et *The Encyclopedia of Video Games*.

Vincent Mauger est chargé de cours à l'Université Laval, à l'Université de Montréal et à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue où son enseignement a trait à la scénarisation cinématographique, multimédia et vidéoludique ainsi qu'à la réalisation de jeux vidéo. Terminant un doctorat sur mesure en design et cyberculture à l'Université Laval, il rédige une thèse sur le design narratif d'espaces ludiques. Il s'intéresse, entre autres, à la transmédialité, aux récits, fictions et personnages en contexte vidéoludique, de même qu'à l'épistémologie du design en tant que discipline et pratiques interdisciplinaires. Sa première contribution originale a été publiée l'an dernier aux *Cahiers du Gerse* et on trouvera dans *The Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming* une demi-douzaine de ses entrées, dont « game design » et « game writing ».