



Mourir en Arcadie. Pastorale, deuil et photographie dans *Life is Strange* (Dontnod, 2015)

Tony Gheeraert

► To cite this version:

Tony Gheeraert. Mourir en Arcadie. Pastorale, deuil et photographie dans *Life is Strange* (Dontnod, 2015). Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias, Cyril Devès, Mar 2019, Lyon, France. <https://melancolie.hypotheses.org/1226>. hal-02379564

HAL Id: hal-02379564

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02379564>

Submitted on 27 Nov 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Mourir en Arcadie.
Pastorale, deuil et photographie dans *Life is Strange* (Dontnod, 2015)

Tony Gheeraert
 Université de Rouen-Normandie, CEREDI

« Il n’y a rien dans le monde qui n’ait son moment décisif »
 (*Mémoires* du cardinal de Retz)

Max Caulfield, une jeune femme âgée tout juste de dix-huit ans, revient dans la ville où elle a passé son enfance, Arcadia Bay dans l’Oregon ; attirée par la renommée du professeur de photographie, Mark Jefferson, elle y est admise dans une institution solaire très *select*, Blackwell Academy. Elle rédige son journal intime; retrouve son amie de cœur, Chloé Price ; se fait gentiment courtiser par un élève de sa classe, Warren Graham ; et ne reste pas insensible au charme du sémillant Mark Jefferson. S’y ajoutent quelques camarades stéréotypés : Nathan Prescott, le gosse de riche ; Kate Marsh, la catho coincée et harcelée ; ou l’ambitieuse et populaire *queen bitch*, Victoria Chase. Tous les ingrédients d’un *visual novel* pour midinettes ont été réunis par le studio français Dontnod, qui eut bien du mal à convaincre un éditeur (en l’occurrence SquarEnix) de le publier en 2015. Le jeu n’exige aucune technicité : il repose sur des choix à conséquences à temps illimité, et sur l’exploration des lieux, selon un principe de narration environnementale issu de la tradition des *point and click*. Création modeste, le jeu a pourtant connu un succès foudroyant, et a reçu de nombreuses récompenses¹. L’intensité des réactions suscitées par ce titre, et dont témoignent les commentaires des forums, laisse pantois :

Je l'ai fini y'a deux mois et demi j'y pense tous les jours encore maintenant. Finir ce jeu, ressentir un vide monstrueux, chercher un substitut/placebo, trouver 13 reasons why, finir la série, se souvenir de LiS, se mettre en PLS et attendre :pf :²

Même en faisant la part de la pose et de l’hyperbole, on constate que *Life is Strange* suscite des réactions que peu de créations vidéoludiques parviennent à produire. Les raisons d’une telle réussite sont sans doute multiples. Nous ferons ici l’hypothèse que l’une des raisons de ce succès réside dans la façon dont *Life is Strange* récupère et fait revivre un héritage formel et thématique hérité des médias narratifs traditionnels : littérature, théâtre, cinéma, mais aussi photographie. L’influence littéraire est massive: aux côtés des références anglo-saxonnes à Salinger, Kerouac ou Tom Stoppard, la culture française figure en bonne place dans ce jeu conçu par une équipe franco-américaine ; les allusions à Cocteau, Cartier-Bresson ou Dali reflètent l’admiration de Christian Divine, principal scénariste, pour l’art et la littérature française de l’entre-deux guerres en particulier³. *Life is strange* atteste de ce point de vue le bien-fondé des analyses développées voici plus de vingt ans par Janet Murray dans son ouvrage fondateur *Hamlet on the holodeck*⁴ : elle affirmait la continuité entre le jeu vidéo et les genres narratifs « traditionnels » ; l’histoire lui a donné raison, ainsi qu’elle s’en flatte dans

¹ <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/fr/games/life-is-strange/awards>

² <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-51-54588985-1-0-1-0-le-vide-apres-avoir-fini-life-is-strange.htm>. Message posté le 26 décembre 2017. Page consultée le 26 mars 2019.

³ Christian Divine, “*Life is Strange : The Blue Age of Storytelling*”, <https://www.youtube.com/watch?v=J836l2luReY> ; vidéo mise en ligne le 16 janvier 2019. Consultée le 26 mars 2019

⁴ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative Cyberspace*, [1997], updated edition, The MIT Press, 2017.

l'introduction de sa nouvelle édition⁵ : les créations vidéoludiques récentes à forte valeur narrative confirment la pertinence des analyses quasi-visionnaires de la chercheuse américaine. Mark Jefferson, dans la première scène du jeu, reconstitue ainsi l'histoire du *selfie*, qu'il fait remonter aux autoportraits de la Renaissance : à travers cet exposé à forte valeur métanarrative, c'est le jeu vidéo lui-même que les créateurs tiennent à rattacher à une histoire des formes très ancienne. Faute de pouvoir épuiser ici l'ensemble de cet héritage, nous interrogerons la reprise et le détournement du mythe arcadien dans le jeu ; nous verrons que le genre pastoral permet une réflexion désabusée et critique sur la « pastorale américaine », et nous conduit à une réflexion sur le deuil et la perte de l'innocence, à l'occasion de l'entrée dans l'âge adulte.

Au plan de la composition, le jeu puise à des sources diverses : le conte merveilleux, teinté de réalisme magique sud-américain ; la fable philosophique ; ou encore la tragédie. Mais il apparaît d'abord comme un thriller de campus : Max et Chloé enquêtent sur la disparition d'une élève, Rachel Amber. Leurs investigations révèlent la face noire du lycée, et confrontent Max à des situations difficiles : usage des stupéfiants, handicap, relations abusives entre élèves et professeurs, sexualité et homosexualité, euthanasie, ainsi que des enjeux sociétaux comme la pauvreté, le chômage et la dégradation de l'environnement. Ce sont là autant de sujets rarement abordés dans le jeu vidéo, traités ici avec tact et finesse. Au terme de leurs recherches, les deux héroïnes découvrent que le coupable est Mark Jefferson, photographe pervers qui drogue certaines élèves et les emmène dans un bunker éloigné de la ville, afin de les soumettre à des sévices et de prendre des clichés de ses victimes. Il est aidé dans ses mauvais desseins par un complice, Nathan Prescott, élève instable, héritier d'une lignée de grands bourgeois spéculateurs qui possèdent presque toute la ville. Max finira, elle aussi, dans la *chambre obscure*, et y subira à son tour les violences infligées par Jefferson.

L'une des originalités de cette histoire provient de l'introduction du surnaturel au sein de ce récit policier : le jeu baigne dans une atmosphère de merveilleux amérindien ; Max, lors de la première séquence, se voit doué de la faculté chamanique de voyager dans le temps, soit en le rembobinant, soit en se concentrant sur une photo afin de retourner dans le passé. Ces pouvoirs ne lui permettront pas toutefois de donner une issue heureuse à cette aventure. Au contraire : elle découvrira au terme de son parcours la nature maléfique de cet enchantement. L'un des dénouements, celui sur lequel je m'arrêterai aujourd'hui, s'achève par les funérailles de Chloé, au sein d'un cimetière situé au cœur d'un *locus amoenus* pastoral, et dont le le portail d'entrée manifeste explicitement la référence arcadienne.

Et in Arcadia ego

La tradition picturale est, autant que l'héritage littéraire, une référence essentielle de *Life is Strange*. Sans être à proprement parler un *art game*, le titre privilégie une approche artistique : au photoréalisme stéréotypé actuellement en vogue dans les productions triple A, *Life is Strange* préfère les graphismes à l'ancienne, les dessins au crayon, et les effets de peinture. Les jeux de couleur et de lumière, qui changent et s'assombrissent sur les murs de Blackwell au fil des épisodes, tiennent de l'impressionnisme et rappellent les cathédrales de Monet ; quant aux couchers de soleil, qui embrasent l'espace de teintes chaudes, ils font songer à Turner. Marines, portraits, paysages constituent autant de modèles picturaux que reprend avec révérence Edouard Caplain, *lead concept artist* chez Dontnod⁶.

⁵ « I was right », *ibid.*, p. IX.

⁶ <https://www.artstation.com/edouardcaplain>

Parmi ces souvenirs issus de l'histoire de la peinture, la référence à l'Arcadie est à coup sûr la plus manifeste et la plus insistante. Elle constitue un fil directeur capital pour saisir la cohérence de l'œuvre. Le nom de la ville où se déroule l'action ne saurait être indifférent : il n'existe pas en Oregon de cité portant le nom d'Arcadia Bay, même si le lieu de l'action entretient de singulières ressemblances avec le port d'Hecate Bay. Une telle dénomination ne doit rien au hasard. Le mot renvoie d'abord à une pièce de théâtre du dramaturge britannique Tom Stoppard, qui date de 1993 et met en scène une adolescente et une jeune femme nommée Chloé⁷ ; la pièce traite du voyage dans le temps, des fractales, et de cette « théorie du chaos » qui constitue un thème central de *Life is Strange*, et qui fournit le titre du troisième épisode. Mais l'Arcadie revêt d'autres significations : elle représente depuis l'Antiquité classique un lieu de félicité simple dans un cadre champêtre. Chez Ovide et Virgile, les bergers y goûtent un bonheur idyllique en chantant leurs amours et les plaisirs d'une existence proche de la nature.

Or, c'est bien cette image paradisiaque que nous offre d'abord le jeu : les paysages superbes et les éclairages envoûtants soulignent la sérénité et la paix qui semblent au premier abord régner dans ce paradis de la côte nord-ouest des Etats-Unis. *Life is Strange* se donne, dès la page du menu, comme un décor de carte postale, doublé d'un Eden des origines : la ville représente, pour l'héroïne, ce vert paradis des amours enfantines dont elle éprouve à maintes reprises la nostalgie, abîmée dans la contemplation de ces riants panoramas. C'est aussi une terre promise, où elle espère obtenir son passeport vers l'âge adulte et sa carrière professionnelle.

Mais devenir adulte, pour Max, revient en fait à découvrir l'envers de son Arcadie originelle. A la faveur d'une narration environnementale habilement maîtrisée, l'héroïne et le joueur ne tarderont pas à entrevoir l'autre face de cette *Pastorale américaine*, au sens ironique que donne à cette expression Philip Roth⁸. Toute une réalité socio-politique sordide se cache sous les gazons bien tondus de Blackwell Academy et la lumière caressante des couchers de soleil romantiques. En effet, ce jeu, qui passe volontiers pour une bluette sentimentale, recèle aussi en réalité une dénonciation féroce du libéralisme. Au cours de son exploration, et selon le principe de la narration environnementale, Max rencontre une vieille clocharde qui se dit millénaire, des camionneurs, ou encore un pêcheur ruiné par les entreprises immobilières des Prescott... Le jeu, sous la séduction esthétique de ses paysages, apparaît comme une critique à la Michael Moore. Il met en évidence les dysfonctionnements d'un établissement scolaire élitiste, pourri par l'argent, gangrené par la recherche des financements ; il remet aussi en cause d'un système médical qui ne soigne que les riches : l'Arcadie n'est qu'une illusion. On se retrouve assez proche ici d'un certain cinéma indépendant américain anticapitaliste.

Cette déconstruction du paradis pastoral, miné par son autre, confirme le bien-fondé du modèle arcadien plus qu'elle n'y contrevient : depuis la Renaissance, les peintres n'ont jamais cessé de nous représenter le côté sombre du rêve arcadien. La mort rôde, et vient grever les promesses de félicité. Depuis la fin du XVI^e siècle en effet, la représentation d'une tombe en Arcadie est devenue habituelle dans l'iconographie. La peinture se plaît à mettre en scène des bergers surpris en découvrant, au détour d'un chemin, un crâne ou une tombe portant l'inscription *Et in Arcadia ego*, « et moi aussi, la Mort, je suis en Arcadie ». Le tombeau vient subvertir les présages de l'âge d'or, et teinter les innocents plaisirs champêtres d'une insoutenable mélancolie. Guerchin, l'un des premiers, illustra ce thème avant que Poussin, quelques décennies plus tard, le transfigure dans deux toiles intitulées *Et in Arcadia ego*, longuement

⁷ Tom Stoppard, *Arcadia*, London, Faber, 1993.

⁸ Philip Roth, *American Pastoral*, Boston/New York, Houghton Mifflin, 1997. Trad. fr. par Josée Kamou, Gallimard, « Du monde entier », 1999.

étudiées par Panofski⁹. En Arcadie, la mort apparaît comme un scandale plus inacceptable qu'ailleurs, car il n'est de bonheur parfait que s'il est éternel. D'après l'historien germanique, c'est l'idée même de mortalité que les bergers contemplant dans le monument funéraire, au cours d'une méditation par laquelle ils prennent conscience du caractère transitoire et éphémère de l'existence. De même, dans cette Arcadie en Oregon que met en scène *Life is Strange*, la mort vient également miner la félicité, et plomber les rêves de bonheur : le cercueil y tient la place du crâne. C'est bien le deuil douloureux de l'enfance dont Max fait l'expérience : devenir adulte, pour elle, c'est découvrir la finitude sous le vernis des souvenirs idylliques. Le motif arcadien, présent à la fois dans la narration et l'illustration graphique, souligne ainsi la tension centrale sur laquelle est construit le jeu, et qui contribue à l'émotion provoquée par le titre, entre l'évocation nostalgique des souvenirs de l'enfance, et la prise de conscience de la mortalité. Ce que découvre Max, c'est que le séduisant paradis n'exista jamais, il ne fut qu'une apparence. Grandir, suggèrent les créateurs dans ce jeu initiatique, revient à renoncer aux chimères enfantines, pour reconnaître les difficultés de l'existence, accepter que certains choix soient déchirants, et confesser que la vie est fondamentalement tragique – c'est-à-dire accepter la présence, dans le paradis de l'enfance, du crâne arcadien. Tel est le sens du finale pastoral offert par les créateurs aux joueurs qui optent pour le sacrifice de Chloé lors du cruel dilemme du phare. Lors de la longue cinématique de fin qui suit cet ultime embranchement narratif, des honneurs mortuaires solennels sont rendus à la jeune femme décédée ; dans un cadre pastoral, le panneau « Arcadia bay cemetery » nous invite à admettre le scandale absolu que représente la mort en Arcadie, lorsqu'elle frappe injustement une innocente. Peu de jeux vidéo finissent sur une cérémonie de funérailles ; le cercueil est ici entouré non d'une troupe de bergers, mais d'une communauté en deuil, réconciliée par le sacrifice expiatoire d'une Chloé christique, dont le nom résonne harmonieusement avec le cadre pastoral du rite funéraire. Chloé, dont le nom renvoie à la nature verdoyante¹⁰, est dans la mythologie un avatar de Déméter. La jeune femme, ici, remplit la même fonction vivifiante que la déesse : comme la graine qui doit mourir, ou comme le bouc-émissaire, elle périt pour que vivent sa mère et ses proches, et pour mettre fin aux tensions et aux conflits. Dans ce dénouement possible, la mort participe d'une harmonie construite sur la réconciliation et l'équilibre des contraires. Le papillon qui voltige sur le cercueil change de sens : il n'est plus l'emblème du temps perturbé et chaotique, il figure maintenant l'acceptation de l'éphémère, et, si l'on se réfère à la symbolique du totémisme indien, à la transformation de Max maintenant capable de passer à l'âge adulte. L'atmosphère d'apaisement renvoie à cette *catharsis* chère à la tragédie grecque, et qui caractérise la fermeture de la parenthèse tragique. Comme celle d'Œdipe à Colone, la tombe de Chloé vient sceller la paix et promettre la possibilité du bonheur. Dans les ultimes images, on devine sinon l'ombre d'un sourire, du moins une sérénité éclairer le visage de Max à la vue du papillon fortement polysémique : sa couleur bleue est identique à celle de cheveux de son amie, et représente aussi son âme éternelle.

La jeune fille et la mort

Le motif arcadien unifie donc les différents aspects de l'œuvre, en révélant que le jeu est construit comme une méditation sur les paradis perdus. Parmi ces Edens dont il faut faire le deuil figure, aussi, la photographie. Max a voué sa vie à cet art depuis son enfance, ainsi qu'elle l'explique au seuil de son journal : «*My name is Max Caulfield and ever since I was a little*

⁹ Erwin Panofsky, « Et in Arcadia ego. Poussin et la tradition élégiaque », dans *L'Œuvre d'art et ses significations*, trad. Marthe et Bernard Teyssèdre, Gallimard, 1969. Voir aussi Louis Marin, « Panofski et Poussin en Arcadie », in *Cahiers pour un temps*, Centre Georges Pompidou/Pandora Éditions, 1983, p. 151-166.

¹⁰ *χλόη* signifie à la fois l'herbe naissante et la divinité protectrice des moissons.

child I knew I wanted to be a photographer.” Or c’est aussi une certaine conception de la photographie, trop idyllique et naïve, à laquelle il lui faudra renoncer au cours de son aventure. Le motif pastoral vient éclairer et révéler les ambiguïtés du huitième art, qui entretient, comme l’Arcadie, un rapport singulier au temps, à la vie et à la mort.

Parmi les nombreuses références littéraires et artistiques mentionnées, les principaux photographes des XIX^e et XX^e siècles occupent une place de choix dans *Life is Strange*. Le jeu, aussitôt après la séquence d’ouverture, nous plonge au milieu d’un cours de Mark Jefferson consacré au portrait – leçon essentielle, à valeur matricielle, et à laquelle le système des rembobinages temporels nous contraint d’assister plusieurs fois. Les plus grands noms y sont évoqués (Louis Daguerre, Diane Arbus, Robert Frank), tandis que des volumes de Cartier-Bresson sont disposés sur les étagères. La photo revêt un aspect central dans le titre de Dontnod. Elle occupe bien sûr d’abord des fonctions narratives : la photographie est la raison de la présence de Max à l’académie Blackwell ; elle ponctue chaque instant de sa vie quotidienne ; les clichés photographiques sont le moyen qu’utilise l’héroïne pour remonter dans le temps ; et enfin, c’est un rapport dépravé à la photographie qui constitue le fil principal du récit : la perversion de Mark Jefferson le transforme en *photographe en série*, alternative artistique du plus traditionnel *serial killer*, mais tout aussi meurtrière, et propre à semer le chaos dans le collège et la ville. Mais par-delà sa fonction strictement scénaristique, la photographie joue aussi, et même surtout, des rôles métanarratifs. Elle occupe ainsi une position centrale dans le parcours initiatique de l’héroïne – sa métamorphose de « chrysalide » (titre du premier épisode) en papillon. Au début du jeu, Max entretient une relation à la photo conforme à la pratique adolescente de cette activité, telle que l’a étudiée Roberta Seelinger Trites dans les romans destinés à la jeunesse :

If [adolescent characters] can capture truth on film... perhaps death will not have as much power over them... If they can make time stand still, perhaps they can, in some sense, defeat death.¹¹

Fugit irreparabile tempus : la fin de l’enfance correspond à la prise de conscience de la fuite du temps. Et la première réaction, face à cette découverte de la finitude, c’est celle de la révolte. Tel est le sens des photos qu’affectionne Max : elle essaie, avec ses clichés, de retenir cette Arcadie de l’enfance qu’elle sent s’échapper. Jeune fille contemplative, mélancolique, aimant à méditer longuement sur le temps qui passe, elle ressent de manière aiguë les effets du devenir, et peine à accepter de devoir quitter les territoires incertains de l’adolescence ; Max, comme beaucoup de jeunes gens confrontés à la découverte de la mortalité, cherche à retenir l’instant qui passe, à capturer d’évanescents fragments de souvenirs pour les coller dans son journal : les innombrables portraits qu’elle prend de ses proches apparaissent comme autant de tentatives pour arrêter la fuite de toute chose – c’est-à-dire pour échapper à la mort. Le pouvoir dont elle dispose, qui consiste à revenir dans le passé en se concentrant sur une photo, constitue comme la métaphore de cette impossibilité à accepter un présent perçu comme instable et incontrôlable, trop prompt à s’envoler vers un avenir impossible à maîtriser. La photographie est d’abord pour elle un moyen d’affronter la mort et de la vaincre. L’itinéraire narratif illustre la vanité de cet effort : ses essais pour corriger le passé n’aboutissent qu’à l’aggravation des situations qu’elle souhaitait modifier, et à des morts plus atroces et plus violentes. Quant aux amis qu’elle prend en photo, ils sont tous des « êtres pour la mort », destinés à être engloutis avec Arcadia Bay.

¹¹ Roberta Seelinger Trites, *Disturbing the Universe : Power and Repression in Adolescent Literature*, university of Iowa, 2000.

C'est cette conception naïve et illusoire de son art que Max devra apprendre à surmonter. La magie, dans *Life is Strange* relève avant tout de l'allégorie : elle métaphorise la difficulté pour l'héroïne à accepter de sortir de son état de « chrysalide ». Son pouvoir s'inscrit par là dans l'héritage du « réalisme magique » sud-américain, comme l'expliquait Chris Divine dans sa conférence « The Blue Age of Storytelling¹² ».

La photo apparaît ainsi intimement liée à ce mythe arcadien hanté par l'ombre du tombeau : des proches disparus aux cadavres de jeunes filles, en passant par les images de cétacés échoués, la photo, quelque séduisante qu'elle puisse être, entretient dans *Life is Strange* un rapport singulier avec la mort, la disparition, et la perte de l'innocence. L'art photographique et le paradis pastoral sont également labiles, réversibles, lieu d'une transaction difficile entre la vie et le trépas. Cette proximité de l'*eidolon* et de *thanatos*, Roland Barthes l'avait mise en évidence dans la *Chambre claire*. « L'*Operator* », expliquait-il, prétend capturer la vie, mais il n'est au fond qu'un meurtrier, ou plutôt « embaumeur », car la photographie est, plus encore qu'une mise à mort, un art funéraire :

Imaginairement, la Photographie (celle dont j'ai l'intention) représente ce moment très subtil où, à vrai dire, je ne suis ni un sujet ni un objet, mais plutôt un sujet qui se sent devenir objet : je vis alors une micro-expérience de la mort (de la parenthèse) : je deviens vraiment spectre. Le Photographe le sait bien, et lui-même a peur (fût-ce pour des raisons commerciales) de cette mort dans laquelle son geste va m'embaumer [...] Que le sujet en soit déjà mort ou non, toute photographie est cette catastrophe.¹³

Pour Susan Sontag aussi, comme pour Barthes, chaque photo semble nous dire *una ex his tibi erit ultima* :

To take a photograph is to participate in another person's (or thing's) mortality, vulnerability, mutability. Precisely by slicing out this moment and freezing it, all photographs testify to time's relentless melt.¹⁴

Le titre de Dontnod semble tout entier conçu pour manifester cette équivocité de la photo qui, sous couleur de conserver la vie et l'existence, n'est au fond qu'une annonce et une préfiguration de la mort. Dans *Life is Strange*, le cliché photographique devient l'avatar contemporain du crâne et du tombeau de l'Arcadie picturale.

Telle est la fonction du personnage à l'esprit déréglé de Mark Jefferson : il littéralise l'image du photographe évoqué par Barthes et Sontag, c'est-à-dire celle du violeur qui prive son sujet de toute agentivité¹⁵. Il est, au sens propre cette fois, un meurtrier et un « embaumeur ». C'est parce qu'il cherchait trop à retenir la fugacité de la vie au moyen de son art – capter le moment précis, dit-il, ou l'innocence se change en corruption – qu'il est devenu empoisonneur, ravisseur et meurtrier en série : « I'm obsessed with the idea of capturing that moment innocence evolves into corruption. That shift from black, to white, to grey, and beyond »¹⁶. Dans la chambre obscure, il avoue à Max la nature de son idée fixe : figer pour toujours « l'*aura* » de la jeunesse, quitte à la détruire en prétendant la conserver pour l'éternité sur pellicule ou carte mémoire. La folie dans laquelle il a sombré illustre l'un des risques de l'art photographique : celui du viol.

¹² Voir ci-dessus.

¹³ Roland Barthes, *La Chambre claire : note sur la photographie*, Paris, Le Seuil, 1980, chap. 5 et 39.

¹⁴ Susan Sontag, *On Photography*, 1977 ; Rosetta Books, 2005, p. 11.

¹⁵ « *Don't move* » exige-t-il de Max attachée dans la Chambre obscure.

¹⁶ Episode 5, « Polarized ».

Susan Sontag l'affirmait déjà : « there is something predatory in the act of taking a picture [...] to photograph people is to violate them¹⁷ ». Ses œuvres, exposées dans les espaces verts du lycée, suggèrent un rapport malsain à ses modèles : son usage particulier de la lentille photographique trahit son intention de dominer, voire de faire souffrir. Max ne semble pas troublée par ce rapport pervers au réel qui transparait dans la pratique de Jefferson. Au contraire, elle est fascinée par les œuvres de son professeur exposées sur le campus : « il sait si bien capturer le moment ». Elle ne se cache pas son attirance pour Jefferson : d'un point de vue intellectuel et artistique – c'est pour suivre ses cours qu'elle s'est inscrite à l'Académie Blackwell – mais aussi sur un plan plus physique, comme elle l'avoue en plaisantant dans son journal :

He doesn't try to be too hip, just says what he thinks and expects us to as well. I think he's a genius. OMG I WANT TO MARRY HIM. Just joking. This one class is worth all the social dysfunction.

Personnage maléfique et diabolique, c'est aussi par la conception brillante mais dépravée de son art que Jefferson tente de *séduire* l'héroïne à tous les sens du terme, c'est-à-dire étymologiquement, l'entraîner dans une mauvaise voie. Quelque odieux et machiavélique que nous apparaisse Mark Jefferson, il est d'une certaine manière un mentor, mais aussi un double de Max. Il arrive en effet à cette dernière d'entretenir elle aussi un rapport à son art morbide, voire cruel. Le joueur est mal à l'aise lorsque la protagoniste se délecte des photos de baleines mortes échouées, ou encore lorsqu'elle se précipite pour photographier, au lieu de l'aider, un camarade victime d'un accident de skate-board. Il y a de la Diane Arbus, voire du Jefferson en Max, menacée elle aussi d'un rapport pervers à sa pratique.

Cette intimité troublante, entre le bourreau et sa dernière victime, a valeur d'avertissement : Jefferson représente, poussé dans sa forme la plus extrême, le risque que court celui qui use de la photo comme d'une magie noire, dans l'espoir d'arrêter le cours du temps et le mouvement de l'existence. Il n'est pas indifférent que les deux fins nous montrent l'héroïne privée de son inséparable Polaroid : faut-il conclure que quitter les territoires arcadiens de l'enfance, c'est renoncer aux croyances naïves en un art photographique envisagé comme machine à arrêter le Temps ? *Life Is Strange* condamnerait-il *in fine* la photo au nom de son inquiétante proximité avec le deuil et le trépas ? Ici comme ailleurs, le jeu se garde de délivrer une leçon simple et univoque. L'histoire laisse entendre en effet, non sans quelque paradoxe, qu'il existe au moins un genre photographique qui ne soit pas l'expression d'un rapport dévié au monde : celui de l'autportrait, ou plutôt du *selfie*.

Nosce teipsum

Si la photo, et en particulier le portrait, paraît en effet devoir susciter la méfiance, le selfie ne constitue-t-il pas, *a fortiori*, une forme encore plus périlleuse de représentation du réel ? L'attirance de Max pour cette forme d'expression pourrait paraître d'abord suspecte. La philosophie morale a vu traditionnellement dans les reflets et les miroirs les instruments de l'amour-propre, de la vanité, et du narcissisme. Au début du jeu, après que Max a déclenché sur elle-même son Polaroid, Jefferson l'interpelle en une apostrophe ambiguë : « *And Max has a gift* ». Il affiche d'abord son mépris pour ce que la jeune génération appelle les selfies ; puis il entreprend aussitôt de retracer l'histoire de cette technique, qu'il fait remonter à l'invention du portrait photographique par Louis Daguerre, et qu'il affecte de défendre, non sans ironie ; si les autoportraits relèvent d'un « narcissisme moderne », explique-t-il, (*“modern narcissism”*),

¹⁷ *Sur la Photographie, op. cit.*, p. 10.

cette tradition s'inscrit en fait dans une longue histoire, depuis la Renaissance jusqu'à Salvador Dali. Ces propos liminaires du photographe sont à prendre avec circonspection : mentor pervers, il brouille les pistes, condamnant Diane Arbus pour sa complaisance à saisir le mal alors qu'il commet d'odieux forfaits ; Jefferson ne pratique pas lui-même l'art de l'autoportrait, et raille de nouveau le terme dans la chambre obscure : « The only place I can be 'myselfie' is in the Dark Room ». Les œuvres de Jefferson qui nous sont présentées sont pour la plupart divers types de portraits, pris selon différents plans. On aurait tort bien sûr de conclure que Max n'est qu'une adolescente autocentrée et son professeur un modèle d'altruisme et d'intérêt porté à autrui. En fait, l'ambigu Jefferson a raison lorsqu'il prononce l'éloge du *selfie* : dans *Life is Strange*, cette forme d'expression de soi n'est pas vue comme la manifestation d'une quelconque fatuité, elle est bien plutôt l'instrument socratique d'une introspection, d'un *connais-toi toi-même*. Il participe ainsi de la quête identitaire d'une héroïne en transition vers l'âge adulte. L'autoportrait est l'outil au service d'une recherche de la connaissance intime : c'est à travers ses innombrables clichés, tout comme à travers les décisions qu'elle est amenée à prendre, que Max avance difficilement vers la découverte de son identité. Il n'est pas indifférent que, dans l'une des réalités alternatives, la protagoniste gagne le concours grâce à un selfie de dos. Au-delà d'une certaine audace formelle, ou d'un goût de la provocation, c'est toute l'équivocité de la quête identitaire qui se trouve réfractée dans ce surprenant cliché : la quête de soi exige le détour, le décalage du regard, l'attention déportée. Cette photo n'est pas une prise de possession intrusive et abusive, au contraire des portraits morbides que réalise Jefferson : le sujet, que la profondeur de champ laisse dans le flou, et qui ne nous regarde pas, reste insaisissable, et se dérobe à tout regard trop curieux ou voyeuriste. Pour autant, ce selfie ne nous révèle pas moins la vérité de la jeune femme : le mur tapissé des innombrables clichés, éclairé par la lumière artificielle d'une guirlande électrique de neuf boules, manifeste que la photographie est non seulement sa passion, mais le sens même qu'elle souhaite donner à son existence. Le selfie de dos n'est pas funèbre ni léthal : à la photo comme viol, intrusion, outil d'asservissement, de mise à mort, et d'embaumement, s'oppose une autre approche de cet art ; il devient ici l'instrument paradoxal d'une révélation.

Saisir l'éphémère sans chercher à le retenir : telle est la délicate voie que propose *Life is Strange* au photographe et au joueur. *Life is Strange* est un jeu d'apprentissage comme il existe des romans d'apprentissage. Au fil de son arc transformationnel, Max renonce à l'ambition naïve de changer ou fixer le réel : il reste à le regarder, à en capter les « moments décisifs » à la manière de Cartier-Bresson, l'un des modèles qu'admire particulièrement la protagoniste. Ces « *decisive moments* » sont moins des *kairoi* à saisir aux cheveux, ou des *quick time events* contraignant à agir dans l'instant, que des secondes fragiles et transitoires d'épiphanies qu'il faut préserver sans chercher à les retenir. De l'artiste français, Max est à plus d'un titre l'héritière : photographe de rue, préférant les instantanés aux poses, attentive aux êtres humains, sachant obéir aux intuitions que lui dicte son instinct, elle garde aussi un tact et une pudeur qui ne s'accommodent pas d'effets grandiloquents. Si Max affectionne son Polaroid, c'est précisément que ce dispositif est particulièrement adapté à la prise de ces *photos à la sauvette* : tel est le titre français de l'ouvrage du maître, connu dans le monde anglo-saxon sous le titre *decisive moment*. Henri Cartier-Bresson inscrit en épigraphe de son livre cette expression, que lui a inspirée une formule du cardinal de Retz : « il n'y a rien dans le monde qui n'ait son moment décisif¹⁸ ». Cette notion de moment décisif est essentielle, et constitue le cœur même du titre de Dontnod : c'est en elle en effet que s'opère la difficile conciliation entre les enjeux artistiques et narratifs d'une part, et de l'autre la mécanique ludique fondée sur une suite d'embranchements, c'est-à-dire une succession d'instantanés donnés comme critiques et exigeant

¹⁸ Cardinal de Retz, *Mémoires*, éd. C. Petitot, 1825, livre second, p. 261.

une *décision* : « ce choix aura des conséquences... », selon la formule récurrente maintes fois répétée dans le jeu.

“Be part of the world at a safe distance” : le joueur comme observateur engagé

On l’aura compris : le regard proche et distancié du photographe assigne la place du joueur ; celui-ci n’est pas un simple spectateur comme au cinéma, mais il n’est pas non plus l’acteur d’un drame ; il est un *observateur engagé*, occupé à trouver le bon focus, entre immersion et retrait. L’emblématique selfie de dos illustre ce bon usage de la photo qui est aussi un art de vivre professé par l’héroïne : participer au monde tout en gardant une certaine distance (« be part of the world at a safe distance »). La photographie et la mécanique ludique apparaissent ainsi, chacun dans leur ordre, comme l’allégorie d’une éthique de cette distance relative qui constituerait la seule leçon d’un titre qui se garde toujours de pontifier et de moraliser.

Si *Life is Strange* est une œuvre d’art, c’est non seulement par ses qualités graphiques et musicales indéniables, c’est non seulement par la beauté des décors, l’intérêt de l’histoire, et la profondeur psychologique des personnages ; ce n’est pas seulement non plus par la place des traditions picturales et littéraires, reprises et réorchestrées pour être mises au service de questionnements contemporains. C’est aussi parce que ce titre constitue, à travers une réflexion sur la photographie stylisée en dessins, une méditation sur l’art et le rôle essentiel joué par celui-ci aussi bien dans la construction de l’identité que comme mode d’appréhension du monde.