

# *Effets spéciaux dans les machinimas : Le trucage des représentations vidéoludiques*

**Maude Bonenfant**

Professeure, Département de communication sociale et publique (UQAM)  
et

**Gabrielle Trépanier-Jobin**

Professeure, École des Médias (UQAM)

## **Résumé**

Cet article s'intéresse aux effets spéciaux dans les machinimas ; une forme particulière de films d'animation réalisés à l'intérieur d'environnements vidéoludiques. En s'appuyant sur la théorie de Metz, qui conçoit l'effet spécial au cinéma comme tout ce qui crée un écart par rapport à la « photographicité », cet article avance l'idée que les effets spéciaux permettent aux machinimas de générer l'écart nécessaire pour produire un nouveau style ou un nouveau sens à partir d'un jeu préexistant. En mettant à contribution de nombreux exemples, il s'agit de mettre en lumière la fonction artistique, narrative et politique de différents types d'effets spéciaux machinimiques : ceux réalisés avant le tournage, ceux créés durant le tournage et ceux ajoutés en postproduction. L'article se termine avec une réflexion autour du statut juridique de ces productions culturelles et de leur avenir.

## **Mots clés**

machinima, effet spécial, cinéma, jeux vidéo, Metz

## **Abstract :**

This article is concerned with special effects in machinimas ; a peculiar form of animated film created in game environments. Drawing on Metz's theory, which conceives special effects in movies as everything that generates a distance from "photographicity", this article suggests that special effects allow machinimas to create the necessary gap to produce a new style or a new meaning from a pre-existing

game. By providing several examples, the goal of this article is to highlight the artistic, narrative and political functions of different special effects in machinimas: those created before filming, those produced during the shooting and those added during post-production. The article ends with a reflection on the legal status of these cultural productions and their future.

### **Keywords**

machinima, effet spécial, cinéma, jeux vidéo, Metz

### **Notices biographiques :**

**Maude Bonenfant** est professeure au Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), docteure en sémiologie et titulaire de la *Chaire de recherche du Canada sur les données massives et les communautés de joueurs*. Entre autres publications, elle a publié le livre *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique* (Éditions Liber, 2015) et a codirigé plusieurs publications dont *Les pratiques transformatrices des espaces socionumériques* (Presses de l'Université du Québec, 2017), *Identité numérique et multiple* (Presses de l'Université du Québec, 2015) et *Socialisation et communication dans les jeux vidéo* (Presses de l'Université de Montréal, 2011).

**Gabrielle Trépanier-Jobin** est professeure en jeux vidéo à l'École des médias de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), docteure en communication et codirectrice du Groupe de recherche Homo Ludens. Elle a effectué un postdoctorat au MIT Comparative Media Studies | Writing et est entre autres l'auteure de chapitres dans les ouvrages *Gaming Representation* (Indiana University Press), *Les pratiques transformatrices des espaces socionumériques* (PUQ), *Socialisation et communication*

---

1 Le contenu de cet article a été présenté dans le cadre du colloque « La magie des effets spéciaux. Cinéma-Technologie-Réception » en novembre 2013. Pour des raisons hors de notre contrôle, la publication de l'article n'a pas pu avoir lieu avant 2017.

*dans les jeux vidéo (PUM) et Avatars, personnages et acteurs virtuels (PUQ). Elle a également écrit des articles sur l'immersion fictionnelle, les études féministes vidéoludiques et les jeux expressifs dans les revues Sciences du jeu et Kinéphanos.*

La popularisation des jeux vidéo et de l'accès à Internet au début des années 1990 a entraîné l'apparition d'une nouvelle forme médiatique appelée « machinima ». Le terme, issu de la contraction des mots « machine » et « cinéma », aurait été introduit par Hugh Hancock<sup>2</sup> pour désigner tout film d'animation produit en temps réel dans un environnement numérique à partir des images et parfois des sons générés par le moteur graphique d'un jeu vidéo ou d'un monde persistant (Salen, 2002 : 99; Marino, 2004 in Nitsche, 2011 : 113). Partant de la prémisse que tout élément d'un machinima ne faisant pas partie du « jeu source » relève de l'effet spécial, nous identifierons, dans cet article, différents types de trucages mis à profit dans les machinimas, non seulement pour rendre compte de leurs similarités et de leurs spécificités par rapport aux trucages employés au cinéma, mais aussi pour mieux comprendre leurs implications esthétiques et politiques.

Après avoir fait un bref historique du machinima pour mettre en lumière l'évolution de cette forme d'art, nous commencerons par définir ce qu'est un effet spécial à partir de la théorie du cinéma de Christian Metz (([1972] 1976). Ensuite, nous présenterons l'intérêt d'utiliser des effets spéciaux pour créer des machinimas narratifs ou parodiques puisqu'ils permettent de générer la distance et l'écart nécessaires pour produire un nouveau sens à partir d'un jeu préexistant. Nous poursuivrons en différenciant et en illustrant les effets spéciaux 1) promachinimiques, 2) les effets spéciaux réalisés durant le tournage, puis 3) les effets spéciaux ajoutés en postproduction. Nous concluons cet article par un questionnement sur le statut juridique de ces productions culturelles, afin de réfléchir à la fois au droit d'auteur et à l'avenir du machinima.

### **Historique du machinima**

La pratique consistant à capter les images et le son d'une activité qui se déroule dans un univers vidéoludique remonte au milieu des années 1990. À l'époque, les enregistrements étaient réalisés grâce à des outils conçus pour

---

<sup>2</sup> L'histoire raconte que le terme devait d'abord être « machinema », avec un « e », mais Hancock aurait fait une faute dans un échange de courriels et la consonance du « i » aurait été préférée.

faire des démos ou des séquences de jeu (replays). Ils servaient surtout aux joueurs à montrer leurs prouesses, leurs habiletés ou leurs expériences à la communauté du jeu, mais aussi à conserver une trace des événements ayant eu lieu lors d'une partie et ainsi constituer la mémoire collective de la culture vidéoludique (Salen, 2002). Selon Lowood (in Ng, 2013), tous les machinimas qui réutilisent une partie du visuel d'un jeu vidéo ont une grande valeur archivistique et documentaire, car ils conservent plus ou moins directement une trace des environnements vidéoludiques tels qu'ils étaient au moment du tournage. C'est dans cette optique que Brown et Holtmeier (in Ng, 2013 : 9) mettent de l'avant la valeur indicielle du machinima et affirment que cette forme médiatique se trouve à l'intersection du cinéma documentaire, du cinéma d'animation et du jeu vidéo sans appartenir entièrement à un des trois médias. Au départ, ces enregistrements n'étaient fondés sur aucune intention narrative ou artistique puisqu'ils reproduisaient presque parfaitement les données numériques générées durant une partie sans les réorganiser, les falsifier, ni ajouter quelconques effets spéciaux<sup>3</sup>.

Le premier machinima reconnu par la communauté s'intitule *Diary of a Camper*. Il est réalisé en 1996 par le groupe *The Rangers* grâce à la fonctionnalité d'enregistrement de séquences du jeu de tir *Quake* (id Software, 1996). Bien que la narrativité de la séquence soit minimale, voire absente, son intérêt réside dans le fait qu'il constitue la première tentative historique de produire un artefact culturel propre à la communauté vidéoludique, sans intention de prouver quelque prouesse que ce soit, outre celle, technique, d'enregistrer un très court film dans un jeu vidéo.

Au début des années 2000, les machinimas connaissent une popularité croissante et s'éloignent graduellement des enregistrements archivistiques et documentaires, grâce, entre autres, à l'introduction d'éléments narratifs et de mises en scène scénarisées. Cannon (2003) distingue alors le machinima comme production de fans du machinima comme forme d'art. Réaliser un machinima implique désormais de détourner le dispositif vidéoludique de son usage habituel : le logiciel du jeu devient un logiciel de création, les avatars se transforment en acteurs et les environnements vidéoludiques en studios de cinéma. Un machinima est produit grâce au travail collectif de joueurs devenus réalisateurs et « animateurs » d'avatars (*machinimakers* ou *machinimatographers*), afin de raconter une histoire scénarisée à l'avance. Jon Griggs décrit le machinima *Deviation* (2011),

---

<sup>3</sup> Nous disons « presque parfaitement », car le simple fait de sélectionner une portion de la partie et de la filmer sous un certain angle suffit à la décontextualiser et à en transformer le sens.

qu'il a réalisé dans le jeu *Counter Strike* (Valve, 1999), comme « *a virtual film created online with virtual actors performing across different US states who have never met each other or the director in the 'real' world...* ». Comme au cinéma, plusieurs prises sont souvent nécessaires pour enregistrer une version conforme à la visée du réalisateur. Puisque le machinima réutilise les codes cinématographiques, mais les adapte aux nouvelles manières de faire et de créer propre à l'univers en ligne (Lowood, 2008 ; 2011), il a rapidement été qualifié de « *emerging cinematic form* » (Salen, 2002 : 101). Bolter et Grusin (2000) parlent pour leur part des machinimas comme une « remédiation » d'un ancien média, le cinéma, alors que Picard (2004) insiste sur l'hybridité de cette forme d'art émergente.

Des amateurs, de même que des professionnels et des artistes, adoptent cette technique de production filmique en raison de ses nombreux avantages : utiliser le moteur d'un jeu vidéo pour produire des images ou des sons est effectivement moins coûteux, énergivore et complexe que d'employer les logiciels d'animation utilisés par les studios professionnels. L'emploi du dispositif graphique d'un jeu vidéo rend la production de films d'animation accessible à un éventail plus large d'individus et offre une alternative intéressante aux technologies d'animation 2D et 3D plus complexes. Pour cette raison, Salen insiste sur cette spécificité dans sa définition du *machinima* : « *machinima are animated movies made utilizing the client-side, real-time 3D rendering technology of game engines* » (Salen, 2002: 99). Dans le contexte des machinimas, il n'est désormais plus nécessaire d'avoir des compétences techniques ou des budgets considérables pour produire et distribuer un film d'animation à large échelle.

Sur le plan politique, les machinimas apparaissent donc comme un excellent moyen pour celles et ceux qui ont peu de ressources de s'exprimer, véhiculer un message, mais aussi réfléchir à leurs pratiques vidéoludiques et commenter les conventions sociales, les stéréotypes et les idéologies qui se transposent dans la trame narrative et le visuel des jeux vidéo. Selon plusieurs chercheurs, les machinimas s'inscrivent d'ailleurs dans la mouvance de la culture participative du DIY (*do-it-yourself*), du *hacking* et de la subversion (Jenkins, 2006 ; Arvers, 2010 ; Hjorth in Ng, 2013 ; Lowood in Ng, 2013).

Les machinimas jouissent d'ailleurs d'une très bonne réputation auprès des joueurs et connaissent une telle popularité que plusieurs sites Internet sont entièrement dédiés à leur diffusion. Le plus connu, *machinima.com*, a été

créé en 2000 par Hugh Hancock et présente actuellement différents canaux sur *YouTube*. Plusieurs machinimas mis en ligne sur cette plateforme de diffusion ont été visionnés par des centaines de milliers, voire des millions de spectateurs. Par exemple, les épisodes de la série comique et antimilitariste *Red vs. Blue*, produit par Roster Teeth depuis 2003 dans le jeu *Halo*, sont visionnés par des millions d'admirateurs et le machinima *Goomba Stompin*, réalisé en 2008 par Megaman765<sup>4</sup> dans *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), affiche 18 millions de visionnements. Depuis plusieurs années, les machinimas tendent également s'institutionnaliser (Lowood and Nistche, 2011). Le chercheur Henry Lowood, par exemple, a créé en collaboration avec l'Internet Archive et le projet de recherche *How They Got Game* de l'Université Stanford, une archive entièrement dédiée à la préservation et à l'étude de cette forme d'art émergente<sup>5</sup>. La revue *Machinimag* et des événements tels que le *Machinima Interactive Film Festival*, *Machinima Expo* et *Machinimasia* démontrent également une volonté de faire reconnaître cette forme artistique et de légitimer cette nouvelle pratique cinématographique. Il est aussi pertinent de mentionner que la production de machinimas s'est récemment professionnalisée, alors que plusieurs boîtes de production (*Lit Fuse Films*, *Hard Light Films*, etc.) ont décidé d'investir dans cette forme médiatique hybride.

La facilité de production, la popularisation, l'institutionnalisation et la professionnalisation des machinimas a donné lieu à une explosion de la pratique vers différentes formes esthétiques. Bien que les jeux vidéo à partir desquels les machinimas sont réalisés demeurent la plupart du temps reconnaissables dans les productions machinimiques, les scénarios sont de plus en plus divers et les œuvres n'ont souvent plus rien à voir avec les objectifs du jeu d'origine : l'histoire, l'animation et la facture visuelle peuvent s'éloigner radicalement de celles de l'environnement numérique dans lequel le machinima a été tourné. La spécificité des machinimas de seconde génération par rapport à ceux des années 1990 est de présenter différents trucages (au sens large du terme) leur permettant de prendre leur distance par rapport à leur univers vidéoludique d'origine.

## Effet spécial

Dans le chapitre « Trucage et cinéma » de son livre *Essai sur la signification au cinéma tome II*, Christian Metz regroupe sous le vocal « effet spécial »

---

4 [http://www.youtube.com/watch?v=n2iiH7AVNsU&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=n2iiH7AVNsU&feature=youtube_gdata_player) (consulté en novembre 2017).

5 <https://archive.org/details/machinima> (consulté en novembre 2017).

« procédés optiques particuliers et localisés qui ne se confondent pas avec le déroulement normal des photogrammes » ([1972] 1976: 181). Réversion de la bande, accéléré, ralenti, expositions multiples avec cache, marques de ponctuation et autres machinations en sont des exemples parmi tant d'autres. Metz propose de concevoir l'effet spécial comme tout ce qui crée un écart par rapport à un étalon de mesure. Au cinéma, cet étalon de mesure est une certaine captation du « réel » par le biais de la photographie que Metz nomme la « photographicit  » ([1972] 1976 : 175). Dans cette optique, le cin ma dans son enti ret  peut en quelque sorte  tre consid r  comme « un vaste trucage » ([1972] 1976 : 187).

Metz pr cise toutefois qu'avec la « force de l'habitude et la progressive stabilisation des codes », certains trucages cessent d' tre consid r s comme tels ([1972] 1976 : 182). Autrement dit, les techniques cin matographiques ne sont plus qualifi es d'effets sp ciaux   partir du moment o  les spectateurs s'y accoutument. Tel a  t  le cas de la plupart des mouvements de cam ra (travelling, zoom, zoom compens , pano-travelling, trajectoire), des techniques de traitement de l'image (saturation, clair-obscur, surimpression) et des marques de ponctuation (coupe franche, fondu au noir, fondu encha n , volet, iris filage) qui ont  t  introduits graduellement dans les productions filmiques durant les d buts du cin ma. Alors que ces techniques avaient souvent pour effet de brusquer les spectateurs lors de leurs premi res occurrences, elles finissaient par passer inaper ues au bout d'un certain temps. Ce qui rel ve de l'effet sp cial repose donc en grande partie sur « le regard m me du spectateur » (Hamus-Vall e, 2004 : 8).

En ce sens, Christian Metz distingue trois types d'effets sp ciaux en fonction de la perception qu'en ont les spectateurs : 1) les effets sp ciaux « imperceptibles », que les spectateurs ne peuvent pas vraiment remarquer ; 2) les effets sp ciaux « invisibles », que les spectateurs d tectent sans trop savoir comment ils ont  t  r alis s et qui suscitent souvent l' merveillement ; et 3) les effets sp ciaux « visibles », qui sont plus ou moins destin s   appara tre et plus ou moins ressentis par le spectateur ([1972] 1976 : 179-180).   cette classification, nous pourrions ajouter les effets sp ciaux « hypervisibles » sur lesquels le r alisateur tente d lib r ment d'attirer l'attention pour cr er un effet comique ou critique.

### **Effet sp cial dans les machinimas**

Dans le prolongement de la th orie  labor e par Metz, nous aimerions

avancer l'idée que tout ce qui, dans un machinima, produit un écart par rapport à l'univers du jeu avec lequel il est produit peut être considéré comme un effet spécial. Dans un machinima, l'étalon de mesure ne serait plus le « réel » photographique, mais bien le jeu vidéo lui-même. L'effet spécial ne serait plus créé à partir d'un « écart par rapport à la photographicit  », mais plut t   partir d'un  cart par rapport aux mat riaux, aux  l ments,   la narrativit  et au sens du jeu. Ainsi, nous pourrions nous approprier l' nonc  de Metz et affirmer que tous les machinimas sont en quelque sorte de « vastes trucages ». Le simple fait de produire un machinima transforme le d roulement interactif des images en d filement lin aire et transforme d j  le sens du jeu. Tout comme l'habitude d'aller au cin ma change la perception des techniques cin matographiques, une certaine habitude de r ception commence   s'installer par rapport aux machinimas et vient brouiller les fronti res entre ce qui rel ve de l'effet sp cial ou non. Alors que tous les spectateurs de cin ma ont une id e approximative de ce   quoi peut ressembler le « r el » capt  sur pellicule, ce ne sont pas tous les spectateurs de machinimas qui connaissent suffisamment l'environnement vid oludique dans lequel le tournage a eu lieu pour mesurer l' cart entre le machinima et le jeu vid o. Pour ceux qui le connaissent, les significations produites par le machinima restent intimement li es au sens interne du jeu lui-m me, alors que ceux qui ne le connaissent pas se r f rent davantage au sens externe des repr sentations sans r f rence au jeu vid o.

En outre, la sp cificit  du machinima par rapport au cin ma r side dans le fait qu'il est bas  sur l'univers fictionnel pr existant du jeu dans lequel il est tourn  et que cet univers fictionnel est d j  fortement charg  de sens. Bardzell (*in* Lowood et Nitsche, 2011) parle d'une r alit  mixte (*mixed-reality*) pour r f rer   ce ph nom ne. Ng (2013) emploie, pour sa part, l'expression « mise en abyme » pour d crire cette fiction dans la fiction ou, plus pr cis ment, cette inclusion du sens du jeu dans la trame narrative du machinima. Le machinima comporte donc deux couches de significations : la premi re concerne le sens du jeu vid o et de sa narrativit , alors que la seconde concerne le sens du machinima lui-m me qui s' loigne plus ou moins de la fiction du jeu vid o.

Sur cette base, deux types de production peuvent  tre identifi es. Les machinimas peuvent  tre produits par des joueurs qui enregistrent des s quences dans le moteur de « leur » jeu pour lui faire hommage sur une autre plateforme (*inside-out*), tout comme ils peuvent  tre r alis s par des non-joueurs qui jettent un regard ext rieur sur le jeu pour construire une fiction qui n'entretient pas de liens



avec ses éléments narratifs (*outside-in*) (Nitsche, 2008; Kirschner 2011). Dans un cas comme dans l'autre, le réalisateur doit néanmoins avoir une connaissance minimale de la plateforme vidéoludique pour pouvoir y faire du repérage et identifier les moyens techniques dont il dispose (Highley *in* Ng, 2013).

Ainsi, certains machinimas demeurent très près de la fiction du jeu dans lequel ils sont créés. C'est entre autres le cas du machinima *One*, réalisé par Robert Stoneman (2012)<sup>6</sup> dans *Battlefield 3* (EA, 2011), qui reproduit une scène typique de ce jeu de combat en multipliant les plans et angles de prise de vue. C'est aussi le cas, à moindre degré, du machinima *Among the Blood Elves*, créé par Britty (2010)<sup>7</sup> dans *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), qui met en scène plusieurs événements susceptibles de se produire dans le jeu de rôle massivement multijoueur (entrée d'un avatar dans une guilde, combat contre un dragon, etc.).

Au contraire, d'autres machinimas s'éloignent davantage du sens du jeu pour raconter une toute nouvelle histoire, ce qu'illustre le cas de *Tyrant* (Munson, 2006)<sup>8</sup> qui raconte l'histoire d'un dictateur sanguinaire n'ayant plus grand-chose à voir avec le jeu de tir *Half Life 2* (Valve, 2004). Or, même dans ce cas, le sens du machinima est encore intimement lié avec celui de l'environnement numérique dans lequel il est produit :

*All machinima videos have a fundamental production relationship with the video games in which and with which they are made [...] they also suggest a likely relation between the meanings of machinima films and the meanings of the host games.* (Bardzell *in* Lowood & Nitsche, 2011 : 195)

Il demeure donc difficile, pour le réalisateur d'un machinima, de se déprendre du sens du jeu. Même la plateforme *machinima.com* catégorise encore les machinimas selon les noms des jeux vidéo dans lequel ils sont créés plutôt que selon leur genre (expérimental, parodie, film de guerre, etc.). Il faut dire que les machinimas, encore plus que les œuvres cinématographiques, font partie d'un continuum et sont difficilement classifiables dans des genres « fermés » (Lowood et Nitsche, 2001 : vii). Les hybrides, cas-limites, pastiches et emprunts culturels semblent faire partie de cette forme émergente de cinéma.

---

6 <https://www.youtube.com/watch?v=XVjIcSSTyrI> (consulté en novembre 2017).

7 <https://www.youtube.com/watch?v=AXaUzOQyFQ8> (consulté en novembre 2017).

8 <https://www.youtube.com/watch?v=DRdAikxq3mw> (consulté en novembre 2017).

Puisque l'environnement du jeu d'origine demeure presque toujours reconnaissable dans un machinima, les liens intertextuels et les allusions parodiques sont quasiment inévitables. Pas étonnant alors que la majorité des machinimas regorgent de commentaires métatextuels, de clins d'œil réflexifs et de références directes au jeu dans lequel ils sont produits (Bardzell *in* Lowood & Nitsche, 2011 : 195). Parce que les machinimas sont intimement liés aux éléments, au design, et par le fait même aux significations du jeu vidéo à partir duquel ils sont produits, ils représentent un médium tout désigné pour la production de parodies vidéoludiques.

Par définition, une œuvre parodique est une « forme de répétition avec une distance critique ironique qui marque la différence plutôt que la similarité » (Hutcheon, 1985 : xii), grâce à divers procédés comme la réitération, l'exagération, l'inversion, l'inclusion d'éléments étrangers, la littéralisation et la transformation soudaine (Harries, 2000). Comme l'explique Linda Hutcheon, la parodie se fonde sur une « tension entre l'effet potentiellement conservateur de la répétition et l'impact potentiellement révolutionnaire de la différence » (notre trad., 1985 : xii). L'utilisation directe des éléments du jeu (design graphique, avatars, vêtements, mouvements de danse préprogrammés, etc.) facilite donc la création de références intertextuelles et la reconnaissance du jeu parodié par le spectateur.

D'un autre côté, l'étroite connexion entre le machinima parodique et le jeu parodié complexifie l'établissement d'une distance critique par rapport au jeu d'origine, l'insertion de différences et l'inclusion d'éléments étrangers à l'environnement du jeu, alors que les parodies filmiques et télévisuelles, elles, ne sont pas limitées par les éléments graphiques et les contraintes matérielles de leur cible (Lowood, 2001: 16). Le déploiement de divers effets spéciaux visuels et sonores est donc essentiel au machinima, afin de créer un écart suffisant par rapport aux graphiques et aux pixels du jeu pour renverser son sens initial et le parodier. Dans les machinimas parodiques, il ne s'agit toutefois pas de dissimuler le recours aux artifices et aux trucages ni de mettre les effets spéciaux au service du réalisme ou de l'imaginaire. Il s'agit plutôt d'attirer l'attention des spectateurs sur les effets spéciaux et de les rendre volontairement visibles pour générer un sens différent, voire opposé par rapport à celui que véhicule le jeu. Ces effets spéciaux produisent alors un effet comique ou critique. Lorsque la référentialité à l'univers fictionnel du jeu prédomine, une bonne connaissance des conventions vidéoludiques est nécessaire pour bien saisir le sens des représentations machinimiques et pouvoir apprécier leur humour (Frølund *in* Ng, 2013). Autrement dit, la connaissance du jeu vidéo lui-même est encore plus importante si l'histoire du machinima est traversée des

références implicites et explicites au jeu (Lowood, 2009).

Bref, le recours aux effets spéciaux (au sens large du terme) est la seule façon de créer un écart par rapport au jeu vidéo d'origine pour raconter une nouvelle histoire, pour modifier la signification du jeu ou pour le parodier. Comme au cinéma, les effets spéciaux peuvent être réalisés avant le tournage, durant le tournage ou lors de la postproduction. Nous passerons donc en revue ces trois différents types d'effets spéciaux et étudierons plusieurs exemples de machinimas pour voir comment ils contribuent à creuser un écart par rapport au jeu d'origine de manière à transformer, en partie ou totalement, l'esthétique et le sens des représentations vidéoludiques.

### Effets spéciaux promachinimiques

L'équivalent des effets spéciaux profilmiques réalisés avant le tournage (maquillage, costumes, décors, etc.) du côté des machinimas concerne tous les changements apportés à l'environnement du jeu et aux avatars avant la captation des images. Dans les métavers facilement modifiables comme **The Sims** (Maxis/EA, 2000) et *Second Life* (Linden, 2003), ces changements peuvent être effectués en achetant sur le marché ou en important d'un logiciel de modélisation 3D des objets, des items, des costumes et des caractéristiques physiques pouvant être intégrées aux avatars. Ces métavers sont d'ailleurs souvent utilisés pour reproduire des vidéoclips, puisqu'ils offrent la possibilité de recréer des décors et des costumes avec une exactitude impressionnante. À titre d'exemple, *Second Life* a été maintes fois utilisé pour reconstituer l'univers déjanté et les costumes extravagants de vidéoclips comme *Bad Romance* (2009) de Lady Gaga<sup>9</sup>.



Figure 1 – *Bad Romance* (Klaar, 2010)

---

<sup>9</sup> <http://www.youtube.com/user/majenh> (Klaar, 2011) (consulté en novembre 2013).

Dans les univers de jeux plus « fermés », ces changements promachinimiques peuvent s'effectuer grâce à l'introduction d'additifs (*addons*) dans le moteur du jeu ou grâce à la transformation des fichiers du jeu et de son code de programmation (modifications ou *mods*). Ces transformations peuvent être mineures et concerner seulement les aplats visuels du jeu (*mapping*), comme elles peuvent être majeures et donner lieu à une totale conversion du visuel et de la jouabilité (*gameplay*). Ces effets spéciaux promachinimiques s'inscrivent généralement dans la catégorie des effets spéciaux « invisibles » dont la présence est ressentie par les spectateurs qui sont familiers avec l'environnement numérique utilisé, mais dont le processus de création demeure mystérieux à leurs yeux.

L'un des premiers machinimas qui repose sur un effet promachinimique est « I Shot Andy Warhol » créé par Cory Arcangel (2002)<sup>10</sup> grâce à une modification du jeu de tir *2D Hogan's Alley* (Nintendo, 1985). Les avatars 8-bit du jeu d'origine ont en effet été substitués, avant le tournage du film, par un avatar 8-bit évoquant l'apparence caractéristique de l'artiste Andy Warhol. Le machinima *The Journey*, réalisé par Friedrich Kirschner (2004) avec le moteur du jeu *Unreal Tournament* (GT Interactive/Epic Games, 1999)<sup>11</sup> après une modification complète de son dossier d'images, est un cas particulièrement intéressant en ce qui concerne les effets spéciaux promachinimiques. Sa facture visuelle se distingue tellement de celle du jeu d'origine qu'il est impossible de deviner dans quel jeu le machinima a été tourné, même pour celles et ceux qui y ont joué régulièrement. D'un jeu de tir à la première personne aux décors réalistes et se déroulant dans un contexte de guerre, on passe à un film d'art poétique et abstrait qui semble avoir été dessiné directement sur la pellicule à la manière des films d'animation de Norman MacLaren. Ce machinima, qui a été sélectionné pour plusieurs prix dans les festivals de machinimas et a remporté la grande finale du concours « Make Something Unreal » (2004) dans la catégorie « Best Non-Interactive Real Time movie<sup>12</sup>», illustre à quel point les effets spéciaux promachinimiques peuvent transformer l'esthétique et le sens du jeu d'origine.

---

10 <https://www.youtube.com/watch?v=Nbej4iuUN4Q> (consulté en novembre 2017).

11 <http://journey.machinimag.com> (consulté en novembre 2013).

12 <http://www.gamespot.com/articles/unreal-mods-take-top-honors/1100-6117018/> (consulté en novembre 2017).



Figure 2. *The Journey* (Kirschner, 2004)

Le cas du machinima *The Tyrant* créé par Mike Munson (2006)<sup>13</sup> dans le jeu *Half Life 2* mérite également d'être mentionné, car il illustre à merveille la manière dont les effets spéciaux promachinimiques peuvent conférer une dimension politique à un machinima. Son créateur utilise la technique du re-skinning avant le tournage pour faire prendre à l'avatar G-Man l'apparence de George W. Bush et ainsi créer un film qui dépeint l'ancien président des États-Unis comme un dictateur sanguinaire. La technique du *re-skinning* consiste à remplacer les textures originales d'un avatar par de nouvelles textures, tout en conservant son armature. Comme l'explique Nitsche (2014) dans son article « *Tinkering in Game World* », le recours à cette technique dans le machinima *The Tyrant* a été rendu possible grâce à la « modification de Garry » (*Garry's Mod*), soit une version de *Half Life 2* permettant d'utiliser la physique du jeu pour sculpter des objets, placer les personnages dans des positions étranges et créer des combinaisons originales (tels que des canons à melons). Le résultat obtenu dans *The Tyrant* n'est toutefois pas une représentation parfaite de George W. Bush, mais une sorte d'hybride entre l'avatar G-Man et l'ancien président des États-Unis, conservant la tête allongée du premier tout en incorporant la peau (rides, sourcils, cheveux, teint, etc.) du second (Nitsche, 2014).

---

<sup>13</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=DRdAikxq3mw> (consulté en novembre 2017).

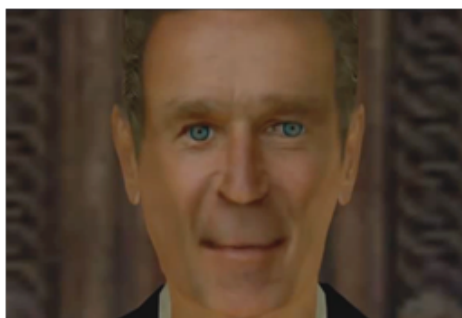


Figure 3. *The Tyrant* (Munson, 2006)

Un troisième cas illustrant bien les implications esthétiques et politiques des effets spéciaux promachinimiques est celui du machinima *Counter-Strike for Kids*, réalisé par *Xanatos* (2008) et visionné par près de 18 millions de personnes sur *YouTube*<sup>14</sup>. Ce film parodique a été réalisé dans trois différentes versions modifiées du jeu de tir subjectif *Counter-Strike* (Valve, 1999), qui est connu pour sa violence graphique et dont l'accès est limité aux joueurs de 16 ans et plus. La première partie du machinima a été tournée dans une version modifiée du jeu où les mitraillettes prennent l'apparence de fusils à eau fluorescents, où les couteaux sont remplacés par des oreillers, les grenades par des chiots et les bombes par des paquets cadeaux ; puis dans une version modifiée du jeu où les décors prennent l'apparence de blocs *Lego* géants aux couleurs flamboyantes. La présence de ces éléments étrangers à l'iconographie du jeu d'origine souligne l'incompatibilité entre l'univers candide des enfants et l'univers violent de *Counter-Strike*.



Figure 4. *Counter-Strike for Kids* (Xanatos, 2008)

---

13 <https://www.youtube.com/watch?v=DRdAikxq3mw> (consulté en novembre 2017).

La deuxième partie du machinima a quant à elle été filmée dans une autre version modifiée du jeu où les giclées de sang sont amplifiées et où les corps se démembrerent encore plus violemment que dans le jeu d'origine lorsqu'ils explosent. Dans le contexte de ce machinima parodique, les trucages promachinimiques exagèrent le caractère violent de *Counter-Strike* et le pousse aux limites de l'absurde de sorte à le mettre en évidence. La juxtaposition de la version pour enfants du jeu et de sa version gore crée d'ailleurs un contraste comique pouvant renforcer l'idée que les enfants ne devraient pas jouer à des jeux vidéo aussi violents. Dans ce cas-ci, les trucages promachinimiques intégrant des éléments incongrus à l'univers vidéoludique donnent la possibilité de produire une œuvre parodique qui renverse le sens initial des éléments violents de *Counter-Strike* et incite les spectateurs à prendre une distance critique. À partir de ces exemples, on réalise ainsi que la modification des éléments visuels et des avatars du jeu en amont du tournage est une façon efficace de distancer le machinima de l'univers vidéoludique autant sur les plans de l'esthétique que de la signification.

### **Effets spéciaux réalisés durant le tournage**

Les effets spéciaux effectués durant le tournage concernent surtout l'animation des avatars, les jeux de caméra et l'éclairage. Tout dépendant du niveau de familiarité des spectateurs avec le médium machinimique, ces effets spéciaux peuvent les épater tout comme ils peuvent être moins ressentis en raison de l'habitude interprétative acquise par les spectateurs. La mise en scène, les jeux de caméra et l'éclairage ne sont pas des notions étrangères pour quiconque détient une connaissance minimale du cinéma, mais les techniques avec lesquelles ces « effets » sont réalisés dans les machinimas demeurent un mystère pour plusieurs en raison du caractère nouveau de cette technologie.

#### *Animation des avatars*

Dans la plupart des jeux, les avatars peuvent facilement se déplacer dans l'espace et exécuter des actions simples (courir, sauter, tirer, donner un coup de poing, etc.) grâce aux contrôles intégrés à la plateforme (touches WASD du clavier, souris, manette, etc.). Dans certains environnements numériques, les avatars peuvent aussi accomplir des mouvements plus sophistiqués (parler, rire, pleurer, danser, sauter de joie, exprimer son désaccord, etc.) grâce à l'utilisation de raccourcis qui activent des scripts fournis par le jeu ou programmés à l'avance dans un logiciel externe au jeu. Certains outils intégrés ou ajoutés aux jeux

permettent même de synchroniser le mouvement des lèvres d'un avatar avec le son d'une voix.

Le machinima *I'm Still Seeing Breen*, réalisé par Paul Marino (2006)<sup>15</sup> dans *Half Life 2*, par exemple, utilise l'outil *FacePoser* créé par les concepteurs du jeu pour faire bouger les lèvres de l'avatar G-Man au rythme des paroles de la chanson *So Cold* (2004) de Breaking Benjamin. En l'absence de tels outils, les réalisateurs de vidéoclips machinimiques doivent redoubler d'effort pour synchroniser les gestes et le mouvement des lèvres de l'avatar avec les paroles d'une chanson. Dans le cas de *Im Too Sexy*, réalisé par Bionic (2006)<sup>16</sup> dans *World of Warcraft*, l'animateur de l'avatar réalise l'exploit de le faire simultanément marcher, remuer les mains et bouger les lèvres en quasi-synchronisation avec les paroles de la chanson *Im Too Sexy* (1991) du trio Right Said Fred. L'insertion d'une trame sonore étrangère au jeu met d'ailleurs la musculature spectaculaire et les mouvements de l'avatar en perspective avec les paroles de la chanson « *Im too sexy for my love [...] Im too sexy for my shirt [...] Im too sexy for my hat [...] Im too sexy for my cat* », de manière à créer un effet parodique et à attirer l'attention sur le caractère excessif de la virilité des avatars masculins dans ce jeu vidéo de rôle massivement multijoueur.

Le jeu *World of Warcraft* est d'ailleurs un « studio » fort apprécié par les producteurs de vidéoclips machinimiques, non seulement en raison de la popularité du jeu, mais aussi parce que chaque avatar peut exécuter une danse préprogrammée grâce à l'activation d'une seule touche du clavier. Tout dépendant de sa race et de son sexe, l'avatar peut danser la macarena, la capoeira ou se déhancher à la façon de Michael Jackson, MC Hammer, Lady Gaga ou Beyonce.

Bien qu'animer un avatar puisse sembler facile à première vue, cela demeure un art qui s'apprivoise et se développe par la pratique. Les machinimas qui recréent des scènes de batailles d'un film ou du jeu dans lequel ils sont filmés, tels que *One* (Stoneman, 2012), peuvent nécessiter la coordination de centaines de figurants et prendre beaucoup de temps à orchestrer. Plusieurs vidéoclips machinimiques requièrent eux aussi une coordination minutieuse des mouvements de danse exécutés par différents avatars, tel le clip *Bad Romance* réalisé par Janetka

---

15 <http://www.youtube.com/watch?v=nq5EnEa7Mg8> (consulté en novembre 2013).

16 <http://www.youtube.com/watch?v=HVS7Nzg5Kug> (consulté en novembre 2017).



Ling et Dmitry Llewelly (2009)<sup>17</sup> dans le métavers *Second Life*. Selon Nitsche, Mazalek et Clifton (in Ng, 2013), l'acte d'animer un avatar est similaire à celui d'animer une marionnette. Comprendre la production d'un machinima en ces termes nous permet non seulement de mieux saisir la performance physique et les prouesses techniques que cet art implique, mais aussi d'évaluer à quel point les avatars peuvent être utilisés à d'autres fins que celles pour lesquelles ils ont été créés : « *puppetry is a key performance element for machinima as the expressive use of the virtual character's actions replace the goal-oriented design of the underlying videogame* » (in Ng, 2013 : 63).

Certains artistes poussent encore plus loin cet art d'insuffler la vie aux avatars en créant leurs propres chorégraphies de danse ou performances gestuelles dans le monde numérique. À titre d'exemple, l'artiste en médias électroniques DC Spensley a réalisé une performance à l'intérieur de *Second Life*<sup>18</sup> dans laquelle il explore l'entièreté du volume de l'espace numérique en faisant exécuter diverses acrobaties aériennes à un avatar qui revêt un costume spectaculaire et volatile faisant plusieurs fois sa taille. Sur la page *YouTube* de la vidéo, l'artiste décrit également comment l'avatar modifie son environnement et déclenche la musique du film durant son envolée (DC Spensley, 2012).

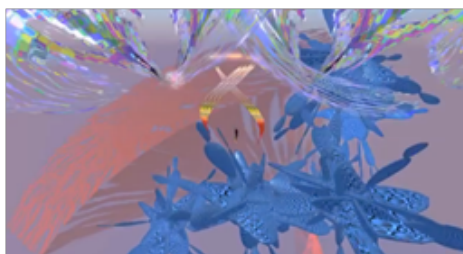


Figure 5 – *SkyDace V* (DC Spensley, 2012)

Dans le cadre de la performance machinimique *Meditation Valse* réalisée dans *Second Life*, les artistes Eva et Franco Mattes (2009)<sup>19</sup> jouent, pour leur part, avec les propriétés physiques de deux avatars (mâle et femelle) qui n'obéissent pas

---

17 La vidéo n'est plus disponible en ligne.

18 <https://www.youtube.com/watch?v=gHhjouS1fyw> et <https://www.youtube.com/watch?v=MTz-GJ2wd1lc> (consulté en novembre 2017).

19 <http://0100101110101101.org/meditation-valse/> (consulté en novembre 2017).

pas aux lois de la gravité du métavers, pour réaliser un ballet cosmique de corps nus et contorsionnés semblant être en état d'apesanteur. La cadence à laquelle les deux corps tournent sur eux-mêmes et s'entremêlent s'accélère à la fin de la performance, donnant l'impression d'assister à l'accomplissement d'un acte sexuel. Dans le même ordre d'idée, la compagnie de danse *Ballet Pixelle*<sup>20</sup> a organisé divers spectacles dans *Second Life* lors desquels une dizaine d'avatars synchronisaient leurs mouvements pour réaliser des chorégraphies de ballet au son d'une musique prédéterminée.

Dans tous ces cas, le sens du machinima n'a plus grand-chose à voir avec celui du jeu dans lequel il a été filmé : même le décor cesse de référer au lieu où prennent place les actions dans le jeu pour renvoyer à une scène de spectacle. Il faut toutefois dire que, dans le métavers *Second Life*, qui n'impose pas de but précis à ses usagers, les performances gestuelles font parfois partie du jeu. Néanmoins, les sentiments « d'immédiateté et d'immersion » qu'elles peuvent procurer dans l'environnement numérique cèdent leur place à la contemplation lorsqu'elles sont figées dans les images machinimiques (Higley in Ng, 2013).

#### *Angles de prise de vue et mouvements de caméra*

Certains environnements numériques comme *Second Life* et *World of Warcraft* mettent à la disposition des usagers un panneau de contrôle pour changer l'angle et la position de la caméra, ainsi que pour effectuer des zooms ou des déplacements. En outre, des additifs peuvent parfois être utilisés pour ralentir les mouvements de caméra et les rendre plus fluides. Dans les jeux qui n'offrent aucune option de caméra, il demeure souvent possible d'utiliser le point de vue subjectif d'un avatar et de le faire bouger dans l'espace pour capter des images sous différents angles de prise de vue ou pour effectuer des travellings. La plupart des machinimas qui ont une certaine notoriété multiplient les angles de prise de vue et les mouvements de caméra de sorte à pousser cette nouvelle forme d'art à un niveau supérieur. Certains d'entre eux cherchent même à reproduire l'esthétique des films de genre hollywoodiens en reprenant leurs codes et conventions visuelles.

Par exemple, le machinima *The Trashmaster* (2011), produit par Mathieu Weschler dans le jeu vidéo *Grand Theft Auto IV* (Rockstar, 2008), réutilise les

---

<sup>20</sup> <http://psg.com/~pixelle/index.html> (consulté en novembre 2017).

conventions des films de gangsters en multipliant les plans éloignés de gratte-ciels, les prises de vue du décor urbain à vol d’oiseau et les plans rapprochés des personnages filmés avec une caméra à l’épaule « nerveuse » maximisant l’effet dramatique. C’est également le cas du machinima *Red Dead Redemption : The Man from Blackwater* (2010), réalisé par John Hillcoat dans le jeu *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010), qui reproduit, pour sa part, l’esthétique hyperstylisée du western spaghetti en multipliant les très lents mouvements de caméra horizontaux et verticaux.

Dans certains cas, les jeux de caméra ne servent pas à reproduire les conventions du cinéma hollywoodien, mais plutôt à s’en éloigner pour donner lieu à une œuvre expérimentale autonome dans la mouvance du *game art*. Dans ses machinimas expérimentaux *Push* (2009)<sup>21</sup> et *Ctrl-Alt-Del* (2011)<sup>22</sup> réalisés dans *Second Life* par exemple, l’artiste Lainey Voom a pour sa part recours à l’utilisation de plusieurs gros plans objet (*inserts*) qu’elle juxtapose ou surimprime par la suite sur les plans larges ou moyens pour créer un effet de libre association à la manière des œuvres surréalistes de Dali (Higley in Ng, 2013 : 118).



Figure 5 – *SkyDace V* (DC Spensley, 2012)

### *Éclairages*

Alors que dans certains jeux les éclairages ne peuvent pas être modifiés, d’autres environnements numériques offrent la possibilité de les contrôler. Dans *Second Life*, quatre types d’éclairage « naturel » différents peuvent être sélectionnés (nuit, lever de soleil, jour, coucher de soleil). Le machinima *Wish*, réalisé par Latzo (2011), se sert par exemple de l’option « coucher de soleil » pour recréer l’ambiance romantique d’un couple vivant un moment d’intimité.

21 <http://vimeo.com/5543976> (consulté en novembre 2017).

22 <https://vimeo.com/14698308> (consulté en novembre 2013).

Dans le métavers, la luminosité (couleur, intensité et rayon) de certains objets peut également être ajustée de manière très précise. Il est donc possible, pendant un tournage, de se servir d'un objet à forte luminosité comme source d'éclairage supplémentaire pour créer un clair-obscur, un rétroéclairage, un effet dramatique ou encore une ambiance feutrée, comme c'est le cas au cinéma. À titre d'exemple, le vidéoclip machinimique *Bad Romance*, produit par Piar Klaar (2010)<sup>23</sup> dans *Second Life*, multiplie les éclairages directionnels de couleurs différentes pour reproduire l'atmosphère d'une scène de spectacle sur laquelle performe Lady Gaga. Pour ceux qui ne sont pas familiers avec le métavers, il demeure toutefois difficile de déterminer si ces jeux de lumière ont été créés durant le tournage ou en postproduction.

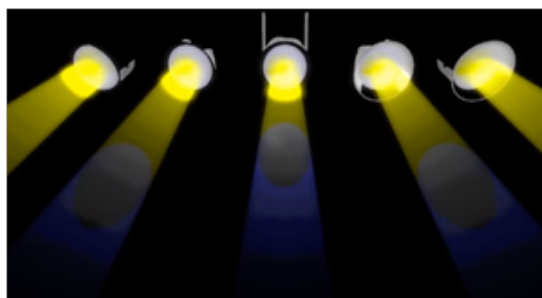


Figure 7 – *Bad Romance* (Klaar, 2010)

### **Effets spéciaux réalisés en postproduction**

Alors que les effets spéciaux produits lors du tournage concernent principalement l'animation des avatars, les angles et mouvements de caméra, ainsi que les éclairages, les effets spéciaux intégrés durant la postproduction concernent le montage, l'introduction de musique et de voix, l'ajout de titres et de sous-titres ainsi que les retouches effectuées sur les bandes sonores et visuelles à l'aide d'un logiciel de composition comme *Adobe After Effect*. Ces techniques sont souvent conformes aux codes cinématographiques et s'apparentent à ce que les spectateurs de cinéma ont l'habitude de rencontrer. Ils correspondent donc, dans la plupart des cas, à la catégorie des effets spéciaux « visibles » : les spectateurs peuvent les identifier et connaissent les techniques utilisées pour les créer, mais en font souvent abstraction lors du visionnement pour se concentrer sur l'histoire du film.

*Montage, surimpression, juxtaposition, chromatisme*

---

<sup>23</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=kE073L-RWIE> (consulté en novembre 2017).

La plupart des machinimas font appel au montage pour raconter une histoire ou faire défiler les images. Certains joueurs et artistes visuels le font toutefois de manière plus créative pour donner lieu à des œuvres expérimentales. Le machinima *SurrealL*, réalisé par Pia Klaar (2010)<sup>24</sup> dans *Second Life*, fait appel à des procédés tels que la surimpression, la superposition d'images, le collage et la création de cadres dans le cadre pour donner lieu à des œuvres surréalistes semblant faire hommage à des peintres comme Magritte.



Figure 7 – *SurrealL* (Klaar, 2010)

Le machinima *Rusted Gear*, tourné par Bryn Oh (2011)<sup>25</sup> dans *Second Life* et lauréat du « MachinimUWA III Greenaway Award », module la chromaticité et la saturation des couleurs pour recréer l'état d'esprit d'une personne qui vit une rupture amoureuse. Le machinima passe effectivement de la couleur au noir et blanc, puis du noir et blanc à la couleur pour exprimer à quel point une séparation peut être douloureuse durant un certain temps. Le machinima *The Innocence*, créé dans *Second Life* par Saskia Boddeke et Rose Borchovski (2013)<sup>26</sup> pour l'installation commémorative « The Dance of Death », montée par Peter Greenaway à Basel, fragmente pour sa part l'écran en trois parties de manière à multiplier les images d'un enfant qui se noie et d'un squelette qui joue pour créer un effet artistique.

#### *Ajout de musique*

L'ajout de musique sur des images captées dans un environnement vidéo-ludique est un moyen facile et efficace de se distancier du sens du jeu afin de produire un sens nouveau. Tout comme l'arrivée du cinéma sonore avait soulevé tout un tollé, l'introduction de musique dans les machinimas a complètement

---

24 [https://www.youtube.com/watch?v=BAGx\\_aGzFrE](https://www.youtube.com/watch?v=BAGx_aGzFrE) (consulté en novembre 2017).

25 <http://www.youtube.com/user/BrynOh> (consulté en novembre 2017).

26 <http://www.youtube.com/watch?v=jhM5HbbbvL0> (consulté en novembre 2017).

révolutionné la pratique et a donné lieu au développement d'un nouveau genre très prisé : les vidéoclips machinimiques. Le cas de Lady Gaga, Breaking Benjamin et Right Said Fred, présentés précédemment, en sont d'excellents exemples. Dans le même ordre d'idée, le machinima *Cloudangel as Barbie In World of Warcraft*, réalisé par Cod (2008) dans *World of Warcraft*,<sup>27</sup> annexe la chanson « Barbie Girl » du groupe dance/pop *Aqua* aux images d'un avatar féminin en tenue légère qui se déhanche de manière langoureuse. Les corps « idéaux » de certains avatars féminins, bougeant de manière sensuelle, prennent une signification très différente au son des paroles de la chanson :

*I'm a Barbie girl in the Barbie world. Life in plastic, it's fantastic. You can brush my hair, undress me everywhere. Imagination, life is your creation [...] Dress me up, take your time, I'm your dollie [...] Make me walk, make me talk, do whatever you please.*

Ces paroles soulignent non seulement l'artificialité et la superficialité de ces corps, mais aussi la responsabilité qui incombe aux concepteurs et aux joueurs quant aux choix des caractéristiques physiques et des mouvements de leurs avatars.

#### *Ajout de voix*

L'ajout d'une narration en voix hors-champ (*off*) ou de dialogues peut aussi contribuer assez facilement à générer un sens nouveau à partir des images d'un jeu vidéo. Dans le cas des épisodes machinimiques *Freeman's Mind*<sup>28</sup> tournés dans *Half Life 2* et visionnés par des millions de personnes sur *YouTube*, le simple ajout d'une voix hors-champ commentant les événements qui se déroulent dans le jeu avec beaucoup d'expressivité et d'humour suffit à produire un effet comique. L'intégration de voix humaines sur des images d'avatar peut aussi conférer une certaine « humanité » aux personnages et générer un effet de présence (Arvers, 2010 : 230). Dans le machinima *Among the Blood Elves*, dont il a été question précédemment, les voix ajoutées en postproduction confèrent à chacun des personnages une personnalité qui lui est propre (la méchante, la suiveuse, l'idiot, etc.).

#### *Titres et sous-titres*

Le recours à des titres ou des sous-titres peut également contribuer à produire un sens nouveau par rapport à celui du jeu. Au début du machinima

27 <http://www.youtube.com/watch?v=bwHv822sPvg> (consulté en novembre 2017).

28 <https://www.youtube.com/watch?v=5SQhfkpX9bc> (consulté en avril 2018).

*Among the Blood Elves*, par exemple, un message avertit le spectateur que la vidéo contient des propos « anti Blood Elves » et les incite par le fait même à adopter un point de vue critique. En plus de faire appel à divers effets spéciaux promachinimatiques, le machinima parodique *Counter-Strike for Kids*, dont nous avons également parlé précédemment, a recours aux titres et sous-titres pour imiter l'esthétique des infopublicités, créer une mise en abyme (parodie dans la parodie) et générer une réflexion sur un média autre que les jeux vidéo.

#### *Incorporation d'images provenant hors du jeu*

Dans certaines productions machinimatiques, les images enregistrées en temps réel dans le jeu s'entrecroisent avec des images photographiques ou cinématographiques prises à l'extérieur du jeu. Par exemple, le documentaire *My avatar and Me*, écrit et codirigé par Bente Milton et Mikkel Stolt (2010)<sup>29</sup>, entrecoupe des images du réalisateur filmées en dehors du jeu avec des captations d'images de son avatar dans *Second Life* pour explorer les concepts de présence, de relation, d'identité et de réalité en lien avec le phénomène des « mondes numériques » (Frølund in Ng, 2013 : 95-96).

Il arrive aussi que des images captées dans les jeux vidéo soient modifiées ou animées à l'extérieur du jeu grâce à des logiciels de retouche et d'animation comme *After Effects*, *Photoshop* et *Sony Vegas*. C'est le cas du film *The Craft of War: BLIND*, créé par Percula (2008) et retiré du site *YouTube* durant un moment en raison des problèmes de droit d'auteur. Son réalisateur se sert en effet du visuel de *World of Warcraft*, mais anime ses images avec le logiciel *3D Studio Max* plutôt qu'avec le moteur du jeu.

Avant de conclure cette section, il faut mentionner que le visuel d'un film d'animation peut avoir été fortement inspiré par celui d'une production vidéoludique sans que ses images ne soient captées en temps réel avec le moteur du jeu. Dans ce cas, le film produit n'est pas considéré comme un machinima, même s'il simule l'apparence d'un jeu vidéo. Par exemple, le court-métrage *Law Abiding Engineer*<sup>31</sup> réalisé à partir de la bande annonce du film *Law Abiding Citizen* (Gary Grey, 2009) peut être confondu avec un machinima du jeu *Team Fortress II* (Valve, 2007), alors qu'aucune image n'a été prise en temps réel dans le jeu.

---

29 <http://www.youtube.com/watch?v=pFI8VUC8OVM> (consulté en novembre 2017).

30 <https://www.youtube.com/watch?v=dc1XyDsZuDU> (consulté en avril 2018).

31 <https://www.youtube.com/watch?v=HjGrHBpfqCo> (consulté en novembre 2017).

C'est également le cas du film d'animation *Princess Peach and Daisy vs Michael Jackson* (2008)<sup>32</sup>, qui se sert (probablement) des *sprite sheets*<sup>33</sup> du jeu *Super Mario 3* (Nintendo, 1988) et d'un logiciel d'animation 2D pour recréer l'esthétique de ce jeu iconique de console.



Figure 8 – *Princess Peach and Daisy Vs Michael Jackson*  
(Unknown, 2010)

Ironiquement, l'esthétique d'un machinima peut s'éloigner davantage de celle du jeu dans lequel il est tourné qu'un film d'animation inspiré par le visuel de ce jeu. Les techniques de captation, de modélisation, d'animation 3D et de *motion capture* brouille les frontières entre ce qui relève ou non du machinima et rend son identification encore plus complexe pour ceux qui ne connaissent pas le jeu ou qui ont peu de connaissances techniques. Ce flou soulève également des questions chez les « experts » sur ce qu'est un « vrai » machinima.

### **Droits d'auteur et avenir du machinima**

Nous avons constaté que les effets spéciaux réalisés avant, pendant ou après la production d'un machinima contribuent tous à creuser l'écart entre les représentations machinimiques et vidéoludiques, en ce qui a trait à leur esthétique et leurs significations. Ces trucages permettent aux machinimas de développer leur propre langage et de s'affirmer comme une forme d'art équivalente au septième art, plutôt que comme un « art mineur » ou comme un simple exercice technique. En éloignant les machinimas des jeux dans lesquels ils sont tournés, ils permettent également à leurs créateurs de réclamer leurs droits d'auteur.

Bien que les machinimas soient la plupart du temps tolérés par les compagnies de jeu parce qu'ils constituent de belles vitrines pour faire la promotion

---

32 <https://www.youtube.com/watch?v=ldl1Y0As5Pc> (consulté en novembre 2017).

33 Images des avatars dans toutes les positions possibles.



indirecte de leurs produits, certains machinimas se sont vus interdits de diffusion. *Not Just Another Love Story*, réalisé par Pope (2005) dans le jeu *World of Warcraft*, par exemple, a été jugé « inapproprié » par Blizzard Entertainment parce qu'ils contenaient les images d'une fellation simulée. Puisque les machinimas utilisent, par définition, des éléments du jeu appartenant à des compagnies, ils remettent en question la notion même « d'auteur » et déclenchent diverses controverses autour des droits de reproduction (Frølund in Ng, 2013 : 85-86). Au terme de cet article, il semble toutefois juste d'affirmer que la multiplication des trucages et des effets spéciaux dans les machinimas leur permettent de se différencier et se démarquer des jeux vidéo à partir desquels ils sont produits de sorte à les orienter dans la voie de l'usage raisonnable ou loyal (*fair use*).

À la suite de Burke (in Ng, 2013), nous pouvons par ailleurs supposer que le machinima développera, au fil du temps, son propre langage (*syntax*) qui s'éloignera encore plus de celui du cinéma pour se rapprocher de celui du jeu vidéo et de son aspect « procédural »<sup>34</sup> (Bogost, 2006). Lors de la conférence d'ouverture<sup>35</sup> du *48 Hour Film Project Machinima dans le métavers Second Life*, le 23 septembre 2010, Peter Greenaway<sup>36</sup> présentait sa vision du machinima et répondait à des questions du public en animant son avatar dans un amphithéâtre numérique. Dans son discours, il appelait les réalisateurs de machinimas à explorer davantage les possibilités offertes par le média et les encourageait à ne pas seulement copier d'autres genres cinématographiques, mais à en inventer de nouveaux. Il soulignait le fait que la spatialité dans les jeux vidéo et les métavers offre des affordances<sup>37</sup> uniques (par exemple, l'absence de gravité) qui devraient être exploitées afin que les machinimas trouvent leur propre voie et parviennent à sortir du cadre (du point de vue physique et métaphorique).

Kirschner (2011) est tout à fait en accord avec l'appel de Greenaway. En plus d'affirmer que, pour atteindre son plein potentiel, le

---

34 L'aspect procédural du jeu vidéo réfère au fait que ce média repose sur des procédures, c'est-à-dire des règles à partir desquels s'effectue l'exécution de calculs et de manipulations (Bogost, 2007 : 11).

35 <http://vimeo.com/15253336> (consulté en novembre 2013).

36 Greenaway est un réalisateur britannique bien connu pour l'esthétique architecturale de ses films et pour son usage créatif des technologies numériques.

37 En études du jeu vidéo, le terme *affordance*, dont le sens est fortement inspiré de la définition produite par le psychologue James J. Gibson (1979), réfère aux possibilités d'interaction offertes à un joueur par un objet ou un environnement du jeu.

machinima doit éviter de répéter la forme scénaristique du film cinématographique, il suggère que le machinima doit aussi se déprendre du jeu vidéo comme base référentielle. En se tournant vers le cinéma d'animation, dont la tradition visuelle est plus variée et poussée en termes d'abstraction, le machinima pourrait s'émanciper des films en action réelle (*live-action*) et être moins

« conservateur ». Selon Frølund, les affordances de l'animation en temps réel sont peu exploitées alors que ses possibilités visuelles, scénaristiques et expérientielles sont immenses : « *it has potential as a form and practice in terms of creating new genres and re-conceptualizing the boundaries between contemporary media platforms* » (Frølund in Ng, 2013 : 103). Hjorth renchérit et croit que : « *the growing world of machinima demonstrates that, as the art world shrinks, game-art expands* » (in Ng, 2013 : 143).

Pour Higley (in Ng, 2013 : 122), il faut penser la « maturité » de cette forme expressive à l'aune du développement de la création via Internet où les formes évoluent à un rythme rapide. Reste toutefois à voir quels rôles joueront les effets spéciaux et les trucages dans la maturation des machinimas et dans leur autonomisation par rapport au cinéma. Si les machinimas semblent moins populaires aujourd'hui qu'il y a quelques années, nous croyons tout de même que cette forme expressive et artistique a un bel avenir et que les effets spéciaux sont appelés à se déployer encore davantage grâce aux développements technologiques, à un accès de plus en plus facile aux moyens de production et à la multiplication des réalisateurs de machinimas expérimentés.

## Bibliographie

- ARVERS, I. 2010.** « Cheats or Glitch? Voice as a game modification in Machinima ». Chap in *Voice: vocal aesthetics in digital arts and media*, ed. Norie Neumark, Ross Gibson et Theo Van Leeuwen. Cambridge : The MIT Press.
- BARDZELL, J. 2011.** « Machinimatic Realism: Capturing and Presenting the “Real World” of Video Games ». *Chap in The Machinima Reader*, H. Lowood et M. Nitsche (eds.). Cambridge : The MIT Press, 195-217.
- BOGOST, I. 2006.** Unit operations. *An approach to video game criticism*. Cambridge : The MIT Press.

- CANNON, R. 2003.** « Introduction to game modification ». Présenté à la conférence Plaything; *The Language of Gameplay 2*. <http://selectparks.net/rebecca/?2003:Playthings>
- GIBSON, J. J. 1979.** *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflins.
- HUTCHEON, L. 1985.** *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. New York et Londres: Methuen.
- JENKINS, H. 2006.** *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York : New York University Press.
- KIRSCHNER, F. 2011.** « Machinima's Promise ». *Journal of Visual Culture*, 10-1 (Avril).
- LOWOOD, H. et M. NITSCHKE (eds). 2011.** *The Machinima Reader*. Cambridge : The MIT Press.
- LOWOOD, H. 2009.** « Warcraft Adventures: Texts, Replay and Machinima in a Game-Based Story World ». Chap in: *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, ed. Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin. Cambridge : The MIT Press, 407-427.
- LOWOOD, H. 2008.** « Game Capture: The Machinima Archive and the History of Digital Games », *Mediascape: Journal of Cinema and Media Studies* (Printemps).
- METZ, C. 1976 [1972].** « Trucage et cinéma ». Chap in *Essai sur la signification au cinéma tome II*. Paris : Éditions Klincksieck, 173-192.
- NG, J. (ed.). 2013.** *Understanding Machinima: Essays on Film-making in Virtual Worlds*, New York, Bloomsbury.
- NITSCHKE, M. 2014.** « Tinkering in Game World » in *Intermédialité*, « Remixer/remixing », 23, Printemps.
- NITSCHKE, M. 2011.** « A Look Back at Machinima's Potential » in *Journal of Visual Culture* 10,1 (Avril), 13-18.
- NITSCHKE, M. 2008.** « Claiming Its Space: Machinima ». Chap in *Dichtung Digital: New Perspectives on Digital Literature: Criticism and Analysis*, ed. by Astrid Ensslin and Alice Bell. no 37 (Février).
- PICARD, M. 2007.** « Machinima: Video Game As An Art Form? » *Loading...*, 1, 1.

**SALEN, K. 2002.** « The art of machinima ». *Future Cinema exhibition catalog.*  
ZKM New Media Institute (Octobre), 538-542.