

## Intermédialités

Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques

## Intermediality

History and Theory of the Arts, Literature and Technologies

# Mémoire et affect dans les recontextualisations multimédiatiques de chansons populaires : autour de *Fortunate Son* de Creedence Clearwater Revival (CCR) (1969)

Andréane Morin-Simard

Numéro 33, printemps 2019

restituer (le temps)  
rendering (time)

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1065017ar>  
DOI : <https://doi.org/10.7202/1065017ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue intermédialités

ISSN

1920-3136 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Morin-Simard, A. (2019). Mémoire et affect dans les recontextualisations multimédiatiques de chansons populaires : autour de *Fortunate Son* de Creedence Clearwater Revival (CCR) (1969). *Intermédialités / Intermediality*, (33). <https://doi.org/10.7202/1065017ar>

Résumé de l'article

Cet article s'intéresse aux effets de la circulation massive de la chanson *Fortunate Son* (CCR, 1969) dans les médias audiovisuels sur différents registres mémoriels et affectifs. L'association de la chanson avec la guerre du Viêt Nam et la manière dont le jeu vidéo contribue à la perception de l'événement historique sont explorées par l'entremise d'une analyse du jeu de tir à la première personne *Call of Duty: Black Ops* (2010).

# Mémoire et affect dans les recontextualisations multimédiatiques de chansons populaires : autour de *Fortunate Son* de CCR (1969)

ANDRÉANE MORIN-SIMARD

Des *bits* qui gravissent rapidement les échelons des palmarès pour être aussitôt oubliés aux *standards* intemporels multipliant les performances et enregistrements, la notion du temps est essentielle au rapport à la chanson populaire, tant à l'échelle personnelle que culturelle. L'étiquette « *classic rock* », par exemple, témoigne de la capacité qu'a la musique de circuler à travers les médias, les plateformes et les époques. Le répertoire issu de cette période — dont les limites sont quelque peu floues — continue d'être réapproprié et recontextualisé dans les trames sonores de films, de séries télévisées et de jeux vidéo, ce qui lui confère un statut à la fois ancien et contemporain.

52 C'est entre autres le cas de la chanson *Fortunate Son*, composée par John Fogerty en réaction aux inégalités sociales dans le processus de conscription de la guerre du Viêt Nam<sup>1</sup> et enregistrée par Creedence Clearwater Revival en 1969. Comme l'illustrera une recension de ses occurrences dans la section suivante,

---

<sup>1</sup> Le percussionniste de CCR, Doug Clifford, explique dans l'épisode « Riders on the Storm » de la série documentaire *Born to Be Wild: The Golden Age of American Rock* : « A lot of the elected officials' kids somehow managed to not go. They were able to buy a favor or knew somebody. So, it was obvious, it was the working class and the middle class that did the dirty work ». *Born to Be Wild: The Golden Age of American Rock*, 2014, Rhodri Huw, « Riders on the Storm », Saison 1, Épisode 1, diffusé le 10 janvier 2014, Londres, British Broadcasting Corporation (BBC).

l'enregistrement original, ainsi que plusieurs reprises de la chanson<sup>2</sup>, a été intégré à une trentaine d'œuvres cinématographiques, télévisuelles et vidéoludiques entre 1980 et 2018<sup>3</sup>.

93 Du point de vue de la réception individuelle, cette circulation massive donne lieu à une série de rencontres potentielles qui participent à la construction d'une mémoire personnelle de l'objet musical. Du point de vue culturel, cette série de mouvements contribue à la diffusion de connotations et d'images qui peuvent persister longtemps dans le paysage médiatique. Cet article s'intéressera aux registres mémoriels et affectifs qui sont touchés par cette circulation, particulièrement dans le contexte du jeu vidéo. Une mise en réseau des occurrences de *Fortunate Son* permettra d'abord de mettre en lumière les thèmes et concepts qui sont généralement rattachés à la chanson. La loupe analytique se tournera ensuite vers un point de ce réseau, le jeu de tir à la première personne *Call of Duty: Black Ops [CoD]* (Treyarch, Raven Software et n-Space, 2010). La mise en relation de *CoD* avec d'autres jeux, films et épisodes de séries télévisées exploitant *Fortunate Son* dans des contextes semblables permettra d'illustrer la manière dont le jeu tire profit de la connexion de la chanson avec la guerre du Viêt Nam et s'inscrit dans une forme de mémoire sémantique de l'événement historique. Finalement, l'analyse des fonctions affectives de *Fortunate Son* sera l'occasion de réfléchir aux niveaux de temporalité de l'expérience vidéoludique et aux conséquences de la jouabilité sur la perception du contenu historique représenté.

---

<sup>2</sup> Wyclef Jean, Lyle Workman et Bob Thiele Jr., Jeffster!, Aloe Blacc, Jesse Carolina, ainsi que Dave Grohl avec le Zac Brown Band et Bruce Springsteen en ont tous enregistré ou interprété des reprises.

<sup>3</sup> À la suite d'une rencontre fortuite avec la chanson dans le jeu *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013), une recherche sur les sites Internet *IMDb*, *Tunefind*, *Songfacts* et *Wikipedia* m'a permis de recenser 30 occurrences parmi les 33 présentées dans le schéma de la page 5. Quelques contacts inattendus avec la chanson (le film *Moonwalkers*, Antoine Bardou-Jacquet, 2015 et la série télévisée *Family Guy*, Seth MacFarlane, 1998-) m'ont permis de bonifier les résultats du recensement initial en cours de route. Chacune des œuvres a été visionnée ou jouée afin de confirmer la présence de la chanson sur la trame sonore et de dégager les éléments audiovisuels ou thématiques qui y sont rattachés.

## CIRCULATION ET MISE EN RÉSEAU

54 Dans le contexte de ce que Will Straw appelle « the circulatory turn<sup>4</sup> », les chercheurs s'intéressant aux objets médiatiques portent une attention grandissante aux mouvements de ces derniers et aux relations qui se dessinent entre eux, plutôt que de réaliser des analyses en profondeur de textes singuliers. Franco Moretti propose notamment de considérer les œuvres littéraires comme des données entrant en collaboration afin d'illustrer certains phénomènes particuliers<sup>5</sup>. Les œuvres phares, traditionnellement étudiées comme des « événements<sup>6</sup> » extraordinaires ou prototypiques, deviennent ainsi quelques points parmi d'autres dans une série, leurs particularités étant occultées par une « matrice de relations<sup>7</sup> ».

55 Au premier abord, ce type de « lecture distante » est particulièrement pertinent pour l'étude de la circulation de la chanson populaire à travers les médias et les époques. Comme je l'ai montré dans un autre contexte<sup>8</sup>, il peut être productif de schématiser les occurrences multimédiatiques d'une même chanson sous la forme d'un réseau à l'intérieur duquel les œuvres sont reliées, en portant attention au contexte et aux objets avec lesquels la chanson est associée dans chacune d'elles. Chaque occurrence filmique, télévisuelle et vidéoludique peut ainsi être vue comme un point du réseau, qui participe de manière plus ou moins importante à des cycles de perpétuation ou de transformation de la signification culturelle d'une chanson donnée.

56 Un regard synthétique sur les différents thèmes auxquels *Fortunate Son* est juxtaposée dans chacune des 33 occurrences relevées, tous médias confondus, permet ainsi de tracer un portrait global des manières dont la chanson persiste dans la mémoire culturelle (voir la figure 1). Les occurrences rattachant la chanson aux années 1960 et 1970 sont nombreuses. Si certains films emploient *Fortunate Son* pour

---

<sup>4</sup> Will Straw, « The Circulatory Turn », Barbara Crow, Michael Longford et Kim Sawchuck (dir.), *The Wireless Spectrum: The Politics, Practices and Poetics of Mobile Media*, Toronto, University of Toronto Press, 2010, p. 17-28.

<sup>5</sup> Franco Moretti, *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for a Literary History*, Londres/New York, Verso, 2005.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 14; notre traduction.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 54; notre traduction.

<sup>8</sup> Andréane Morin-Simard, « Gamers (Don't) Fear the Reaper: Musical Intertextuality and Interference in Video Games », Christophe Duret et Christian-Marie Pons (dir.), *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, Hershey, PA, Information Science Reference, 2016, p. 71-91.

sa valeur d'indicateur temporel sans nécessairement souligner son contexte de production<sup>9</sup>, plusieurs œuvres médiatiques exploitent la connexion de la chanson avec la guerre du Viêt Nam de manière implicite<sup>10</sup> ou explicite<sup>11</sup>. D'autres perpétuent la connexion avec le thème de la guerre, mais s'affranchissent de l'événement historique qui est à l'origine de la chanson<sup>12</sup>, ou véhiculent des connotations patriotiques en la jumelant à des images du drapeau américain<sup>13</sup>. Les occurrences s'éloignant un peu plus de ces thèmes penchent vers les connotations de rébellion et de fête reliées au rock<sup>14</sup>, ou encore optent pour des jeux de mots avec les thèmes de la filiation, de la fortune (ou de l'infortune) et de la dénonciation qu'on retrouve dans le titre ou les paroles<sup>15</sup>. Finalement, on retrouve quelques occurrences de *Fortunate Son* dans le contexte de performances musicales télévisuelles et vidéoludiques<sup>16</sup>.

---

<sup>9</sup> *Crossing the Bridge* [CB], Mike Binder, 1992; *Moonwalkers* [Mo].

<sup>10</sup> *Berkeley in the Sixties* [B60s], Mark Kitchell, 1990; *Prefontaine* [Pre], Steve James, 1997.

<sup>11</sup> Les films *Dear America: Letters Home from Vietnam* [DA], Bill Couturié, 1987; *Forrest Gump* [FG], Robert Zemeckis, 1994; la série documentaire *Born to Be Wild: The Golden Age of American Rock* [BtbW], 2014; les séries télévisées d'animation *Family Guy* [FG(TV)]; *American Dad!* [AD!], Mike Barker, Seth MacFarlane et Matt Weitzman, 2005-; les jeux vidéo *Battlefield: Vietnam* [BV], DICE, 2004; *Battlefield: Bad Company 2: Vietnam* [BBC2V], DICE, 2010; *Call of Duty: Black Ops* [CoD], Mafia III [M3], 2K Games, 2016.

<sup>12</sup> La série télévisée *Las Vegas* [LV], Gary Scott Thompson, 2003-2008; les films *Battleship* [Bat], Peter Berg, 2012 et *War Dogs* [WD], Todd Phillips, 2016; le jeu vidéo *Bioshock Infinite* [BI].

<sup>13</sup> Les films *Live Free or Die Hard* [LFDH], Len Wiseman, 2007 — qui retient aussi une connexion avec l'époque de parution initiale de la chanson en l'entourant d'une discussion sur son statut de *classic rock* — et *The Manchurian Candidate* [MC], Jonathan Demme, 2004. Cette attribution est basée sur les informations de surface et peut être problématisée par une analyse plus attentive du scénario de *The Manchurian Candidate* : des anciens soldats de la guerre du Golfe sont victimes d'un lavage de cerveau par une corporation gérant une campagne électorale. Dans le même ordre d'idées, *Moonwalkers* a été placé sous le thème « Années 60-70 » en vertu de l'époque qui y est représentée (1969), mais la chanson est juxtaposée à plusieurs images du drapeau. Comme pour *The Manchurian Candidate*, le degré de sincérité du patriotisme associé à ce type d'image peut être problématisé : le film fictionnalise la théorie du complot voulant que l'atterrissage de Neil Armstrong sur la lune en 1969 ait été falsifié par les autorités pour tromper le public.

<sup>14</sup> Les films *Les petits mouchoirs* [LPM], Guillaume Canet, 2010 et *Need for Speed* [NfS], Scott Waugh, 2014; la série télévisée *Parenthood* [Par], Jason Katims, 2010-2015.

<sup>15</sup> Les séries télévisées *My Name Is Earl* [MNIE], Gregory Thomas Garcia, 2005-2009; *Sons of Anarchy* [SoA], Kurt Sutter, 2008-2014; *Lights Out* [LO], Justin Zackham, 2011; les films *Melvin and Howard* [M&H], Jonathan Demme, 1980; *Suicide Squad* [SS], David Ayer, 2016; et le jeu vidéo *Watch\_Dogs 2* [WD2], Ubisoft, 2016.

<sup>16</sup> La série télévisée *Chuck* [Ch], Christ Fedak et Josh Schwartz, 2007-2012; les jeux vidéo *Guitar Hero* [GH], 2005, *Rock Band* [RB], 2007 et *Rock Band 3* [RB3], 2010, Harmonix Music Systems; et le concert honorifique pour les vétérans de la guerre du Viêt Nam porté au cinéma, *The Concert for Valor* [CfV], Joel Gallen, 2014.

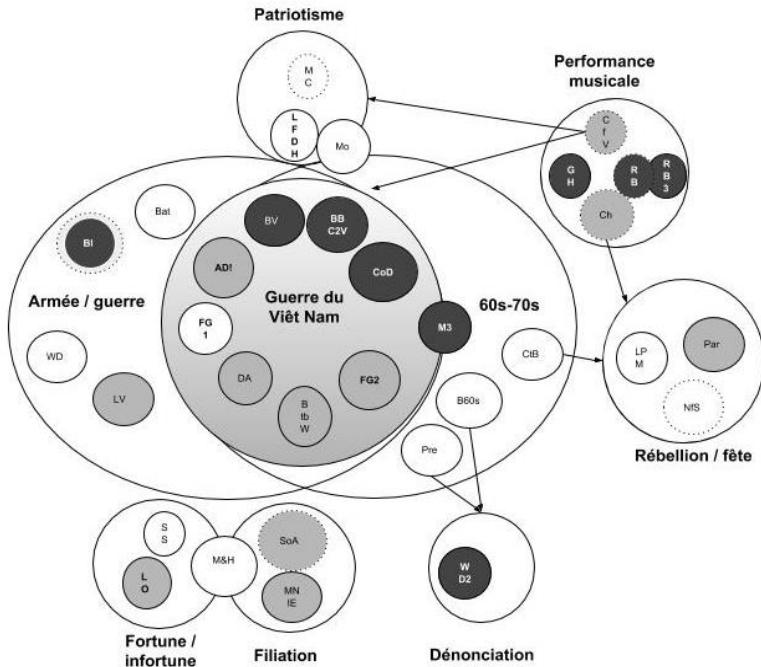


Fig. 1 : Réseau des occurrences de *Fortunate Son* dans les médias audiovisuels. Étant donné la correspondance du thème de la guerre du Viêt Nam avec le discours de Fogerty et des autres membres de CCR, les occurrences qui y sont reliées ont été placées plus au centre du réseau. Les autres sens donnés à la chanson gravitent autour de ce noyau, entretenant des liens plus ou moins évidents avec la signification « originale » de la chanson. Les jeux vidéo (en gris foncé), les films (en blanc) et les séries télévisées (en gris pâle) faisant usage d'une reprise de la chanson sont entourés d'une ligne pointillée. Les recoupements entre les thèmes dans certaines occurrences sont représentés par des flèches ou par un chevauchement entre les cercles thématiques.

Aussi informatif ce recensement soit-il, la présente étude n'entend pas laisser de côté l'analyse en profondeur de cas individuels. Les quelques chercheurs s'étant intéressés au phénomène de recontextualisations multiples de chansons ou d'extraits musicaux ont notamment montré que les particularités du langage cinématographique et du contexte narratif pouvaient entrer en interaction avec la musique et/ou les paroles pour créer une panoplie d'effets et de sens. De l'accumulation d'un pouvoir affectif<sup>17</sup> à une forme de

<sup>17</sup> Robynn J. Stilwell, « In the Air Tonight: Text, Intertextuality, and the Construction of Meaning », *Popular Music and Society*, n° 19, 1995, p. 67-103.

lassitude affective<sup>18</sup>, du développement de manières conventionnelles d'utiliser une chanson<sup>19</sup> à la consécration en tant qu'index pour une période et une culture particulière<sup>20</sup>, des effets de « clins d'œil » entre les œuvres<sup>21</sup> au développement de modes d'écoute partagés par les membres d'une culture<sup>22</sup>, l'étude comparative de plusieurs œuvres médiatiques utilisant le même morceau musical s'est avérée productive pour réfléchir au rôle de la musique au cinéma et à la télévision.

57 Malgré l'importance grandissante de la chanson populaire dans le médium vidéoludique, ce dernier n'est abordé dans aucune des études de cas mentionnées ci-dessus. Étant donné la circulation importante de *Fortunate Son* dans le jeu vidéo, il semble important de questionner la manière dont celui-ci réitère certains thèmes et motifs véhiculés par le cinéma et la télévision tout en les réinscrivant dans un contexte ludique. Le septième opus de la très populaire série de jeux de tir à la première personne *Call of Duty* (2003-) représente un point intéressant dans le réseau d'occurrences de *Fortunate Son*, notamment parce qu'il porte les marques de quelques emprunts au cinéma. La structure narrative du jeu permet au joueur de « participer » à certains conflits historiques par l'intermédiaire des souvenirs du personnage qu'il contrôle, l'agent des forces spéciales SAD/SOG<sup>23</sup> Alex Mason. L'exploration de la mémoire du personnage l'envoie notamment au Viêt Nam en 1968, où des éléments stéréotypés de représentations de l'événement historique sont intégrés de manière transparente à la mise en scène.

---

<sup>18</sup> Jeffrey Barham, « Recurring Dreams and Moving Images: The Cinematic Appropriation of Schumann's Op. 15, No. 7 », *19<sup>th</sup> Century Music*, vol. 34, n° 3, printemps 2011, p. 271-301.

<sup>19</sup> Peter Stanfield, « An Excursion into the Lower Depths: Hollywood, Urban Primitivism, and *St. Louis Blues*, 1929–1937 », *Cinema Journal*, vol. 41, n° 2, hiver 2002, p. 84-108, disponible sur le site de *Muse Project* : <https://www.amherst.edu/media/view/348113/original/Stanfield+-+An+Excursion+into+the+Lower+Depths+-+Hollywood,+Urban+Primitivism,+and+St.+Louis+Blues,+1929-1937.pdf> (consultation le 25 mars 2018).

<sup>20</sup> Russell Reising, « Covering and Un(covering) the Truth with “All Along the Watchtower”: From Dylan to Hendrix and Beyond », George Plasketes (éd.), *Play it Again: Cover Songs in Popular Music*, Farnham, Burlington, Ashgate, 2010, p. 153-175.

<sup>21</sup> Michael Andrieu, *Réinvestir la musique : autour de la reprise musicale et de ses effets au cinéma*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2011.

<sup>22</sup> Teresa Magdanz, « “Sobre las olas”: Cultural Synecdoche of the Past », *Journal for the Society for American Music*, vol. 1, n° 3, 2007, p. 301-340.

<sup>23</sup> « Special Activities Division » / « Studies and Observations Groups ».

## DE LA GUERRE AU JEU VIDÉO : *CALL OF DUTY: BLACK OPS*

98 Alors que musique et jouabilité sont intimement reliées dans des jeux comme *Guitar Hero* (2005) et *Rock Band* (2007), il en est autrement des genres qui ne font pas de la musique la mécanique ludique principale. Les jeux de tir et d'action qui entourent la jouabilité d'un récit, par exemple, dirigent davantage les préoccupations du joueur vers des ennemis à affronter, des problèmes à résoudre et des lieux à naviguer. La cinquième mission de *CoD* est typique de la manière dont la chanson populaire est généralement intégrée au jeu vidéo, *Fortunate Son* émanant d'une diffusion radiophonique simulée dans les cinématiques d'ouverture et de fermeture de la mission.

99 Lorsque le segment de jeu commence, un écran de chargement donne d'abord les informations narratives relatives à la mission du joueur : des mentions écrites en noir et rouge sur fond blanc, graduellement ratifiées à la manière de documents confidentiels, indiquent au joueur la date (21 janvier 1968), le lieu (Khe Sanh, Viêt Nam) et le nom de l'agent responsable de la mission (Alex Mason). Par l'entremise d'un fondu enchaîné, l'écran de chargement fait ensuite place à une perspective à la première personne en trois dimensions, rendue sans coupures jusqu'à la fin de la mission, de manière à simuler le regard de Mason.

100 Sur le plan sonore, le battement caractéristique d'un hélicoptère et la voix d'un animateur de radio parviennent immédiatement aux oreilles du joueur. Pendant que les mentions textuelles défilent à l'écran, l'animateur invite les auditeurs à envoyer des demandes spéciales et présente joyeusement « *Fortunate Son* by CCR ». Le *riff* de guitare de la chanson accompagne l'apparition de l'agent de la CIA Jason Hudson (voix de Ed Harris), qui s'adresse à la caméra et sort d'une tente, invitant implicitement le joueur à le suivre (voir la figure 2). Puisqu'il s'agit d'une cinématique, les déplacements du joueur sont automatisés : tout ce qu'il peut faire est déplacer la caméra pour regarder autour de lui. Lorsqu'il sort de la tente, le joueur peut voir, droit devant lui, un hélicoptère portant le sergent Frank Woods (James C. Burns) sur son patin d'atterrissage.

11 L'hélicoptère se pose alors tranquillement au sol dans un mouvement fluide, et Woods s'avance vers la caméra. Après une brève séquence de dialogue, Woods se dirige vers une voiture, ce qui déclenche un nouveau déplacement de la caméra. Les explications de Woods, qui regarde directement la caméra (donc le joueur), se poursuivent pendant la brève balade. Les effets sonores d'hélicoptères et des nombreux véhicules circulant sur la base militaire continuent d'occuper la place la plus importante dans le paysage sonore, alors que *Fortunate Son* est reléguée à



l'arrière-plan. Il est toutefois encore possible de percevoir assez clairement la voix du chanteur John Fogerty et d'entendre quelques bribes des paroles lorsque Woods marque des pauses entre ses répliques. Une explosion renverse finalement le véhicule, mettant fin à la chanson (tout juste après la seconde itération du refrain) et indiquant au joueur que l'action commence réellement.



Fig. 2 : Call of Duty: Black Ops 1, « full walkthrough on Veteran, Mission 5 - S.O.G. », 2011, capture de jeu et cinématiques, Youtube.com, Zevik, <https://www.youtube.com/watch?v=7mboUJDbpFw&t=104s> (consulté le 24 septembre 2019), 19:20.

¶<sub>12</sub> Une fois les objectifs complétés, le refrain de la chanson est entendu de nouveau. La conclusion répète le même motif que l'introduction : un hélicoptère fait son entrée dans le cadre, transportant l'agent SOG Joseph Bowman (voix de Ice Cube), qui descend et s'avance vers la caméra, pour échanger quelques répliques avec Mason, Hudson et Woods.

¶<sub>13</sub> L'effet que peuvent avoir ces deux occurrences de *Fortunate Son* sur l'expérience du joueur dépasse le cadre immédiat de la représentation qu'il a sous les yeux. Comme l'ont montré plusieurs travaux issus d'une approche cognitive du cinéma et du jeu vidéo, la perception de toute séquence audiovisuelle est le fruit d'une construction active à partir des données disponibles et des connaissances préalables :

le percevant (spectateur, joueur, lecteur, etc.) va toujours « au-delà du donné<sup>24</sup> ». Les expériences empiriques d'Annabel Cohen montrent que la perception de certaines informations de surface, comme la musique, peut amorcer rapidement certains souvenirs correspondants dans la mémoire à long terme, les rendant disponibles pour être consciemment traités dans la mémoire de travail aux côtés d'autres données nécessaires à la visualisation du récit<sup>25</sup>. À l'instar de narratologues cognitivistes comme Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon propose notamment que les mondes fictionnels sont des « constructions communicatives intersubjectives<sup>26</sup> » reliant la disposition mentale des récepteurs, les conventions de représentation du médium et les intentions (hypothétiques) de l'auteur<sup>27</sup> et permettant au joueur à la fois de « remplir les trous » et d'ignorer certains éléments incohérents<sup>28</sup>. La représentation mentale du récit est donc différente d'un joueur à l'autre, mais aussi d'une séquence de jeu à l'autre pour un même joueur<sup>29</sup>. C'est aussi ce qu'illustrent les spirales heuristiques d'Arsenault et Perron<sup>30</sup>, dans lesquelles les « horizons d'attente<sup>31</sup> » et la « fenêtre d'entrée<sup>32</sup> » dans un jeu varient en fonction des compétences sensorimotrices et des connaissances génériques du joueur. Qu'elle serve à la jouabilité, à la compréhension narrative ou à l'activité herméneutique, chaque nouvelle donnée produit une « boucle de rétroaction » entre le jeu et le joueur, que les auteurs décrivent en ces termes :

---

<sup>24</sup> Bernard Perron, « Faire le tour de la question », *Cinémas*, vol. 12, n° 2, 2002, p. 143, <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2002-v12-n2-cine1885/024884ar/> (consultation le 25 mars 2019).

<sup>25</sup> Annabel Cohen, « Film Music from the Perspective of Cognitive Science », David Neumeyer (dir.), *The Oxford Handbook of Film Music Studies*, New York, Oxford University Press, 2015, p. 96-130.

<sup>26</sup> Jan-Noël Thon, « Narrative Comprehension and Video Game Storyworlds », Bernard Perron et Felix Schröter (dir.), *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson, McFarland, 2016, p. 15-31; notre traduction.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 19.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 19.

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 21.

<sup>30</sup> Dominic Arsenault et Bernard Perron, « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay », Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 109-131.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 118.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 127; notre traduction.

1. From the game's database, the game's algorithm draws the 3-D objects and textures, and plays animations, sound files, and finds everything else that it needs to represent the game state.
2. The game outputs these to the screen, speakers, or other peripherals. The gamer uses his perceptual skills (bottom-up) to see, hear and/or feel what is happening.
3. The gamer analyzes the data at hand through his broader anterior knowledge (in top-down fashion) of narrative comprehensions, generic competence, gaming repertoire, etc. to make a decision.
4. The gamer uses his implementation skills (such as hand-eye coordination) to react to the game event, and the game recognizes this input and factors it into the change of the game state<sup>33</sup>.

La nature de l'expérience vidéoludique est donc progressive, et le joueur en ressort typiquement avec plus de connaissances et de compétences. Les connaissances mobilisées dans l'activité de construction et d'interprétation narrative peuvent être tirées de plusieurs « sphères », pour emprunter l'expression de Birgitta Höijer<sup>34</sup>, et dépendent entre autres du genre de texte consommé et de la correspondance de son contenu avec des expériences préalables.

914

Dans le cas de *CoD*, l'amalgame entre le caractère « épique » de l'événement historique de la guerre du Viêt Nam et le caractère « quotidien » de la chanson populaire peut à première vue sembler diriger l'activité de construction du modèle mental du joueur dans deux directions différentes. Si l'étiquette « *classic rock* » associé à *Fortunate Son* lui confère un certain caractère mythique en la reliant à un passé fortement valorisé par la culture populaire, la chanson a énormément circulé dans les médias depuis le milieu des années 2000. Il est donc envisageable qu'elle soit déjà intégrée aux habitudes d'écoute du joueur ou qu'elle entretienne un rapport privilégié avec certains événements de sa vie personnelle<sup>35</sup>. Quant au contexte narratif,

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 120-121.

<sup>34</sup> Birgitta Höijer, « Reception of Television Narration as a Socio-Cognitive Process: A Schema-Theoretical Outline », *Poetics*, vol. 21, n° 4, 1992, p. 283-304.

<sup>35</sup> Plusieurs ont noté le rapport très personnel que l'auditeur entretient avec la musique, ce qui complique la signification que peut avoir la chanson au sein d'une trame sonore. Voir, entre autres, Anahid Kassabian, *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film*, New York/Londres, Routledge, 2001.

il appartient (fort probablement) davantage à la sphère d'expérience médiatique<sup>36</sup>. Comme le souligne James Campbell à propos des jeux de tir représentant la Seconde Guerre mondiale (dont font partie plusieurs des jeux de la série *Call of Duty*) :

It is abundantly clear that the game designers are aiming less for a recreation of the experience of combat in the Second World War (an admittedly impossible goal) and more to remediate the cinematically mediated access to such experiences that has been the dominant cultural mode of representation since the time of the war itself. More people have seen war films than have seen combat: in this sense, authenticity connotes truth to the war film more than to what the war film represents. A game will thus succeed to the extent that its electronic medium remediates cinema<sup>37</sup>.

Comme la Seconde Guerre, la guerre du Viêt Nam a fait l'objet de nombreuses représentations cinématographiques. La manière dont Frank Woods et Joseph Bowman font leur entrée en scène dans *CoD* évoque notamment une séquence très semblable dans *Forrest Gump : Fortunate Son* y est entendue à plein volume lorsque le personnage éponyme (Tom Hanks) et son comparse Bubba Blue (Mykelti Williamson) sont transportés sur leur base militaire vietnamienne, le véhicule aérien se posant au sol dans un mouvement fluide et laissant descendre les personnages qui s'avancent ensuite vers la caméra.

915 L'allusion à *Forrest Gump* peut très bien passer inaperçue auprès des joueurs qui ne se souviennent pas de la séquence du film de Robert Zemeckis ou qui ne l'ont simplement pas vue. Toutefois, Hilary Lapedis soulignait déjà le caractère stéréotypé de la scène à la fin des années 1990 :

---

<sup>36</sup> Si on ne peut affirmer avec certitude que la plupart des joueurs de *CoD* n'ont aucune expérience militaire, la très grande popularité du jeu à travers le monde suggère à tout le moins que le joueur type n'a pas eu d'expérience directe de la guerre du Viêt Nam (les ventes mondiales ont fracassé le milliard de dollars environ un mois après la sortie du jeu, selon un article du *International Business Times* du 22 décembre 2010, « *Call of Duty: Black Ops* Sales Top \$1 Bln », Manikandan Raman, <https://www.ibtimes.com/call-duty-black-ops-sales-top-1-blm-251467> (consultation le 24 mai 2019).

<sup>37</sup> James Campbell, « Just Less Than Total War: Simulating World War II as Ludic Nostalgia », Zach Whalen et Laurie N. Taylor (dir.), *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games*, Nashville, Vanderbilt University Press, 2008, p. 186.

The shots of helicopters, fraternal bonding and dense vegetation are those which we have seen many times before in films on the subject: *Apocalypse Now*, *Platoon*, *Good Morning, Vietnam*, among others. Equally, *the pop soundtrack mixed with helicopter blades whirring is a familiar one*. [...] Forrest and Bubba arrive by helicopter to “Fortunate Son” by Creedence Clearwater Revival, with the repeated lyric of “It ain’t me, I’m no Senator’s son”. Not only is the irony of the lyric clear — both Forrest and Bubba are as far from being privileged as anyone — but also *the driving guitar rhythms mixed high with the chopper blades reinforce the mediated representation of Vietnam as the rock and roll war*<sup>38</sup>.

La « représentation médiatisée » du conflit par le cinéma se trouve ainsi remédiatisée par le jeu vidéo, qui réitère un motif audiovisuel familier — celui de la combinaison entre la chanson rock et la figure de l’hélicoptère — en l’utilisant comme dispositif d’encadrement pour l’action du joueur. Dans la mesure où les films énumérés par Lapedis ainsi que leurs semblables font partie du bagage de connaissances du joueur de *CoD*, ce dernier est déjà habitué à la combinaison entre la musique populaire et les représentations de la guerre du Viêt Nam. Qui plus est, la familiarité de ce type de motif audiovisuel est potentiellement exacerbée par le fait qu’entre le film de Zemeckis et le jeu de Treyarch, *Fortunate Son* a été juxtaposée à de l’imagerie semblable plusieurs fois.

516

Deux jeux de la série *Battlefield*, soit *Battlefield: Vietnam* (2004) et l’extension *Battlefield: Bad Company 2: Vietnam* (2010)<sup>39</sup>, s’en sont servis pour structurer des bandes-annonces dans lesquelles se succèdent des images d’hélicoptères, d’explosions et de palmiers, en plus de l’utiliser respectivement dans une cinématique d’introduction et dans un menu<sup>40</sup>. La série d’animation *American Dad!* (2005) exploite également cette association dans l’épisode « In Country... Club<sup>41</sup> », où Stan Smith (Seth

---

<sup>38</sup> Hilary Lapedis, « Popping the Question: The Function and Effect of Popular Music in Cinema », *Popular Music*, vol. 18, n° 3, octobre 1999, p. 373-374; c’est nous qui soulignons.

<sup>39</sup> *BBC2: Vietnam* est paru un mois après la sortie de *CoD*. Il est toutefois plausible qu’un joueur ait eu l’occasion d’y jouer d’abord, dans la mesure où il n’a pas suivi le calendrier de publication à la lettre. De plus, la bande-annonce a été diffusée quelques mois avant la sortie du jeu, multipliant les possibilités de visionnement avant de jouer à *CoD*.

<sup>40</sup> Les deux jeux permettent également au joueur de sélectionner la chanson dans une liste et de l’écouter en pilotant des véhicules divers, ce qui lui donne l’occasion de participer plus activement à la réitération du motif. L’agentivité du joueur dans le choix de la trame musicale réduit toutefois les probabilités que *Fortunate Son* soit entendue pendant les séquences de jeu.

<sup>41</sup> Saison 5, Épisode 1.

MacFarlane) initie son fils Steve (Scott Grimes) à une activité de reconstitution de la guerre du Viêt Nam organisée par ses amis de la NRA et tenue au club de golf local. Un court extrait de *Fortunate Son*<sup>42</sup> guide un montage de clichés de représentations de la guerre (des « soldats » courant devant un coucher de soleil, tombant au sol après s'être fait « tirer » dessus par des balles de peinture et terrassant des « Viêt Cồng » — des hommes blancs avec des chapeaux de forme conique — cachés derrière des palmiers) entrecoupés des banalités du quotidien d'un club de golf (un jardinier tondant le gazon sur le champ de bataille, un groupe de « soldats » qui, traversant un étang en tenant leurs fusils au-dessus de leurs têtes, s'arrêtent pour laisser passer et admirer une famille de canards). La chanson disparaît ensuite dans un fondu alors que Stan et Steve sont invités à prendre place dans un « hélicoptère » — une voiturette de golf conduite par un « pilote » produisant le son du battement des pales avec sa bouche<sup>43</sup>.

97

Suivant les propositions cognitivistes expliquées plus haut, puisque la reconnaissance de la chanson est à même d'activer certaines connaissances emmagasinées dans la mémoire à long terme et de les intégrer à la construction perceptuelle du joueur, ces occasions d'écoute préalable — dans la mesure où elles font partie de son bagage médiatique — peuvent entrer en jeu dans l'expérience de *CoD*. S'il a conservé des souvenirs plus ou moins précis de *Battlefield: Vietnam*, *Battlefield: Bad Company 2: Vietnam*, de *Forrest Gump* ou de *American Dad!* dans sa mémoire épisodique, une ou l'autre de ces œuvres peut être évoquée dans la mémoire de travail et faire l'objet d'un détournement momentané de l'attention du joueur<sup>44</sup>. En tant qu'amalgame d'expériences préalables avec la chanson emmagasinées dans la mémoire sémantique, ces occurrences peuvent contribuer à compléter l'image mentale du contexte dans lequel la mission ludique imminente aura lieu, prêtant des bribes

---

<sup>42</sup> Le début de la chanson ainsi que les phrases « Some folks are born made to wave the flag, Ooh, they're red, white, and blue » sont audibles, soulignant l'aspect patriotique de l'activité de reconstitution.

<sup>43</sup> La deuxième séquence contenant un extrait de *Fortunate Son* est tout aussi absurde. Après avoir « égorgé » un ennemi à l'aide d'un crayon feutre rouge indélébile, Steve s'empare d'un canon à peinture et en asperge tous les « ennemis » à la manière d'un lance-flammes, au ralenti, à la suite de quoi une voiturette de golf passe dans le cadre et « s'écrase » dans les cris de terreur et les crissements de freins.

<sup>44</sup> L'association avec des émotions fortes et la déviation des attentes sont des facteurs qui peuvent contribuer à rendre un objet ou une séquence mémorable. Voir respectivement John Sloboda, « Music in Everyday Life: The Role of Emotions », Patrick Juslin et John Sloboda (dir.), *Handbook of Music and Emotion: Theory, Research, Applications*, Oxford/Toronto, Oxford University Press, 2010, p. 493-514 et Marilyn Boltz, « The cognitive Processing of Film and Musical Soundtracks », *Memory & Cognition*, vol. 32, n° 7, octobre 2004, p. 1194-1205.

d'images, de sons et d'actions que le spectateur ou le joueur aura réduits à leur plus simple expression afin de construire des schémas de lieux, d'époques, de conventions narratives et stylistiques, ainsi que des connaissances procédurales<sup>45</sup>. La chanson, lorsqu'elle est entendue pour la première fois, n'a pas d'implication immédiate pour les actions que le joueur doit accomplir. Elle collabore néanmoins avec les autres données pour construire un espace qui s'étend au-delà de ce qui est immédiatement visible en puisant dans les connaissances préalables du joueur pour renforcer le sentiment de présence<sup>46</sup> sur une base militaire pendant la guerre du Viêt Nam, une réalité qu'il est à même d'imaginer grâce à ses contacts avec des représentations semblables. Qu'importe si la mission se déroule en 1968 alors que la chanson n'a été enregistrée qu'en 1969<sup>47</sup> : c'est le portrait dressé par les multiples (re)médiatisations de l'événement qui permet d'en mesurer l'effet d'authenticité.

### RESSENTIR L'HISTOIRE<sup>48</sup> ?

518

Dans *Prosthetic Memory*, Alison Landsberg propose que le cinéma, en tant que « technologie de la mémoire<sup>49</sup> », donne accès à une nouvelle forme de mémoire publique en faisant circuler des images du passé de la culture américaine auprès de

---

<sup>45</sup> Pour plus de détails sur le fonctionnement de la mémoire et les opérations de sélection et d'abstraction des données, voir Perron, 2002. Sur la manière dont les souvenirs d'objets médiatiques sont encodés dans la mémoire à long terme, voir Mark Shevy, « Music Genre as Cognitive Schema: Extramusical Associations with Country and Hip-Hop Music », *Psychology of Music*, vol. 36, n° 4, 2008, p. 477-498; Bob Snyder, « Memory for Music », Susan Hallam, Ian Cross et Michael Thaut (dir.), *The Oxford Handbook of Music Psychology*, New York, Toronto, Oxford University Press, 2011, p. 107-117.

<sup>46</sup> Plusieurs chercheurs ont d'ailleurs noté l'importance de la musique dans l'expérience d'immersion ou de présence dans le jeu. Voir notamment Zach Whalen, « Play Along: An Approach to Video Game Music », *Game Studies*, vol. 4, n° 1, novembre 2004, <http://gamestudies.org/0401/whalen/> (consultation le 24 mai 2019); Sean M. Zehnder et Scott D. Lipscomb, « The Role of Music in Video Games », Peter Vorderer et Jennings Bryant (dir.), *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, Mahwah, NJ, Lawrence Erlbaum Associates, 2006, p. 241-258; et Karen Collins, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge, MA, MIT Press, 2013.

<sup>47</sup> Il est intéressant de noter que le jeu *Mafia III*, paru en 2016, perpétue cet anachronisme en situant son action en 1968.

<sup>48</sup> Traduction libre de « Feeling History », titre du premier chapitre de Aubrey Anable, *Playing with Feelings: Video Games and Affect*, Minneapolis, Londres, University of Minnesota Press, 2018.

<sup>49</sup> Alison Landsberg, *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, New York, Columbia University Press, 2004, p. 14; notre traduction.

spectateurs n'en ayant pas eu une expérience directe. Alors que la notion de mémoire collective initialement proposée par le sociologue Maurice Halbwachs concerne les souvenirs construits par une communauté naturellement délimitée par un espace géographique<sup>50</sup>, la mémoire « prothétique » telle que la définit Landsberg est formée par l'expérience affective avec des représentations d'événements ou de périodes historiques, permettant au spectateur d'ajouter ces souvenirs synthétiques à ses propres « archives d'expérience<sup>51</sup> ». Du côté des études vidéoludiques, Aubrey Anable suggère que le jeu vidéo peut être le lieu d'une « rencontre affective avec l'histoire<sup>52</sup> », permettant un « recadrage affectif<sup>53</sup> » de cette dernière par l'entremise d'une expérience personnelle de certains de ses aspects. Les deux médias structurent toutefois l'engagement avec la représentation de manières différentes : si le cinéma permet au spectateur d'entrer en relation avec le contenu historique par l'entremise de personnages auxquels il peut s'identifier, le jeu vidéo encadre l'expérience du joueur par des défis, des choix et des objectifs. C'est cette responsabilité du joueur dans le déroulement des événements qui a poussé Perron à proposer le concept d'« émotions vidéoludiques<sup>54</sup> », issues des écarts potentiels entre les défis proposés par le jeu et les compétences du joueur.

519 Bien qu'elle ne fasse pas spécifiquement partie des préoccupations de ces chercheurs, la musique joue un rôle non négligeable dans l'engagement affectif avec de tels objets audiovisuels : selon Theo Van Leeuwen, « music makes us apprehend what are, in themselves, “nonemotional” meanings in an emotional way, [...] it binds us affectively to these meanings and makes us identify with them<sup>55</sup> ». Les fonctions affectives de la musique de jeu vidéo sont d'ailleurs parmi les premières énumérées dans la plupart des travaux sur le sujet. On remarque que la musique sert à

---

<sup>50</sup> Maurice Halbwachs, *La mémoire collective et le temps* [1950], Paris, Presses universitaires de France, disponible sur le site *Les classiques des sciences sociales de l'UQAC*, [http://classiques.uqac.ca/classiques/Halbwachs\\_maurice/memoire\\_coll\\_et\\_le\\_temps/memoire\\_coll\\_et\\_le\\_temps.html](http://classiques.uqac.ca/classiques/Halbwachs_maurice/memoire_coll_et_le_temps/memoire_coll_et_le_temps.html) (consultation le 25 mars 2019). Pour une application du concept de mémoire collective aux communautés formées autour du jeu vidéo, voir Matthew Thomas Payne, « Playing the Déjà-New: “Plug it in and Play TV Games” and the Cultural Politics of Classic Gaming », Zach Whalen et Laurie N. Taylor (dir.), 2008, p. 51-68.

<sup>51</sup> Landsberg, 2004, p. 19.

<sup>52</sup> Anable, 2018, p. 34; notre traduction.

<sup>53</sup> *Ibid.*; notre traduction.

<sup>54</sup> Bernard Perron, « Jeu vidéo et émotions », Sébastien Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo: approches de l'expression vidéoludique*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2005, p. 347-366.

<sup>55</sup> Cité dans Kassabian, 2001, p. 28.



communiquer l'émotion des personnages<sup>56</sup>, à suggérer une atmosphère ou une ambiance<sup>57</sup>, et à stimuler physiologiquement, voire à induire des émotions chez le joueur<sup>58</sup>. Le terme « *mood* » est utilisé autant pour désigner l'ambiance de la diégèse ou du monde du jeu (« convey a specific mood<sup>59</sup> », « the mood of an event<sup>60</sup> ») que pour parler d'un état affectif (« mood induction<sup>61</sup> »). Dans le cadre de ces travaux, la musique représente un point de contact entre les propriétés du jeu et ce que Rikke Toft Nørgård appelle des « aspects temporels du soi interne<sup>62</sup> » comme l'humeur et les émotions.

920 À la lumière de ces considérations, quel est l'apport affectif de *Fortunate Son* à l'expérience de *CoD*? Comment le joueur peut-il « ressentir » la dimension historique représentée par le jeu? C'est notamment par le rythme, la hauteur des notes, le timbre et l'intensité de la performance vocale que passe l'expression affective en musique<sup>63</sup>. Dans le cas de *Fortunate Son*, la performance vocale de Fogerty est énergique, voire agressive; le tempo est rapide et constant; le *riff* de guitare est simple mais entraînant; les accords majeurs qui construisent la pièce transmettent une impression positive. Comme pour la plupart des chansons rock de son époque, l'affect transmis par la dimension musicale et performative de *Fortunate Son* peut facilement l'emporter sur le message de dénonciation transmis par les paroles :

---

<sup>56</sup> Zehnder et Lipscomb, 2006; Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music*, Cambridge, MA, MIT Press, 2008.

<sup>57</sup> David Bessell, « What's That Funny Noise? An Examination of the Role of Music in *Cool Boarders 2*, *Alien Trilogy* and *Medievil 2* », Geoff King et Tanya Krzywinska (dir.), *Screenplay: Cinema / Videogames / Interfaces*, New York/London, Wallflower Press, 2002, p. 136-143; Whalen, 2004; Zehnder et Lipscomb, 2006; Michael Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge, MA, MIT Press, 2008; William Gibbons, « Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in *Bioshock* », *Game Studies*, vol. 11, n° 3, décembre 2011.

<sup>58</sup> Bessell, 2002, Collins, 2008.

<sup>59</sup> Whalen, 2004.

<sup>60</sup> Nitsche, 2008, p. 137.

<sup>61</sup> Collins, 2008, p. 133.

<sup>62</sup> Rikke Toft Nørgård, « Expressive and Affective Gameplay with Technology », Bernard Perron et Felix Schröter (dir.), *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson, McFarland, 2016, p. 91; notre traduction.

<sup>63</sup> Patrick Juslin et Renne Timmers, « Expression and Communication of Emotion in Music Performance », Patrick Juslin et John Sloboda (dir.), 2010, p. 453-489.

The reproduction of the political contradictions of the counterculture in its music was facilitated by two primary and enabling features of rock, *an ambiguous relation between martial and musical violence, and the indeterminacy of the lyrics*. Together these produce a discursive ambiguity, intrinsic to rock semiology, which clearly distinguish rock from folk. [...] in rock-proper *sonic violence* [...] *is the essence of the music and itself the site of aural pleasure*<sup>64</sup>.

Cette réalité de l'identité générique de la chanson permet de refaire un détour vers les propos de Lapedis (citée plus haut) sur l'effet produit par *Fortunate Son* dans *Forrest Gump*. L'auteure y affirme que « l'ironie des paroles est claire » lorsque combinée avec le contexte narratif et fait ressortir l'absence de privilège des personnages. Le visionnement de cette séquence se prête particulièrement bien à la perception d'un tel commentaire. Le spectateur a eu plusieurs occasions de constater la naïveté de Forrest Gump depuis le début du film, et la scène n'offre que peu d'éléments à traiter, lui laissant le loisir d'écouter les paroles chantées par Fogerty. Il est toutefois avisé de nuancer l'impact de la composante linguistique dans l'expérience de visionnement, en considérant des facteurs comme l'attitude favorable à la pensée herméneutique du spectateur ainsi que sa tendance à privilégier l'écoute des paroles ou de la mélodie. Si, comme le suggère James, le plaisir de l'énergie agressive de la musique rock peut dominer l'expérience d'écoute, le spectateur peut tout aussi bien se laisser aller à apprécier ce court moment de spectacle sans se poser davantage de questions sur le message qu'on cherche à lui transmettre.

§21 En ce qui concerne la séquence de *CoD*, il faut d'abord spécifier que le contexte narratif se prête mal à un quelconque parallèle avec le commentaire social qu'a cherché à transmettre Fogerty : les personnages (joueur et non-joueurs) sont des soldats de métier, possédant les compétences pour faire face à la situation dans laquelle ils se trouvent. On peut en dire autant de la séquence humoristique d'*American Dad!* et des montages des jeux de la série *Battlefield*, qui véhiculent des images typiques des films d'action les plus conventionnels.

§22 Ensuite, il est peu probable que la portion linguistique de la chanson captive l'attention du joueur, ne serait-ce qu'à cause de son statut par rapport aux autres éléments visuels et sonores. En effet, comme décrit plus haut, les dialogues occupent l'avant-plan, et les mots prononcés par Fogerty sont difficilement perceptibles, à

---

<sup>64</sup> David James, « The Vietnam War and American Music », *Social Text*, n° 23, automne-hiver 1989, p. 134; c'est nous qui soulignons.

moins de bien connaître les paroles et d'en suivre le déroulement malgré l'interférence entre les deux sources sonores.

923           Finalement, la séquence met en scène des personnages qui s'adressent au joueur en regardant la caméra et opèrent des déplacements dans l'espace. Si, comme l'affirme Andreas Gregersen, « actions performed by self and others have cognitive primacy for humans<sup>65</sup> », les ressources attentionnelles du joueur risquent d'être davantage sollicitées par le mouvement et l'anticipation de ce qui s'en vient. Suivant Arsenault et Perron, dans la mesure où chaque nouvelle donnée entame une boucle de rétroaction entre le jeu et le joueur, les gestes de Hudson et de Woods peuvent chacun pousser le joueur à tenter d'agir, d'autant plus que Woods est présent dans la plupart des missions précédentes et qu'il faut généralement suivre ses indications.

924           Tous ces facteurs font en sorte que la chanson est reléguée à l'arrière-plan du paysage sonore et de l'activité mentale du joueur, ce qui réduit grandement l'importance de son message linguistique. Cette condition ne l'empêche toutefois pas de jouer son rôle affectif. Même si elle n'est pas synchronisée avec les actions du joueur, la chanson *Fortunate Son* remplit des fonctions pour la jouabilité. Les cinématiques offrant une pause entre les moments d'action rapide et intense, chacune des deux occurrences s'inscrit dans le prolongement de ce qui est venu avant et dans l'anticipation de ce qui viendra après.

925           Dans le premier cas, la chanson prépare le terrain pour l'activité ludique. Les préférences et compétences du joueur peuvent faire osciller la réaction de ce dernier entre une réception positive (appréciation de la mise en scène, de la chanson ou du moment de répit; hâte de prendre part à l'action qui vient) ou négative (impatience de voir son agentivité momentanément retirée; agacement d'entendre une chanson trop souvent écoutée). Idéalement, l'énergie agressive de la chanson interagit avec les autres informations — données visuelles, textuelles et auditives, situation ludique — pour stimuler le joueur, le tenant prêt à investir le champ de bataille simulé et à affronter les obstacles qui s'y trouvent.

926           Quant à la seconde occurrence, elle indique au joueur qu'il a réussi sa mission et qu'il peut passer à l'étape suivante de la campagne. La réception de la musique, à ce moment, se voit forcément teintée par la réalité du défi que le joueur vient de vivre. Le bon déroulement de la mission dépend non seulement d'une mémoire procédurale issue d'une assimilation des contrôles du jeu, mais aussi d'une acuité de l'attention et d'une rapidité d'exécution acquises au gré des expériences préalables

---

<sup>65</sup> Andreas Gregersen, « Hit it: Core Cognitive Structures and the Fighting Game », Bernard Perron et Felix Schröter (dir.), 2016, p. 58.

avec des jeux semblables. Les coups de feu fusent de partout et les occasions de rater les sous-objectifs de la mission sont nombreuses (se faire tirer dessus ou exploser avec une grenade; ne pas tirer assez rapidement sur un ennemi qui attaque Woods, etc.). Chacun des échecs rencontrés par le joueur fait en sorte qu'il doive recommencer au point de sauvegarde précédent, et contribue à allonger la durée de la mission ainsi que le temps qui sépare les deux occurrences<sup>66</sup>. La satisfaction, le soulagement ou la fierté d'avoir relevé le défi peuvent être considérables et s'ajouter à l'affect positif transmis par la dimension instrumentale de *Fortunate Son*.

927 Cette gamme d'affects proprement vidéoludiques met en évidence la confrontation entre le présent de la jouabilité et le passé historique contenu dans la trame narrative du jeu. D'une part, l'exploitation stéréotypée de *Fortunate Son*, telle que décrite dans la section précédente, aligne *CoD* avec d'autres représentations de la guerre du Viêt Nam qui participent à une forme de « nostalgie commodifiée<sup>67</sup> » pour les années 1960 en puisant dans la même liste de chansons familières<sup>68</sup>. D'autre part, l'insertion de la chanson de CCR dans une structure ludique la met en relation avec des affects reliés à la performance immédiate du joueur.

928 Si ce dernier n'a jamais eu accès aux discours qui ont circulé sur l'intention derrière la composition de *Fortunate Son*, il n'a pas forcément l'occasion de réfléchir à la contradiction dans l'usage qu'en fait *CoD* : l'ambiguïté discursive du rock et les conditions dans lesquelles se produit l'expérience d'écoute contribuent à voiler le message politique et social véhiculé par la chanson. Quant au joueur qui perçoit cette contradiction, il devra néanmoins accepter de suspendre, ne serait-ce que temporairement, les préoccupations reliées à l'interprétation du sens produit par l'interaction entre ce message et le contexte du jeu : se prêter aux plaisirs ludiques de la simulation d'une expérience de guerre nécessite qu'il redirige son attention vers les éléments qui cadrent avec cet objectif<sup>69</sup>. Pour faire écho aux propos d'Anable

---

<sup>66</sup> À titre indicatif, les parcours les plus rapides enregistrés par des joueurs et affichés sur *YouTube* durent en moyenne quinze minutes. Il s'agit toutefois de performances idéales, sans échecs, souvent réalisées après plusieurs essais.

<sup>67</sup> David Shumway, « Rock'n'roll Soundtracks and the Production of Nostalgia », *Cinema Journal*, vol. 38, n° 2, hiver 1999, p. 36-51, disponible sur le site de *JSTOR*, [https://www.jstor.org/stable/1225623?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/1225623?seq=1#metadata_info_tab_contents) (consultation le 25 mars 2019); notre traduction.

<sup>68</sup> À titre d'exemples, *White Rabbit* de Jefferson Airplane (1967), *Paint it Black* des Rolling Stones (1966) et *For What it's Worth* de Buffalo Springfield (1966) ont souvent été utilisées dans des contextes semblables.

<sup>69</sup> Voir Arsenault et Perron (2009) sur l'attitude ludique et les cadres cognitifs reliés à l'expérience de jeu.

rapportés plus haut, l'interaction entre *Fortunate Son* et *CoD*, aidée des expériences préalables accumulées au gré des rencontres avec la chanson, peut contribuer à « recadrer » la perception qu'a le joueur de l'événement historique en orientant son expérience médiatisée vers la tendance à l'action et l'évaluation de ses propres capacités.

## CONCLUSION

929 Qu'elle soit consciemment perçue et appréciée ou reléguée à l'arrière-plan de la perception, la chanson, couplée aux particularités de la mise en scène et de la jouabilité, contribue à l'expérience de visionnement et de jeu de manière importante. Alors que chaque rencontre avec une chanson peut produire un effet de manière isolée, la mise en réseau des occurrences de *Fortunate Son* montre qu'il peut être productif de considérer les apparitions médiatiques d'un extrait musical dans leur ensemble et de réfléchir à la manière dont les occasions d'écoute peuvent entrer en interaction les unes avec les autres pour influencer sur les activités perceptuelles et interprétatives de l'auditeur. Chaque nouvelle rencontre avec la chanson produisant de nouveaux souvenirs et l'associant à de nouveaux concepts, l'auditeur se construit une mémoire sémantique et affective toujours plus importante de l'objet musical et des événements qui y sont associés.

930 En conclusion d'un bref article simplement intitulé « Circulation », Will Straw se demande « whether circulation is best conceived as a liberating process, in which people or ideas become detached from constraints which limit their movement, or is more accurately seen as a kind of entrapment, by which we become stuck to deeply rooted circuits and pathways<sup>70</sup> ». Comme l'a montré l'examen d'une trajectoire particulière de *Fortunate Son* dans le jeu vidéo, le cinéma et la télévision, les caractéristiques instrumentales de la chanson lui confèrent une certaine capacité à adopter des fonctions motivationnelles et narratives reliées à l'action violente, ce qui a favorisé le développement de quelques réflexes dans l'exploitation des thèmes reliés à son contexte de production par les médias.

931 Un ultime (et bref) détour par un autre jeu de tir à la première personne faisant usage de *Fortunate Son* peut toutefois laisser envisager un autre parcours possible. Lorsque le joueur de *Bioshock Infinite* (2013) fait son chemin dans Shantytown, une partie de la ville de Columbia ravagée par la pauvreté et la révolution

---

<sup>70</sup> Will Straw, « Circulation », Imre Szeman, Sarah Blacker et Justin Sully (dir.), *A Companion to Critical and Cultural Theory*, Hoboken, NJ, John Wiley & Sons, 2017, p. 431.

armée, il tombe sur une femme chantant avec ferveur un air spirituel, imperturbable parmi les effets sonores de tirs et d'explosions. L'auditeur averti reconnaîtra *Fortunate Son* dans la mesure où il en connaît bien les paroles et la mélodie. Dénuée de tout accompagnement instrumental, la chanson change d'identité générique pour être adaptée au contexte — une ville américaine en 1912 —, ce qui a pour effet de mettre en valeur le parallèle entre les mots et la situation narrative, et de souligner le triste sort des habitants du quartier. Il aura fallu un affranchissement de l'événement historique (bien que le lien avec le thème de la guerre soit conservé) et de la violence musicale du rock pour qu'une partie du commentaire social de Fogerty fasse son chemin dans le médium vidéoludique. Tout en donnant lieu à un certain retour aux sources, la reprise permet à la chanson de sortir du chemin tracé par quelques emplois de son enregistrement original, ouvrant ainsi de nouvelles voies sur lesquelles elle peut circuler.

# Mémoire et affect dans les recontextualisations multimédiatiques de chansons populaires : autour de *Fortunate Son* de CCR (1969)

ANDRÉANE MORIN-SIMARD, UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

## RÉSUMÉ

Cet article s'intéresse aux effets de la circulation massive de la chanson *Fortunate Son* (CCR, 1969) dans les médias audiovisuels sur différents registres mémoriels et affectifs. L'association de la chanson avec la guerre du Viêt Nam et la manière dont le jeu vidéo contribue à la perception de l'événement historique sont explorées par l'entremise d'une analyse du jeu de tir à la première personne *Call of Duty: Black Ops* (2010).

## ABSTRACT

This article explores the wide circulation in audiovisual media of the song *Fortunate Son* (CCR, 1969) and its effects on various memory and affective registers. The song's association with the Vietnam War and the ways in which video games contribute to our perception of historical events are explored through an analysis of the first-person shooter game *Call of Duty: Black Ops* (2010).

## BIOGRAPHICAL NOTE

**ANDRÉANE MORIN-SIMARD** est doctorante et chargée de cours au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Ses recherches portent sur l'interaction entre la musique populaire et les médias audiovisuels. Elle a notamment contribué aux ouvrages *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games* (Duret et Pons, 2016) et *Télé en séries* (Lambert-Perreault, Allard, Després et Harel, 2017).