



**Lant**



le 16 janv. 2019 à 17:05

Ça n'a de Black Mirror que le titre, en dehors de ça ce sont juste des escrocs, scénario écrit avec les pieds, acteurs à 3€50, fin inexistante et surtout choix plus inutiles et sans impact les uns des autres, tout ça pour comprendre à la fin qu'on vient de mater une pub Netflix de 2 heures ça fait beaucoup ; c'est mauvais et c'est un gros échec pour ce format "interactif" absolument pas exploité.

0 | 0 | Répondre



**Nixotane** 



le 12 janv. 2019 à 00:38

Bon vue le ramassis de connerie qu'on peu lire ici je vais la faire simple, **premièrement ce n'est pas un jeu c'est un film**, les comparaison avec les "film interactif" à la David Cage n'ont strictement aucun sens, le langage de leurs média respectif et la démarche artistique n'ont rien en commun.

Ensuite vue que la plupart de gens n'ont rien compris je vais essayer de vous expliquer ça simplement **le film ne te laisse aucun choix** et écoute bien parce que ça va te surprendre **c'est justement son propos et sa vision d'auteur**, te dire que ce n'est pas toi qui choisi mais Netflix qui t'amène ou il veut (d'ou le moment ou on choisi Netflix et les retour en arrière pour te faire choisir ce qu'il a envie de te faire choisir pour te mener a la fin qu'il a envie de te montrer). Nos choix sont illusoires et **le personnage principal le dit lui même** quand il fait son jeu sorte de cassure du 4ème mur métaphore de la réflexion des auteurs "je voulais partir dans trop d'embranchement, finalement je vais réduire, laisser croire au joueur qu'il a le choix alors qu'il n'y en a aucun" (**et ça fait bien sûr le parallèle avec ce que vit le héro qui est en faite une représentation du spectateur enfermé dans l'épisode**). Bref, c'est la tout le génie de la chose, dommage que beaucoup soit apparemment passé à côté =/

4  | 2  | Répondre

[Afficher 1 réponse](#)



**elakenne** 

le 11 janv. 2019 à 19:26



---

C'est pas ouf, mais c'est pas nul, et surtout c'est pas grave, en tout cas ca ne mérite pas autant de débat.  
Le concept d'interactivité est rafraîchissant sans être révolutionnaire.  
Bref, ce film ne justifie en aucun cas qu'on se déchire pour lui.

2  | 1  | Répondre



**Xnxtentacion** 

le 11 janv. 2019 à 11:48



---

Pourquoi tout le monde voit cette merde comme une révolution ?

Et pourquoi attribuer cette pseudo-révolution à Black Mirror alors que le concept existe depuis au moins Late Shift (Avril 2016) ?

1  | 4  | Répondre

[Afficher 2 réponses](#)



**LittleBoots** 

le 11 janv. 2019 à 11:38



La publicité pour Netflix continue ? 2 articles sur cet épisode sur un site de JV c'est fort.

6  | 3  | Répondre

**Masquer 2 réponses**



**Lant**

le 11 janv. 2019 à 15:13



Jeuxvideo.com est la parfaite prostituée du domaine professionnel, on se mange déjà la partie iOS/Android depuis des années, on se mange déjà leurs live et leurs techniques de sponsorisation sur leur site mais maintenant il faut qu'on se mange des articles écrits aussi mal que les autres sur des domaines absolument pas maîtrisés. Arrêtez de vouloir être tendance, jeuxvideo.com n'est pas un enfant de 13 ans c'est un site de jeux vidéos, restez un minimum professionnel pour partager de la culture et pas devenir le dépotoir à articles-poubelle que vous êtes actuellement.

0 | 1 | Répondre



**s2ada**



le 11 janv. 2019 à 11:09

Logan représente ici la frange des personnes qui n'ont strictement rien compris à l'épisode et ces derniers sont généralement..... les gamers, qui pensaient naïvement et uniquement aux embranchements.

Rien que l'article compare l'épisode avec Heavy rain/Détroit et finit par

"Bandersnatch souffle le chaud et le froid et ironiquement est ce qu'il «dénonce» en donnant l'illusion aux spectateurs de faire des choix qui n'en sont parfois pas, principalement quand ils desservent l'intrigue principale"

Mais en fait c'est le but... Tu le dis, Logan, au début pourtant. Tout l'épisode est centré sur la notion de libre arbitre jusqu'à faire comprendre au spectateur qu'il pense contrôler un type mais ce spectateur est également contrôlé par Netflix et sa volonté d'imposer un fil conducteur. On le devine pourtant puisqu'on fait parfois des mono-choix....

Logan et les autres, vous faites partie de l'objectif recherché par l'épisode.

*Commentaire édité 11 janv. 2019, 11:10 par s2ada*

10 | 3 | Répondre

[Afficher 3 réponses](#)



**Lapin\_Mauve** 

le 11 janv. 2019 à 14:12



Je suis content de constater qu'il y en a qui sont encore capable de réfléchir un minimum. Bravo et merci à toi.  
En effet cette illusion de choix, d'interactivité est le sujet même de l'épisode...

2 

| 1 

| Répondre





**Nixotane** 

le 11 janv. 2019 à 23:51



N'empêche le gens qui n'ont pas piger un truc aussi évident (c'est quand même expliqué mot pour mot dans l'épisode a 2 reprise et explicité plusieurs fois mais bon) je me demande quand même ce qu'ils ont pigé dans le reste de la série s'il sont pas foutu de réfléchir et de voir plus loin que ça...

0 

0 

Répondre



**hellnight**



le 11 janv. 2019 à 09:49

le film survole son sujet en allant un peu dans tous les sens selon les choix possibles, jamais l'intrigue n'est réellement approfondie et l'émotion y est maigre... pire certains choix pètent complètement l'immersion... genre je deviens dingue qui est là? netflix... sérieux, la fausse bonne idée pub maquillée meta en carton

3 | 7 | Répondre

[Afficher 2 réponses](#)



**Nixotane** 

le 11 janv. 2019 à 23:55



il y a 14 heures, **hellnight** a écrit :

le film survole son sujet en allant un peu dans tous les sens selon les choix possibles, jamais l'intrigue n'est réellement approfondie et l'émotion y est maigre... pire certains choix pètent complètement l'immersion... genre je deviens dingue qui est là? netflix... sérieux, la fausse bonne idée pub maquillée meta en carton

Ouai ou alors tu te sert de ton cerveau pour te dire que vue que t'es déjà sur Netflix ça ne peu pas être une pub puis tu comprend qu'ils sont juste entrain de te dire que c'est eu qui te contrôle toi spectateur et non pas toi qui contrôle le film... parce qu'aucun choix n'est réelle dans cette épisode et c'est d'ailleurs sous entendu par le personnage un peu plus tôt lorsqu'il dit que dans son jeu il ne donnera que l'illusion du choix, sans parler de la scène avec la scénariste qui est en train d'écrire l'épisode que tu regarde... Bref je comprend à peine qu'on puisse ne pas comprendre un truc aussi évident...

1 

| 0 

| Répondre



**Lant**

le 11 janv. 2019 à 06:57



Ça n'a de Black Mirror que le contrat qu'ils ont achetés pour le nom, c'est une pub qui se présente comme le premier film interactif, en plus de donner l'illusion des choix en majorité et donc d'atténuer l'intérêt de ce type de format, le scénario est décevant au point de clairement se demander l'intérêt de ce que l'on vient de regarder, meme avec la curiosité d'être allé voir toutes les fins.

Merci du pseudo premier pas Netflix pour la qualité possible du format mais en terme de qualité d'oeuvre, Heavy Rain n'a peut être pas le talent de leurs acteurs de séries B mais il aurait beaucoup à apprendre à leurs équipes de productions et à leurs artistes à la com. 😞

Rien d'étonnant de toute manière, les productions Netflix continuent. 😞

10 | 4 | Répondre



**RatedRTesla** 



le 11 janv. 2019 à 04:28

On va dire qu'on est au début de cette méthode et ça se voit, les choix n'ont pas des impacts fou et on voit qu'ils ont tourné ça en terme de "jeu" ou énigme, je prends ça comme un labo, une expérience, peut être qu'à l'avenir, ce sera bien plus élaboré et intéressant, car le potentiel est là !

3  | 2  | Répondre



**Normandy\_SR-2** 

le 11 janv. 2019 à 02:15



---

un film interactif qui devrait plaire aux joueurs playstation 😊

19  | 13  | Répondre

[Masquer 3 réponses](#)



**PictureShow** 

le 11 janv. 2019 à 02:23



Pathétique.

13  | 12  | Répondre



**pussylovercylon** 

le 10 janv. 2019 à 23:02



---

Coup de com.

Par contre c'est nettement mieux en jeu vidéo pour le coup comme Detroit become human

7  | 4  | Répondre



***Pseudo supprimé***



le 10 janv. 2019 à 21:41

---

Je me suis éclater dessus, ca m'a beaucoup fait penser à Late Shift sur pc. Ca reste tres atypique mais j'aime ce genre d'expériences

8 ^ | 1 v | [Répondre](#)



**kaotik444**



le 10 janv. 2019 à 21:06

Moi j'ai bien aimé. Je trouve l'ambiance et les plans très visuels et me rappelant mon enfance dans les années 80. Le moment où ils prennent du LSD est très bien reproduit. J'ai déjà fait l'expérience d'en prendre et bien ça se rapproche pas mal de ce que j'ai vécu.

Au niveau de l'histoire à choix. Quand j'étais plus jeune je lisais des livres du même genre et j'ai eu le sentiment de m'y replonger.

12 ^ | 1 v | Répondre

[Masquer 5 réponses](#)



**RagnildTheCrow** 

le 10 janv. 2019 à 20:56



l'un des plus mauvais épisodes, des choix factices, et à cause de ce système de choix, l'épisode ne peut pas exploiter de vraies idées de mise en scène complexe...

et finalement tout devient plat et peu impactant, on est loin des deux premières saisons, sans compter le hors sujet du concept d'origine de la série...

3  | 10  | Répondre

[Masquer 2 réponses](#)



**Mythicaldreamer**



le 11 janv. 2019 à 00:11



T'as pas dû avoir la bonne fin toi... ou alors t'as rien compris

Il l'explique que son jeu était conçu de telle manière à ce que l'utilisateur n'ait pas le choix au final et que le créateur garde toujours un contrôle, c'est donc la même chose pour l'épisode que tu as regardé

1 ^

2 v

Répondre



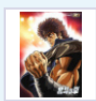
**MrFire47** 

le 10 janv. 2019 à 20:46



Je dirais que ,avant tout, c'est un énorme coût de com. Un épisode qui as énormément fais parler.

0  | 3  | Répondre



**[jv]abys**



le 10 janv. 2019 à 20:22

Pour moi on ne peut pas comparer un film interactif et un jeu narratif, c'est 2 médias vraiment différent. C'est comme vouloir comparé du théâtre et du cinéma, ça ne se compare simplement pas, pourtant la forme est la même, nous sommes spectateurs face à des comédiens, tout comme l'exemple, nous faisons des choix devant un écran pour modifier une histoire, mais c'est différent dans l'approche dans les deux cas.

Là où dans le milieu du jeu-vidéo l'on peut crée un univers fantastique avec des possibilités sans limite, et faire faire ce que l'on veut à nos personnages sans limite de temps/moyens, dans le monde réel face à de vrais acteurs ce n'est pas la même chose, tourner des scènes sur fond vert, rajouter de la post-prod, le temps et le budget que cela demanderait uniquement pour un film est monstrueux, faire un film comme un jeu vidéo ce n'est simplement pas possible dans l'état actuel des choses.

*Commentaire édité 10 janv. 2019, 20:23 par [jv]abys*

4 | 0 | Répondre



**AliSnever** 

le 10 janv. 2019 à 19:58



---

"Films interactif" est un terme péjoratif donné par des personnes dont les capacités intellectuelles sont dépassées par la nécessité de lire et comprendre une intrigue plus compliquée qu'un scénario de jeu Nintendo.  
Du coup => "ça pas être jeu vidéo"

3  | 6  | Répondre

**Masquer 2 réponses**



**MrTrent** 

le 10 janv. 2019 à 21:04



---

Le gameplay est-il accessoire ? Les mécaniques de jeux sont totalement absentes ou remplaçables, et ce qui compte avant tout, c'est l'histoire à raconter ?

C'est un film interactif, puisque sans l'interaction, ce serait un film.

Nombreux sont les jeux aux mécaniques riches qui ont des scénarios profonds, y compris du côté de Nintendo (coucou Advance Wars 4).

*Commentaire édité 10 janv. 2019, 21:06 par MrTrent*

0 

| 2 

| Répondre





**Nixotane** 

le 12 janv. 2019 à 00:20



le 10 janv. à 21:04, **MrTrent** a écrit :

C'est un film interactif, puisque sans l'interaction, ce serait un film.

C'est justement là qu'on voit à quel point c'est con et malhonnête, cette phrase est valable pour n'importe quel jeu, la preuve tu peux retrouver des compilations de cinématique mise bout à bout nommée "film complet de tel jeu" et même sans ça il y a des gens qui regardent du streaming, zéro interaction et pourtant c'est bien des jeux qu'ils regardent...

Perso je ne serais pas aussi catégorique qu'AliSnever dans le sens où le terme "film interactif" ne me dérange pas, je le trouve plutôt approprié et pas spécialement péjoratif, c'est simplement le nom d'un genre de jeu au même titre que MMO ou Hack'n'Slash par exemple. En revanche il/elle a totalement raison concernant le type de gens qui voit ce genre d'un mauvais œil "des personnes dont les capacités intellectuelles sont dépassées par la nécessité de lire et comprendre une intrigue plus compliquée qu'un scénario de jeu Nintendo." Je n'aurais pas dit mieux merci 😊🙌

0



0



Répondre



**Kykios** 



le 10 janv. 2019 à 19:52

---

Nul, les choix n'en sont pas, il n'y a même pas de scène alternative aux intersections, c'est juste des voies sans issues, même les "vraies fins" n'en sont pas. Ce qu'on a dans le secteur du jv fait bien mieux et depuis longtemps.

4  | 4  | Répondre

[Masquer 1 réponse](#)



**[jv]abys** 

le 10 janv. 2019 à 20:06



---

Ce n'est pas un jeu-vidéo en même temps.

3



| 2



| Répondre



**falloutboy57** 

le 10 janv. 2019 à 19:37



---

Night Shift est de loiiiiiiiiinnnn très loinnnnnn meilleur. Surpris que personne ne parle de ce jeu!

1  | 6  | Répondre

**Masquer 1 réponse**



**Wh0d0cToR**

le 10 janv. 2019 à 20:07



---

De mémoire c'est plutôt Late Shift, et oui c'est un très bon film/jeu 😊👾

1

| 0

| Répondre



**kageyaasu** 

le 10 janv. 2019 à 19:24



Je suis plutôt d'accord avec l'article, on sent la bonne volonté du truc mais en le regardant 2 fois j'ai vu exactement la même chose à peu de chose près, c'est dommage pour une histoire à embranchement multiples... Cela dit ça reste un coup d'essai intéressant, on pourrait s'imaginer une série Donjons et Dragons qui fonctionnerait sur le même principes par exemple 🤔💕 (bah quoi on a le droit de rêver)

2 ^ | 2 v | Répondre



**arothane**

le 10 janv. 2019 à 19:16



Ça commençait très bien mais on comprends vite que ça va nulle part. Et comme le dit Logan, en tant que joueur on trouvera plus son compte avec des titres comme Detroit Become Human qu'avec cet essai qui ne fait qu'effleurer son concept. Dommage.

7 | 2 | Répondre



**hellodarknesss** 

le 10 janv. 2019 à 20:35



---

Moi j'ai au contraire été fortement surpris par la profondeur et la complexité de cette épisode. Pour un jeu qui n'en est pas un c'est fort, très fort.

1  | 0  | Répondre





**sebul-bob**



le 10 janv. 2019 à 19:01

Le film interactif ne vaut rien, c'est le niveau 0 du cinéma.

C'est quand on n'a rien à raconter, que l'univers ne se suffit pas à lui même et que les personnages n'ont aucune force de caractère que l'on pond ce genre d'horreur.

Le cinéma c'est une invitation au voyage, une histoire qui se dévoile devant nous, et quand tous les éléments sont réunis, on est plongé en totale immersion et on oublie qu'on est posé devant un écran.

Alors qu'ici, on nous transforme sans arrêt en assistante sociale donnant la marche à suivre à des figurants qui ne sont là que pour donner le change, qui n'ont aucune substance, aucune volonté.

Le jeu vidéo interactif est quant à lui légitime, car on est dans une optique ludique, c'est un jeu et l'on est un joueur qui contrôle des personnages.

Le but est de parvenir à la fin de l'histoire en utilisant le gameplay mis à notre disposition.

Alors qu'un film est censé nous raconter une histoire de bout en bout, en nous laissant seul juge de sa conclusion.

Bref vous l'aurez compris, le film/série interactif, sapuduku! 🤔

5 ^ | 18 v | Répondre

[Afficher 3 réponses](#)



**antho0005** 



le 10 janv. 2019 à 19:01

Je n'ai pas été fan. Pas parce que c'était mal fait mais parce que je n'aime pas que l'on me laisse le choix dans une histoire. En général, je n'aime pas les jeux où je dois m'inventer ma propre fin. Non. J'aime que l'on m'impose un point de vue.

A mes yeux, une histoire, c'est avant-tout la retranscription de la vision d'un auteur. Je veux que l'auteur me livre quelque chose de terminé, quelque chose à lui, qui lui sorte du bide. Que son propos me plaise ou non d'ailleurs. Je ne veux pas m'immiscer dans son processus de création.

J'ai toujours vu les narrations interactives comme une forme de lâcheté. L'auteur n'assume pas vraiment ce qu'il veut nous dire ou alors ne sait plus quoi dire, alors il nous laisse le choix entre plusieurs chemins. Non, je veux que ce soit l'auteur qui m'impose un chemin. Libre à moi de le prendre et libre à moi d'être d'accord. Mais en tout cas, c'est ce chemin et pas un autre.

7 ^ | 5 v | Répondre

[Afficher 6 réponses](#)



**Nixotane** 

le 12 janv. 2019 à 00:36



le 10 janv. à 19:01, **antho0005** a écrit :

Je n'ai pas été fan. Pas parce que c'était mal fait mais parce que je n'aime pas que l'on me laisse le choix dans une histoire. En général, je n'aime pas les jeux où je dois m'inventer ma propre fin. Non. J'aime que l'on m'impose un point de vue.

A mes yeux, une histoire, c'est avant-tout la retranscription de la vision d'un auteur. Je veux que l'auteur me livre quelque chose de terminé, quelque chose à lui, qui lui sorte du bide. Que son propos me plaise ou non d'ailleurs. Je ne veux pas m'immiscer dans son processus de création.

J'ai toujours vu les narrations interactives comme une forme de lâcheté. L'auteur n'assume pas vraiment ce qu'il veut nous dire ou alors ne sait plus quoi dire, alors il nous laisse le choix entre plusieurs chemins. Non, je veux que ce soit l'auteur qui m'impose un chemin. Libre à moi de le prendre et libre à moi d'être d'accord. Mais en tout cas, c'est ce chemin et pas un autre.

Désolé mais tu n'as rien compris à l'épisode pour tenir de tels propos, c'est simple, le film ne te laisse aucun choix et c'est justement son propos et sa vision d'auteur, te dire que ce n'est pas toi qui choisis mais Netflix qui t'amène ou il veut (d'où le moment où on choisit Netflix et les retour en arrière pour te faire choisir ce qu'il a envie de te faire choisir pour te mener à la fin qu'il a envie de te montrer), nos choix sont illusoires et le personnage principal le dit lui-même quand il fait son jeu sorte de cassure du 4ème mur métaphore de la réflexion des auteurs "je voulais partir dans trop d'embranchement, finalement je vais réduire, laisser croire au joueur qu'il a le choix alors qu'il n'y en a aucun" (et ça fait bien sûr le parallèle avec ce que vit le héros qui est en fait une représentation du spectateur enfermé dans l'épisode). Bref, c'est là tout le génie de la chose, dommage que beaucoup soit apparemment passé à côté =/

0  | 0  | Répondre



**antho0005**

le 16 janv. 2019 à 12:19



Tout le génie de la chose ? A un moment donné va falloir faire une loi pour interdire l'usage de ce mot tant il est galvaudé. Très peu de choses sont géniales dans le monde de la création. Et cet épisode ne fait pas partie de cette catégorie.

Et j'ai même envie de dire que donner faussement un choix au spectateur pour lui faire comprendre qu'en fait, il n'avait pas le choix, je trouve ça un peu pauvre, pardonne-moi. Faire tout un ramdam pour parler de l'interactivité qui au final ne sert à rien. Pourquoi le faire alors ? Ça sert pas le propos, ni l'histoire, ni rien. Ça donne juste une fausse sensation de pouvoir qui aboutira forcément à de la déception puisque le spectateur aboutira toujours au même point. Au meilleur des cas, c'est lâche narrativement, au pire des cas c'est juste inutile.

> Ça fait bien sûr le parallèle avec ce que vit le héros qui est en fait une représentation du spectateur enfermé dans l'épisode"

Tu viens juste de décrire le principe d'une histoire en fait. L'identification. Et c'est pas Netflix qui a inventé le principe. C'est propre à toutes les histoires, de tout temps. Ça existait avant les narrations interactives. C'est l'essence même d'une bonne histoire. L'identification et l'empathie.

D'où ma question, à quoi ça sert de faire de l'interactif ? A rien. C'est expérimental, je suis d'accord. Ça change sur la forme, c'est rigolo. Mais ça s'arrête là.

0 | 0 | Répondre



**sofiendu31**

le 10 janv. 2019 à 18:46



Ceux qui ont été déçu, sont majoritairement des gens qui s'attendaient à un vrai film interactif à choix. Pour ça qu'on retrouve dans ce genre de critiques (y compris celle là) des références à Heavy Rain ou Detroit en essayant de les mettre sur une même base de comparaison.

En mon sens, ces gens là n'ont rien compris à "l'épisode". On reste dans du Black Mirror dans l'âme, c'est une vision pessimiste du libre arbitre, et du fait que chacun de nos choix ne nous appartiennent finalement pas complètement et sont toujours guidés par quelqu'un ou quelque chose.

Si on prend le film tel quel, sans faire attention au message derrière, il est évident que le scénario n'a rien de particulier, que les choix sont pas si nombreux que ça et sont le plus souvent très superficiels... Mais c'est le but.

Pour preuve, la "vraie" fin du film est encore une fois une mise en abyme qui tend à montrer qu'il y a toujours quelqu'un qui nous contrôle derrière.

**SPOIL** **Masquer**

La fin avec la présumée créatrice de ce film, qui rencontre un bug au niveau des choix, et du coup on prend le contrôle de ses choix avec la possibilité de renverser son thé sur son ordi.

En bref, faut voir cet "épisode" comme une "critique" des choix dans la vie ainsi que dans les films interactifs typiques, plus que comme un film interactif lambda dans le style des Quantic ou Telltales. Le téléspectateur est intégré à l'histoire mais n'est pas joueur, c'est tout.

*Commentaire édité 10 janv. 2019, 18:49 par sofiendu31*

110 | 14 | Répondre

[Afficher 14 réponses](#)



**ADH-VP>Returns** 

le 10 janv. 2019 à 19:08



---

Point de vue intéressant mais qui dénigre au final celui des autres, dommage.

Jamais fait de Quantic Dream, mais quelques Teltales en général (les premiers), et dans ces derniers comme dans ce Bandersnatch, les choix n'influent pas vraiment sur le dénouement final. Mais ils impliquent le joueur.

Dans ce BM, ils m'ont plus fait sortir du film qu'autre chose Et je pense que c'est le cas de beaucoup de gens. Au final on a un épisode où le fait d'avoir le choix 1)ne donne pas vraiment de choix 2)n'implique pas le spectateur (en fait c'est soit trop banal, soit trop wtf, à mon goût bien sûr).

Au final y avait pas moyen avec un film normal de faire cette critique du libre arbitre? Je pense que si.

Le mieux est souvent l'ennemi du bien, et pour moi ce black mirror le démontre. Pas assez interactif pour toucher les fans de jv, pas assez incisif pour captiver un fan de cinéma.

C'est pas une question que j'ai rien compris ou que je préfère des jeux « lambdas » (comme si que cet épisode était une révolution, ou du moins un truc extraordinaire au sens propre du terme), c'est juste qu'il a a mes yeux de gros défauts et perd les qualités de rythme habituelles à la série...

15  | 9  | Répondre



**sofiendu31** 

le 10 janv. 2019 à 19:45



---

"Au final y avait pas moyen avec un film normal de faire cette critique du libre arbitre? Je pense que si."

Évidemment que si, et peut être - sans doute - mieux. (A aucun moment je ne dis que c'est un chef d'œuvre d'ingéniosité, mais que c'est juste pas aussi mauvais qu'on l'entend par ceux qui voyaient en ce film un "vrai film interactif" comparable aux jeux type Heavy Rain/Telltale). Mais ils se sont juste servi d'un autre média pour faire passer le message en tentant d'inclure le spectateur comme acteur. S'il y avait eu plus de choix et plus de fins, le message aurait été encore plus transparent et encore une fois on aurait davantage critiqué les choix et leurs conséquences, au détriment du vrai message derrière qui est une critique de ces fameux choix. Après là où cet épisode se rate un peu, c'est que c'est justement pas suffisamment clair, et que les choix moyens (au sens de la majorité) débouchent sur des fins moyennes (au sens de la qualité). Là où les mises en abymes sont les parties les plus intéressantes du film mais sont peut être moins accessibles que d'autres.

*Commentaire édité 10 janv. 2019, 19:46 par sofiendu31*

3  | 1  | Répondre



**ADH-VP>Returns** 

le 10 janv. 2019 à 20:00



---

« S'il y avait eu plus de choix et plus de fins »

Et pourquoi pas plus de choix, d'embranchements, et juste une seule fin? Ça aurait sans doute matché.

Ce qui me dérange juste c'est que dans la plupart des avis qui font une critique positive du film, il est globalement suggéré que c'est parce que le spectateur n'a pas compris et qu'il est un peu con quoi...

Hors je pense qu'on peut être critique sur le processus cinématographique mis en œuvre sans être à la masse.

Et à la limite, je veux dire, c'est normal que dans un film qui se veut interactif, le spectateur ne s'attende pas au même rapport qu'à un film classique.

Là je vais radoter, mais clairement le côté interactif dessert complètement le film, et je ne vois pas vraiment d'excuses.

Après ça reste un avis perso et qui est difficile à étendre car là où ça crée de graves problèmes de rythme pour moi, ça a l'air d'avoir fonctionné pour toi, c'est juste que comme dans le jeu ou le cinéma on a des styles de préférences, certaines formes de narration nous touchent plus que d'autres je pense.

2  | 0  | Répondre





**sofiendu31**

le 10 janv. 2019 à 20:21



il y a 23 minutes, **ch\_fr** a écrit :

la "vraie" fin ? je crois que tu te trompe, c'est pas la vrai fin.

mais j'ai adoré quand on voit la réalisatrice ;D

mais c'est

**SPOIL**

Je voyais comme "vraie" fin, la boucle bouclée personnellement, après à chacun d'interpréter comme il veut effectivement

il y a 14 minutes, **ADH-VP>Returns** a écrit :

« S'il y avait eu plus de choix et plus de fins »

Et pourquoi pas plus de choix, d'embranchements, et juste une seule fin? Ça aurait sans doute matché.

Ce qui me dérange juste c'est que dans la plupart des avis qui font une critique positive du film, il est globalement suggéré que c'est parce que le spectateur n'a pas compris et qu'il est un peu con quoi...

Hors je pense qu'on peut être critique sur le processus cinématographique mis en œuvre sans être à la masse.

Et à la limite, je veux dire, c'est normal que dans un film qui se veut interactif, le spectateur ne s'attende pas au même rapport qu'à un film classique.

Là je vais radoter, mais clairement le côté interactif dessert complètement le film, et je ne vois pas vraiment d'excuses.

Après ça reste un avis perso et qui est difficile à étendre car là où ça crée de graves problèmes de rythme pour moi, ça a l'air d'avoir fonctionné pour toi, c'est juste que comme dans le jeu ou le cinéma on a des styles de préférences, certaines formes de narration nous touchent plus que d'autres je pense.

Le côté interactif est très timide c'est certain. Je ne dis pas que "tous ceux qui n'apprécient pas, n'y connaissent rien", mais que beaucoup sont passés à côté du message et se sont juste arrêtés au côté ludique du film. Pour ça qu'on le trouve souvent comparé à de vrais films interactifs au sens jeu vidéo. Chose qui joue forcément contre lui, puisque c'était pas forcément le but au départ.

Après chacun se fait son avis, même en comprenant le message, on peut tout à fait ne pas aimer (j'ai bien aimé mais je ne le place pas du tout au niveau des épisodes classiques), je trouve ça juste dommage de rester bloqué sur le manque de choix.



**ADH-VP>Returns**



le 10 janv. 2019 à 20:50

---

@sofiendu31

C'est assez fun au final on a globalement la même critique du film mais un a apprécié et pas l'autre, et aussi parce que nos premiers posts se placent plus en réaction d'autres avis qu'en critique véritables.

En tout cas merci pour cet échange d'avis, parce que sur jv.com, en général, t'as pas trop d'autre choix (sic') que d'essayer d'imposer le tien 🤪

4 ^

| 0 v

| Répondre



**forceful**

le 11 janv. 2019 à 08:27



---

*En bref, faut voir cet "épisode" comme une "critique" des choix dans la vie ainsi que dans les films interactifs typiques, plus que comme un film interactif lambda dans le style des Quantic ou Telltales. Le téléspectateur est intégré à l'histoire mais n'est pas joueur, c'est tout.*

Il ya confusion entre "le message que veut faire passer cet épisode" et "la façon dont cela a été fait" Si on est intégré à une histoire et que l'on fait des choix on est "acteur et en même temps joueurs". Dans un sens on joue notre point de vue car on influence le déroulement du scénario.

Ensuite il ya différente façon de faire soit on joue "nous même" soit "on joue un personnage déjà défini" (il a son propre caractère/background et les choix correspond à ce personnage et pas forcément à ce que nous on aimerait faire.

0 | 0 | Répondre