



**HAL**  
open science

# Life Is Strange: une étude du rewind à l'aune de la théorie des mondes possibles

Alice Dionnet

► **To cite this version:**

Alice Dionnet. Life Is Strange: une étude du rewind à l'aune de la théorie des mondes possibles. Temporalités et imaginaires du jeu, Rémi Cayatte; Laurent Di Filippo; Audrey Tuailon Demésy; CREM - Centre de Recherche sur les Médiations, Jun 2021, Metz, France. halshs-03484061

**HAL Id: halshs-03484061**

**<https://shs.hal.science/halshs-03484061>**

Submitted on 4 Jan 2022

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

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

Communication pour le colloque « Temporalités et imaginaires du jeu »

Metz – 9 et 10 juin 2021

***Life Is Strange* : une étude du *rewind* à l'aune de la théorie des mondes possibles**

Alice Dionnet

**Introduction :**

Une des particularités du récit dans le jeu vidéo est d'être défini en potentialités : les événements du récit se produisent lorsque le joueur les effectue, les actualisant ainsi dans la diégèse. Les actions non-réalisées n'existent qu'en puissance, dépendantes de la volonté du joueur. Cette perspective rend la théorie des mondes possibles particulièrement pertinente pour l'étude du jeu vidéo, d'autant plus lorsque le jeu vidéo, comme *Life Is Strange*, intègre à son intrigue le thème du choix et de ses conséquences, mettant ainsi l'accent sur les possibilités ouvertes au joueur et sur sa responsabilité dans le déroulement du récit.

*Life Is Strange* est un jeu vidéo narratif, développé par DontNod Entertainment et édité par Square Enix. Y est raconté l'histoire de Max, une jeune femme qui s'aperçoit qu'elle est dotée d'un pouvoir de *rewind* qui lui permet de remonter dans le temps. Ce pouvoir lui permettra d'aider son amie d'enfance, Chloe, qu'elle retrouve après une longue séparation, à enquêter sur la disparition de Rachel Amber, une autre étudiante au sein du lycée Blackwell, lieu de tous les mystères et point commun entre tous les personnages de l'histoire.

J'étudierai dans cette communication l'utilisation narrative de la mécanique du *rewind* dans *Life Is Strange*, et ce à l'aune de la théorie des mondes possibles, notamment celle développée par Marie-Laure Ryan autour de la compréhension des personnages. Nous verrons donc dans un premier temps comment est utilisé le *rewind* dans le récit enchâssé, terme que j'emprunte à Dominic Arsenault pour désigner l'intrigue prédéfinie du jeu, puis comment le *rewind* permet de créer une correspondance entre le joueur et son avatar, et enfin son rôle de seuil entre le monde du joueur et le monde du jeu.

## I – Le *rewind*, moteur du récit enchâssé

### 1 – Rappel de la théorie des mondes possibles

La théorie des mondes possibles trouve son origine en philosophie, chez Leibniz, et a été appliquée à la littérature notamment par Thomas Pavel et Umberto Eco. Ce dernier définit dans *Lector in Fabula* un monde possible comme « un état de chose exprimé par un ensemble de propositions où, pour chaque proposition, soit *p*, soit non-*p*. »<sup>1</sup> Il définit ainsi un cours d'événements, et « comme ce cours d'événements n'est pas actuel, mais possible justement, il doit dépendre des *attitudes propositionnelles* de quelqu'un qui l'affirme, le croit, le rêve, le désire, le prévoit, etc. »<sup>2</sup>. Lors de cette communication, je m'appuierai sur les définitions proposées par Marie-Laure Ryan dans son ouvrage *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*<sup>3</sup>. Elle y définit en particulier trois niveaux de mondes face à un texte littéraire : celui de la réalité du lecteur, le « monde actuel », celui de la réalité du texte, le « monde actuel du texte »<sup>4</sup>, et enfin les « mondes possibles du texte »<sup>5</sup>, qui correspondent à la définition précédemment citée d'Eco et qui dépendent donc des « *attitudes propositionnelles* de quelqu'un », ce quelqu'un étant, dans la définition de Marie-Laure Ryan, un personnage du texte.<sup>6</sup>

En s'appuyant sur les travaux de Lubomír Doležel<sup>7</sup> qui classifie les différentes modalités de la narration, Ryan distingue en particulier trois mondes personnels propres aux personnages : le K-World, pour *knowledge*, qui est une représentation du monde actuel du texte selon la subjectivité du personnage, le W-World, pour *wish*, qui contient les souhaits ainsi que les jugements de valeur subjectifs du personnage, le O-World, pour *obligation*, qui est dicté par les règles sociales de comportement. Par cette théorie, Marie-Laure Ryan s'éloigne de la théorie originelle des mondes possibles, en ce qu'il ne s'agit pas toujours de mondes alternatifs au monde actuel (le K- et O-Worlds n'en sont pas), mais permet de développer cette théorie en direction de la compréhension des personnages.

---

<sup>1</sup> Umberto Eco, *Lector in Fabula*, traduction de Myriem Bouzaher, Le Livre de Poche, 1985 [1979], p. 165.

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1991.

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 32.

<sup>6</sup> Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, *op. cit.*, p. 110.

<sup>7</sup> Lubomír Doležel, « Narrative modalities », *Journal of Literary Semantics* 5, 1976, p. 5-14.

## 2) – Un récit en arborescence : le *rewind* comme moyen de progression

Bien qu'il s'agisse d'une œuvre prenant en compte les actions du joueur, notamment via les choix – de dialogue ou d'action – qui lui sont proposés, *Life Is Strange* conserve une unité d'intrigue tout en ayant un certain nombre de moments interactifs représentables par une structure arborescente. Il est ainsi possible de résumer *Life Is Strange* selon un schéma narratif traditionnel : dans la situation initiale, l'héroïne Max est étudiante, puis elle découvre qu'elle a un pouvoir de *rewind*, c'est-à-dire qu'elle peut remonter dans le temps jusqu'à quelques minutes en arrière et évite ainsi le meurtre de Chloe : c'est l'élément perturbateur. Des péripéties suivent : l'enquête pour retrouver Rachel Amber et les multiples sauts temporels qui accompagnent cette enquête. Enfin, l'élément de résolution est au choix du joueur : sauver Chloé en acceptant les conséquences des *rewinds*, ou sauver la ville en renonçant au *rewind*. La situation finale dépend de ce choix.

Le *rewind* est régulièrement utilisé au cours du jeu comme ressort pour résoudre une péripétie : dans ces cas-là, l'usage du *rewind* est obligatoire et scénarisé. La carte des étapes du premier épisode, réalisée grâce à un relevé manuel – c'est-à-dire que j'ai rejoué le premier épisode de nombreuses fois pour tester l'ensemble des possibilités, et le *rewind* a dans ce contexte gagné un intérêt analytique en me faisant gagner du temps - et grâce au logiciel *Gephi*, permet de représenter les différentes péripéties du premier épisode, les moments de choix alternatifs et les dialogues en arborescence, ainsi que les utilisations scénarisées du *rewind*. Celles-ci sont visibles sur la carte lorsque le passage par un point rouge, représentant les *rewinds*, est obligatoire pour continuer le cheminement. Il y a en donc sept dans le premier épisode. Dans les épisodes suivants, Max acquiert un nouveau pouvoir, celui d'effectuer des sauts temporels grâce à des photographies, et cette capacité est systématiquement scénarisée et n'est pas laissée, contrairement au *rewind*, à la libre disposition du joueur.

## 3) – Des mondes possibles intradiégétiques

Le *rewind* dans *Life Is Strange* a la particularité d'être un mécanisme ludique intradiégétique – au sens littéral : ce qui appartient à l'univers raconté. En effet, bien que ce soit le joueur qui décide de le faire, le *rewind* est connu de l'avatar et ressenti par lui : par exemple, la période sur laquelle le *rewind* est efficace est brève, et Max se met à trembler et à se tenir la tête lorsque le *rewind* arrive à la fin de la période impartie, tandis que l'écran se couvre d'un effet de pellicule brûlée.

Dans la mesure où le personnage principal a conscience du *rewind*, le choix extradiégétique du joueur devient un choix intradiégétique, identifié comme un choix entre deux alternatives par Max. Celle-ci a conscience qu'il s'agit d'une possibilité et qu'elle peut être modifiée. Le personnage

de Max commente en effet certains choix du récit en s'inquiétant de leurs conséquences et de leur validité par rapport à l'autre alternative. Cela place *LIS* dans une logique autre que celle de nombreux jeux à choix – je pense en particulier aux *visual novels* – qui laissent également la possibilité au joueur d'explorer les différentes possibilités via les sauvegardes, tandis que *LIS* ne permet pas au joueur de sauvegarder sa partie – l'ensemble des sauvegardes sont automatiques.

## **II - Choix et *rewind* : correspondance entre les mondes privés de Max et ceux du joueur**

### 1) – Max : un avatar très caractérisé

Le point de vue utilisé dans *LIS* met en avant le fait d'interpréter Max plutôt que de la personnaliser ; en effet, la perspective du joueur par rapport à Max est celle d'une « vue à la troisième personne » : le joueur voit généralement par-dessus l'épaule de son avatar, mais il lui est aussi possible de modifier le point de vue pour regarder Max de face et voir ce qu'il se passe derrière elle. Dans les scènes de dialogues et dans certaines scènes-clés, ce point de vue est modifié et des cinématiques prennent le relais. Max ne sert donc pas un point de vue unique pour le joueur, puisque celui-ci ne voit pas par ses yeux, mais plutôt de point d'ancrage. Il arrive ainsi que Max tourne la tête sans que le point de vue du joueur en soit modifié.

Ce point de vue correspond à la forte caractérisation de Max, que le joueur ne peut pas personnaliser. Son goût et son talent pour la photographie, son passé, son amitié avec Chloé, sa culture littéraire et artistique sont prédéterminés. Il arrive ainsi que Max refuse d'obéir à certaines commandes du joueur (Distributeur de protection hygiénique, ne pas aller au dortoir récupérer la clé...), ou ignore des choses que le joueur pourrait savoir (comme l'inventeur du premier « selfie ») ce qui coïncide avec le scénario dirigiste. Toutefois, sa personnalité n'est pas complètement explicitée, ce qui permet au joueur d'interpréter Max en fonction de ce qu'il comprend d'elle : – son amitié ou amour pour Chloe et pour Warren, par exemple – ne sont pas affirmés de manière claire, ce qui laisse au joueur la possibilité de tirer les conclusions qu'il préfère ou qui lui semblent les plus logiques. Il est par contre possible pour le joueur d'entendre les pensées de son avatar, ce qui peut développer la compréhension de la personnalité de Max et accentuer l'identification du joueur avec son avatar. A de nombreux moments au cours du jeu apparaissent des interactions avec l'environnement qui permettent au joueur de demander à Max de s'asseoir pour écouter le flux de ses pensées.

## 2) – Mise en commun des mondes privés de Max et du joueur

Le fait que Max soit très définie permet au jeu de justifier son dirigisme : lorsqu'il propose des alternatives, ce sont deux alternatives qui sont logiques avec la personnalité de Max. Mais si la personnalité de Max est esquissée, elle laisse aussi une grande part au joueur : pour voir laquelle, je vais m'appuyer sur les mondes privés définis par Marie-Laure Ryan.

Concernant le premier, le K-World, qui désigne l'ensemble des connaissances du personnage (qui ne sont pas forcément véridiques, c'est ce qu'il pense être vrai), il y a une différence entre celui du joueur et celui de Max. Le K-World de Max s'exprime dans les commentaires qu'elle fait lors des interactions avec les différents objets, qui permettent au joueur de découvrir un certain nombre d'informations sur l'univers du récit – c'est par exemple le cas dans l'épisode 1 avec les affiches concernant la disparition de Rachel Amber. Les informations que Max ignore sont bien souvent le prétexte à une utilisation du *rewind* pour pouvoir utiliser les informations tout juste découvertes afin de s'attirer la sympathie des autres personnages ou de faire avancer le récit. Certaines informations sont données au joueur et non à Max, notamment dans les cinématiques de fin d'épisode qui donnent souvent lieu à de multiples saynètes que Max ne perçoit pas.

Le O-World, pour *obligation* concerne les obligations morales et sociales du personnage : ce qu'il est acceptable de faire ou non. Le W-World concerne ce que le personnage considère comme bon ou mauvais pour lui (et non pour la société) : ses désirs et ses jugements axiologiques. Les choix proposés au joueur en tant que Max sont souvent entre W-World et O-World, entre intérêt personnel et choix plus altruiste (= pour le bien du groupe). Certaines décisions relevant du O-World ne sont pas laissées au joueur car ils coïncident avec le déroulement de l'intrigue, par exemple le fait de faire l'école buissonnière dans l'épisode 2 et d'entrer de nuit dans le lycée dans l'épisode 3. Les W-worlds de Max et du joueur sont entrecroisés du fait de leurs objectifs : le but d'un joueur modèle, pour reprendre la formulation d'Umberto Eco, étant d'arriver à la fin du jeu, son W-World englobe celui de Max, qui veut résoudre l'énigme de la disparition de Rachel et protéger Chloé, puisque pour connaître la fin de l'histoire, il lui faut mener l'enquête de Max à son terme.

## 3) – Choix moraux et *rewind*

Les jugements axiologiques, qui appartiennent donc au W-world, sont au centre de LIS, qui présentent de nombreux choix moraux. En effet, il n'est pas possible de perdre dans ce jeu, du fait de la protection qu'offre le *rewind*, qui a également un rôle de « sauvegarde intradiégétique ». Ces nombreux choix moraux créent une ambivalence entre le w-world du joueur et celui de Max, puisque c'est le joueur qui tranche entre les alternatives proposées. En plus d'offrir une protection

en cas d'échec de certaines actions, le *rewind* permet également au joueur de choisir en connaissance de cause, puisque celui-ci permet de tester les différentes conséquences immédiates des alternatives.

Ces choix relèvent généralement du jugement axiologique, même si une part de calcul stratégique peut également rentrer en compte ; par exemple, laisser Chloe voler l'argent du principal Wells permettrait à celle-ci de rembourser Frank, son dealer, lequel possède des informations importantes sur la disparition de Rachel : la volonté de faciliter le déroulement de l'intrigue est alors mise en opposition avec la condamnation sociale du vol.

Il existe toutefois dans LIS un choix moral qui n'a aucune conséquence sur l'intrigue. Dans une réalité alternative, Chloe demande à Max d'augmenter sa dose de morphine pour l'aider à se suicider. Elle précise qu'elle l'a déjà demandé à ses parents mais que ceux-ci ont refusé. Le choix est alors celui du joueur, qui peut deviner que son action n'aura pas de conséquence puisque Chloe a juste auparavant sorti la photo qui permettra à Max de retourner dans *son* monde actuel, celui où Chloe est en bonne santé. À ce moment, Max et même l'intrigue s'effacent pour ne laisser la place qu'au jugement du joueur, marqué tant par son opinion sur l'euthanasie que par son implication émotionnelle pour les personnages. Le *rewind* scénarisé dans cet exemple permet au joueur de s'affranchir de la stratégie pour ne réfléchir qu'à l'aspect moral du choix.

### **III – Le *rewind* comme seuil entre le joueur et l'avatar : une concrétisation de l'interprétation**

#### 1) – Un univers perméable : les multiples métalepses

Le lien entre le joueur et Max se construit également dans LIS au travers de multiples métalepses, qui participent à brouiller les frontières entre l'expérience du joueur et l'aventure de l'avatar, tout comme le fait le *rewind*, pouvoir intradiégétique laissé à la presque-libre utilisation du joueur.

Le *rewind*, en tant qu'élément de *gameplay*, est en lui-même une métalepse : tout comme les différents contrôles à la portée du joueur – déplacements de l'avatar, observations des objets du décor, etc. – il s'agit d'un élément qui a comme origine une action extradiégétique, le mouvement du joueur (appuyer les touches, bouger la souris, utiliser la manette) et une conséquence intradiégétique reconnue par l'avatar, qui agit en fonction. En ce sens, la métalepse que constitue le *rewind* participe à créer un lien entre le joueur et son « avatar-marionnette », pour reprendre la terminologie de Fanny Georges, terme qui désigne un avatar présenté comme la cause intradiégétique des actions effectuées par le joueur.

Du côté du paratexte, outre le tutoriel et les explications clairement paratextuelles, extradiégétiques, il existe des nombreuses légendes qui viennent expliciter les actions possibles pour le joueur. Ainsi, les objets observables, ou avec lesquels il est possible d'interagir, sont ciblés par une flèche et un texte dont la graphie évoque un tracé à la craie, légèrement tremblant, comme si l'annotation était effectuée par Max elle-même. Les choix de dialogues sont présentés de la même manière, comme s'il avait ainsi accès à l'hésitation interne de Max. Les réponses supplémentaires ajoutées suite à un *rewind* qui a fourni de nouvelles informations sont soulignées de plusieurs traits, évoquant à nouveau l'action de Max qui viendrait mettre en évidence la correction à apporter dans le dialogue précédent.

En plus de ces métalepses liées à l'interactivité, *LIS* présente quelques métalepses plus traditionnelles : il arrive ainsi que les pensées de Max semblent s'adresser directement au joueur, comme lorsque celui-ci lui fait observer le distributeur de protections hygiéniques dans les toilettes des filles : Max glisse un « merci » sarcastique – qui n'a pas été conservé dans la traduction française – qui ne peut s'adresser qu'à la personne qui a attiré son attention sur le distributeur – le joueur. De manière plus évidente encore, dans le cauchemar de l'épisode 5, le joueur, lors d'un dialogue avec M. Jefferson, se retrouve face à des réponses qui ne sont manifestement pas issues de la volonté de Max. Les pensées de celle-ci résonnent alors, mettant en évidence le choc de Max face aux alternatives proposées, comme si celle-ci percevait les indications écrites à destination du joueur.

## 2) – Interprétation interactive : la résonance de l'interprétation dans les choix du joueur

De la même manière que dans l'ensemble des récits, *Life Is Strange* fournit au joueur des éléments qui laissent prise à l'interprétation. C'est bien sûr le cas de Max, dont la personnalité est à interpréter par le joueur, non seulement dans un sens littéraire mais également dans un sens théâtral, puisque le joueur doit prendre des décisions pour Max. L'interprétation trouve alors une résonance concrète, puisque c'est cette interprétation qui permet au joueur de pouvoir faire des choix qu'il juge cohérents avec ce qu'il sait de l'univers diégétique. Un exemple du rôle de cette interprétation dans *Life Is Strange* se trouve dans la relation qu'entretiennent Chloe et Max. Cette relation étant au cœur du récit, le joueur a tout le temps de l'observer et de l'interpréter ; le jeu lui propose dans l'épisode 3 un choix qui lui permet de refléter dans le jeu sa compréhension de la relation des deux jeunes filles : Max souhaite-t-elle embrasser Chloe ? Ce passage, laissé au choix et à l'interprétation du joueur, trouve un écho dans la relation de Max avec Chloe et Warren, ces deux relations ayant une répercussion sur la cinématique de fin, où les deux jeunes filles, après avoir décidé de l'issue fatidique de cette aventure, peuvent ou non s'embrasser – sans qu'il soit cette fois demandé son avis au joueur. L'interprétation de ces relations, entre amour et amitié, n'a aucune

conséquence sur l'intrigue, mais sur la perception que le joueur a des personnages et de l'univers diégétique.

Le *rewind* prend alors un autre intérêt, celui pour le joueur de pouvoir corriger ses choix pour être certain de coller au plus près à l'interprétation qu'il a de Max. Dans la mesure où le choix est ponctuel, et que le détail du dialogue ou de l'action qui s'ensuit n'est plus contrôlé par le joueur, le *rewind* permet de vérifier les différentes options pour finalement choisir ce qui lui semble être le plus proche de la Max qu'il interprète.

### 3) – Mettre le joueur face à ses choix : la disparition du *rewind*.

Le seul cas où le *rewind* ne fonctionne pas se trouve à la fin du deuxième épisode, lorsque Max cherche à empêcher Kate de se suicider<sup>8</sup>. Le joueur peut alors échouer à trouver les réponses qui convaincront Kate de descendre du toit et celle-ci mourra ; cet échec ne modifie toutefois pas les grandes lignes de l'intrigue : il s'agit d'un événement qui ne joue pas un rôle stratégique dans l'histoire, mais un rôle moral. L'échec ou la réussite de Max a davantage de conséquences sur l'état d'esprit du joueur que sur l'intrigue. La réussite ou l'échec de ce passage est lié aux choix précédents du joueur dans ses dialogues avec Kate et à son implication dans ceux-ci : il faut qu'il se souvienne de certaines réponses qu'elle lui a donné, et qu'il ait accompli certaines actions – comme effacer les insultes qui lui étaient destinées – pour pouvoir empêcher le suicide de la jeune fille. Le joueur est alors amené à prendre conscience de l'impact de ses actions dans l'univers diégétique, puisque, privé du *rewind* qui lui permettait jusqu'alors d'évaluer les conséquences de ses choix, il doit faire face, « seul », à cet événement.

Cette même posture se retrouve lors du choix final, dans lequel il faut choisir entre sauver Chloe et accepter l'ensemble des événements arrivés dans la diégèse, ou sauver la ville et accepter de renoncer à tout ce qui a été accompli au cours du jeu. A nouveau privé du *rewind*, et conscient de l'être, le joueur doit choisir entre ce que Tony Gheeraert appelle les « deux pôles contraires » : je cite : « la morne résignation d'un âge adulte assagi et apaisé, mais fataliste, et réduit à accepter la disparition de ses trésors les plus chers ; et l'aspiration adolescente à une liberté sans bornes, dût-elle tout brûler derrière elle. »<sup>9</sup> Sans sauvegarde intradiégétique ni extradiégétique, le joueur est mis face à la permanence de ses actions dans la diégèse, et au fait que la fin qu'il choisira sera, diégétiquement, définitive.

---

<sup>8</sup> Dontnod Entertainment, *L'Œuvre Is Strange*, « Episode 2 : Out of Time », *op. cit.*

<sup>9</sup> Tony Gheeraert, « Le serpent et le papillon. Temps et narration dans *L'Œuvre Is Strange* (DontNod, 2015) », *Cahiers de Narratologie* 38, 2020, paragraphe 21.

## Conclusion

En tant que pouvoir intradiégétique, le *rewind* permet l'exploration des mondes possibles aux multiples causes et aux multiples conséquences ; il est ainsi un élément propice à des péripéties et un moyen de progression dans le récit enchâssé. Le *rewind* est également un outil de lien entre le joueur et son avatar Max : grâce à son rôle de sauvegarde intradiégétique, il protège Max de l'échec, mais évite également au joueur de suivre un choix qui l'amènerait dans une autre direction que celle qu'il souhaitait au départ. Cette double protection permet au joueur de mieux jauger les choix qui lui sont offerts : d'abord parce qu'il peut observer leurs conséquences directes sans qu'elles soient définitives, ensuite parce que cette protection contre l'échec lui permet d'éviter un choix stratégique, qui lui éviterait de perdre ou qui faciliterait sa progression, et de se concentrer sur un choix plus personnel, qui lui semble le plus légitime pour incarner Max telle qu'il l'interprète : la question n'est pas « Vais-je y arriver ? », à peine « comment vais-je y arriver » mais surtout « Le chemin que je vais emprunter pour y arriver correspondra-t-il à mon interprétation de Max et en serai-je satisfait ? ». La première fois que j'ai fini *Life Is Strange*, j'ai été très frustrée de cette fin qui ne mettait pas en valeur le chemin parcouru, habituée que j'étais aux *visual novels* à fins multiples. Il me semble aujourd'hui que c'est là qu'est la particularité et l'intérêt de *LIS* : ne pas mettre en valeur l'action elle-même, mais le cheminement, la réflexion qui mène à l'action, et la rendre ponctuellement visible dans le récit enchâssé via certains choix qui concrétisent l'interprétation effectuée jusqu'alors par le joueur. C'est ce que le *rewind* représente : ce temps de l'interprétation, avec ses multiples suppositions et ses portes ouvertes, l'exploration de soi-même en même temps que du personnage.