

ULTIMA. Vers une patrimonialisation des jeux vidéo

Florence Chantoury-Lacombe

Number 107, Spring 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/81080ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Chantoury-Lacombe, F. (2016). ULTIMA. Vers une patrimonialisation des jeux vidéo. *ETC MEDIA*, (107), 12–19.



ERRER / RAYONNER
STRAYING / SHIFTING



Le Moyen Âge guerrier
For Honor. Ubisoft. 2016.
Dévoilé à l'E3 en juin, cette nouvelle licence est un jeu de combat médiéval annoncé comme très spectaculaire.



Serious Sam: The Random Encounter
Serious Game Interactive. 2008.
Pour écrire un article sur le conflit arabo-israélien, un reporter s'immerge sur place, pilotes, créés et adaptés.



Call of Duty
World at War



© KONAMI 1991
CREDIT

13/17. RÉUSSIR LA PAIX
14/17. AU JEU, LES SERVANTS SECRÈTES DE SA MAJ



15/17.

DAT ?

pour plus d'informations, lisez le numéro 13/17 de la collection Les Grands Jeux Vidéo de l'Édition.

Le jeu de guerre devient ainsi le théâtre d'une véritable épopée. Pour une partie David et Goliath, l'éditeur américain Infinity Ward a fait appel à la réputation d'Ernest Hemingway pour publier, de 2006 à 2011, la série des romans intitulés "Le soldat inconnu". Il s'agit, sous le pseudonyme de Stanley, d'un soldat américain qui raconte ses expériences de guerre en Europe pendant la Seconde Guerre mondiale.

Il faut à cet effet, il s'agit de la véritable épopée américaine des années 40. Au moment où l'Amérique est en train de gagner la guerre, les soldats américains sont envoyés en Europe pour combattre les nazis. C'est dans ce contexte que se déroule l'histoire de Stanley, un soldat américain qui raconte ses expériences de guerre en Europe pendant la Seconde Guerre mondiale.



Ultima. ©Martin Argyroglo.

ULTIMA

VERS UNE PATRIMONIALISATION DES JEUX VIDÉO

Depuis le début du XXI^e siècle, on observe diverses formes de patrimonialisation des jeux vidéo, lesquels constituent indéniablement un domaine privilégié pour interroger aujourd'hui le rôle culturel des images et leurs nouveaux modes de diffusion. Du 3 juillet au 20 septembre 2015, Le Lieu unique, centre culturel contemporain situé à Nantes, présentait l'exposition multimédia et interactive *Ultima*. Orchestrée par l'artiste Pierre Giner, cette exposition consacrée aux jeux vidéo était pensée comme un espace ouvertement libre et riche en variations numériques. Rendant grâce à cette culture visuelle qui irrigue nos imaginaires contemporains, *Ultima* nous poussait à nous interroger sur nos comportements visuels. À rebours des modèles de muséification, la scénographie était organisée autour de thématiques des plus intéressantes. Un vaste panel de médias offrait plus de 225 vidéos, comme s'il s'agissait d'ouvrir une fenêtre aux courants d'air du temps afin d'interroger le pluriel de notre monde contemporain.

En entrant, le mur de sons et d'images qui ouvre l'exposition nous proposait un flux jubilatoire d'entrevues avec des personnalités du monde des jeux vidéo. Des chercheurs, des historiens, des spécialistes des game studies, des artistes qui se sont approprié le langage des jeux vidéo et nous font prendre conscience que l'art n'a pas le monopole des images. Si l'image a été la substance de l'art pendant longtemps, elle en est aujourd'hui le matériau premier, un matériau hybride vu la diversité des médias contemporains. Le plafond de la salle d'exposition, selon les mots du commissaire, ressemblait à une extraordinaire voûte électronique recouverte de douze écrans qui projettent des jeux vidéo. Grâce aux douze écrans suspendus, on obtenait un panorama des codes culturels du jeu vidéo. De l'époque où les machines se contentaient de quelques gros pixels pour représenter des environnements vidéoludiques à l'univers atemporel des premiers jeux de rôles et d'aventures, sans écoulement de jours, de saisons, ni de représentation du temps, nous sommes passés à des formes relationnelles et des médiations sensorielles. Ce ciel électronique peut être contemplé en toute quiétude, des bancs faisant office de chaises longues nous permettent de nous installer et de jouer aux jeux vidéo proposés.

Avec notre regard tourné vers ce ciel virtuel, ce sont les emprunts transmédiatiques des jeux vidéo qui se manifestent, entre autres, par l'imagerie du labyrinthe avec *Donkey Kong* de Nintendo, les quêtes post-apocalyptiques de *Fallout*, en passant par la masculinité militarisée, l'imaginaire tolkienien ou postmédieval. Cette vision d'ensemble des jeux vidéo nous fait comprendre que cet univers est, globalement, celui de la ville et de la catastrophe. Les inégalités, les batailles immobilières, le ségrégationnisme ethnique, les liens entre les magnats financiers et le pouvoir politique, la fragmentation de la métropole, l'inflation sécuritaire et les gangs sont des thématiques très largement exploitées dans ce contexte virtuel. Dans le gameplay des premiers jeux en ligne, c'est le caractère sommaire des représentations urbaines et leurs formes stéréotypées qui sautent aux yeux : les quartiers d'affaires constitués d'immeubles anonymes, de monuments classiques,



Ultima. ©Martin Argyroglo.

de circulation automobile et de rues désertes ont forgé abondamment l'esprit de la cité virtuelle désespérément vide. Tel le modèle de la cité idéale de Filippo Brunelleschi, Leon Battista Alberti et Piero della Francesca construit avec les nouvelles règles géométriques de la perspective, ce découpage de la cité a constitué un modèle de référence imité de nos modes de perception. Cet archétype offre à chacun des règles claires pour se situer dans l'espace et dans la durée. L'invention de la perspective a établi une analogie entre le regard et la représentation du monde, elle a introduit le sujet devant l'image. Le point de fuite

se soumet au point de vue du spectateur, de sorte que l'image est un dispositif de l'acte de regarder et d'interpréter le monde. Aujourd'hui, nous entrons dans une autre logique d'apprentissage des lieux, la technologie en trois dimensions signifie que l'utilisateur a la potentialité de se retrouver dans l'image. La déambulation favorise la lisibilité de la ville, elle facilite la manière dont chacun reconnaît et interprète les éléments du paysage afin de pouvoir s'orienter. Par exemple, le gameplay de GTA Grand Theft Auto est basé sur la possibilité de se construire progressivement une image mentale des lieux parcourus. Cette navi-

gation virtuelle établit une nouvelle culture de l'errance multimodale et, certainement, influencera notre manière de concevoir la mobilité des années à venir. Sur le mur du fond du Lieu unique est présenté un modèle muséographique plus commun, avec une longue vitrine qui conserve un ensemble de vieux matériaux vidéo. De la première génération de consoles de salon Magnavox Odyssey, de 1972 à 1975, à la toute dernière version de la Wi, en passant par Microvision ou la Gameboy portable à écran monochrome – la première console à cartouches portable – c'est une galerie de reliques plastiques qui est offerte au regard du spectateur. Les générations s'y rencontrent, entre la nostalgie des machines de l'enfance des séniors et la fascination des jeunes pour le rétro-gaming. C'est peut-être la partie la plus décevante de l'exposition, car on y retrouve le musée comme isolateur d'objets qui désanime des appareils auparavant opérationnels. Ce dispositif surdétermine leur signification et projette leur sens dans un champ concentré d'attention, mais nous donne toujours le sentiment d'objets morts.

Des pratiques de l'écran...

Dans l'exposition du Lieu unique, ce qui nous frappe également est la mutation prodigieuse des écrans. D'abord périphérique présent par sa fonction d'affichage, l'écran devenu interactif a transformé la terminologie propre à l'image par son expérience sensible, tactile et kinesthésique. Il est évident que dans une histoire des médias, la dématérialisation des écrans écrit un nouveau chapitre du rapport du regard à l'image. Dans l'histoire des arts visuels, plan ou tableau, la surface qui reçoit la projection, qu'il s'agisse d'un mur de fresques ou d'une huile sur toile, n'est pas un écran au sens actuel du terme. Si le panneau de peinture peut être entendu comme un dispositif à écran, le terme est réservé pendant longtemps au domaine des arts décoratifs, il renvoie aux écrans de cheminée. De l'écran cathodique à l'écran tactile en passant par l'écran plasma et à cristaux liquides, nous sommes passés progressivement à l'époque de l'écran miniaturisé ou transparent. Le joueur a la possibilité de s'immerger dans le monde imaginaire de l'espace fictif du jeu. Le point de vue du joueur se trouve alors déplacé à l'intérieur de la projection de l'image. Le jeu Portal est l'un des exemples de ce dépassement de la métaphore de la traversée de l'image puisqu'il est lui-même un jeu de téléportation. L'image est alors non plus quelque chose que l'on regarde, mais bien une entité que l'on habite.

Le défi remarquable de l'exposition *Ultima* est d'affirmer que l'image est bien autre chose qu'un support appliqué contre une surface. Le panel de jeux vidéo réunis avec *Ultima* nous expose, par exemple, l'abondance des points de vue sur les immersions. Notre rapport à l'image est bouleversé par la catégorie de l'immersion et notre expérience habituelle des médias. Le tableau comme fenêtre ouverte d'Alberti et son cadre qui délimite l'espace de la représentation dans l'art occidental en fournissant un cadre d'énonciation à la peinture n'est plus. Cette conception occidentale de l'image est mise à mal par les nombreuses acceptions que l'on peut donner du terme d'immersion. L'image nous absorbe et nous transporte. Ces deux fonctions effectives de l'image vont de pair avec la transformation permanente de l'image des médias ergodiques. Dans ces derniers, les interactions avec le dispositif sont essentielles pour faire évoluer le média, c'est l'action du joueur qui reconfigure la matérialité physique et perceptive de l'œuvre virtuelle. Tout comme les jeux en réalité alternée, tel Ingress qui nous emporte dans l'expérimentation d'un espace physique, le plus souvent urbain et dans lequel il faut avoir recours aux outils numériques virtuels connectés et mobiles. Dans cette construction d'une géographie virtuelle inédite, l'expérience de déplacement dans la ville nous parle de la physicalité de l'expérience visuelle du joueur. Ainsi, l'espace de jeux de l'exposition *Ultima* nous pousse à réfléchir sur les espaces en jeu. La concentration d'images d'*Ultima* accentue notre analyse de la diversité de nos modes d'expérience en interaction avec des artefacts, des situations construites et vécues, qui

viennent interroger en retour de nouvelles relations à l'art et au jeu. C'est sans doute en ce sens que l'on peut parler d'images praticables et habitables.

... à sa disparition

La conception occidentale de l'image s'est étendue au monde entier, les premiers écrans aux formes plutôt arrondies et convexes ont peu à peu laissé place aux écrans délibérément rectangulaires et de plus en plus plats. Tout était fait pour rappeler le tableau accroché au mur. Mais dans cette conception de l'image, l'écran tend à devenir silencieux ou à se faire oublier, il devient transparent et même incurvé. La perspective ne regarde plus le sujet. Dans le jeu vidéo, le sujet n'est plus un et unitaire devant la représentation, il entre dans le cadre, il passe derrière le miroir. L'immersion dans le jeu vidéo fait littéralement voler le cadre et l'écran. Ce dernier n'est plus le parergon, celui qui encadre la représentation narrative. Mais pour revenir à nos écrans, Pierre Giner pousse l'expérience plus loin en nous proposant une occultation de l'écran, comme le montre Johann Sebastian Joust, un jeu de détection de mouvement établi sur la musique des Concertos brandebourgeois de Bach. On arrive littéralement à une transparence de l'image. C'est un jeu où les joueurs sont simplement guidés par le son, les vibrations et la lumière DEL des manettes de détection de mouvements qui établissent une chorégraphie improvisée d'un nouveau genre. Le lieu du sujet et le point de vue prennent alors de toutes nouvelles dimensions. Cette nouvelle avancée nous montre que le spectateur de culture visuelle numérique est plutôt un sensualiste qu'un lecteur dans le sens où il recherche avant tout du plaisir visuel et une excitation corporelle. Le spectateur-acteur d'une image digitale est à la poursuite de plaisirs et de chocs visuels. L'image redevient un outil d'interaction, d'expérimentation et d'exploration, comme elle l'a été longtemps dans l'histoire des arts visuels et comme elle est mise en évidence dans une récente anthropologie des arts. Elle n'est plus la vue figée établie par la visualisation hermétique du musée.

De l'extraterritorialité dans laquelle le joueur s'amuse de la coordination de sa mobilité à la recherche d'immersion grâce au réalisme des graphismes, des situations et des personnages, Pierre Giner a su coordonner cette création numérique et dégager le renouveau des formes de l'image. La longue histoire du cadre comme fenêtre ouverte sur l'histoire telle qu'Alberti l'instaure au XV^e siècle a fait long feu. L'écran a remplacé la visibilité traditionnelle au profit de multiples interfaces. Mais sauter à pieds joints dans l'image comme le préconise un grand nombre de jeux vidéo suscite bien des réactions. L'allégorie de la caverne de Platon a verrouillé notre rapport à l'imaginaire, l'effet d'illusion perçu comme une fiction est encore interprété comme un élément magique plutôt dangereux. L'imagination est pourtant la faculté d'association créative des idées à la réalité du monde, et cela est bien la base de notre capacité d'adaptation à la vie, ce que nous dénommons discernement et intelligence. Participer à la constitution d'une mémoire collective des jeux vidéo et changer le rapport des pratiques à l'image est une finalité séduisante. Dans ces conditions, la traversée du miroir est en route et l'ubiquité ne sera bientôt plus le privilège des dieux.

Florence Chantoury-Lacombe

Florence Chantoury-Lacombe est critique d'art et enseigne l'Histoire de l'art comme spécialiste de l'art de la Renaissance italienne. Elle vit à Montréal et à Paris et poursuit des recherches sur les arts visuels et le changement climatique. Elle a publié, aux Éditions Hermann, *Peindre les maux. Arts visuels et pathologie 14-17^e siècle*, elle prépare actuellement une monographie critique sur les arts visuels à Venise.

UNE HISTOIRE DES CONSOLES

L'histoire du jeu vidéo est étroitement liée à celle de ses supports : bornes puis consoles de salon, micro-ordinateurs et consoles portables. Jusqu'au début des années 1970, la télévision était le seul écran domestique. La console de salon marque l'entrée des jeux vidéo dans les foyers. Avec la Magnavox Odyssey, en 1972, les ménages américains s'emparent de ce nouveau loisir. Ces machines ont en commun d'avoir évolué au rythme vertigineux des technologies graphiques et informatiques, chaque génération générant ses nouveaux genres, héros et gameplays — ce critère de jouabilité qui détermine si un jeu est réussi ou pas. Aux débuts de cette histoire, les concepteurs de consoles et les développeurs de jeux se livraient à une surenchère technique permanente, allant vers toujours plus de réalisme. Avec la diversification du jeu (jeu social sur téléphone mobile, jeu avec accessoires, mondes persistants en ligne...) et la dématérialisation des plates-formes, la dernière génération de consoles a vu cette course en avant se ralentir. Cette révolution technologique permanente a en tout cas eu pour effet de démocratiser le monde du jeu : les jeunes gamers des années 1980 ont vieilli, de même que les seniors, séduits par les jeux dits sérieux.

Une seule constante technique unifie les machines postérieures à 1976 : le microprocesseur. C'est grâce aux performances de cette puce électronique que le jeu vidéo a évolué. La miniaturisation du microprocesseur a permis l'éclosion des consoles portables à usage individuel et nomade. Le jeu vidéo, comme la musique ou le cinéma, s'affranchit désormais du support : on le télécharge en ligne (90 % des jeux PC en France en 2014), on commence une partie sur smartphone pour la terminer sur tablette ou PC, on saute face à son écran géant en agitant sa Kinect quand l'adversaire utilise sa miniconsole... Face à la multiplication des écrans, à l'ouverture des codes source et à la créativité libérée via l'éclosion du jeu indé, les consoliéristes n'ont cependant pas livré leur dernière bataille. Nintendo, Sony et Microsoft restent les leaders du marché global du jeu vidéo, malgré l'arrivée des Zynga (Farmville), Rovio (Angry Birds) et autres King (Candy Crush). Le nouveau champ de bataille se livre sur le front du cloud gaming, ce système de stockage en ligne (le nuage) qui permet de jouer directement sur un serveur sans installer le jeu sur sa machine. Et pourquoi pas demain, de se défaire des manettes pour interagir avec le jeu par l'intermédiaire des ondes cérébrales ou des casques de réalité virtuelle... Qu'en feront les constructeurs de consoles ? Est-ce vraiment l'avenir du jeu vidéo ? La réponse bientôt : ouvrez bien les jeux...



