

## À la recherche du temps perdu (à jouer)

Damien Detcheberry

---

Number 194, March 2020

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/93101ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

Detcheberry, D. (2020). À la recherche du temps perdu (à jouer). *24 images*, (194), 136–141.



---

# À LA RECHERCHE DU TEMPS PERDU (À JOUER)

PAR DAMIEN DETCHEBERRY



Kind Hearts and Coronets de Robert Hamner (1949) →

## Le jeu vidéo peut-il réconcilier les enfants et leurs parents ?

L'élaboration du numéro que vous tenez entre les mains a été une belle occasion de se plonger dans des souvenirs personnels. En rédigeant le portrait de René Laloux, j'ai pu par exemple redécouvrir des œuvres qui avaient marqué ma jeunesse mais dont j'avais fini par perdre la trace. C'est le cas des courts métrages de l'émission télévisée

## **Sachant que la génération née dans les années soixante-dix est la première à avoir grandi avec le jeu vidéo, on commence depuis quelques années seulement à se poser sérieusement la question de la transmission vidéoludique.**

*De l'autre côté*<sup>1</sup> (1989) que je pensais ne jamais revoir jusqu'à ce qu'ils surgissent miraculeusement sur Youtube. Pixellisés et cabossés, car ils ont été visiblement extirpés au forceps d'une VHS dénichée au fond d'un garage, mais qu'importe le flacon... Ce fut une émission aussi éphémère qu'innovante, une météorite tombée à point nommé dans l'œil d'un cinéphile en devenir, à une époque où la télévision publique française laissait à des pionniers tels que Laloux une totale liberté d'expression.

### AMARCORD

Si je parle de cinéphile en devenir, c'est que je regardais surtout cette émission parce que mes parents connaissaient le travail du cinéaste et avaient jugé pertinent de m'y exposer. Tout comme ils m'ont entraîné dès l'âge de la lecture dans les salles obscures pour m'y faire découvrir, sans discrimination aucune mais toujours en version originale sous-titrée, les rétrospectives des Marx Brothers et des Monty Pythons, *Citizen Kane* d'Orson Welles et *The Last Crusade* de Steven Spielberg, ou encore les comédies anglaises des studios Ealing qui me firent comprendre qu'Alec Guinness était bien plus qu'Obi-Wan Kenobi<sup>2</sup>. Quiconque a grandi avec des amateurs de films sait que la transmission familiale crée un rapport bien particulier aux œuvres, construit des souvenirs qui, indéniablement, collent aux os.

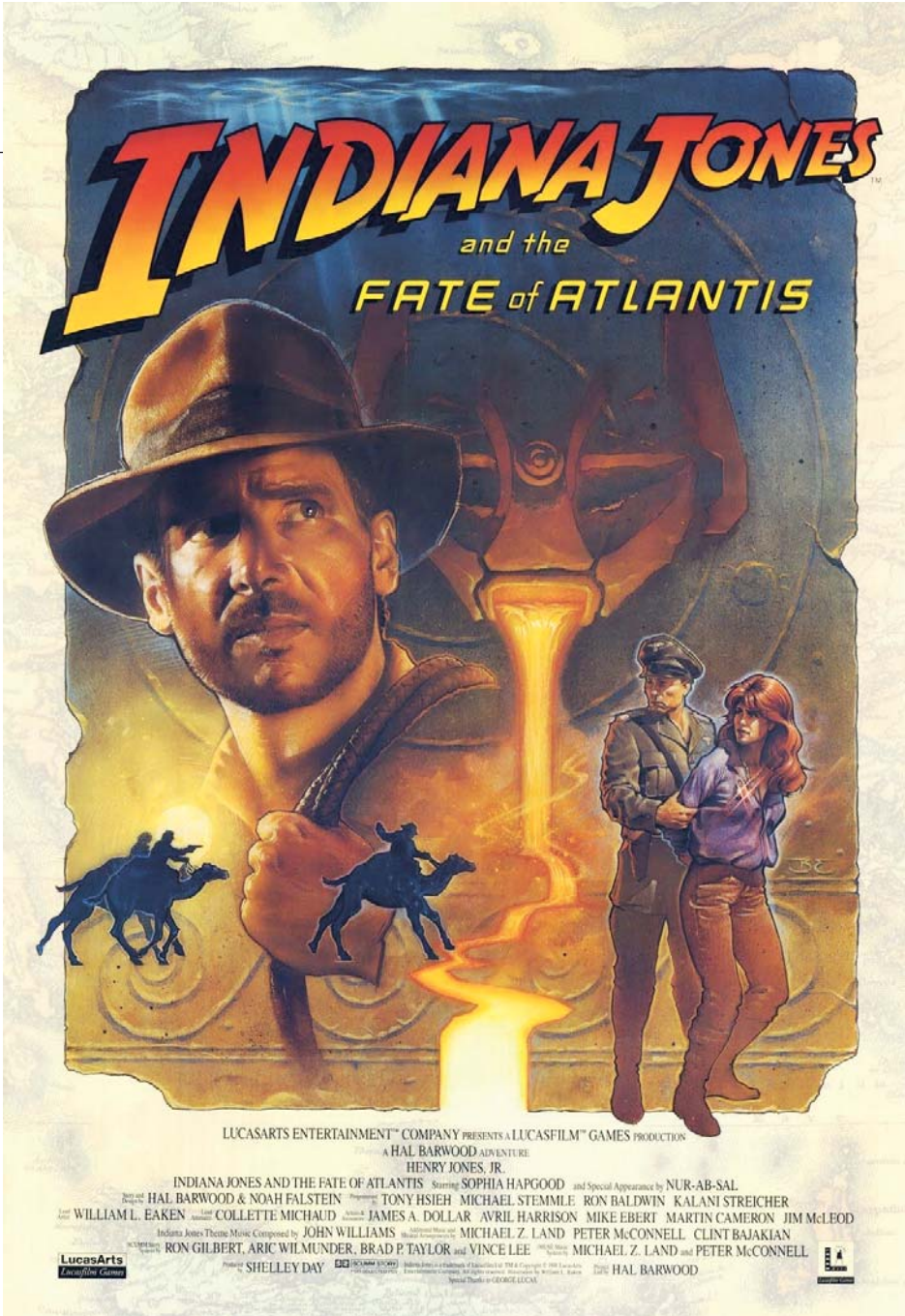
Sachant que la génération née dans les années 1970 est la première à avoir grandi avec le jeu vidéo, on commence depuis quelques années seulement à se poser sérieusement la question de la transmission vidéoludique. Dans un contexte d'obsolescence technique accélérée depuis les années 1980, qui plus est dans un milieu qui ne s'est

posé que très tardivement la question de la préservation des œuvres, le travail de conservation historique dans ce domaine est aujourd'hui un terrible casse-tête. Par facilité on a régulièrement recours à l'émulation, qui simule le fonctionnement d'anciens systèmes d'exploitation sur des machines plus récentes. Si le procédé a son utilité, notamment en archivage, le résultat est esthétiquement à l'image des restaurations en haute définition des premiers films des frères Lumière qu'on peut voir circuler sur Internet<sup>3</sup> : il donne souvent un rendu approximatif et artificiel, qui gomme les aspérités de l'œuvre originale et la dénature autant qu'elle la restaure. Les récentes annonces de rétro compatibilité des prochaines consoles de salon Xbox et Playstation, qui permettront a priori de relancer d'anciens jeux à partir de leur support d'origine, semblent toutefois aller dans le sens d'une réflexion sérieuse sur le sujet. Mais les puristes devront se résoudre à cette fatalité : il sera bientôt impossible de rejouer à *Super Mario Bros* sur les tubes cathodiques de notre enfance.

Reste un autre problème, bien moins technique mais tout aussi épineux : même en ayant été bercé aux pixels 8 bits des premières consoles, voire aux balbutiements de la 3D au tournant des années 2000, pour peu qu'on ait délaissé les dix dernières années de l'évolution de l'industrie il est impossible de ne pas être perdu face aux jeux vidéo qui fascinent les plus jeunes. L'exemple du succès phénoménal de *Fortnite* auprès des adolescents, qui inquiète tant de parents, vient en grande partie du fait que ce jeu agit comme un monde hermétique. *Fortnite* est devenu un réseau social en soi, fonctionnant en vase clos avec ses codes et son langage inaccessibles aux adultes. Difficile dans ces conditions de partager des jeux comme on partage des films entre parents et enfants. Il est encore plus fâcheux de constater que cet isolement a laissé des développeurs peu scrupuleux y intégrer en toute impunité des mécaniques de machines à sous pour mieux rendre les joueurs dépendants<sup>4</sup>. Et pourtant, ces techniques mercantiles dangereuses pour la jeunesse rendent plus important encore le besoin de reconnecter les générations autour du jeu vidéo, d'autant qu'il existe de nombreuses œuvres susceptibles de servir de contre-exemple à *Fortnite*.

## TU POINTES OU TU TIRES ?

En jouant justement la carte du partage et de la transmission, certains ont entrepris de remettre au goût du jour par le biais de la restauration les grands succès du *Point and Click*, un genre qui a connu son heure de gloire au début des années 1990 grâce à des studios tels que Westwood (*The Hand of Fate*, *Blade Runner*), Cryo (*Dune*, *Lost Eden*) ou encore Sierra (*Gabriel Knight*). Ces jeux d'aventures narratifs, à mi-chemin entre la bande dessinée et le dessin animé, reposaient sur l'observation et la résolution d'énigmes, et favorisaient la collaboration et la découverte à plusieurs. Ils proposaient aussi, à une époque où l'impact des jeux d'action commençait déjà à inquiéter les parents, une alternative non-violente bienvenue à des jeux de tir tels que *Wolfenstein 3D* ou *Doom*.



↑ Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Hal Barwood, Noah Falstein, 1992)

Chez bon nombre de joueurs, un nom en particulier a achevé de faire le pont entre cinéma et jeux vidéo : il s'agit de LucasArt, la division vidéoludique de l'empire de Georges Lucas. À côté des inévitables jeux d'action estampillés *Star Wars* sont donc sortis sous l'égide de ce studio des jeux d'aventures en *Point and Click* qui ont fait le succès du genre. Une adaptation d'*Indiana Jones and the Last Crusade*, produite en parallèle du film, a ainsi vu le jour en 1989, mais c'est sa suite, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, qui reste encore un objet de fantasme pour les nostalgiques de l'aventurier au chapeau de cuir. Sorti en 1992, le jeu bénéficie d'un scénario ambitieux (Jones part à la recherche de l'Atlantide à l'aide des dialogues perdus de Platon), de personnages hauts en couleurs et de dialogues incisifs, mais surtout d'une direction artistique fabuleuse. Soit une réussite totale, à la hauteur de la trilogie cinématographique, qui a donné de l'espoir à tous les amoureux de la saga : une suite était possible, avant qu'Indiana Jones ne devienne totalement grabataire... Pour beaucoup, cet épisode est resté le quatrième film qu'ils n'ont jamais eu au cinéma.

Bien qu'il ait vieilli techniquement, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* se laisse parfaitement (re)découvrir aujourd'hui, d'autant qu'il bénéficie d'un doublage intégral qui le rapproche encore plus d'un film d'animation délicieusement rétro. Loin des franchises Lucasfilm, d'autres titres mythiques de LucasArts ont bénéficié de *remasters* extrêmement soignés, pensés à la fois pour les connaisseurs et les nouveaux venus. Respectueux des œuvres originales, ils permettent notamment de basculer à tout moment d'une simple touche entre les graphismes restaurés en haute définition et les dessins d'époque. Il est donc possible de revisiter dans des conditions idéales des monuments d'humour et d'inventivité tels que *The Secret of Monkey Island* (1990) et sa suite (*LeChuck's Revenge*, 1991), à qui la série de films *Pirates of the Caribbean* doit absolument tout, *Full Throttle* (1995), *Grim Fandango* (1998) et surtout l'extraordinaire *Day of the Tentacle* (1993), qui reste à ce jour un des jeux les plus drôles jamais écrits. S'il n'y en avait qu'un à recommander, ce serait peut-être celui-ci, qui ressuscite l'esprit de Chuck Jones dans un hommage délirant au style visuel des Looney Tunes. Peut-on rêver meilleur ambassadeur pour rassembler les générations autour d'un jeu vidéo ?

1. [fr.wikipedia.org/wiki/René\\_Laloux#Années\\_1980:\\_une\\_série\\_de\\_courts-métrages](https://fr.wikipedia.org/wiki/René_Laloux#Années_1980:_une_série_de_courts-métrages)
2. Dans *Kind Hearts and Coronets* de Robert Hamner, *The Lavender Hill Mob* de Charles Crichton ou encore dans *The Ladykillers* et *The Man in the White Suit* d'Alexander Mackendrick.
3. « L'arrivée du train en gare de La Ciotat » en 4K et 60 images par seconde : [youtube.com/watch?v=3RYNThid23g](https://youtube.com/watch?v=3RYNThid23g)
4. « Games like Fortnite use 'predatory' gambling techniques to make children spend », [independent.co.uk](https://independent.co.uk), 28 juin 2018 : [independent.co.uk/news/health/fortnite-loot-llamas-payments-upgrades-items-gambling-addiction-a8421201.html](https://independent.co.uk/news/health/fortnite-loot-llamas-payments-upgrades-items-gambling-addiction-a8421201.html)