

Pourquoi l'image vidéoludique n'est pas (que) cinématographique : les racines plurielles des technologies graphiques dans l'historiographie du jeu vidéo

DOMINIC ARSENAULT

Qu'on le considère comme le dixième art à la manière des Français¹ ou comme divertissement juvénile dangereux à l'instar de certains médias qui en font l'objet de paniques morales², le jeu vidéo demeure dans tous les cas un phénomène économique, culturel et social d'envergure, qu'on compare fréquemment avec le cinéma. De façon superficielle, a priori, le cinéma semble être un point de comparaison incontournable lorsque vient le temps de situer le jeu vidéo : tous deux emploient l'image en mouvement et le son ; peuvent être vus comme une forme d'expression qui réalise la synthèse des arts de l'espace et des arts du temps ; ont recours à des dispositifs technologiques communs ; et sont aux prises avec les tensions entre art, divertissement et industrie. Mais cette comparaison a ses limites, et entraîne même des effets pervers dès lors qu'on la laisse façonner notre conception du jeu vidéo à travers le prisme du cinéma, alors que sous bien des aspects, d'autres prismes s'avèreraient plus productifs. C'est le cas notamment lorsque vient le temps d'étudier le statut et la fonction de l'image, et les techniques de graphisme par lesquelles elle est composée.

À travers ce texte, je m'efforcerai de montrer en quoi l'image vidéoludique n'entretient pas un rapport privilégié avec l'image cinématographique, et à partir de quels autres paradigmes et séries culturelles³ on peut l'envisager pour en cerner les tenants et aboutissants avec plus de précision. J'explorerai également le rôle important que certains types de cinéma y jouent. Mais pour en arriver là, il me faudra d'abord établir clairement les deux raisons qui nous poussent traditionnellement à surestimer l'importance du cinéma comme modèle approprié pour l'étude

¹ Le ministère de la Culture et de la Communication de France a décerné les titres de Chevalier et d'Officier de l'Ordre des arts et des lettres à trois créateurs de jeux vidéo en mars 2006. On peut lire les discours du ministre en ligne : <http://www2.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/donnedieu/decosvideos.html>.

² Christopher J. Ferguson, « The School Shooting / Violent Video Game Link: Causal Relationship or Moral Panic? », *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, vol. 5, n^{os} 1-2, 2008, pp. 25-37.

³ André Gaudreault, « les Vues cinématographiques selon Georges Méliès, ou : Comment Mitry et Sadoul avaient peut-être raison d'avoir tort (même si c'est surtout Deslandes qu'il faut lire et relire)... », dans Jacques Malthête et Michel Marie (dir.), *Georges Méliès, l'illusionniste fin de siècle ?*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997, pp. 111-131.

du jeu vidéo, soit l'effacement de la grande diversité interne rassemblée sous le vocable unique « jeu vidéo » et la lutte pour une légitimation culturelle qui le caractérise depuis les années 1990.

1. Le problème de la diversité vidéoludique

Complexes, nombreuses, et plus que tout hétéroclites, les différentes incarnations du jeu vidéo occupent toutes les provinces du divertissement et de la culture, et ce sous des modes, des genres, dans des contextes et pour des buts extrêmement variés, de telle sorte que d'en faire l'inventaire, même approximatif, constitue une tâche herculéenne. Que ce soit une arcade dans un centre d'amusement qui lui est dédiée ou dans l'antichambre d'un cinéma, un ordinateur personnel, une console de jeux branchée sur un téléviseur, une console portable – possiblement avec écran tactile – ou encore un téléphone cellulaire, tous les supports et contextes sont bons pour s'adonner à ce nouveau divertissement. Il faut aussi mentionner l'incroyable diversité de genres vidéoludiques offerts au joueur (plateformes, simulation, tir, stratégie, aventure, sports, jeux de rôles...), de contextes socioéconomiques où le pratiquer (seul ou avec des amis chez soi ; en ligne avec quelques amis ou quelques milliers d'inconnus ; pour le simple plaisir ou à l'occasion de tournois qui remplissent même des stades entiers en Corée du Sud ; dans un café internet ou dans un centre spécialisé de jeux en réseau), et de périphériques employés pour y jouer (fausse guitare ou batterie, manette, clavier et souris, télécommande, pointeur ou pistolet infra-rouge, tapis de danse, casque de réalité virtuelle). On finit par se rendre compte que la tâche est proprement sisyphéenne, puisque de nouvelles façons de jouer apparaissent et d'anciennes se réactualisent sans cesse. Si la diversité qui marque l'ensemble des pratiques que l'on nomme « jeu vidéo » est frappante lorsqu'on l'examine dans son cadre historique actuel, elle est décuplée quand on l'ouvre à une analyse diachronique qui prend en considération les formes de jeu aujourd'hui disparues.

Or, l'image sociale du jeu vidéo passe sous silence beaucoup de ces réalités vidéoludiques et se construit de façon majoritaire autour d'un certain type de jeux, dits AAA. Cette appellation désigne ces superproductions qui exigent des investissements considérables (on parle de projets qui demandent des années de travail à des équipes de centaines de personnes, avec un coût de plusieurs dizaines de millions de dollars), paraissent sur les principales plateformes dédiées au jeu (ordinateur personnel, consoles de jeu et plus rarement depuis la fin des années 1990, les bornes d'arcade), et s'adressent aux joueurs chevronnés. Les jeux AAA constituent une catégorie de production et peuvent comprendre des jeux de tous genres, qu'il s'agisse de course automobile, de combat, d'action, d'aventure, de jeu de rôle, d'espionnage, d'horreur ou de

plateformes ; on pense à des séries comme *Call of Duty*, *Half-Life*, *Halo*, *Final Fantasy*, *God of War*, *Grand Theft Auto*, *Metal Gear Solid*, *Resident Evil*, *Tomb Raider* ou *Uncharted*. Les jeux AAA constituent le fer de lance de l'industrie du jeu vidéo, et par une adéquation fort discutable mais néanmoins fortement ancrée chez les joueurs, journalistes, travailleurs mais aussi les universitaires du jeu vidéo, ils sont perçus comme étant les « vrais » jeux vidéo, c'est-à-dire qu'ils participent à l'ensemble de la pratique sociale, culturelle (et économique) qu'on désigne comme étant « le jeu vidéo ». Mia Consalvo et Chris Paul identifient quatre aspects clés dont se servent les joueurs et les développeurs de jeux pour distinguer les « vrais » jeux : le pedigree de l'équipe de développement, les mécanismes de jeu basés sur la compétence du joueur, la complexité des règles et la richesse des situations de jeu, le coût du jeu ainsi que ses valeurs de production⁴.

Un parallèle évident, qui s'impose de lui-même, est à établir avec le *blockbuster* du cinéma, ne serait-ce qu'en raison de la facture visuelle des jeux qui tendent, dès le début des années 1990, vers une forme de photoréalisme à forte inspiration cinématographique, sur laquelle je reviendrai plus loin. Eric Zimmerman a bien capturé l'essence de la relation conflictuelle qu'entretient le jeu vidéo avec le cinéma dans un texte de 2002, prophétique à bien des égards ; autant le jeu vidéo et le cinéma fusionnaient, ce qui pouvait donner au premier la palette expressive élargie du second, autant la réalité s'avérait décevante :

Ce qu'on considère comme du « réalisme » dans les jeux n'est qu'un usage maladroit et peu inspiré des graphismes informatiques 3D. Il est grand temps pour les développeurs de jeux de cesser leurs tentatives de répliquer les plaisirs du cinéma. Les jeux doivent trouver leurs propres formes expressives en capitalisant sur leurs propriétés spécifiques en tant que systèmes dynamiques et participatifs⁵.

Mais « l'envie de cinéma » (l'auteur parle de « *cinema envy* ») est forte et a des racines bien profondes, ne serait-ce que d'un point de vue commercial et industriel.

2. Cinéma et jeu vidéo : prismes industriel et culturel

⁴ Mia Consalvo et Chris Paul, « Welcome to the Discourse of the Real: Constituting the Boundaries of Games and Players », actes du 8^e colloque international *Foundations of Digital Games*, organisé par la Society for the Advancement of the Science of Digital Games, à Chania (Crète, Grèce), du 14 au 17 mai 2013, http://www.fdg2013.org/program/papers/paper08_consalvo_paul.pdf.

⁵ Eric Zimmerman, « Do Independent Games Exist? », 2002, <https://static1.squarespace.com/static/579b8aa26b8f5b8f49605c96/t/59924e1337c581f4bdf9a38a/1502760467970/indiegames.pdf> (notre traduction).

Jay David Bolter et Richard Grusin ont cimenté le principe de la « remédiation » (ou « remédiatisation »)⁶, une logique dialogique entre médias et technologies qu'ils ont notamment exemplifié à travers la relation entre cinéma et jeu vidéo, où les emprunts esthétiques et structurels sont nombreux et motivés par le désir de conserver (pour le premier) ou d'atteindre (pour le second) une légitimité culturelle. Bolter a subséquemment positionné cette légitimité autour d'un enjeu : la représentation transparente du réel, dont les propriétés sont redéfinies d'un média à l'autre, selon ses forces et ses faiblesses⁷. Nombreux sont les studios de jeux à avoir tenté de capitaliser sur un rapprochement avec le cinéma, comme nous le montrent Alexis Blanchet⁸ et Robert Alan Brookey⁹. On peut voir les prémices de cette relation dans le nom particulièrement révélateur de deux entreprises : Cinematronics (1975-1987), qui produisait pourtant à l'origine des bornes d'arcade, aux antipodes du cinéma par leurs graphismes vectoriels (dits en « fil de fer »), très éloignés de la trace photographique, ainsi que par le contexte de diffusion et la structure compétitive, courte et répétitive de l'arcade ; et Cinemaware (1985-1991), qui œuvrait à la production de jeux inspirés de films de genre ou de séries télévisées. Cinemaware ressemble en cela à Lucasfilm Games / LucasArts (1982-2013), autre pont évident entre le cinéma et le jeu vidéo, auquel George Lucas n'a jamais cessé de s'intéresser¹⁰.

Ces quelques exemples montrent que les idées de convergence et de remédiatisation s'appliquent au jeu vidéo et au cinéma considérés dans leur ensemble, bien au-delà de ce que l'on pourrait appeler des instances de collaborations ponctuelles (lorsqu'apparaissent les adaptations qu'a étudiées Alexis Blanchet¹¹, par exemple *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, 1980) pour l'Atari 2600 en 1982. C'est sans parler du courant des

⁶ Traduire le mot anglais *remediation* par l'un ou l'autre de ces termes implique un certain recadrage sémiotique. Dans la proposition de Bolter et Grusin, la *remediation* est fondée dans une double relation « d'hommage et de rivalité » : *hommage* car le nouveau média naissant réplique les codes de médiatisation du média antérieur, et donc *re-médiatise* ; mais également *rivalité* puisque ce média propose aussi des nouveautés qui vont *remédier* aux lacunes du média précédent. Les deux traductions ne sont donc pas exactement équivalentes, et l'on optera pour l'une ou l'autre selon le sens que l'on veut accentuer dans chaque utilisation précise. Voir Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000 [1999].

⁷ Jay David Bolter, « Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema », *Intermédialités*, n° 6 (« Remédier »), automne 2005, pp. 13-26.

⁸ Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Éditions Pix'n Love, 2010.

⁹ Robert Alan Brookey, *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*, Bloomington, Indiana University Press, 2010.

¹⁰ Voir à ce sujet Dominic Arseneault et Bernard Perron, « l'Empire vidéoludique : Comment les jeux vidéo ont conquis l'univers de *Star Wars* », dans Alain Boillat (dir.), *Décadrages*, n°s 8-9 (« le Monde de *Star Wars* »), automne 2006, pp. 98-105.

¹¹ A. Blanchet, *Des pixels à Hollywood*, op. cit.

« films-jeux », ou *FMV games* (pour *full-motion video*), sur lequel je reviendrai plus loin, mais que Bernard Perron et Carl Therrien ont bien résumé :

[...] il est nécessaire de préciser d'emblée que le jeu vidéo, ce n'est pas du cinéma, et surtout pas du cinéma interactif [...]. Le développement qui a permis l'intégration de séquences cinématographiques n'a finalement été qu'une attraction et une stratégie pour associer le 10^e art au prestige du 7^e¹².

Même s'il est superficiel, le parallèle avec le cinéma donne à ces « vrais jeux » – pour reprendre le terme de Consalvo et Paul – une importance stratégique, parce qu'il permet d'intéresser un public qui n'est pas féru de jeux vidéo en lui montrant que ces derniers ont maintenant égalé ou surpassé la qualité du cinéma hollywoodien à grand déploiement. Ainsi, Tim Cross ouvrait un dossier spécial sur le jeu vidéo dans le magazine *The Economist* en présentant les chiffres de vente de quelques grands succès commerciaux du monde vidéoludique, qui dépassaient largement les records de revenus d'ouverture au *box-office* des films hollywoodiens :

En novembre 2010, *Call of Duty: Black Ops* est paru. [...] Les éditeurs, Activision, ont enregistré des ventes de 650M\$ dans les cinq premiers jours. Cela en a fait le lancement le plus lucratif de tous les temps pour un produit de divertissement, et les acheteurs ont continué d'affluer. Un mois plus tard, le total s'élevait à plus d'un milliard de dollars. *Black Ops* n'est pas un livre ou un film : c'est un jeu vidéo. En comparaison, *Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 2* (*Harry Potter et les reliques de la mort, deuxième partie*), qui détient présentement le record pour le film ayant enregistré les plus grandes recettes en peu de temps au *box-office*, n'a atteint que 169M\$ en vente de billets pour son premier *week-end*¹³.

Les jeux vidéo ont « battu » le cinéma ! Voilà une litanie souvent répétée mais rarement démont(r)ée, alors que la comparaison ne peut être qu'inexacte puisqu'elle se fait entre deux types de revenus très différents, à partir de chiffres triés sur le volet. Car le cinéma, c'est bien davantage que le *box-office* – et encore, le *box-office* hollywoodien –, particulièrement si on

¹² Bernard Perron et Carl Therrien, « *Da Spacewar! a Gears of War*, o come l'immagine videoludica è devintata più cinematografica », *Bianco e nero*, no 564, mai-août 2009, p. 1. Je cite ici la version française pré-publication (« De la « sortie de *Spacewar!* des laboratoires de MIT » à *Gears of War*, ou comment l'image vidéoludique est devenue plus cinématographique »), disponible en ligne : https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Filmer_le_jeu-Perron-Therrien_Gorizia_2009.pdf.

¹³ Tim Cross, « All the World's A Game », *The Economist*, 10 décembre 2011, <http://www.economist.com/node/21541164> (ma traduction).

considère uniquement le week-end d'ouverture plutôt que la durée de vie d'un film en salle... et au-delà.

Pour nuancer ces « faits », Nick Breckon, journaliste pour le site Shacknews en 2007, relativise les revenus totaux du *box-office* et ceux de l'industrie mondiale du jeu vidéo, alors évalués à 13,5 milliards de dollars. Premièrement, le total pour les jeux vidéo est gonflé artificiellement, car il inclut les ventes d'appareils, alors qu'une console de jeux peut coûter des centaines de dollars ; deuxièmement, le total pour le cinéma est inférieur à la réalité, comme il ne tient pas compte des ventes de DVD, qui s'élevaient en 2006 à 16,6 milliards de dollars uniquement pour l'Amérique du Nord ; enfin, le marché de la location de films, évalué à 6,5 milliards de dollars, est dix fois plus gros que celui des jeux, qui n'atteint que 660M\$¹⁴. Bien que ces relativisations économiques soient importantes, il ne faut pas s'y arrêter et fixer le doigt qui pointe la lune : toutes les comparaisons économiques effectuées entre le cinéma et le jeu vidéo visent ultimement autre chose, c'est-à-dire d'asseoir la force et l'importance du jeu vidéo comme phénomène de culture, dont la lente émergence initiale aurait été suivie d'une véritable explosion. Ainsi, pour ne citer qu'un exemple parmi d'autres (et en ne voulant rien enlever à son travail), Jessica Aldred fait les usuelles comparaisons entre les chiffres de vente du cinéma et du jeu vidéo, avant de conclure : « ainsi, le texte filmique lui-même n'occupe plus le haut de la hiérarchie médiatique »¹⁵. Et c'est là que le bât blesse, puisque le chiffre de vente n'est pas nécessairement représentatif de l'importance culturelle d'un produit, comme le montre Breckon :

Même si 13,5 milliards de dollars est un chiffre impressionnant, cette somme représente l'addition de logiciels vendus pour 30\$ à 60\$ et de consoles vendues plusieurs centaines de dollars. En d'autres termes, le jeu le plus vendu de 2006 – *Madden NFL 07* – a vendu 2,8 millions de copies en Amérique du Nord. Le film ayant obtenu les plus grandes recettes en 2006, *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (*Pirates des Caraïbes : le Secret du coffre maudit*), a amassé plus de 400 millions de dollars au *box-office* domestique. Avec un prix du billet moyen généreusement fixé à 10\$, on obtient 40 millions de billets – 40 millions de personnes qui ont vu le film le

¹⁴ Nick Breckon, « Hollywood vs. Games: Oh God Numbers », 31 août 2007, <http://www.shacknews.com/article/48725/hollywood-vs-games-oh-god>.

¹⁵ Jessica Aldred, « All Aboard the Polar Express: A 'Playful' Change of Address in the Computer-Generated Blockbuster », *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 1, n° 2, 2006, p. 156 (ma traduction).

plus populaire de l'année, comparé à 2,8 millions de personnes qui ont acheté le jeu le plus populaire¹⁶.

On ne peut définitivement pas conclure que les jeux vidéo, même s'ils gagnent une acceptation sociale de plus en plus grande, jouissent du même statut culturel que le cinéma, ou du moins, pas sur la base de revenus et de retombées économiques qu'on pourrait corrélérer à une importance culturelle. On peut comprendre que le cinéma puisse servir de modèle ou d'inspiration en tant qu'« art industriel de l'image », si l'on peut dire, mais il y a lieu de s'interroger : le jeu vidéo ne ressemble-t-il pas davantage à autre chose, ou alors à un certain type de cinéma plutôt qu'à un autre ?

3. Le contexte autour des images vidéoludiques : la machine à calculer

Considérer le jeu vidéo à travers le prisme du cinéma relève, à mon avis, d'un certain contexte culturel qui fait fi d'une bonne partie de la production vidéoludique (à l'extérieur du paradigme AAA), et ce surtout dans une périodisation du jeu vidéo où le cinéma n'occupe au final qu'une place toute relative. Le cinéma comme paradigme visuel n'a commencé à s'imposer en force sur le jeu vidéo qu'à partir de la seconde moitié des années 1990, lorsque le jeu vidéo est passé aux graphismes 3D¹⁷. Puisque le jeu vidéo a commencé avec *Pong* (Allan Alcorn / Atari) en 1972, cela fait tout de même plus ou moins vingt ans d'histoire durant lesquels des technologies graphiques diverses, qui n'ont pas nécessairement beaucoup à voir avec le cinéma, se sont côtoyées.

Peu importe le prisme favorisé par l'analyse, le jeu vidéo restera toujours au premier chef un jeu informatique, résultant de calculs effectués par un processeur qui exécute des algorithmes. En cela, il faut faire de l'ordinateur le socle de notre examen de l'image vidéoludique. La question de la « médiativité » de l'ordinateur fait alors surface : est-il un média, une plateforme *multimédia*, ou alors un dispositif technique qui porte les conditions d'émergence des « nouveaux médias » ou un « méta-média », comme l'avance Manovich¹⁸ ? D'emblée, je proposerai d'envisager l'ordinateur non pas comme un média ni même comme un dispositif, mais comme un assemblage de quincaillerie (ce qu'on appelle le *hardware*). Cette quincaillerie, sans logiciel (le *software*), ne produit et ne permet rien ; les programmes et algorithmes – y compris le système d'exploitation – viennent configurer le matériel de manière à l'organiser en outils, temporairement, pour la durée d'exécution du programme. Vu de cette

¹⁶ N. Breckon, « Hollywood vs. Games », art. cit. (ma traduction).

¹⁷ On entend par là le calcul de polygones tridimensionnels formant un espace et une architecture virtuelle en volume, puis affichés sur un écran ; il ne s'agit pas de la stéréoscopie.

¹⁸ Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001.

manière, l'ordinateur est une machine capable constamment de se monter et de se démonter en un dispositif médiatique ou un autre, en suivant les schémas de conception ou les plans que sont les programmes. Chaque jeu vidéo propose sa propre configuration médiatique en ce qui concerne l'image, ce qui nous empêche de faire des observations à la portée universelle.

L'autre élément essentiel à saisir est que l'image, en informatique, n'occupe pas un statut central (contrairement au cinéma), mais fait partie du circuit d'entrées/sorties qui permet l'interaction homme-machine. L'image est une interface sémiotique, un perfectionnement supplémentaire des premières méthodes d'interaction qui passaient par des cartes perforées (progressivement abandonnées dans les années 1960). Les premiers ordinateurs ne fournissaient pas d'images, et n'en étaient pas moins des ordinateurs, puisqu'ils opéraient en suivant des ensembles d'instructions logico-mathématiques. L'ordinateur (et donc le jeu vidéo, ou du moins certains de ses aspects) peut donc être compris davantage comme une machine à calculer que comme une machine à images. Or, le jeu vidéo pose un problème particulier puisque sa position à la confluence des pratiques informatiques et des pratiques visuelles crée une situation paradoxale

De toutes les pratiques informatiques, le jeu vidéo est *la plus* graphiquement intensive. Même comparé à l'animation numérique pour le cinéma, le dessin architectural ou le traitement d'images de télescopes géants, le jeu vidéo est plus intensif en raison de l'impératif du temps réel : puisque chaque interaction du joueur entraîne une modification des éléments du jeu, les graphismes doivent être réaffichés continuellement à l'écran. En animation 3D, on a besoin d'énormément de puissance de calcul pour réaliser le rendu des images précalculées, mais on n'a pas besoin de cartes graphiques performantes, car les artistes travaillent à partir de modèles peu détaillés, éliminent l'éclairage pour travailler la modélisation, etc. En infographie traditionnelle (dessin numérique, *compositing*, etc.), le dispositif d'affichage (taille et résolution de l'écran) et la puissance de calcul de la machine sont plus importants que la capacité de gérer et d'afficher les graphismes comme telle. Depuis le passage à l'image 3D dans les années 1990, le jeu vidéo est la pratique qui sert de locomotive à l'industrie des fabricants de cartes graphiques : les gens achètent une nouvelle carte graphique pour pouvoir jouer aux nouveaux titres qui paraissent. Les liens corporatifs et industriels entre les fabricants de cartes graphiques et les éditeurs de jeux vidéo sont d'ailleurs nombreux, et on retrouve à peu près toujours des publicités de jeux vidéo lorsque vient le temps d'annoncer une nouvelle pièce de quincaillerie.

En revanche, parmi les pratiques visuelles (en-dehors de l'informatique), le jeu vidéo est la pratique *la moins* graphiquement intensive. Les joueurs experts vont ainsi réduire le niveau de qualité des graphismes calculés et affichés par leur ordinateur pour optimiser la performance

du jeu ; pour résumer le credo du *gamer*, mieux vaut avoir un jeu très laid s'affichant avec fluidité (et donc facilement jouable), qu'un jeu très beau souffrant de ralentis (et de ce fait, injouable). En revanche, le cinéphile s'offusquera de découvrir un film projeté en salle dans une qualité moindre que celle attendue ; et le numérique n'a que décuplé les sources d'irritation, avec ses nombreux paramètres techniques (2K, 4K, 8K ? Le niveau de lumens du projecteur est-il acceptable ? Et le ratio du contraste dynamique ?). La qualité limitée des graphismes des premiers jeux vidéo, liée aux limitations techniques de leur contexte historique, explique aussi l'importance toute relative qu'occupe la qualité de l'image à l'intérieur de cette pratique.

4. L'image non-cinématographique : livre illustré, graphismes schématiques, dessin technique et perspective

Deux contextes socioculturels sont à l'origine du jeu vidéo. Le premier est celui de l'arcade, qui démarre en 1972 avec *Pong* et donne naissance quelques années plus tard aux consoles domestiques. Le second est celui du jeu sur ordinateur, qui apparaît dans un contexte radicalement différent : celui des universités américaines, liées par le réseau ARPANET (ancêtre de l'internet mis en place par la Défense américaine) où des programmes « récréatifs » pouvaient circuler, et notamment le jeu *Adventure* (1976), programmé par William Crowther avec la collaboration de Don Woods. *Adventure* est le précurseur du genre éponyme (le jeu d'aventure), fondé sur la résolution de problèmes cognitifs, l'exploration d'espaces et l'acquisition d'objets dans un inventaire, plutôt que sur les réflexes et les habiletés sensorimotrices, en grande partie parce qu'il s'agit d'un jeu textuel. Le joueur lit les descriptions d'événements et d'objets et tape ses commandes à l'écran ; l'ordinateur analyse alors la saisie textuelle et lui fournit une narration des résultats en retour, et ainsi de suite.

Utiliser la surface de l'écran : le développement des graphismes dans le jeu d'aventure

Plusieurs jeux sur ordinateur reprendront la formule d'*Adventure* (c'est ce qui lui permet de se positionner comme point d'origine d'un genre), notamment ceux d'Infocom qui fera de la « fiction interactive » sa spécialité en publiant 35 titres de 1980 à 1989. L'entreprise insiste même sur la textualité comme point positif, comme le montre une de ses publicités :

Vous ne verrez jamais les graphismes d'Infocom sur un écran d'ordinateur.

[...] Nous dessinons nos graphismes à partir de l'imagerie sans limites de

votre imagination – une technologie si puissante qu’une image provenant d’un écran ressemble à un graffiti en comparaison¹⁹.

La position d’Infocom est toutefois marginale, la plupart des autres entreprises de développement de jeux vidéo d’aventure (Sierra On-Line, Lucasfilm Games et ICOM Simulations sont parmi les plus importantes) poussant plutôt le développement de jeux d’aventure graphiques. On assiste alors à ce que Jonathan Lessard, dans sa thèse sur l’histoire du jeu d’aventure, a nommé le tournant graphique :

Au départ, la référence culturelle est la même : la littérature de fiction. Dans un jeu comme *The Hobbit* (Beam, 1982), les images ont une fonction analogue à celles d’un livre illustré. Elles agissent comme support à l’imagination tandis que les événements sont narrés dans le texte. Avec les progrès techniques, la représentation graphique devient de plus en plus la source privilégiée de la narration même. La métaphore passe progressivement de l’écran-livre à l’écran-télévision. De ce fait, c’est davantage le film ou la fiction télévisuelle qui devient le point de référence narratif pour les jeux d’aventure graphiques²⁰.

Les rapports entre le contrôle offert au joueur et l’image passent par plusieurs étapes. D’abord, les images sont des appoints visuels pour le joueur qui interagit encore par saisie textuelle. Dans *King’s Quest* (Sierra On-Line, 1983), on déplace un personnage représenté à l’écran ; *Labyrinth* (Lucasfilm Games, 1986) offre au joueur une liste de verbes et d’objets à combiner dans des menus pour « construire » la phrase d’action par agencement de possibilités prédéfinies, plutôt qu’en tapant directement une phrase. Cette logique est poussée plus loin par *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987) et les nombreux jeux d’aventure subséquents de Lucasfilm Games : l’écran affiche une liste de verbes sur lesquels le joueur peut cliquer pour construire les phrases, mais le joueur doit maintenant « explorer » (ou disons plus justement : balayer) l’image pour identifier les objets qu’il veut utiliser. Plutôt que de se rapporter à une liste des objets présents dans la scène, le joueur doit alors interagir spécifiquement avec l’image, qui devient le vecteur principal de l’interaction. Avec *King’s Quest V* (Sierra, 1990), le jeu d’aventure « complètement graphique » (le *point and click*) prend son envol. Les possibilités d’action ne sont plus présentées sous la forme d’une liste de verbes, mais intégrées à des icônes (l’icône de la main sert ainsi à prendre un objet, ouvrir une porte, actionner un levier, etc.). On

¹⁹ Infocom, « We Stick Our Graphics Where the Sun Don’t Shine », *Creative Computing*, vol. 9, septembre 1983, pp. 112-113 (ma traduction).

²⁰ Jonathan Lessard, « Histoire formelle du jeu d’aventure sur ordinateur (le cas de l’Amérique du Nord de 1976-1999) », thèse doctorale, Université de Montréal, 2013, pp. 159-160.

est passés, en somme, d'une absence d'image complète à une image schématique, utilisée comme repère visuel par le joueur, puis à un partage texte/image, et enfin à des jeux graphiquement autonomes où l'image est devenue le point central de l'interactivité. Mais cela ne s'est pas fait en un jour et il ne faudrait pas gommer les étapes de cette évolution en ne se rappelant que de la dernière, celle du « cinéma interactif », sur laquelle je reviendrai plus loin.

Représenter la troisième dimension : dessin technique et perspective

Plusieurs jeux sur ordinateur proviennent de deux autres traditions visuelles différentes, qui trouvent également des échos du côté des jeux en salle d'arcade, et qu'on peut lier ensemble comme techniques cherchant à conquérir la troisième dimension. En salle d'arcade, le jeu de tir *Zaxxon* (Sega, 1982) fut le premier à expérimenter avec des graphismes isométriques, un type de projection orthographique qui donne un relief égal aux trois axes spatiaux en préservant la fidélité des angles des objets représentés, sans tenter d'atteindre une perspective qui serait réaliste pour un observateur humain. Ces projections graphiques sont employées extensivement dans le dessin technique et l'architecture, où l'objectif n'est pas de simuler le regard d'une personne sur un objet, mais de calculer avec exactitude les dimensions d'un objet à réaliser. On se servira de ce type de projection dans tous les jeux où la gestion exacte de l'espace est privilégiée à une forme d'immersion du sujet regardant dans l'espace. Cela inclut *Zaxxon*, où le joueur doit manœuvrer son vaisseau parmi des obstacles tridimensionnels, mais aussi plus généralement les jeux de gestion sur ordinateur comme *SimCity* (Will Wright / Maxis, 1989), ainsi que nombre de jeux de rôles ou de tactique militaire. Ici, la représentation non perspectiviste joue clairement un rôle de schématisation comme support à l'interactivité davantage qu'elle n'est donnée comme objet esthétique à contempler : la capacité de gérer efficacement l'espace prime sur le sentiment de l'habiter, d'y être présent.

L'idéal contraire de l'immersion dans l'espace découle plutôt du paradigme visuel de la perspective, qu'on retrouve dans le jeu sur ordinateur *Maze War* (Steve Colley, 1973), un jeu de labyrinthe développé et joué dans un laboratoire de la NASA et qui préfigure le genre du jeu de tir subjectif ou *first-person shooter*. Le jeu a influencé de nombreux jeux de rôles subséquents dont l'exploration d'un labyrinthe constitue une part importante du défi, notamment les séries *Ultima* (Richard Garriott / Origin Systems, 1981-1999) et *Wizardry* (Sir-Tech, 1981-2001). Les limitations techniques de l'époque obligeaient toutefois les développeurs de jeux à réaliser des graphismes en « fil de fer », les formes géométriques des objets (incluant même les murs) étant suggérées par de simples lignes monochromes traçant leurs contours, et à segmenter l'exploration de l'espace en faisant avancer le joueur comme sur

une grille spatiale, case par case, et en le faisant tourner à angles de 90 degrés. Malgré ces restrictions du mouvement, le point de vue permettait des graphismes simulant une présence du joueur à l'intérieur de l'univers au moyen d'une perspective fonctionnelle.

Du côté de l'arcade, *Battlezone* (Atari, 1980) offrait au joueur la chance de « réellement » manœuvrer un char d'assaut dans un environnement tridimensionnel : le joueur peut, en temps réel, avancer, reculer, pivoter à gauche et à droite, et faire feu sur les chars ennemis. L'interactivité offerte par les libres déplacements dans un environnement tridimensionnel valait davantage, aux yeux des concepteurs comme des joueurs, que la fidélité graphique, limitée ici aussi aux vecteurs monochromes en fil de fer. À preuve, l'armée américaine a mandaté Atari pour développer un simulateur destiné à l'entraînement de ses pilotes de char. Le point de vue « à la première personne » se développera encore davantage à travers le genre du *first-person shooter*, cimenté par les jeux d'id Software *Wolfenstein 3D* (1992) et *Doom* (1993), qui fait en quelque sorte la synthèse des deux formes de jeu utilisant la perspective en combinant la figure du labyrinthe qu'on retrouve dans les jeux de rôle sur ordinateur avec la liberté et la rapidité de mouvement qui caractérise les jeux de tir en arcade.

5. Jeux vidéo et cinéma(s) : l'attraction et l'animation

J'ai avancé plus tôt qu'aucune observation sur « le jeu vidéo » ne pouvait s'appliquer à l'ensemble de ses objets. Puis j'ai affirmé qu'en tant que pratique informatique, l'image n'y jouait pas un rôle central. Il est temps de faire amende honorable et de relativiser en montrant un exemple de jeu où l'image occupe, en fait, un rôle assez central : le jeu en salle d'arcade, l'un des deux berceaux historiques du jeu vidéo (avec les ordinateurs en milieu universitaire) dans les années 1970.

Le cinéma d'attraction

Les premiers jeux vidéo d'arcade doivent répondre à la logique de l'attraction en misant sur le spectaculaire pour attirer les joueurs et leur faire dépenser leur monnaie²¹. Le paradigme de l'attraction n'est plus à présenter en ce qui concerne le cinéma des premiers temps, suite au travail d'André Gaudreault et de Tom Gunning²². Les contraintes technologiques et graphiques importantes qui marquent l'histoire du jeu vidéo donnent lieu à diverses manières d'intégrer l'attraction dans ses représentations visuelles. À ses débuts, le jeu d'arcade se déroule

²¹ Il est intéressant de noter que les jeux d'arcade entrent dans un « mode attractif » (*attract mode*) lorsqu'ils ne sont pas employés : ils montrent des images, et plus tard font entendre musique et sons, dans le but explicite d'attirer les joueurs qui passent devant la machine.

²² André Gaudreault et Tom Gunning, « le Cinéma des premiers temps : un défi à l'histoire du cinéma ? », dans Jacques Aumont, André Gaudreault et Michel Marie (dir.), *l'Histoire du cinéma. Nouvelles approches*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1989, pp. 49-63.

presqu'exclusivement dans l'espace sidéral avec des vaisseaux spatiaux (voir *Computer Space*, *Space Invaders*, *Asteroids*...), ou encore dans des non-lieux abstraits (*Pong* et *Breakout* en sont de bons exemples). Il s'agit d'une stratégie de (non-)représentation qui permet d'éliminer le décor, ce qui a son importance car les machines ne sont pas en mesure de représenter dynamiquement un décor mouvant. Par exemple, le premier jeu de course, *Night Driver* (Atari, 1976), avait trouvé l'excuse de se dérouler la nuit pour justifier l'absence totale de décor excepté pour les « poteaux » (des rectangles blancs) qui bordaient la piste de course. Mais le contexte de l'arcade appelle une esthétique de l'attraction, et celle-ci se prolonge même dans les discours de mise en marché des jeux et des consoles domestiques : on clamera sans cesse que telle nouvelle console, ou tel nouveau titre, possède des graphismes supérieurs. Comme Mark J.P. Wolf l'explique dans son texte « Abstraction in the Video Game »²³, les graphismes agissent comme une marque de qualité technique pour les consommateurs, qui s'en servent comme d'une interface pour se faire une idée des contenus interactifs proposés par le jeu (lesquels demeurent toujours invisibles, devant être expérimentés en personne). Plus les graphismes sont poussés, plus la qualité technique anticipée est grande. Quelques exemples de cette obsession pour le spectaculaire et l'attraction, tirés d'une période un peu plus tardive dans le jeu vidéo domestique, nous montreront à quel point la question n'est pas disparue avec le déclin des salles d'arcade. En 1990, la boîte de la console Super NES formule ces promesses : « Les personnages seront plus grands. L'animation, plus fluide. Les graphismes défileront ou pivoteront dans tous les sens »²⁴. Les critiques d'une revue décrivent ainsi le jeu *Contra III: The Alien Wars* (Konami, 1992) : « Des incroyables combats contre les boss²⁵ aux niveaux en rotation vus à vol d'oiseau, ce jeu présente à la fois des défis et des images à en mettre plein la vue »²⁶. L'attraction graphique exerce encore aujourd'hui un puissant effet sur l'imaginaire et la curiosité des joueurs.

Le cinéma d'animation

Il est saisissant de constater qu'à peu de choses près, le jeu vidéo a rejoué de manière plus condensée plusieurs des grandes étapes du cinéma d'animation. La première console

²³ Mark J.P. Wolf, « Abstraction in the Video Game », dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York / Londres, Routledge, 2003, pp. 47-65.

²⁴ « Characters will be bigger. The animation smoother. Graphics will scroll or rotate in every direction. » (ma traduction).

²⁵ Terme employé usuellement, même en français, pour désigner un ennemi surpuissant (et souvent surdimensionné) qui pose un défi significatif au joueur, souvent pour clore un niveau ou un chapitre, ou pour faire progresser le récit.

²⁶ S.n., « Review Crew: Game of the Month », *Electronic Gaming Monthly*, n° 33, avril 1992, p. 22 (ma traduction).

domestique à avoir connu un succès d'ampleur, le Video Computer System de la compagnie Atari (1977), plus communément appelé Atari 2600, redessinaient entièrement l'image à chaque soixantième de seconde. En cela, comme l'expliquent Nick Montfort et Ian Bogost²⁷, le rendu graphique de l'image occupe tant les ressources de la machine que les programmeurs doivent trouver de multiples astuces pour lui faire calculer toutes les informations nécessaires au déroulement du jeu assez rapidement pour réussir à suivre le rythme du faisceau d'électrons qui construit l'image dans un écran cathodique. La console reproduit le fonctionnement global et le type de contraintes techniques qui pesaient sur *Gertie the Dinosaur*, film d'animation réalisé par Winsor McCay en 1914, avant l'usage répandu du cellulo qui permettait de dessiner un décor statique en y superposant les personnages et objets mouvants sur un support transparent.

Le même cheminement a été effectué par les jeux vidéo : avec, entre autres, la NES / Famicom de Nintendo (1983), on a un plan de graphismes comme décor, sur lequel se superposent des éléments graphiques modifiables, comme des personnages, des portes ou des coffres (qui doivent s'animer pour s'ouvrir et se fermer ou disparaître). Ces *sprites*, comme on les appelle dans le graphisme vidéoludique, sont des transpositions numériques des cellululos. Les consoles 16-bit qui suivent, principalement la Sega Genesis / Mega Drive (1989) et la Super NES / Super Famicom (1990), poussent le concept plus loin en prévoyant plusieurs plans de décors indépendants, simulant ainsi la caméra multiplane popularisée par les studios Disney, comme le montre Martin Picard à partir de la notion de feuilletage qu'il emprunte à Henri Lefebvre et Jacques Aumont : « L'image vidéoludique est un espace (visuel) feuilleté, comme l'espace vidéoludique est nivelé, c'est-à-dire qu'elle contient le ou les niveaux de jeu, en plus d'être multiplane et feuilletée »²⁸. Ceci permet l'utilisation d'un autre procédé classique de l'animation, le défilement parallaxe, qui consiste à faire défiler les couches de décor à différentes vitesses pour créer un effet de profondeur. À ce sujet, Picard montre la nature « animétique » de l'image vidéoludique, à distinguer de son côté « cinématique » :

Comme Thomas LaMarre le mentionne dans son article *The Multiplanar Image* (2006), les mouvements (en vitesse) dans l'animation limitée (essentiellement celle de la télévision japonaise) génèrent des effets de profondeur particuliers qui appellent davantage à un « animétisme » qu'au « cinématisme » du cinéma à prise de vue réelle. Alors que le cinématisme (le terme est de Paul Virilio [1980]) crée le mouvement en profondeur,

²⁷ Nick Montfort et Ian Bogost, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, Cambridge, MIT Press, 2009.

²⁸ Martin Picard, « Pour une esthétique du cinéma transludique : figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXI^e siècle », thèse doctorale, Université de Montréal, 2009, p. 255.

l'animétisme entraîne un réalisme des mouvements en surface, basé sur une image multiplane, voire même super ou hyperplane²⁹.

D'où nous vient donc cette « envie de cinéma » ? Un symptôme (parmi d'autres, faute d'espace ici) de ce changement réside dans l'emploi du terme « caméra », qui n'a commencé à faire son apparition dans les discours et paratextes vidéoludiques qu'avec des jeux réalisés en 3D polygonale comme *Super Mario 64* (Shigeru Miyamoto / Nintendo, 1996). Pendant longtemps, on parlait plutôt de « la vue », de « la perspective » ou de « l'écran ». Par exemple, le boîtier de *Dragon View* (Kemco, 1994), qui propose du « défilement 3D en temps réel de 16 megs comme vous n'en avez jamais vu [ainsi qu'une] incroyable vision du danger depuis le point de vue du héros »³⁰. Si les choses changent autour de *Super Mario 64*³¹, c'est peut-être parce que le jeu intègre explicitement une « caméra » dans la diégèse même du jeu, puisque l'action y est montrée comme étant « captée » en temps réel par le personnage Lakitu, qui suit Mario et qu'on peut déplacer dans l'univers pour modifier l'angle de vue. Avant cela, pour le jeu vidéo 2D, on parlait invariablement de l'« écran » comme d'une surface sur laquelle les graphismes et différents éléments venaient s'afficher ou défiler, comme les citations que j'ai incluses ci-haut (tirées de la boîte de la Super NES, d'une critique de *Contra III: The Alien Wars*, et de la boîte de *Dragon View*) l'exemplifient : on y parle « d'animation plus fluide », de « l'écran qui défilera ou pivotera dans tous les sens », ou de « défilement 3D depuis le point de vue du héros ». On est loin d'une conception cinématographique de l'image, où une certaine réalité serait captée par un dispositif de prise de vues et restituée par un dispositif de projection ; l'écran est compris comme une surface où divers éléments s'affichent, défilent, ou effectuent des rotations.

Une publicité de 12 minutes, produite par Nintendo France en 1992 et distribuée sur cassette VHS avec la revue *Nintendo Player*, nous fournit une éclatante démonstration de ces idées. Un adolescent appelle la ligne téléphonique de Nintendo, et l'employé lui parle de la

²⁹ M. Picard, *Ibid.*, p. 259.

³⁰ « [R]eal-time 16 meg 3d scrolling like you've never seen. Plus an incredible hero's-eye-view of the danger. » (ma traduction). Cette citation illustre bien, par ailleurs, à quel point graphismes attractifs et qualité technique sous-jacente sont liés dans l'esprit des publicitaires et des consommateurs.

³¹ Lors de la rédaction de cet article en 2012, je notais que des recherches importantes devraient être menées pour voir si l'utilisation répandue du terme « caméra » survient après la parution d'un jeu en particulier, ou s'il s'agit d'une construction idiosyncratique de la part d'un critique ou d'un publicitaire, par exemple. La révision avant publication en 2019 me permet de renvoyer au livre publié tout récemment par Selim Krichane : *La caméra imaginaire*, Chêne-Bourg, Georg, 2019. Krichane a réalisé cette étude exhaustive sur l'émergence du terme « caméra », et ce à quoi il renvoie. Comme je le notais dans la version originale de cet article, il y a encore d'autres influences à considérer, notamment celle de la télévision, qui programme le traitement visuel de la plupart des jeux vidéo de sports. Tout ce paragraphe est donc à prendre comme une invitation à aller consulter les travaux de Krichane en la matière.

nouvelle console Super NES, qui paraîtra très bientôt en France. Voici un extrait de leur dialogue :

- Employé : Hé ! Vous avez remarqué le niveau de *l'animation* ?
- Adolescent : C'est carrément *le niveau dessin animé*.
- Aussi sophistiqué que ça, c'est révolutionnaire. Un jeu vidéo n'a jamais été aussi loin *dans l'animation*.
- Et la musique ?
- Stéréo digitale [*sic*]. Une vraie musique de suspense avec de vrais bruitages, comme au cinéma. [On entend des sons numérisés du personnage qui boit.]
- Aah ! Ça c'est *du vrai cinéma*, comme je l'aime.
- Si vous voulez mon avis, c'est beaucoup mieux que du cinéma, parce que c'est vous qui agissez sur l'histoire³² !

Enfin, le cinéma se pointe le bout du nez... mais par le son, plutôt que par l'image, qui est, elle, plutôt assimilée au dessin animé ! Et la publicité nous fournit par ailleurs un exemple de choix pour illustrer les tensions spécifiques du jeu vidéo entre le réalisme visuel et l'interactivité.

6. Le cinéma narratif en prises de vues réelles

Le jeu d'aventure graphique a beaucoup expérimenté avec les images en prise de vues réelles grâce à la capacité de stockage supérieure offerte par le CD-ROM, qui s'est popularisé sur les ordinateurs personnels par l'entremise des jeux vidéo *Myst* (Robyn et Rand Miller / Cyan, 1993), *The 7th Guest* (Rob Landeros et Graeme Devine / Trilobyte, 1993) et *Star Wars: Rebel Assault* (Vince Lee / LucasArts, 1993). Des comédiens costumés et filmés étaient intégrés à des images de décors 2D ou 3D, ou parfois filmés directement en studio dans des décors réels, pour obtenir un réel « film » (ce qu'on appelait du *full-motion video*, ou FMV, à l'époque) avec lequel le joueur pouvait interagir. Mais les nombreux *FMV games* des années 1990 ont été rapidement déclassés par ceux réalisés au moyen de la modélisation polygonale 3D, pour des raisons déjà identifiées par Perron et Therrien dans un article qui fait la synthèse des résultats d'un projet de recherche dédié à l'examen du mouvement historique du « cinéma interactif » :

³² Nintendo France, enregistrement VHS promotionnel pour la Super NES, distribuée pour le marché français avec la revue *Nintendo Player*, n° 6, octobre-novembre 1992 (c'est moi qui souligne). Archivée en ligne par un particulier : <http://www.youtube.com/watch?v=b44e8CONq4k>.

Quand on y pense bien, tous les films-jeux ne sont que de longues séquences vidéo filmées entrecoupées de quelques segments de jeu. Alors que, de toute évidence, le jeu vidéo fonctionne à l'inverse : la jouabilité prime sur l'aspect purement spectatorial et non-interactif³³.

Autrement dit, la qualité graphique du photoréalisme ne suffisait pas : ces images cinématographiques se sont avérées très peu malléables et se prêtaient mal à l'interactivité. En effet, la trace obtenue par le processus de captation/restitution est (nécessairement) fixe ; le corollaire du « ça a été », c'est que « ça n'a pas été, et ça ne peut donc pas être, autrement ». Si l'on a filmé un comédien de face, par exemple, on ne peut permettre au joueur de l'approcher par le côté. L'interactivité est alors reléguée au fait de faire advenir les événements scénarisés et tournés, ou de choisir entre quelques alternatives.

Comme de raison, le jeu d'aventure graphique, le seul à avoir pu s'accommoder de l'image cinématographique en raison de sa nature déjà grandement statique et scénarisée, a été largement marginalisé au tournant du XXI^e siècle, exception faite de quelques rares jeux d'aventure contemporains qu'on peut considérer comme ses descendants formels³⁴, notamment *Dreamfall: The Longest Journey* (Ragnar Tørnquist / Funcom, 2006), *Fahrenheit* (David Cage / Quantic Dream, 2005) ou *Heavy Rain* (David Cage / Quantic Dream, 2010). Ce destin funeste s'explique par le fait que le jeu d'aventure n'a pas su se renouveler au niveau de la forme ludique : il est resté cantonné dans ses formules d'interactivité classiques (puzzles d'inventaire, conversations avec personnages non-joueurs, exploration de lieux sans défis contraignants) et son innovation interne s'est limitée à la qualité des images, comme le résume Lessard :

L'incapacité à faire un usage pertinent des nouvelles technologies à la mode marque la fin de l'évolution formelle du genre. En 2013, les jeux d'aventure (sauf exceptions rares) sont faits de la même façon qu'au début des années 1990. Une telle stagnation ne joue pas en faveur du genre au sein d'une industrie toujours obnubilée par l'innovation³⁵.

Pour le dire autrement : intégrer le cinéma et miser sur la qualité de l'image ne réussit pas à faire survivre un genre vidéoludique à l'interactivité pauvre et répétitive, parce que la définition de ce qui constitue le « réel », c'est-à-dire le modèle vers lequel l'imitation tend, se

³³ B. Perron et C. Therrien, « De la "sortie de *Spacewar!* des laboratoires de MIT" à *Gears of War* », art. cit., p. 1.

³⁴ Jonathan Lessard, « *Fahrenheit* and the Premature Burial of Interactive Movies », *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, vol. 3, n° 2, 2009, pp. 195-205.

³⁵ J. Lessard, « Histoire formelle du jeu d'aventure sur », *op. cit.*, p. 246.

transforme d'un média à l'autre par le processus de transfert évoqué par Bolter³⁶. Si l'on peut placer la trace photographique au centre d'une certaine conception bazinienne du réalisme au cinéma, le jeu vidéo doit se targuer d'être « réaliste » à sa façon, non parce qu'il imite le cinéma, mais parce qu'il permet au joueur d'interagir au lieu de visionner passivement l'action d'autrui. Selon Michael Nitsche, le cinéma ne sert pas de modèle au jeu, mais lui fournit un ensemble de techniques nécessaires à la visualisation d'un espace, que le jeu vidéo prend et adapte à ses propres besoins :

La visualisation cinématique est vue comme moyen audiovisuel de présenter des espaces de jeu par le biais d'images en mouvement. De la sorte, les parallèles entre les jeux et le cinéma sont d'abord censés être lus comme des nécessités spatiales plutôt qu'en tant que modèles inspirés du cinéma pour les jeux³⁷.

Ce qui subsiste donc du cinéma dans le jeu vidéo, c'est d'abord et avant tout un régime imaginaire de mise en images déterminé par ses procédés d'articulation, et son langage cinématographique incluant le montage, les types de plan, la construction dramatique de l'intrigue et la mise en scène. Ces composantes se déclinent aussi bien dans les jeux réalisés en 3D polygonale que dans ceux en séquences vidéo filmées. Ce n'est donc pas étonnant que ces remédiatisations commencent tôt, au sens où des précurseurs peuvent être identifiés dès le début des années 1980, même s'ils ne prennent une place significative qu'avec *Alone in the Dark* (Frédéric Raynal / Infogrames, 1992). Et déjà, des figures proprement vidéoludiques surviennent : il y a certes une « caméra virtuelle » dans *Alone in the Dark*, mais celle-ci découpe l'action selon un montage spatial plutôt que temporel, le joueur déclenchant des angles de caméra différents qui révèlent des pans de l'environnement selon sa progression dans l'espace plutôt que selon la progression (linéaire) du temps. Comme le souligne Nitsche, la tradition cinématographique est peut-être à l'origine de certains procédés employés dans le jeu vidéo tridimensionnel contemporain, mais cet héritage s'avère plus relatif qu'on ne pourrait le croire puisque le jeu vidéo a lui-même redéfini le travail de cette caméra virtuelle :

Bien que les images de *Prince of Persia: The Sands of Time* soient empreintes de beaucoup de cinématisme, le jeu n'a jamais été publicisé comme un film interactif. Les avancées au niveau de la caméra ont beau référer aux traditions

³⁶ Voir J. D. Bolter, « Transference and Transparency », art. cit.

³⁷ Michael Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2009, p. 74 (ma traduction).

cinématographiques, elles sont tout de même perçues d'abord en termes de jeu³⁸.

7. Une historiographie à la croisée des images

En guise de conclusion, il importe de rappeler l'ambition de départ. Il n'est pas question de disputer un certain ascendant du cinéma sur le jeu vidéo, en particulier dans sa façon de mettre en image un récit, de montrer et de découper l'action : cela se voit aisément quand on regarde plusieurs jeux vidéo contemporains et l'usage qu'ils font des codes cinématographiques quand ils présentent des séquences narratives non interactives, qu'on appelle justement des « cinématiques ». Mais il faut réaliser que cette influence est toute relative et qu'elle se fonde dans un enchevêtrement complexe de racines plurielles et diverses qui constituent le rapport à l'image vidéoludique, de la machine à calculer qu'est l'ordinateur à la fiction littéraire puis au livre illustré, du cinéma d'attraction au cinéma d'animation en passant par la perspective, l'architecture et le dessin technique. Cette pluralité est d'autant plus pertinente depuis le milieu des années 2000, où les germes de deux révolutions ont été plantés :

1) L'apparition des portails de distribution numérique en 2004 (dont Steam, le principal, et d'autres plateformes commerciales comme le Xbox Live Arcade, PlayStation Store, Nintendo Game Store ou le Epic Games Store), qui a porté la vague des jeux indépendants (les *indie games*). Ces jeux sont caractérisés par une expérimentation formelle au niveau des mécaniques de jeu, produits par de petites équipes, avec des budgets bien en-deçà de ceux des studios qui produisent des jeux AAA, et s'adressent la plupart du temps à des joueurs chevronnés et qui possèdent une certaine culture du jeu vidéo leur permettant d'apprécier les propositions complexes ou les retours nostalgiques à des formes ludiques qui n'ont plus la cote (c'est le mouvement du *retro gaming*, par ailleurs très populaire sur les consoles domestiques et portables).

2) La montée des réseaux sociaux (avec l'arrivée de Facebook en 2004), le développement des interfaces mimétiques (avec les manettes-guitares pour *Guitar Hero* [Harmonix, 2005], la Wiimote, puis les casques de réalité virtuelle), et le déploiement des appareils mobiles (notamment les téléphones intelligents) quelques années plus tard, qui contribuent tous à ce que Jesper Juul a appelé la *casual revolution*³⁹, soit la place de plus en plus grande occupée par les *casual games*. Cette étiquette désigne les jeux qui offrent des mécaniques d'interaction simples et misent sur une grande accessibilité en étant conçus pour

³⁸ M. Nitsche, *Ibid.*, p. 95 (ma traduction).

³⁹ Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, MIT Press, 2012 [2009].

des joueurs occasionnels ou qui ne se définiraient pas comme appartenant à la culture des *gamers*, qui n'ont pas d'habitudes de consommation, et qui ne possèdent pas de consoles de jeux vidéo.

Puisque nul ne peut prédire l'avenir, on ne peut savoir si ces pratiques relativement récentes s'implanteront à long terme ou si l'histoire ne se souviendra du jeu indépendant, du jeu rétro et du jeu occasionnel que comme des modes passagères. Toujours est-il qu'en ce moment, et vraisemblablement pour quelques années encore au moins, les deux révolutions (r)amènent une multiplicité de catégories de production bien au-delà de l'offre habituelle du *blockbuster* AAA et du paradigme du cinématisme qui l'accompagne. C'est peut-être ce dernier qui sera décrit comme une mode passagère, concentrée entre la fin du XX^e siècle et le début du XXI^e, dans les histoires vidéoludiques du futur...

Remerciements

Je souhaite remercier le Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC) pour le financement de mon projet de recherche sur les technologies graphiques dans le jeu vidéo.

prépublication