

1895

1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze

Revue de l'association française de recherche sur
l'histoire du cinéma

66 | 2012
Varia

« Game Story. Une histoire du jeu vidéo »

Alain Boillat



Édition électronique

URL : <http://1895.revues.org/4476>
ISSN : 1960-6176

Éditeur

Association française de recherche sur
l'histoire du cinéma (AFRHC)

Édition imprimée

Date de publication : 1 mars 2012
Pagination : 146-154
ISBN : 9782913758681
ISSN : 0769-0959

Référence électronique

Alain Boillat, « Game Story. Une histoire du jeu vidéo », *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze* [En ligne], 66 | 2012, mis en ligne le 01 mars 2015, consulté le 02 octobre 2016. URL : <http://1895.revues.org/4476>

Ce document est un fac-similé de l'édition imprimée.

© AFRHC

Exposition

« Game Story. Une histoire du jeu vidéo »

COMME L'EXPOSITION « GAME STORY. Une histoire du jeu vidéo » qui s'est tenue au Grand Palais à Paris du 10 novembre 2011 au 9 janvier 2012 proposait un discours historique sur un « nouveau média » ainsi qu'une optique intermédiaire portant notamment sur le cinéma, elle a soulevé certaines interrogations qu'il nous semble intéressant d'envisager à partir du champ de l'histoire et de la théorie du cinéma – nous laissons le soin aux spécialistes des études vidéoludiques d'estimer la place spécifique de cet événement par rapport à ce domaine. La construction de ce médium audiovisuel en objet historique étant principalement due pour l'instant à des journalistes spécialisés ou à des *designers* dont les travaux obéissent au modèle quelque peu étriqué d'une histoire panthéon – à ce titre, l'ouvrage qui fait référence en ce domaine, *Replay* de Tristan Donovan (Lewes, Yellow Ant, 2010), ne fait pas totalement exception –, on peut dire qu'une telle exposition fait date. Son titre (« story » et non « history ») peut toutefois être vu comme un indice révélateur du fait que l'élaboration de ce « récit des origines » n'obéit pas encore vraiment à des critères scientifiques. Par conséquent, les recherches en histoire du cinéma peuvent sans doute contribuer à élaborer un cadre méthodologique utile à l'approfondissement de nombreux aspects de cette histoire – qui croise celle du cinéma –, à l'instar de la prise en compte de toutes les sources qui, dans le domaine des jeux vidéo, constituent des équivalents des documents dits « non-film ». Ainsi le matériel promotionnel, les manuels d'utilisation, la réception au sens large (revues spécialisées et rubriques dans la presse généraliste, commentaires sur Internet, etc.) ainsi que certains textes juridiques (par exemple les brevets et procès-verbaux d'audiences lors de procès engagés pour non-respect du *copyright*) mériteraient-ils plus d'attention : au Grand Palais, l'exposition de

sources écrites était limitée à quelques pages exposées en vitrine d'un seul magazine spécialisé créé en 1982, *Tilt*, dont le numéro 2 précisait à ses lecteurs à propos du jeu *Yar's Revenge*, partant du constat que les utilisateurs ne prennent jamais le temps de consulter le manuel, que « les instructions doivent absolument être lues avant de jouer ». Il semblerait que, presque trente ans plus tard, les commissaires de l'exposition aient entretenu le même rapport à la chose écrite en réduisant la place des informations verbales pour privilégier le divertissement ludique.

Inversement, cette exposition qui s'est ouverte une semaine après l'important colloque international « Impact des nouvelles technologies sur l'historiographie et la théorie du cinéma » organisé à Montréal (sous la direction d'André Gaudreault et Martin Lefebvre) montre, par contraste avec le constat d'une tendance de l'historiographie du cinéma à négliger l'histoire technique, que l'étude des jeux vidéo constitue un objet privilégié de cette histoire dans la mesure où, pour les chercheurs qui se penchent sur ceux-ci, il ne s'agit pas tant (ou du moins pas principalement) de commenter les représentations offertes par les différents produits – nous sommes loin (encore) de la domination du discours esthétique qui prévaut à propos du cinéma – que de prendre en compte les caractéristiques technologiques de l'objet d'étude. Alors que, dans le cinéma « institutionnalisé », le dispositif de projection est, sur un plan synchronique, relativement stable d'un film à l'autre et d'une séance d'un même film à l'autre, chaque production vidéoludique doit être envisagée à l'aune des dispositifs spécifiquement conçus pour la faire fonctionner (bornes d'arcade, PC, consoles domestiques ou portables, Smartphone, etc.). Etant donné l'interactivité de ce médium, les modalités d'accès de l'utilisateur à la représentation sont décisives. À cet égard, l'étude des jeux vidéo souligne la pertinence théorique de la notion de « dispositif » dont l'emploi actuel (certes dans des acceptions variables du terme) est sous-tendu par le contexte des

« nouveaux médias » qui innerve ce type d'approche, et cela même lorsqu'elle porte majoritairement (voire exclusivement) sur des dispositifs de la fin du XIX^e siècle. Ainsi, à travers la tripartition qu'il élabore dans le catalogue de l'exposition (*Game Story. Une histoire du jeu vidéo*, Paris, Editions de la RMN-Grand Palais, 2011, p. 19) pour rendre compte des types de jeux vidéo, Jean-Baptiste Clais articule trois termes – *gameplay*, univers et style de dessin – selon une configuration qui peut être rapprochée de la triade représentation – machinerie – spectateur qu'ont proposée Maria Tortajada et François Albera dans une perspective d'épistémologie des dispositifs de vision et d'audition (sans faire explicitement mention des jeux vidéo; voir notamment le texte qu'ils ont récemment publié dans le collectif *Ciné-dispositifs*, Lausanne, L'Âge d'homme, 2011). Toutefois, ces deux découpages ne sont significativement pas superposables: les deux derniers termes proposés par les commissaires concernent une facette du même pôle, celui de la représentation – dimension à laquelle ils accordent une place centrale, dans une perspective visant à reconstituer une circulation intermédiaire de motifs et de particularités esthétiques –, tandis que le *gameplay*, dont Clais nous dit qu'il recouvre des aspects différents selon les auteurs (« Pour certains, il décrit la réunion des trois éléments, pour d'autres, il ne renvoie qu'à l'ergonomie », p. 24), est une notion qui englobe « machinerie » et « spectateur » dans une même entité. Le terme « spectateur », écarté des études sur les jeux vidéo parce qu'il impliquerait une allégeance au modèle cinématographique et une occultation de l'interactivité définitoire de l'objet, prend tout son sens dans le cadre de l'exposition (mais aussi dans certaines phases de jeu comme les « cinématiques », où le joueur se contente de regarder et d'écouter une saynète d'introduction ou d'interlude qui s'inspire souvent fortement de codes cinématographiques): en effet, si le visiteur du Grand Palais avait la possibilité de manipuler la quasi-intégralité des jeux « exposés » (ou plutôt « disposés »

et activés, mis à disposition dans leur dimension tactile et participative) – seul le carton décrivant la borne *Pong* précisait que « le caractère historique et la rareté de cette borne ne permettent pas de la présenter en fonctionnement » –, il arrivait parfois, ne serait-ce que pour des raisons d'affluence, que le visiteur doive se contenter de regarder les écrans sur lesquels s'agitaient des figures manipulées par d'autres (la perception sonore différerait quant à elle considérablement des conditions de jeu sur consoles de salon, le contexte de l'exposition plaçant *de facto* l'utilisateur dans une situation plus proche des jeux d'arcade). Un tel positionnement du public face aux objets exposés suspendait l'expérience personnelle de l'interactivité (sans l'annuler comme trait identifié) et renforçait la similitude entre les jeux et le visionnement de courtes séquences de films qui, dans « Game Story », défilaient sur des moniteurs fixés aux murs. D'ailleurs, la frontière entre les trois positionnements de « joueur », « spectateur » et « visiteur » est ténue, la porosité des catégories résultant de recoupements existant à des degrés variables quelle que soit l'activité en question (le *gamer visite* un monde, le spectateur de cinéma *joue* à inférer des hypothèses narratives, etc.).

L'ambition historique de l'exposition transparaissait avant tout à travers l'organisation de la visite en fonction d'une périodisation (1950-1971: Les prémices; 1972-1977: *Pong* et ses dérivés; 1977-1983: Couleurs; 1983-1989: L'ère du dessin; 1989-1994: Le Pixel Art; 2000-2005: L'image s'affirme; 2006-2011: Jeux haute définition / jeux rétro). Précisons que le catalogue propose une catégorie supplémentaire, désignée « XIX^e siècle – années 1970 » dans le chapitre intitulé « sources ». Contrairement à ce que pourrait laisser penser la mention du XIX^e siècle, cet ajout ne procède toutefois pas d'une intention de problématiser l'éventuelle inscription des phénomènes observés dans des « séries » antérieures à l'institutionnalisation de l'un et l'autre médium; il s'agit seulement d'énumérer d'autres icônes de la culture de masse (Robin des Bois, King Kong,

Frankenstein, Dracula) ayant servi de modèles aux icônes pixellisées. On le comprend à l'évocation des seuls intitulés : le critère de segmentation est principalement celui de la généralisation d'innovations technologiques ayant permis d'augmenter le « réalisme » de la représentation, ce dernier étant mesuré à l'aune du modèle (ciné) photographique. Cette évolution aboutirait, au début du XXI^e siècle, aux « jeux d'action au style cinématographique et aux jeux de sport à l'esthétique télévisuelle » (pour reprendre le texte explicatif d'introduction de l'avant-dernière période), puis à ce « nouveau Laocoon » (représentation « totale » telle que la fustigeait un Rudolf Arnheim à propos du cinéma) que permettrait la haute définition (puis, comme au cinéma, la 3D). Un tel découpage, pratique pour organiser la présentation de façon didactique, pourrait être taxé de trop linéaire, voire de téléologique (en particulier pour l'avant-dernière catégorie). Toutefois, plusieurs remarques figurant dans les textes introductifs ou dans les légendes des pièces exposées rendaient le visiteur attentif au fait que la diversité de l'offre dans le secteur des jeux vidéo oblige à concevoir la périodisation de façon souple, certains dispositifs, types de mécanisme de jeu ou modalités de représentation continuant d'être commercialisés concurremment à des produits plus récents. La vogue actuelle des jeux « rétro » ainsi que les nouveaux moyens d'accès aux jeux (Smartphone, achat en ligne à partir des consoles de salon) favorisent ces phénomènes de persistance et de retour, un type de jeu récent n'en évacuant pas forcément un plus ancien. Cette mode témoigne également, alors que nous sommes entrés dans la cinquième décennie de commercialisation des jeux vidéo, d'une forme de nostalgie chez nombre de consommateurs – il suffisait pour s'en convaincre d'écouter les commentaires des visiteurs, révélateurs de l'intensité des réminiscences liées au rapport tactile instauré avec le *joystick* et aux sollicitations sensorielles engagées par le jeu. Sans doute cet engouement récent pour les jeux *vintage* constitue-

t-il l'un des facteurs expliquant la mise sur pied de cette exposition dédiée à ce « récit des origines ».

En dépit des désignations utilisées par ses commissaires pour nommer les différentes périodes identifiées dans l'histoire du médium vidéoludique, l'exposition parisienne n'offrait pas de panorama complet des différentes « machines », ce qui aurait été relativement simple à représenter sous la forme d'un tableau généalogique, à l'instar de celui qui a été encarté dans le hors-série de la revue *Trois couleurs* réalisé dans le prolongement de l'événement (« Game Stories. L'histoire secrète des jeux vidéo »). Il faut dire que l'on s'adressait explicitement dans l'exposition au grand public, et plus précisément à l'histoire de l'accès de ce dernier aux jeux vidéo, ainsi que Jean-Baptiste Clais l'explique sous la forme d'une déclaration d'intention dans le catalogue : « Nous avons choisi pour notre part d'établir une périodisation fondée sur les dates d'accès du grand public à chaque génération de jeux et non sur celles de l'apparition des machines, techniques ou jeux précurseurs » (*Game Story, op. cit.*, p. 49). Ainsi, il n'est pas (ou peu) question du développement expérimental des technologies dans les « laboratoires » d'électronique et d'informatique des universités américaines : le corpus et les critères de datation sont définis en fonction des usages et de la diffusion des machines et des jeux dans l'espace de la culture populaire, pensés en fonction de motifs iconographiques repris et retravaillés par plusieurs médias.

La possibilité d'un rapprochement entre cinéma et jeux vidéo que nous évoquions ci-dessus autour de la notion de « dispositif » est l'indice de certaines parentés existant entre les préoccupations des chercheurs travaillant sur le « pré-cinéma » ou le cinéma des premiers temps et celles des spécialistes de l'étude des jeux vidéo. Il peut sembler en effet étonnant pour un historien du cinéma que les commissaires de l'exposition parisienne, qui pourtant font référence au cinéma en plusieurs lieux du parcours de la visite, n'aient pas corrélé l'histoire des jeux

vidéo qu'il se propose d'ébaucher avec celle, plus générale, des images animées, au-delà de la reprise somme toute assez anecdotique de stéréotypes issus de genres ou de sous-genres (*l'heroic fantasy*, le film de guerre, la science-fiction, etc.) et relatifs à des canevas narratifs, des situations d'action, des environnements ou des personnages. Dans le cas de la notice du jeu *Barbarian II* (1988) qui précisait dans l'exposition que cette représentation « s'inspire également des photographies de décomposition du mouvement de Muybridge », on décèle bien un effort d'établir un pont avec les images animées de la fin du XIX^e siècle – il est vrai que la comparaison entre les modes d'affichage par pixels ou vectoriel et la méthode graphique de Marey est sans doute productive, en dépit de l'absence de toute « captation » dans la genèse de la plupart des images produites informatiquement par l'industrie vidéoludique avant les années 2000 –, mais on peine à voir en quoi le jeu en question s'inscrirait, plus qu'un autre (ou, pour rester dans le même type d'univers d'*heroic fantasy*, que les productions proposées par d'autres médias, à l'instar des *comics* de la série *Conan* dessinés par John Buscema), dans une filiation qui concerne plus largement, du moins à partir d'un certain degré de photoréalisme, la plupart des figurations vidéoludiques de personnages en mouvement – même si Muybridge a été cité comme une source d'inspiration par le créateur du jeu, ainsi que le précise le catalogue (*Game Story, op. cit.*, p. 185).

L'établissement de liens plus étroits avec l'histoire du cinéma aurait permis d'établir filiations et différences, de montrer notamment en quoi les dispositifs vidéoludiques ont réactivé certains paradigmes qui régissent la conception ou la diffusion de représentations (audio) visuelles antérieures. Ainsi par exemple la question de micro-récits fonctionnant en boucles (certes ici modifiées partiellement à chaque partie jouée) ou celle de la manipulation par l'utilisateur pourrait sans doute entrer en résonance avec des réflexions menées à propos du phénakistiscope et

d'autres dispositifs de vision (voir Nicolas Dulac et André Gaudreault, « La circularité et la répétitivité au cœur de l'attraction : les jouets optiques et l'émergence d'une nouvelle série culturelle », 1895, n° 50, pp. 29-54). Le contexte des « jeux d'arcades » dans les années 1970, qui implique que l'utilisateur introduise une pièce dans une machine pour jouer une partie – temps court d'une expérience reposant essentiellement sur l'exacerbation d'une stimulation perceptive – et pour accéder à une représentation destinée, selon les cas, à un seul individu à la fois n'est pas sans rappeler les kinéoscopes Edison disposés dans les *penny arcades* (ce terme est toujours utilisé aujourd'hui pour désigner les salles de jeux vidéo qui se sont généralisées dans les années 1970), et plus généralement le « cinéma des attractions » tel qu'il a été discuté par de nombreux théoriciens dans le prolongement des thèses d'André Gaudreault et de Tom Gunning, dont la productivité a sans doute été insuffisamment exploitée dans le champ des études vidéoludiques (signalons à cet égard le projet de thèse de Selim Krichane à la Section d'Histoire et esthétique du cinéma de l'Université de Lausanne, qui prévoit de discuter plus en détail de tels rapprochements). On constate d'ailleurs, au seul niveau du représenté, que le contexte forain qui fut celui du cinéma des débuts est fréquemment transposé à l'intérieur même de la représentation vidéoludique dans les jeux d'adresse, ainsi que le précise Jean-Baptiste Clais dans son introduction : « On y trouve toute la variété des jeux de foire tels que le tir au pigeon, la pêche aux canards, etc. Leur apparence reproduit [...] souvent le cadre d'une baraque foraine » (*Game Story, op. cit.*, p. 26). Enfin, pour citer un dernier exemple d'une possible histoire croisée des médias, on peut penser aux bornes ou consoles qui, dans leur facture matérielle, s'inscrivent dans une tradition de *design* d'intérieur qui a pour objectif d'insérer un écran dans un élément du mobilier – il est à ce titre intéressant de remarquer, comme nous l'explique l'un des textes de l'exposition, que la firme Atari dut, pour lancer

efficacement la vente des bornes *Pong*, passer un accord avec un distributeur d'électroménager –, à l'instar des téléviseurs qui, avant eux, se sont aussi invités au domicile des usagers et qui constituent l'un des principaux lieux physiques accueillant les représentations vidéoludiques, les consoles de salon étant raccordées à ceux-ci. Étonnamment, le souci historique manifesté par les responsables de l'exposition parisienne envers les consoles de salon ne s'étendait guère aux postes de télévision qui, pourtant, déterminent en partie la représentation visuelle.

Sur un plan plus théorique et au niveau plus spécifique des modes de figuration, la mise en évidence du progrès constant des éditeurs de jeux en termes de photoréalisme tel qu'il est relevé dans l'exposition – on nous montre bien comment on passe de la schématisation extrême aux représentations «3D» actuelles qui obéissent à un style précisément qualifié de «cinématographique» («l'arrivée de l'image haute définition [...] ouvre le champ à des esthétiques de jeu véritablement *cinématographiques*») – suggère combien les jeux vidéo auraient pu constituer, s'ils avaient été popularisés une quinzaine d'années plus tôt, le bon objet par excellence d'une sémiologie de l'audiovisuel qui, chez un Umberto Eco ou un Christian Metz, était attachée à l'examen des degrés d'iconicité et à la discussion du principe de l'analogie. La question du réalisme telle que l'entendent les concepteurs de l'exposition concerne également la représentation du mouvement, puisque les développements technologiques ont permis de faire se mouvoir toujours plus d'éléments dans l'image. Cet aspect, illustré notamment dans «Game Story» par *Sonic Adventure* (1998) et son univers fourmillant, concerne également certaines esthétiques cinématographiques, en particulier celle des films de science-fiction ou d'animation dans lesquels le champ tend à être saturé d'éléments grouillants et de corps gesticulants dont la présence a pour fonction d'exhiber la qualité des effets numériques («attraction» qui fut celle, pour certains

spectateurs de 1895, du mouvement des feuilles à l'arrière-plan du *Repas de bébé* des frères Lumière et d'autres bandes de l'époque, ainsi qu'on peut l'observer dans plusieurs chroniques contemporaines rassemblées par Jacques et Chantal Rittaud-Hutinet dans leur *Dictionnaire des cinématographes en France (1896-1897)*, Paris, Honoré Champion, 1999). Si les jeux vidéo se caractérisent par le déplacement des figures qu'ils donnent à voir sur l'écran, la prise en compte des productions des années 1970 (les jeux des «premiers temps») montre bien qu'il s'agit plutôt d'une dialectique entre le fixe (les éléments du décor) et l'animé (les figures principales manipulées par le joueur); ainsi, par exemple, le procédé du cache coloré appliqué sur l'écran du téléviseur proposé aux joueurs de la console Magnavox Odyssey (1972) à titre «d'arrière-plan» (même s'il s'agit matériellement d'un avant-plan) est parent de procédés d'animation partielle des plaques de lanterne magique ou de films d'animation – tout en rejoignant, pour des raisons tout autres, une problématique d'histoire technique du cinéma, puisque, comme l'a montré Benoît Turquety («Cinéma, couleur, mouvement: Kinemacolor et abstraction», *Eutopias*, vol. 1-2, 2011, pp. 25-37), certains procédés couleurs se montrèrent difficilement compatibles avec la restitution du mouvement.

La dimension sonore n'est pas en reste dans le processus d'identification du référent de la représentation vidéoludique, si bien qu'une comparaison pourrait être menée avec l'histoire des pratiques sonores au cinéma, où la constitution de la catégorie de *sound designer* s'élabore dans le contexte du «New Hollywood» dont les productions représentent souvent des univers dominés par la présence de l'informatique (ainsi que le montre notamment William Whittington, *Sound Design and Science Fiction*, Austin, University of Texas Press, 2007). Un rapprochement s'impose également avec le cinéma d'animation, où le *mickeymousing* joue un rôle similaire à la synchronisation stricte des bips électroniques avec

les mouvements suggérés à l'écran par l'allumage successif des pixels. Jean-Baptiste Clais et Douglas Alves mentionnent en passant dans *Game Story* (p. 79) la mode des « laser shows » dans les années 1970, qui couplait rayonnements lumineux et musique électronique, mais le principe des « correspondances » entre les sons et les couleurs se situe, dans une démarche résolument plus théorique et artistique, au cœur des préoccupations « synesthésiques » des partisans du cinéma abstrait au début des années 1910 comme les futuristes italiens (voir Laurent Guido, *L'Âge du rythme*, Lausanne, Payot, 2007, pp. 148-150), dont les conceptions connurent des prolongements jusqu'à l'ère de l'électronique (voir Sophie Duplaix et Marcella Lista, *Sons & Lumières. Une histoire du son dans l'art du XX^e siècle*, Paris, Centre Pompidou, 2004), par exemple dans les travaux de Nam June Paik, qui eut notamment recours à l'oscilloscope, appareil dont l'écran constituait l'interface de l'un des tout premiers jeux vidéo, *Tennis for Two* (1958).

Le choix des productions exposées au Grand Palais témoignait d'une volonté des organisateurs de souligner la diversité des types de représentation, en particulier en terme de système perspectiviste : si certains jeux respectent les normes codifiées à la Renaissance dont la *camera obscura* est héritière, *Zaxxon* (1982) développé par Sega adopte une perspective isométrique, offrant une composition axonométrique (diagonale ascendante) qui était mise en parallèle, dans « Game Story », avec l'esthétique des estampes japonaises (reprenant le sujet abordé dans l'exposition « Kyoto-Tokyo : des samouraïs aux mangas » au Grimaldi Forum de Monaco en 2010). On pourrait alors, dans une certaine mesure, opposer des représentations de ce type (à l'instar également du jeu *Warcraft*, qui se présente par ailleurs sous la forme d'une vue aérienne) aux critères qui furent discutés, dans le prolongement de Panofsky dans *la Perspective comme forme symbolique* (1927), par les tenants d'une critique idéologique du dispositif cinématographique

– en particulier Jean-Louis Comolli dans les *Cahiers du cinéma* (n° 229, 1971), qui s'attaqua notamment à la centralité induite par la perspective monofocale et au primat de l'illusionnisme de la représentation (même si, ici, les concepteurs de *Zaxxon* visaient bien sûr un gain de réalisme en introduisant la perspective dans un marché encore totalement dominé par les représentations « 2D »). En outre, si cette question du positionnement du joueur est déplacée du *gameplay* vers l'univers représenté, on touche à un aspect qui nous paraît précisément « central » dans une réflexion intermédiaire sur le cinéma et les jeux vidéo, en particulier si l'on aborde des films contemporains du développement de ces derniers (à l'instar d'*Elephant* de Gus Van Sant, envisagé « sous cet angle » dans plusieurs études de la livraison d'automne 2011 de la revue *Décadrages*) : il s'agit de la gestion du « point de vue », au sens du rapport instauré entre le regard porté sur la scène représentée et celui du personnage à l'écran.

À ce propos, l'un des cartons de l'exposition se contentait de donner une définition succincte des deux principales catégories : les jeux « à la première personne » et ceux « à la troisième personne ». Il est surprenant que cette explication figurant dans un espace au parcours ponctué d'écrans montrant des films ne fasse aucune mention du cinéma, médium dans lequel se pose avec acuité la question du lieu d'ancrage du regard dans l'espace diégétique ; sans en passer nécessairement par la caméra subjective quasi systématique de *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1947), exemple « classique » et véritable cas d'école dans la théorie du cinéma – procédé qui, rappelons-le, contraste dans ce film avec deux passages où le cinéaste-personnage s'adresse à nous en regard-caméra pour nous transmettre ce que l'on pourrait qualifier de « consignes (de jeu ?) », dans une démarche fréquente dans les jeux vidéo actuels –, on aurait pu imaginer le visionnement d'un extrait d'un film comme *Doom* (Andrej Bartkowiak, 2005), explicitement conçu sur le mode des jeux de tir à la

première personne. Car si Gilles Delavaud envisage le procédé à l'œuvre dans *Lady in the Lake* comme une transposition de pratiques télévisuelles dans un dispositif autre (ce qui explique l'effet distinct que provoque au cinéma ce type d'adresse, voir «Le dispositif télévision. Discours critique et pratique de création dans les années 1940 et 1950», dans Mireille Berton et Anne-Katrin Weber dir., *la Télévision. Du téléphoscope à Youtube*, Lausanne, Antipodes, 2009, pp. 229-248), des questions du même ordre se posent si l'on veut examiner l'emprunt par le cinéma de pratiques vidéoludiques dont les implications sont modifiées par l'intégration à un dispositif dépourvu d'interactivité. Les commentaires de l'exposition n'entraient pas sur ce terrain, même si, parmi les jeux présentés dans cette même salle, on trouvait *Golden-eye 007* pour Nintendo 64 (1997), adaptation vidéoludique de l'un des films de la série James Bond, ou l'une des productions de la saga *Tomb Raider* (dès 1996), qui donnera lieu à deux films.

À notre époque où dominant, dans les productions de la culture de masse, la logique de la franchise et la déclinaison d'univers sur différents supports et dans différents espaces (voir la notion de «récit transmédiatique» chez Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York/Londres, New York University Press, 2006), la mise en évidence, dans une perspective culturelle, d'imaginaires communs entre des productions appartenant à des médias «distincts» telle qu'elle a été menée dans cette exposition ne manque pas de pertinence. La plus grande partie du catalogue est d'ailleurs consacrée à ce que les auteurs nomment des «univers de l'imaginaire» – ce qui explique l'accent mis sur le pôle de la représentation au détriment du «gameplay» proprement dit – majoritairement associés aux genres de la science-fiction et du fantastique, ou plutôt à tout une série de sous-genres comme le *steampunk*, le *cyberpunk*, le «*Sword and Sorcery*» («épée et sorcellerie»), etc. Au cours d'un panorama général qui ne laisse aucune place aux

études de cas, de nombreuses productions réalisées pour différents médias – bande dessinée (y compris manga et *comics*), cinéma et jeux (vidéo) – sont passés en revue de façon chronologique dans les trois aires géographiques étudiées (Japon, États-Unis, France). Certains rapprochements effectués avec d'autres moyens d'expression sont sans aucun doute au service d'une démarche – toute française – de légitimation (culturelle, sinon artistique) du médium vidéoludique. Même s'il s'agissait de dépasser l'approche trop strictement descriptive, entre autres en examinant certains traits dans une optique narratologique ou d'étude genre, le nombre et la diversité des exemples donnés (pour certains relativement méconnus en Europe, notamment dans le corpus des productions nippones) et de mentions a priori anecdotiques permettent au final de se faire une représentation riche de ce qu'est la «culture *geek*».

En ce qui concerne les extraits de films montrés dans l'exposition sur des moniteurs de petite taille qui réduisaient le cinéma au format de l'écran du téléviseur ou de l'ordinateur, postulant une similitude entre les deux médias dans une perspective qui fait l'impasse sur les particularités du dispositif cinématographique (ou sur celles des nouveaux supports de visionnement des films, qui dans ce cas s'accordent parfois à la miniaturisation des interfaces vidéoludiques), ils n'étaient généralement accompagnés d'aucune explication, leur statut étant plutôt décoratif (ce qui, littéralement, est souvent le rôle qu'endosse l'imaginaire qui en est issu pour les éditeurs de jeux). Deux d'entre eux nous semblent cependant avoir instauré un dialogue intéressant (quoique implicite) entre cinéma et jeux vidéo. Le premier est le plus attendu, puisqu'il s'agit de l'une des réalisations filmiques à avoir connu le plus de dérivés (vidéo) ludiques : *Star Wars* (George Lucas, 1977), dont les travellings immersifs induits par l'emplacement de l'appareil de prise de vues dans le cockpit de véhicules, ainsi que Laurent Jullier l'a montré en plusieurs occasions, constituent l'un des traits saillants

de ce cinéma « post-moderne ». Le passage du film choisi n'est pas celui, très souvent cité, de l'attaque finale de la station spatiale ennemie à travers les couloirs des constructions (séquence narrative adaptée en situation de jeu par Atari en 1983, voir Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood*, Triel-sur-Seine, Pix'n Love, 2010, pp. 131-133), mais un extrait de la scène du *briefing* qui, comme dans les films de guerre, prépare les personnages (et le spectateur) aux conditions du futur assaut. Or pour exposer aux pilotes le plan d'attaque, les généraux utilisent une modélisation informatique animée des lieux qui devront être parcourus, dispositif de projection qui, ainsi décontextualisé sur le plan narratif, fait écho aux représentations vidéoludiques qui à la fois sous-tendent la représentation filmique et en dériveront. La comparaison de cette séquence avec la variante proposée six ans plus tard dans *Return of the Jedi* (où la représentation « hologrammatique » est moins stylisée, avec un effet « 3D » plus important) aurait fait sens ici, d'autant que l'année 1983 constitue précisément, à l'instar de 1977, l'un des seuils identifiés dans la périodisation proposée.

Le second exemple est *Seven Chances* de Buster Keaton (1925), qui apparaît dans l'écran gauche d'un *split screen* dont la partie droite est constituée d'un collage d'extraits de jeux appartenant à la série *Super Mario Bros.* ; au début de cette séquence (dédoublée) qui tourne en boucle, le film occupe, durant un unique plan qui est le seul de l'extrait à être filmé en travelling arrière, l'entièreté de l'écran, alors qu'à la fin, le jeu vidéo apparaît en plein écran, comme s'il s'agissait de signifier qu'il s'était désormais substitué au cinéma. Les parentés en termes de représentation sont flagrantes : alors que la fuite éperdue de Keaton est représentée en une série de plans dans lesquels, emportés par la course du personnage, des travellings latéraux balayent systématiquement le champ dans le sens de la lecture, Mario, lui aussi, court de gauche à droite en traversant des décors successifs, évitant des obstacles qui, par instants,

ressemblent à une stylisation de ceux auxquels le personnage interprété par Keaton est confronté. Certes, l'effet n'y est pas le même, ne serait-ce que parce que le procédé burlesque de « mécanisation » du héros (relevant du comique au sens de Bergson), basé sur un déploiement jusqu'à l'absurde du topos de la course poursuite, n'est pas utilisé durant tout le film. On pourrait toutefois inscrire le film et le jeu dans une généalogie plus vaste en faisant remonter le travelling latéral du cinéma et le *scrolling* (« défilement ») horizontal et continu (procédé qui s'est standardisé à la suite du jeu *Defender*, 1980, voir *Game Story*, *op. cit.*, p. 126) à la technique de suggestion du mouvement que nous avons proposé d'appeler « motifs coulissants », que l'on trouve dans les images séquentielles dessinées et les plaques de lanterne magique à la fin du XIX^e siècle (voir « La figuration du mouvement dans les dessins de presse et albums illustrés signés "O'Galop" : des images en séries (culturelles) », 1895, n° 59, pp. 35-36 et 43-44). Par ailleurs, l'absence de commentaire relatif à cette comparaison entre un jeu qui a imposé un type de représentation à partir de 1986 et un film du milieu des années 1920 – on aurait plutôt attendu, dans la logique de « l'influence » annoncée (mais en en inversant la direction), une référence à l'une des séquences de combat dans *300* (Zack Snyder, 2006), ou à la scène de poursuite sur les toits de *Matrix* (Andy et Léana Wachowski, 1999), qui se distingue de son intertexte *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958) précisément par la régularité de travellings latéraux strictement parallèles au plan – évince toute réflexion historique quant à un tel rapprochement. Dans le catalogue, il est dit que Shigeru Miyamoto, créateur de *Mario*, « s'inspirera directement d'un film antérieur au code [sic!], *Seven Chances* de Buster Keaton » (*Game Story*, *op. cit.*, p. 58 ; nous soulignons) ; toutefois, aucune source n'est alléguée qui permettrait de savoir s'il s'agit d'une référence revendiquée, ou si ce principe qui deviendra récurrent dans les jeux de plate-forme résulte simplement de la prise en compte

de certaines contraintes de réalisation, en particulier du fait que la taille encore importante des pixels nécessitait, pour avoir des figures lisibles, de les représenter presque exclusivement de profil (Mario ne nous fait face que pour agoniser, ce qui constitue une sorte d'intégration diégétique d'un choix de représentation).

Dans ce qu'en montre et en dit l'exposition, le cinéma n'est pas pensé en tant que « source » permettant de rendre compte d'un imaginaire (celui des jeux vidéo et de leur histoire). Si aucun accent particulier n'est par exemple mis sur le film *Tron* (Steven Lisberger, 1982, « adapté » la même année à travers pas moins de six versions vidéoludiques) – dont on nous dit simplement, dans le catalogue uniquement et sans référence aucune à la technologie dont il procède, qu'il est « le premier [film] à figurer un monde virtuel peuplé d'intelligences artificielles » (p. 140) – et son récent *sequel*, c'est parce que le lien avec les productions cinématographiques n'est envisagé, de manière unidirectionnelle, qu'à partir des jeux vidéo, tandis que la dimension technologique du cinéma n'est pas prise en compte (alors qu'elle est un lieu évident de croisement à l'ère du numérique qu'inaugura notamment Walt Disney avec *Tron*). Le premier panneau de l'exposition posait clairement l'objectif consistant à montrer non seulement les jeux vidéo, mais aussi « les objets et œuvres qui les ont influencés », soit les « films, films d'animation, bandes dessinées franco-belges, *comics* américains, mangas japonais, etc. ». Reste à définir, au-delà de la notion d'« influence » de l'un sur l'autre, selon quels axes s'organise cette circulation intermédiaire. Aussi souligne-t-on des motifs empruntés par les concepteurs de jeux à d'autres types de représentation (picturale, bédéique et cinématographique) ou produits de consommation – jeux et figurines, tout droit issus de l'exposition adjacente « Des jouets et des hommes » qui, quant à elle, ne s'embarrassait pas même d'un soupçon de discours sur son objet –, mais les échanges entre cinéma et jeux vidéo sont peu abordés dans leur réciprocity, ni dans

des parentés que l'on peut dégager préalablement à l'institutionnalisation de l'un et de l'autre. Il est néanmoins intéressant de noter, comme le montraient certains postes de l'exposition, que le déficit en termes d'analogie iconique qui caractérise les jeux vidéo des premières générations était en partie compensé par les références fournies via des représentations dessinées qui, ornant le flanc des bornes ou apposées sur la boîte et l'étiquette de la cartouche, empruntaient explicitement des motifs à certains genres cinématographiques (Blanchet examine et exemplifie le rôle de ce « péri-texte » constitué par l'habillage des machines de jeu d'arcades dans *Des pixels à Hollywood, op. cit.*, pp. 100-111). Cette béquille visuelle, support à l'imagination des joueurs, rattache ces représentations « *high tech* » issues de l'informatique à des techniques plus anciennes, et rappelle que le cinéma a également créé un imaginaire collectif via le matériel promotionnel, dont la facture graphique – le *dessin* constitue ici un référent nodal – est passablement imitée par les éditeurs de jeux. Ainsi qu'en témoigne l'optique comparative qui traversait l'exposition du Grand Palais, la généralisation des effets spéciaux numériques (visuels et sonores) au cinéma a induit des modes de représentation fort parents de l'offre vidéoludique. Cinéma (dominant) et jeux vidéo peuvent être appréhendés aujourd'hui au sein d'au moins deux mêmes paradigmes : l'un a trait aux modalités de *l'animation* (dans un sens qui excède largement l'appellation générique de « cinéma d'animation »), l'autre à la construction de *mondes* et à l'immersion du « spectateur » dans ceux-ci. Sur un plan tant figuratif que sémantique, l'étude comparée de ces deux médias, suggérée par certains rapprochements proposés par l'exposition « Game Story », a sans doute encore un bel avenir devant elle, en particulier comme objet d'une approche de type épistémologique.

Alain Boillat

(Remerciement à Selim Krichane pour sa relecture attentive)