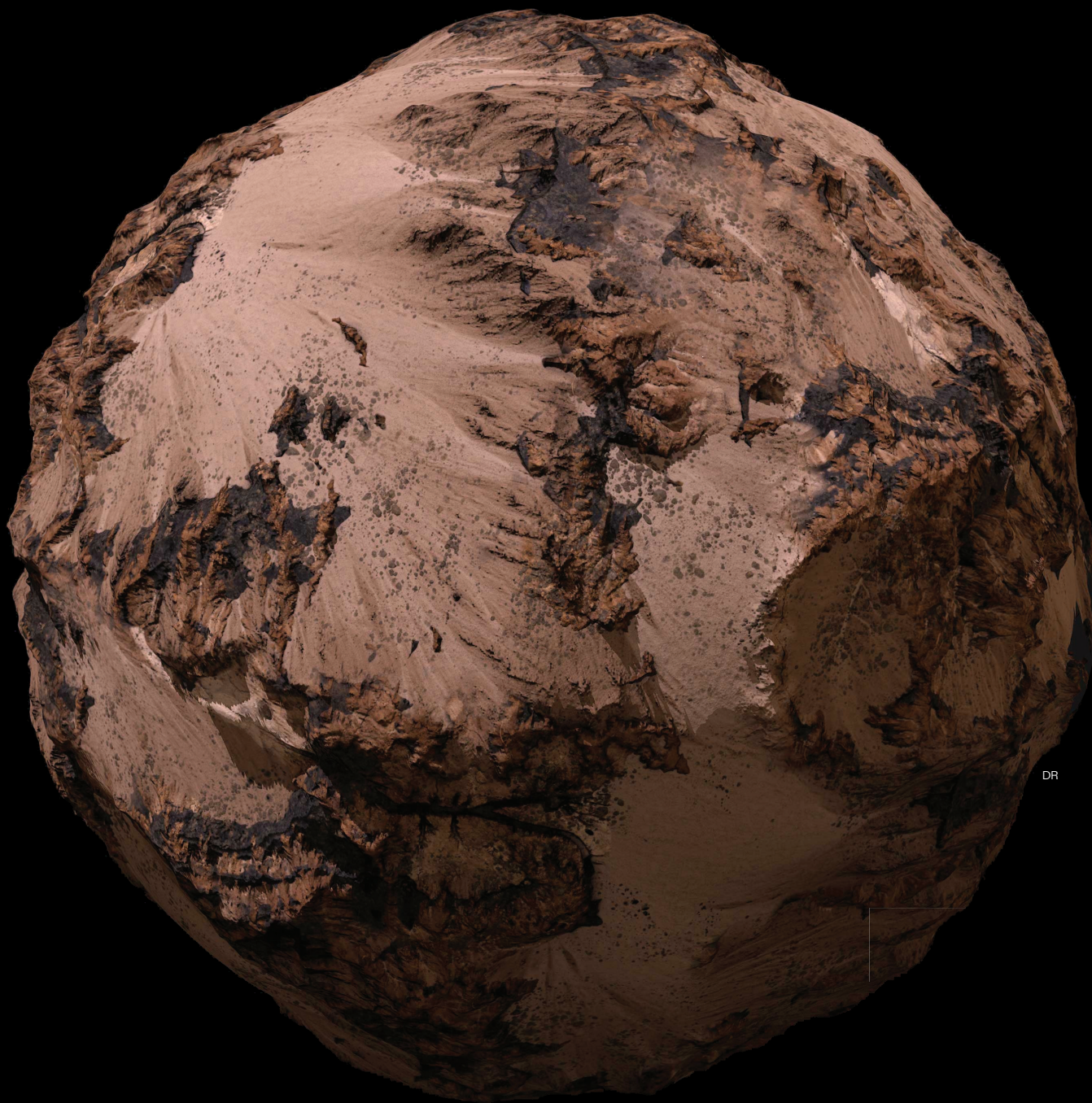


MÉTAPHYSIQUE DE JEU

LA FABLE



DR

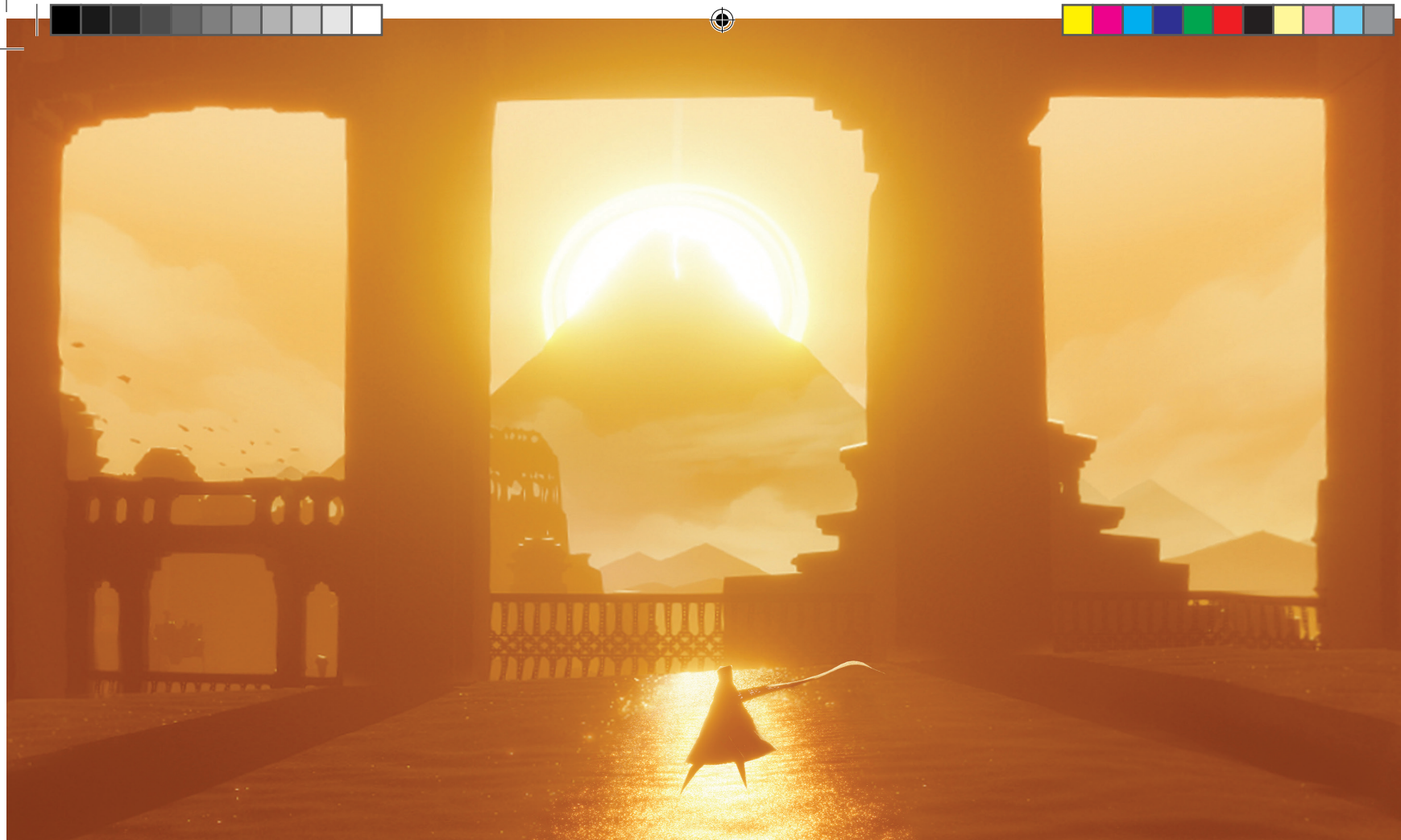
DU DÉCOR



Paul Sztulman

Les univers créés par les jeux vidéo le sont au moyen d'artifices qui, à l'instar de la nature, aiment à se cacher. Les lignes de code qui constituent, avec les matériaux et les composants électroniques, leur genèse et leur support, n'apparaissent pas dans les figures et les univers virtuels dont ils constituent les conditions d'existence. L'immersion dans un jeu vidéo revient à ignorer une strate non médiatisée pour jouir d'une autre qui en est l'effet. C'est pourtant sur cet effet que repose toute notre relation aux jeux vidéo. Ces derniers, du moins une bonne partie d'entre eux, procèdent d'une hybridation du jeu et de la narration. Cela confère au récit la fausse apparence de ne pas être pré-écrit, non seulement parce qu'il est découvert au fil de son déroulement mais aussi parce que le joueur éprouve le sentiment, non pas uniquement d'observer un monde, mais de pouvoir en plus agir en lui. En construisant des univers simulés aptes à accueillir l'évolution d'un avatar dirigé du « dehors », les jeux vidéo proposent de suivre une histoire en explorant le milieu de fiction où elle se déploie.

De là l'importance du décor. Souvent considéré comme toile de fond qui situe et limite l'action, il peut aussi s'intégrer à elle, si ce n'est la définir. Le décor peut y être conçu comme aire de jeu qui dicte la règle du jeu (*Portal 2*) ou comme le cœur du récit générant et modifiant le cours de l'histoire (*Myst*). C'est pourquoi les « conteurs » d'un jeu vidéo sont aussi bien les programmeurs, les scénaristes et les game designers que les level designers en charge de la réalisation des décors, des niveaux et des cartes. Depuis que les moteurs de jeu ont permis de distinguer la partie programmation du travail sur le contenu et la figuration, l'exploitation des potentialités de l'environnement a pris de l'ampleur. Comme, à l'exception de certains jeux abstraits (*Child of Eden*), les jeux vidéos ont emprunté au dessin et à l'animation traditionnels leurs principes de figuration réaliste (univers en perspective, fluidité du mouvement, cohérence spatio-temporelle), leurs décors demeurent pour la plupart sous le signe de la ressemblance et de l'illusion.



Journey (thatgamecompany, édité par Sony Computer Entertainment — 2012)

GÉNIE DU LIEU

Un jeu se choisit certes en fonction de son gameplay et de son genre, mais aussi, très souvent, de l'univers dans lequel il se déroule. C'est donc le décor plutôt que l'intrigue qui attise le désir du futur joueur. Il n'est pas le premier genre artistique à procéder ainsi. Loin s'en faut.

Si l'on se souvient mal de l'histoire de *L'île au trésor*, le décor qui lui donne son titre laisse une trace indélébile dans la mémoire. Il en va de même pour *Dracula*, dont le château des Carpates suspendu à son pic montagneux continue de hanter l'obscurité des rues londoniennes où le vampire s'exile. Nombreux sont les genres littéraires qui ont exploité les puissances évocatrices du décor, depuis les mythes et les légendes, jusqu'aux contes et aux récits d'épouvante, en passant par le genre du fantastique et de la série noire, du récit de guerre ou de la science fiction.

Les jeux vidéo appartiennent à ces traditions. Ils ressortissent de l'épopée et ont des allures de voyages extraordinaires. Cette référence à Jules Verne n'est pas hasardeuse. Avec son éditeur Hetzel, il fut un grand producteur de livres illustrés, le grand genre populaire du XIX^e siècle qui fixa l'imagerie d'une

époque. Il s'agissait alors de faire retentir visuellement les puissances évocatrices du décor et les moments d'acmé du récit. C'est peut-être Gustave Doré qui fut l'imagiste le plus sensible aux envoûtements du décor dans la narration gravée. Il n'est pas étonnant qu'il ait ainsi illustré aussi bien Jules Verne que les récits bibliques et les contes, la *Divine Comédie* et *Don Quichotte*, les récits chevaleresques et maritimes ou encore un poème fantastique comme le *Corbeau* de Poe. L'illustration immense de l'*Orlando Furioso* de l'Arioste anticipe, plus qu'aucune autre, les univers fantastiques des jeux vidéo les plus réussis de ces dernières années (*Final Fantasy*, *Skyrim*, *Shadow of the Colossus*). Les formes cinématographiques ont su exploiter à leur tour les ressources de la fantaisie pour s'emparer de l'imaginaire collectif inscrit dans la typologie des lieux et partir à la recherche de ce que l'art du paysage pittoresque appelait le génie ou l'esprit du lieu (*Genius loci*).

Le genre fantastique a été probablement le mode artistique majeur de la modernité pour séculariser l'enchantement et la magie des sites que l'on trouve dans les récits mythiques, les contes et les légendes pré-modernes. Tout récit qui se fonde sur un tel imaginaire collectif doit la plupart du temps isoler un lieu, le circonscrire, en faire une totalité découpée du reste du monde. De là que dans l'épouvante et l'horreur, il y ait une nette prédilection pour les endroits retirés, oubliés, abandonnés et insulaires qui poussent à leur comble la clôture du lieu hanté et l'emprise qu'il exerce. D'une certaine manière, tout véritable lieu s'extrait de son environnement pour s'instituer comme un monde clos avec son caractère et son ambiance.



NARRATIONS ENVIRONNEMENTALES

Qu'est-ce qui fait l'attraction du décor ? C'est peut-être sa puissance suggestive, le fait qu'il est précisément en attente de récits.

De là les indices disséminés qui permettent de remonter dans l'esprit du lieu. Un principe narratif que le roman policier et les récits d'épouvante exploitent abondamment. Les décors sont des inducteurs de récits. Ce que le visiteur s'apprête à y vivre est parfois le retour de ce qui s'y est déroulé dans le passé. Mais toute justification exhaustive du décor, d'une certaine manière le referme et le gâche. Le décor doit demeurer un support de projection pour les histoires que l'on se fait. L'irrésolution de l'énigme offerte par le décor est le gage de son inépuisable poésie.

L'emprise des lieux : tel pourrait bien être le motif secret de ce type de narration qui procède d'abord d'une fable du décor. La fable du décor, cela veut dire que le décor induit la suite des faits qui s'enchaînent et constituent la narration mais aussi que la relation que nous entretenons avec le décor est ce dont l'histoire nous parle (*Dark Souls*, *Bloodborne*, *Silent Hill*). Si ce n'est pas son apanage, le jeu vidéo propose néanmoins de plus en plus une relation particulièrement intense au décor, celle de se mouvoir en lui mais aussi de s'arrêter pour

contempler des vues paysagères ou des vues fragmentées de l'environnement numérique offert à ses pérégrinations. Plus encore que de cadrer des détails comme on le fait avec une image immobile, le jeu vidéo permet de conférer mobilité et translation à l'espace en promenant la caméra attachée à l'avatar, et ainsi d'observer sous plusieurs angles les segments du décor animé dans lequel le personnage évolue. Il y a là une réserve de plaisirs esthétiques qui font du jeu vidéo un art collectif où le travail du dessin et de l'édification des lieux ont un rôle essentiel.

Tout dans la constitution formelle, matérielle et symbolique des lieux nous affecte. Du sol au ciel, de la végétation au bâti, tout contribue à l'esprit du lieu et à la manière dont il est perçu, que ce soit comme protecteur, menaçant, solennel, agité, violent, fertile, souverain, etc. Il en va bien d'une poétique des lieux dans les jeux vidéo, où la beauté esthétique atteinte par une petite équipe (*Journey*, *Limbo*, *Firewatch*, *Life is Strange*) n'a rien à envier à la perfection technique d'un jeu triple A sans âme. Les tonalités affectives et les puissances d'évocation dégagées par les lieux jouent une bonne part dans l'alchimie d'un jeu. Elles résident dans le style graphique du jeu mais sont aussi fondées sur la typologie des lieux. Typologie qui repose autant sur des constructions culturelles, historiques et collectives (c'est-à-dire les sédimentations d'histoires et de représentations qui constituent l'imaginaire de différents lieux — châteaux, forêts, bases militaires, etc.) que sur des invariants anthropologiques (les qualités sensibles qui constituent les lieux — espace clos ou ouvert, humide ou sec, sombre ou lumineux, propre ou infect, ordonné ou chaotique, etc.).

Si les jeux vidéo nous mettent en relation avec un univers simulé sensible à notre interaction en temps réel, nous permettant de commander les possibles déplacements et actions de notre avatar afin d'agir sur l'environnement, c'est nous qui sommes, en fait, malgré les apparences, dirigés par les uniques possibilités que le programme autorise. L'attention portée aux qualités matérielles de cette aire de jeu qui dicte sa loi sont très variables, depuis les fonds noirs les plus dépouillés jusqu'à la reconstruction d'une partie de l'Égypte ancienne (*Assassin's Creed Origins*) ou de la Californie actuelle (*Grand Theft Auto 5*). Mais dans tous les cas, le principe fondamental du jeu vidéo, celui sur lequel repose sa narration, peut être résumé ainsi : « comment se rend-on d'un point A à un point B ? Quels sont les chemins qui y mènent ? Quelles sont les entraves et les actions à effectuer afin de les surmonter ? ».

Ce principe nécessite un protagoniste central dans les deux sens du terme : central dans la narration (du moins à tour de rôle pour les jeux qui proposent de prendre le contrôle de plusieurs personnages) et central dans le champ visuel, car l'environnement s'organise autour lui. Mon avatar, que ce soit à la première ou à la troisième personne, est un point d'aiguillage autour duquel le décor défile. Cela est nécessaire à mon immersion et à mon sentiment de maîtrise du champ du visible. La structure même du jeu vidéo, c'est de promener un point dans un espace, mais aussi et surtout d'observer l'espace à partir du point que l'on déplace.



LA CARTE ET LE PARCOURS

De manière générale, le jeu vidéo associe deux manières opposées et complémentaires d'expérimenter l'espace : la carte et le parcours.

On a souvent accès d'ailleurs aux deux types de représentation sur l'écran puisqu'il n'est pas rare d'avoir en vignette (ou dans les menus) une vue cartographique (une vue d'en haut) de l'espace que notre avatar parcourt à l'écran selon les lois de la perspective. Sur ce point précis, on peut rapporter le jeu vidéo à des enjeux présents depuis la Renaissance. En effet, la perspective s'invente dans une période de développement intense de la cartographie et ces deux représentations de l'espace ont donc partie liée depuis longtemps. Traverser des dédales et naviguer sur des grilles furent les principes de base du jeu d'arcade. Sa formule canonique est fixée dès 1974 avec le jeu *Maze War* où deux joueurs s'affrontent dans un labyrinthe qu'ils parcourent dans l'écran du haut sous la forme d'un œil dans un dédale de corridors et dans l'écran du bas sous la forme d'un point circulant dans une carte.

Au début, dans les jeux à deux dimensions, les contours de l'écran définissent généralement la totalité de l'aire de jeu. Le jeu vidéo consiste à se promener sur un plan. Très vite les bords de l'écran cessent de définir des limites. D'abord ouvert sur les côtés, le jeu passera rapidement dans les trois dimensions où le décor se découvre dans toutes les directions au fil de la progression. Mais dans tous les cas, le principe reste le même, chaque phase ou séquence de jeu répond à un script immuable qui dresse encore et encore une même situation qu'il faudra infléchir quelque peu pour pouvoir la traverser, en actionnant les boutons au bon moment et en trouvant le bon chemin. Le travail des game designers consiste à rendre plaisante la manipulation de la manette, le travail des level designers à faire de l'orientation et de l'exploration des principes de plaisir à plusieurs niveaux (pratique et esthétique).

Un jeu vidéo est ainsi constitué d'un certain nombre de plateaux à traverser, de « couloirs » à emprunter ou de zones étendues à parcourir. Que la carte du jeu soit à l'échelle des villes (*Assassin's Creed*), des territoires (*Red Dead Redemption*) ou même des systèmes solaires (*Mass Effect*), l'espace n'en demeure pas moins inévitablement délimité. Aujourd'hui la promesse des jeux procéduraux est d'échapper à une telle limitation. Mais, même si les variations sont suffisamment surnuméraires pour excéder l'entendement, le joueur n'en éprouve pas moins la limitation d'une combinatoire à partir d'un ensemble fini d'éléments (*No Man's Sky*). À l'intérieur de ce microcosme, le joueur et son avatar vont passer d'un décor à l'autre, chacun conçu comme un site spécifique.

LE MODÈLE DU JARDIN ANGLAIS

Cette importance du parcours et de la découverte de lieux remarquables tout au long du chemin inscrit le médium du jeu vidéo dans la longue histoire de l'art du paysage.

Cet art du paysage se trouve au fondement de l'art moderne et s'est déployé aussi bien dans les tableaux que dans les jardins. Le jardin est en effet un modèle réduit, clôturé et idéalisé de la nature. Avec l'invention du style anglo-chinois et les réflexions esthétiques sur le sublime et le pittoresque au tournant du XVIII^e siècle, il est aussi devenu, selon la formule de Jurgis Baltrusaitis, un pays d'illusion.

En Grande Bretagne, les grands artisans du jardin paysager transposent les images des peintres et des poètes. Le jardin se définit par la création de perspectives intéressantes, se découvrant successivement comme plusieurs vues ou tableaux pittoresques. Le principe du jardin anglo-chinois étant que l'on ne doit jamais voir en même temps un point au loin et le chemin qui y mène. Les différentes courbes des sentiers ont à charge de rompre la maîtrise visuelle du lointain. On introduit donc les courbes serpentine à travers les allées tortueuses et les pelouses ondulées, les ruisseaux sinueux et les buttes prononcées. La nature est vue comme un théâtre optique offert aux errances de l'œil et du corps des promeneurs. Enfin on utilise des jeux d'ombre et de lumière, à la manière des peintres, et l'on plante des fontaines, statues, lacs et cascades ainsi que des fabriques, ces édifices sans autres usage que leur valeur d'évocation : ruines antiques ou gothiques, pyramides égyptiennes, pagodes chinoises, kiosques ottomans, etc. La culture est vue à travers un échantillon de répliques empruntées à différentes civilisations. Le jardin est ainsi construit dans un double processus de collage (une restitution de différents sites) et de synthèse (une variété de stimulations et de sentiments dans un même lieu).

Le jardin anglais est le spectacle de la nature et de la culture harmonieusement enchâssées dans l'utopie nostalgique d'un paradis retrouvé qui n'en demeure pas moins un décor. Le *genius loci* fait retour dans le jardin anglais, sous la plume du poète Alexander Pope qui en fait un principe fondamental de l'architecture paysagère. Cela implique donc une certaine délimitation. Le paysagiste Lancelot « Capability » Brown concevait des fossés invisibles qui marquaient la limite du parc en donnant l'illusion qu'il se poursuivait dans le lointain et que la nature dans son ensemble devenait un jardin. Ce saut de loup fut rapidement nommé « ha ha » à cause des exclamations de surprise qu'il suscitait lorsque l'on s'y « heurtait » soudainement. Il anticipait ainsi la solution visuelle choisie par les développeurs de jeu vidéo à monde ouvert. Si la clôture de



LA FABLE DU DÉCOR



Carte des Buttes Chaumont (Bibliothèque nationale de France — XIX^e siècle)



Carte du territoire de Red Dead Redemption (Rockstar, édité par Take-Two Interactive — 2010)

l'aire de jeu est visible dans la représentation planimétrique de la carte, on peut également s'y casser le nez lors des parcours : l'avatar se cogne à une vitre invisible derrière laquelle le paysage se poursuit comme une toile de fond.

L'invention des jardins anglo-chinois est contemporaine de l'apparition de l'esthétique, c'est-à-dire du beau comme jugement, et ses deux grandes notions majeures, le pittoresque et le sublime, s'appliquent autant aux tableaux qu'à l'art des jardins. Les deux offrent aux sujets modernes, comme le fait à présent le jeu vidéo, une expérience de la nature abritée de ses désagréments et de ses périls. Comme l'écrivait Schlegel : « La peinture de paysage ne servirait qu'à nous procurer pour notre chambre une nature portative, où l'on serait heureux de regarder les régions montagneuses sans être exposé à leur rude climat et sans être obligé de les escalader ».

Si le pittoresque, avec sa variété de détails caractéristiques, procède d'une conception de la nature accueillante, le genre du sublime, qui manifeste les puissances hostiles ou infinies, permet d'éprouver à l'abri, sans risque pour l'intégrité physique et psychique, le « delightful horror » de Burke qui continue de résonner dans les dangers cachés aux quatre coins des décors des films et des jeux d'épouvante (*Silent Hill*, *The Evil Within*). Si les phases de combat et d'adresse qui constituent souvent le cœur des jeux éloignent de la promenade, certains jeux éliminent l'action conquérante au profit de la dérive (*Dear Esther*), du pèlerinage (*Journey*) ou de la construction (*Minecraft*, *Sim City*). Ce n'est en tous les cas probablement pas un hasard si l'un des jeux qui est allé le plus loin dans la fable du décor repensée à l'heure de la singularité technologique, *Everybody's gone to the Rapture*, est un « first person walker » qui se déroule dans la campagne anglaise.



LA SCÉNARISATION DE L'ILLUSION

Dans les jeux où le décor génère la narration tandis que l'avatar s'entrelace avec lui, le corps et l'environnement remplacent le couple pictural de la figure et du lieu.

Les deux modes de visibilité dominants pour les jeux vidéo en 3D peuvent être rapportés à deux modes de figuration employés par la peinture romantique. D'une part la vision subjective qui cadre une étendue de paysage (Constable, Turner). D'autre part, la vision à la troisième personne où l'avatar, de dos, introduit le joueur à l'intérieur de la vue. Les *Rückenfiguren* de Friedrich, même si elles sont prises dans une méditation contemplative qui excède celle des jeux vidéo, sont des lointains ancêtres de ces marionnettes numériques. Par ailleurs, la réflexion pittoresque sur le *genius loci* et la réapparition de l'imaginaire médiéval dans les récits romantiques — afin de retrouver la magie ou l'enchantement, évacués par la rationalité scientifique des Lumières — témoignent de l'empreinte du fantastique dans le rapport à la nature.

L'art des jardins accueille l'artifice et orchestre la surprise. Mais la scénarisation de l'illusion, qu'elle apporte l'émerveillement ou l'épouvante, se cultive également à l'intérieur d'une histoire parallèle, mise à jour par Norman Klein dans son ouvrage *The Vatican to Vegas* : celle des effets spéciaux. Du XVI^e siècle à aujourd'hui, cette histoire se déploie de la *fantasia* de Leonardo da Vinci jusqu'au jeu vidéo, en passant par le cinéma hollywoodien. Klein l'a mise à jour à partir de son concept d'« espace scripté » (*scripted space*). Ce terme désigne des environnements programmés et construits pour donner l'illusion à celui qui les parcourt d'être le personnage central d'une narration.

Cette histoire commence en 1550 avec la Renaissance maniériste et l'architecture Baroque, qui jouent des effets perspectifs récemment inventés. Les trompe-l'œil, les anamorphoses et autres déformations permettent ainsi la réalisation d'immenses décors peints qui englobent le spectateur. Cela se poursuit avec les illusions industrielles et les dispositifs optiques du XIX^e siècle : lanternes magiques, panoramas, automates, Expositions universelles, parcs d'attraction, etc. La troisième grande étape qui conduit jusqu'au présent de notre ère numérique est celle de l'« *electronic baroque* » : Las Vegas, Disneyland, les casinos, les shopping malls en sont les figures les plus marquantes.

Tous ces artifices, qui construisent une scène pour des effets spéciaux, sont pris dans des relations de pouvoir. Ces territoires du faux partagent également une conception commune dont le modèle pourrait être le labyrinthe comme « empri-

sonnement joyeux » : « Un prodige technologique contrôle un environnement illusionniste. Il a été conçu pour délivrer des chocs élaborés. À l'intérieur de ces chocs, une allégorie émerge. Mise en scène comme un voyage épique, ce script immerge le spectateur dans une aventure rassurante. Elle concerne souvent un pouvoir « prodigieux » plus grand que la vie, plus grand que tout ce que les humains seuls pourraient espérer devenir. (...) [Les effets spéciaux] sont conçus (*designed*) pour convertir la terreur en voyage convivial ». Même si le livre de Norman Klein parle peu des jeux vidéo, cette dernière description semble être écrite pour eux. Le labyrinthe est en effet la matrice des espaces vidéoludiques, leur image archaïque. C'est un espace duel, polarisé, où la terreur panique de ne pouvoir s'en sortir est soutenue à l'inverse par le plaisir ludique de s'y perdre pour mieux s'y retrouver.

Le Voyageur contemplant une mer de nuages de Caspar David Friedrich (1818)





LA FABLE DU DÉCOR



Assassin's Creed Origin (Ubisoft — 2017)





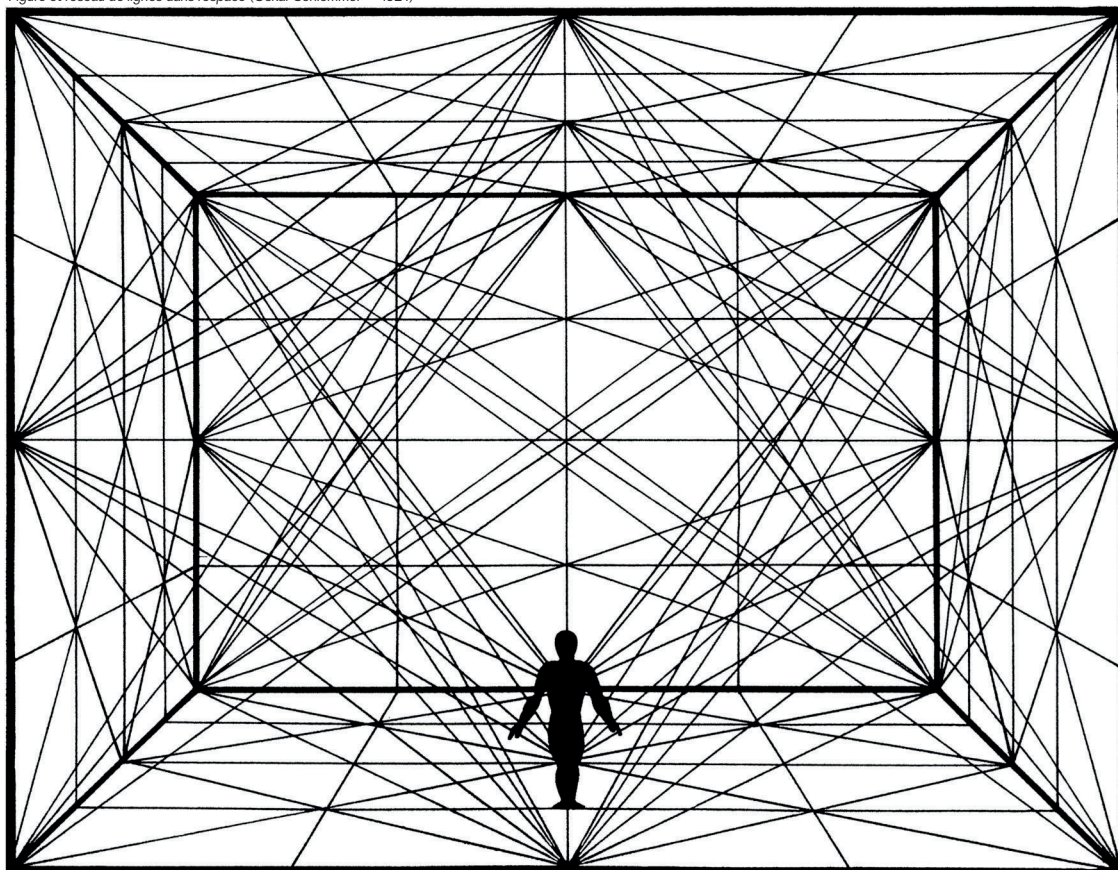
LES PLAISIRS DE LA DÉCOUVERTE

Le labyrinthe est un espace ordonné, mais cet ordonnancement ne s'offre pas à la perception désorientée de celui qui s'y aventure. Les études scientifiques comportementalistes se sont rendues compte que l'anxiété du labyrinthe peut être effacée si l'on place suffisamment de stimulations esthétiques et sensorielles tout au long du parcours.

C'est pourquoi dans les jeux vidéos toutes les micro-découvertes successives — items ou rencontres, passages secrets et easter eggs — rendent le parcours délicieux et évitent au frisson de la désorientation de s'abîmer dans l'angoisse. Comme ils puisent leur vitalité dans le plaisir qui sera pris à évoluer virtuellement dans des décors simulés, les jeux vidéos doivent associer le plaisir du mouvement et la découverte du site. De là aussi que le transfert kinesthésique, qui permet au spectateur de se projeter dans les évolutions incroyables de sa marionnette virtuelle, trouve son pendant dans l'envoûtement atmosphérique des lieux, dans leurs vertus magiques et leurs attraits fantasmatiques. Le frisson de la peur et l'ivresse du pouvoir et de la transformation sont ainsi les deux bornes de l'expérience vidéoludique.

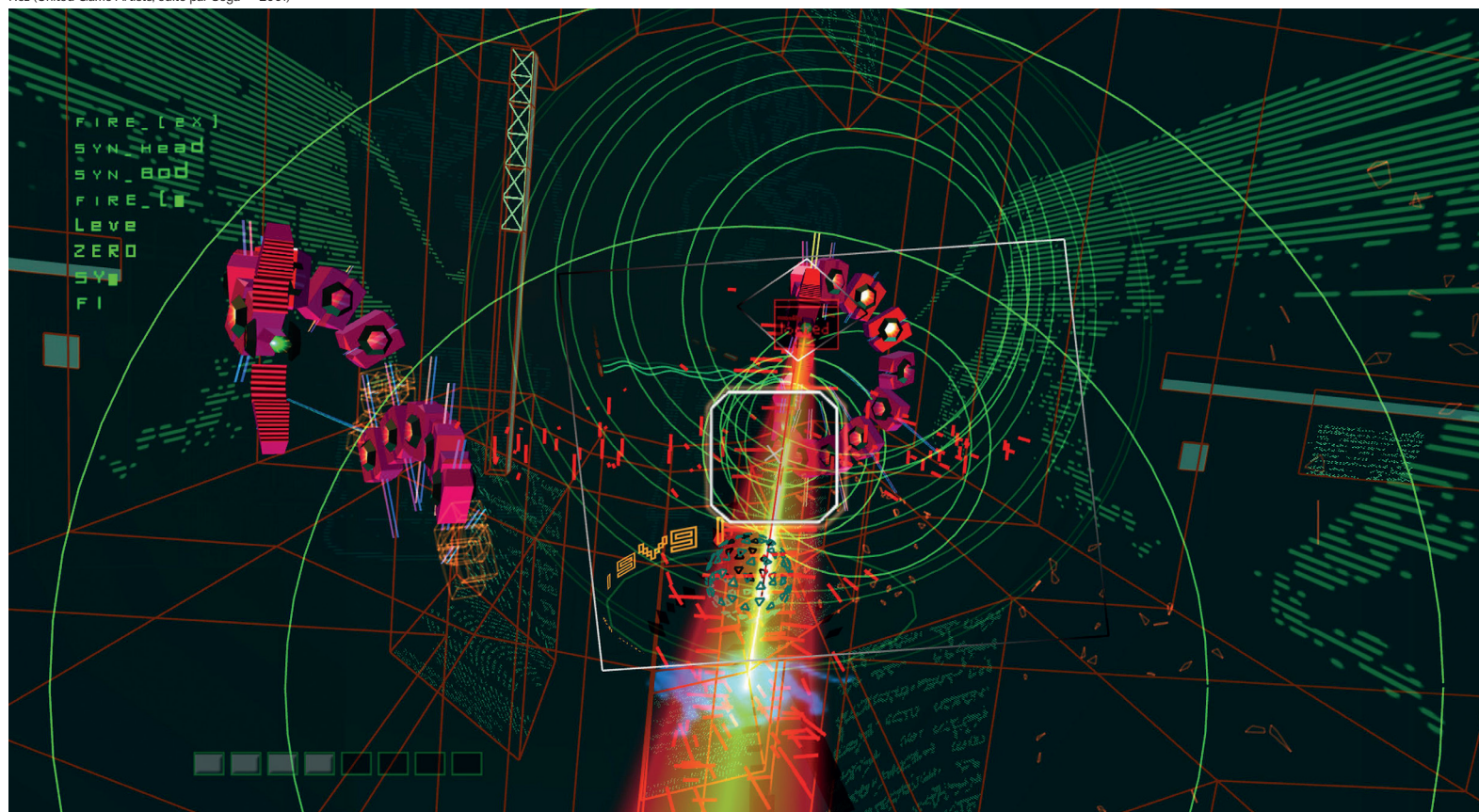
L'importance du décor n'est pas le propre seulement des jeux se déroulant dans des univers surnaturels. On la retrouve dans les jeux qui tentent de reconstruire de manière réaliste des endroits et des époques (*L.A. Noire*), des sites archéologiques à la Indiana Jones (*Tomb Raider*, *Uncharted*), des champs de bataille (*Modern Warfare*) ou des villes (rétro)futuristes (*Bioshock*, *Dishonored*, *Deus Ex*). Tous les fantasmes de catastrophe dans lesquels Hollywood s'est spécialisé ont également migré dans le jeu vidéo.

Figure et réseau de lignes dans l'espace (Oskar Schlemmer — 1924)



À l'autre bout du spectre se trouve un autre type de décor, le décor abstrait. Emancipé de toute ressemblance, il semble à l'opposé du décor réaliste ou fantastique. Pourtant les deux peuvent se retrouver dans l'intention d'être conçus non pas pour s'adapter aux usages des corps virtuels, mais au contraire pour induire des mouvements et des modes d'évolution. C'est le théâtre des avant-gardes qui a amorcé cette réflexion : que ce soit Adolphe Appia et ses nouvelles conceptions de l'éclairage scénique, Vsevolod Meyerhold dont les acteurs, formés à la biomécanique, évoluaient dans des décors réalisés par des artistes constructivistes ou encore Edward Gordon Craig et sa surmarionnette. Dans le théâtre du Bauhaus, Oskar Schlemmer voulait élaborer avec ses danses costumées une réflexion sur l'espace comme « condition de l'homme nouveau ». Cette soumission, de l'homme « aux structures architectoniques » et du mouvement « aux lois de l'espace », devait permettre de se libérer du théâtre et du monde bourgeois. Il s'agissait d'effectuer sur une scène abstraite, c'est-à-dire uniquement organisée en fonction de son volume, de ses lignes, de ses formes et de ses couleurs, une articulation équilibrée entre le corps humain et l'espace où il se meut. Quelques rares jeux vidéo se sont approchés de cette réflexion (*Rez*, basé sur la synesthésie et les écrits de Kandinsky).

Rez (United Game Artists, édité par Sega — 2001)





ESPACES SCRIPTÉS

À l'instar des programmes du Bauhaus, les jardins anglais étaient conçus comme des sommes de connaissances et des espaces destinés à l'édification des jeunes esprits modernes. Ils inauguraient également la mise en place du contrôle de la circulation des individus dans une nature artificielle qui devait répondre à leur désir en les étonnant et en les ravissant. Le jeu vidéo est appelé à jouer un rôle potentiellement équivalent pour les sujets contemporains.

Entre la manipulation de l'interface et le parcours effectué, il initie aux modifications de l'environnement, médiatisé par les écrans informatiques, où la circulation physique s'entremêle à la circulation des informations sur les réseaux internet. La fable du décor nous entraîne dans une réflexion sur nos rapports aux lieux, à l'heure où l'urbain se diffuse et où tous les territoires deviennent désormais interactifs, quantifiables, lisibles et modélisables. L'être humain ne circule plus uniquement dans un espace physique, il interagit constamment avec un réseau de communication à vitesse instantanée.

L'environnement quotidien est désormais un espace de données à extraire et augmenter, un échange permanent d'informations dans un monde de plus en plus tramé par les technologies numériques. Pour que nous puissions les utiliser, les machines doivent être dotées d'une interface propice à accueillir de façon intuitive et hospitalière leurs usagers. Le jeu vidéo peut servir de propédeutique.

Dans une vision dystopique dessinée par la révolution informatique, nos lieux de vie pourraient ne plus être conçus que de façon fonctionnelle, comme des espaces intégralement « scriptés », afin de conduire les comportements de manière cadrée, prévisible et contrôlée, en excluant toute dérive, tout hasard, tout imprévu et toute rêverie. L'expérience des lieux se verrait alors contrainte et réduite à une routine monotone, bordée par un constant échange d'informations avec un monde paramétré par le domaine du calcul.



Pokémon Go (Niantic — (2016))

En s'infiltrant dans la physicalité du monde et en se propageant dans les airs, le souffle du computationnel impacte l'esprit des lieux, menaçant de les réduire à un environnement où le quantitatif primerait et oblitérerait toutes les qualités qui en font des milieux de vie. Le jeu vidéo est un dispositif qui met le corps et le cerveau à l'épreuve de sa symbiose avec les machines et de son consentement à circuler dans des programmes prédéfinis. Il est un laboratoire pour les conduites et les comportements dans le monde qui s'installe et doit donc être observé tant sur le plan anthropologique que politique. De là les débats qu'il suscite sur ses capacités à modeler les corps et les esprits, c'est-à-dire sur ses puissances de dressage et de sensibilisation, dont plusieurs jeux se sont déjà faits l'écho direct (*Spec Ops : The Line*, *Papers Please*). Quelle sera la capacité du milieu vidéo-ludique à faire retour réflexivement sur les expériences que les différents jeux proposent, entre fabrique de docilité et appropriation critique ? La question n'est pas moindre au regard de l'enjeu qu'ils représentent.



BIBLIOGRAPHIE

Marie-Madeleine Martinet, *Art et Nature en Grande-Bretagne au XVII^e et XVIII^e siècle, de l'harmonie classique au pittoresque du premier romantisme* (1980)

Roland Recht, *La lettre de Humboldt, du jardin paysager au daguerréotype* (1989)

Jurgis Baltrusaitis, « Jardins et pays d'illusion », in *Aberrations, essai sur la légende des formes* (1983)

Norman Klein, *The Vatican to Vegas, a History of Special Effects* (2004)

Érosion (François Brétéché — 2017)