Les jeux vidéo ou la dépense des images

Thomas Morisset – Centre Victor Basch / IRePh / EnsadLab

Journée d'étude « Jeu vidéo : singularité(s) d'un Art de l'écran », Strasbourg, 9 & 10 avril 2015

La journée d'étude qui nous a réuni posait dans son titre que le jeu vidéo était un "art de l'écran" et précisait cette appellation dans son appel à communication en disant que "le jeu vidéo a en partage l'image animée, le son et l'écran avec les Arts de l'écran". Qu'il y ait un même substrat technique en partage, soit, mais qu'est-ce, précisément, qu'une image de jeux vidéo ? Est-ce que "les éléments graphiques qui apparaissent" à l'écran constituent une définition suffisante ? Ou plutôt est-ce que tout ce qui apparaît à l'écran lors d'une session de jeux vidéo peut et doit être compris comme une image ?

Si je me fie à ce qui semble être l'esprit de l'appel à communication, en suivant les exemples qu'il donne lui-même, il semblerait que l'on entende par image de jeux vidéo les plans cinématographiques d'un *Beyond: Two Souls*[1], les vastes panoramas d'un *Shadow of the Colossus*[2] que l'on découvre comme au fil d'un long plan séquence ou bien encore le tableau en 2D d'un niveau de *Limbo*[3]. Mais que dire de la capture d'écran suivante, extraite de *Final Fantasy IX*[4] ?



1 *Beyond Two Souls*, David Cage, Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2013.
2 *Shadow of the Colossus*, Fumito Ueda, Sony Computer Entrainment, 2005.
3 *Limbo*, Playdead, 2010.
4 *Final Fantasy IX*, Squaresoft, Square Europe, 2001.

On peut à la rigueur y distinguer des images, en parlant des portraits des différents personnages. Mais l'ensemble constitue-t-il une image ? Le vocabulaire des joueurs et joueuses parle ici bien plutôt de menu pour désigner ces écrans fixes dans lesquels différents paramètres, du volume audio à l'équipement des personnages, sont réglés. Mais qu'est-ce qui fait défaut à de tels éléments affichés pour qu'on ne parle que difficilement d'images à leur sujet ?

Tentons d'abord de nous accorder sur une définition de l'image. Les différents sens que donnent le dictionnaire tournent autour de l'idée de reproduction ou de représentation d'un objet. L'image donne à voir quelque chose selon un mode d'être qui n'est pas celui de l'objet originel. Mais, bien plus, l'image donne à voir non pas selon une absence d'être, mais selon un mode d'être qui lui est propre. L'image engage une dynamique propre, elle n'est pas seulement le référent de ce qui est extérieure à elle, mais elle produit elle-même une qualité sensible dotée d'une certaine autonomie.

Dans cette optique, l'image s'oppose au simple affichage qui consiste en la mise au jour, en la publication de résultats, d'éléments au service d'une dynamique qui est extérieure à ce qui est représenté. L'affichage n'a pas de dynamique propre, il ne crée pas un régime d'être qui lui soit propre : l'affichage des résultats électoraux, n'est que le prolongement accidentel de la dynamique propre de l'élection. L'affiche publicitaire est un cas ambigu puisque là où elle ne devrait qu'afficher les mérites d'un produit, l'affiche crée un univers d'images qui vient se substituer au produit lui-même, à force de slogan ou d'élaboration visuelle poussée. L'art de l'affiche, comme certaines réalisations de Mucha, réside très certainement dans le brouillage entre fonction d'affichage et dynamique de l'image.

Revenons alors à notre menu de *Final Fantasy IX.* Si l'on me permet de me rapporter à un autre de mes travaux, j'avais dit lors du colloque Obs/In que les images des jeux vidéo étaient des "images-textes" : en leur centre, les images des jeux vidéo ne sont pas faites pour être regardées comme des images, mais pour être ramenée à un affichage du code derrière elles, code qui leur assure sinon une réalité, du moins une efficace[5]. Les jeux vidéo ne constituent donc pas un art de l'image, mais l'image se met au service du geste ; ce qui est à l'écran est le relais d'une expérience qui est avant tout gestuelle. L'affichage précède l'image.

Cette prédominance de la fonction d'affichage, donc de ce qu'il ya de moins imagé et de

5 Thomas Morisset, "*A kind of calligram* : l'image-texte des jeux vidéo"*,* in *Enjeux [vidéo] des images*, actes du colloque *Obs/In #3*, Yannick Vernet et Anne Roquigny (dir.), Arles, Écoles nationale supérieure de la Photographie, 2014, p. 16-33.

moins imageant, semble alors être l'élément visuel qui distingue le plus les jeux vidéo d'autres régimes d'images. Si l'on prend ainsi le film *Scott Pilgrim vs the World*[6], film dont la trame narrative est construite comme un jeu de combat, on remarque que les emprunts les plus clairs à la grammaire visuelle des jeux vidéo, comme la barre de vie ou l'affichage du nombre de pièce d'or gagnées à la fin d'un combat, sont précisément des exemples de cette fonction d'affichage.

Mais remarquons que de tels éléments, que l'on nomme généralement interface, peuvent être véritablement des images. Ainsi *The Path* de Tale of Tales propose un HUD fait de volutes blanches et de piques noirâtres[7]. Ceux-ci servent au joueur de boussole puisque ils lui indiquent respectivement où se trouvent le chemin vers la maison de la mère-grand, et donc la vie, ou bien l'endroit ou attend le loup, et donc la mort. Mais, au-delà de la valeur pratique, ce HUD fonctionne comme un ornement qui semble davantage se rapprocher de cette dynamique propre aux images que j'évoquais plus haut. Voilà pourquoi je préfère opposer l'image à l'affichage plutôt qu'à l'interface : une interface peut avoir une vertu imageante, même si elle souvent du côté de l'affichage.

La réduction de l'image à l'affichage, si elle est centrale dans les jeux vidéo, ne saurait être le seul régime d'expérience possible face aux images. Il faut plutôt comprendre les jeux vidéo comme permettant une oscillation entre différents régimes d'expérience traitant l'image différemment, ce qui oblige alors à ne comprendre les images que par rapport à une action. Comment en effet comprendre l'attrait, en dehors des jeux vidéo, de *Magic: The Gathering* ou de jeux de plateaux particulièrement soignés, si l'on ne pouvait pas aussi, de temps à autre, admirer les illustrations[8] ? De même, dans un jeu à monde ouvert, s'arrêter momentanément pour admirer le coucher de soleil ou bien prendre le temps de remarquer comment l'architecture véhicule telle ou telle idée, fait partie de l'expérience de jeu et semble restaurer les images dans leur qualité pleine d'image. Notre analyse ne souhaite donc pas proposer une utopique théorie unifiée du rapport aux images dans les jeux vidéo, mais s'intéresser principalement à ces moments où l'image n'est plus regardé comme image parce qu'il s'agit là d'un rapport qui me semble propre à l'attention ludique et central dans la plupart des jeux.

Si l'affichage n'a pas de dynamique propre, il sert une dynamique autre, mais laquelle ?

6 *Scott Pilgrim vs. the World*, Edgar Wright, 2010.
7 *The Path*, Aurie Harvey & Michael Samyn, Tale of Tales, 2009.
8 *Magic: the Gathering*, Richard Garfield, Wizards of the Coast, 1993.

Celle, ludique, du geste. La question est alors la suivante : comment analyser ces images qui n'en sont plus vraiment lorsqu'elles sont pris dans l'action de jeu ? Quels rapports existent alors entre le geste et l'affichage ? Faut-il alors voir ce processus comme un appauvrissement ? Est-ce que ce rapport à l'image n'est pas proprement vain puisqu'il semble comme glisser sur elle ? Est-ce qu'il n'y aurait pas, sinon un enrichissement, du moins une manière plus belle de comprendre l'image dans une telle situation ?

Pour répondre à ces questions, il est nécessaire de poser plus largement la question de la manière dont l'attitude ludique se rapporte à ce qui n'est pas immédiatement ludique.

Pour cela, partons des analyses de Roger Caillois qui soutient justement, dans son ouvrage *Les jeux et les hommes*, que "le jeu n'a pas d'autre sens que lui-même[9]". Mais dans quel sens est pris ici le mot jeu ? On sait qu'il est davantage un penseur du *play*, de l'expérience, plutôt que du *game*, l'objet. Or, ici, par la magie de l'indistinction de ces termes en français, il semble que les deux composantes soient mêlées : parce que le jeu comme objet, ses règles notamment, ne sauraient avoir d'autre sens qu'elles-même, par conséquent, l'expérience particulière d'un jeu est elle-même vécue dans cette espèce de totalité réduisant le sens à la tautologie.

Il faut voir que cette affirmation arrive à la fin du mouvement polémique qui ouvre le livre de Caillois. Celui-ci commence par se situer face aux théories de Johann Huizinga, l'auteur de *Homo Ludens*, dont il conteste un nombre certain de présupposés. Huizinga voulait montrer comment la culture est née dans le jeu, ou pour reprendre les termes de Caillois, voulait montrer "la fécondité de l'esprit de jeu dans la culture[10]". Or, cette ambition va amener Huizinga à privilégier les jeux avec esprit de compétition et à exclure les jeux de hasard et les jeux d'argents, donc à ne pas considérer le phénomène jeu dans sa globalité. Caillois, en abordant le jeu par une typologie des expériences possibles, s'attache bien plutôt à montrer la grande fragilité du jeu par rapport au concept même de fécondité, en considérant que l'invariant entre tous ces types de jeu c'est une certaine improductivité qu'il va thématiser, toujours en opposition à Huizinga, par le terme de "dépense".

En effet, l'un des points les plus remarquables dans la pensée de Huizinga c'est la grande

9 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*. *Le masque et le vertige*, 1958, Paris, Gallimard, coll. "Folio Essais", 1991, p. 38.
10 *Ibid.*, p. 32.

proximité entre le jeu et le rituel. La notion même de cercle magique chez Huizinga, qui est traité, de manière hésitante, parfois comme un concept, parfois comme une image, est commune au jeu et au rituel et constitue autant, sinon moins, une séparation avec le monde extérieur qu'une union avec lui par cette distance emplie de mystère[11]. Ainsi, tout rituel possède une part de mise en scène qui est renvoyée par Huizinga à l'idée de jeu.

Or, Caillois, s'il ne dément pas une parenté entre le sacré et le jeu, place celle-ci dans une toute autre perspective. Pour citer le texte même, Caillois dit que

> Sans doute le secret, le mystère, le travesti enfin, se prêtent une activité de jeu, mais il convient d'ajouter aussitôt que cette activité s'exerce nécessairement au détriment du secret et du mystère. Elle l'expose, le publie, et, en quelque sorte, le *dépense*. En un mot, elle tend à le désaffecter de sa nature même[12].

Par rapport au rituel durant lequel l'initiation est dirigée vers un sacré secret et invisible car au delà de la cérémonie elle-même, le jeu est de l'ostentation. Il n'est pas facile de savoir si Caillois pense ici à une forme particulière de jeu. Je suppose qu'il avait en tête le modèle du carnaval où, au contraire de la procession, le sacré est détourné et profané, ramené à sa forme plutôt qu'à son fond. Dépenser, veut donc dire presque dépouiller ; le mystère est ramenée à un état où il ne vaut plus par lui-même, mais doit se plier à la raison ludique.

Soit, mais que voudrait alors dire dépenser une image ? Remarquons déjà que le terme de dépense revient un peu plus loin, et Caillois parle même de « pure dépense[13] », à propos de l'argent, de l'énergie, du temps, de l'ingéniosité etc… Le terme de pur, qui revient un peu plus loin pour caractériser l'espace même du jeu[14], indique bien que le jeu ne propose pas de mélange et s'approprie tout ce qui est en son sein. Il semble donc que cette dépense, comme transformation d'un élément en élément de jeu soit au centre du mécanisme ludique. Notons cependant une différence entre une dépense visible indirectement (l'argent qui sert à donner de la pompe aux jeux, à acheter d'autres moyens à dépenser) et une dépense véritablement ostentatoire (l'ingéniosité, l'énergie, le sacré qui s'épuise).

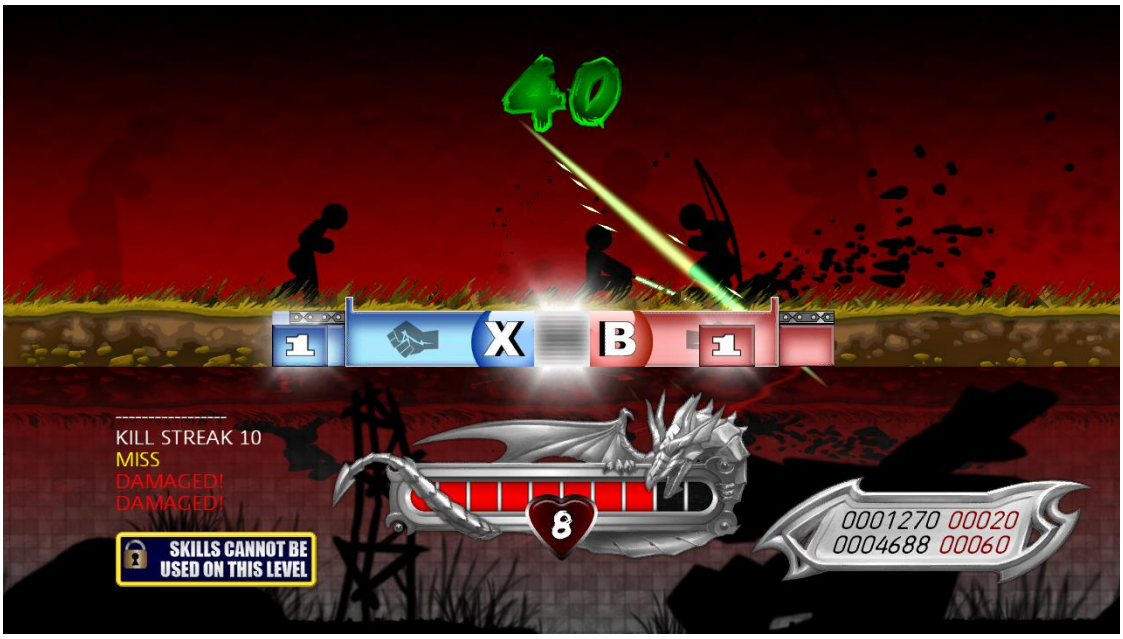
Que veut dire alors dépenser une image ? Si la dépenser c'est donc aller contre sa nature première, il faut donc dire que dépenser l'image c'est ne pas la regarder, non pas comme si on

11 Johan Huizinga, *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur,* 1938, traduction par Cécile Seresia, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. "Tel", 1988, p. 40-50.
12 *Ibid.*, p. 32.
13 *Ibid.*, p. 36.
14 *Ibid.*, p. 38.

détournait le regard, mais ne pas réussir à la regarder comme telle bien que l'on ait les yeux rivés sur elle. Si dépenser le secret c'est le rendre visible, dépenser une image c'est la rendre la moins visible possible

J'avais dit plus haut qu'il y avait une réduction à l'affichage. La réduction à l'affichage transforme le regard en scrutation, mais, l'attention est toujours fixé sur l'écran - on voit tout, mais on ne regarde pas. La réduction à l'affichage est le premier principe de dépense de l'image en ce qu'il use de l'image, et use l'image, de manière presque mécanique, pour en faire le support des gestes du joueur.

Prenons alors l'exemple d'un jeu comme *One Finger Death Punch*[15], dans lequel le joueur ou la joueuse se bat à un contre cent dans des combats dont la chorégraphie est très clairement inspiré des films de kung-fu. Malgré les apparences, le jeu est très fin car marteler le bouton est pénalisant : donner un coup dans le vide expose à une riposte immédiate. Il faut au contraire savoir où et quand frapper. L'animation et le type précis de coup donné ne sont donc pas contrôlés, au contraire d'un jeu de *versus fighting*, ce qui peut parfois briser le rythme et mettre en difficulté le joueur ou la joueuse.



Qu'est-ce que l'on regarde lors d'une telle partie ? Ce que l'on cherche ce sont les information sur la distance des ennemis ou le nombre de coups nécessaires pour les abattre.

15 *One Finger Death Punch*, Silverdollar Games, 2014.

L'animation du personnage est très loin d'être centrale dans la vision, même si elle reste centrale dans l'écran, créant d'ailleurs une distance à l'avatar très peu propice à un rapport d'identification ou même de projection. Les objets que l'on brise ne se distinguent que très peu, il y aurait sans doute beaucoup à dire sur l'animation et sur l'héritage du kung fu, mais cela est noyé sous la réduction de cette image a de l'affichage.

Pourtant il serait ridicule de ne dire qu'on n'y voit rien dans cette image et que le même gameplay avec une image différente aurait été le même jeu. Elle nourrit l'expérience, mais elle ne le nourrit pas comme image, mais comme un élément rythmique, comme une interface où la figuration a davantage une valeur de motif ornemental. Revenons à la question posée plus haut : faut-il voir là dedans comme un appauvrissement de l'image ? Eh bien, ce ne serait un appauvrissement que si on réussissait à montrer que ces images ont plus de valeur et de dignités si elles sont vues hors des moments de jeu durant lesquels l'appréhension ludique prédomine.

Or, on peut créer des images qui, si elles ont une certaine beauté ornementale, sont beaucoup moins intéressantes quand elles sont saisies dans un rapport plus imagé à l'image, lorsque l'attention ludique se relâche. Prenons ainsi l'exemple du premier *Bayonetta*[16]. Dans celui-ci, Bayonetta, lorsqu'elle enchaîne une certaine séquence de coup assez courte se défait de ses vêtements - ou plutôt ceux-ci se rétractent-ils magiquement, avant de recouvrir à nouveau son corps après que l'enchaînement est terminé.

S'il est permis de prendre ma propre expérience comme point de départ, voici comment je me suis rendu compte de cela. En cassant les bancs du premier niveau, je le remarque, réessaye dans le vide pour voir si j'ai bien vu. Ces actions n'étant pas ludiquement très demandeuses, j'ai le temps de bien considérer l'animation et la trouve parfaitement ridicule, à la limite du voyeurisme gratuit. Puis, un peu plus loin, au milieu d'un combat je me rends compte que cela fait plusieurs seconde que les vêtements de Bayonetta s'étaient rétractés. Or dans ce cas cette nudité me semblait justifiée, exprimant à la fois la maîtrise de son corps et de la provocation, comme les trompe-la-mort qui enlèvent leur armure pour aller au combat, tout en jouant avec les codes du strip-tease qui font parti de l'univers burlesque de Bayonetta. L'espèce de vulgarité que j'avais décelé la première fois avait disparu justement parce que cette séquence s'était déroulée à la marge de ma perception du jeu, accaparée qu'elle était par une attention ludique et par le rythme soutenu qui m'empêchaient de regarder précisément l'image.

16 *Bayonetta*, Platinium Games, Sega, 2010.

Il me semble donc que cette séquence d'images animées a besoin, pour avoir une quelconque profondeur, d'être dépensée, c'est à dire d'être sentie du coin de l'œil et non pas vue pour elle même. J'aimerais lier ce phénomène avec cette idée que le sens, lorsque l'on considère un motif symbolique dans un ornement, est senti « comme en passant[17] », informe l'expérience sans que l'on s'y arrête. Mais justement, si une image peut être symbolique, y a-t-il un régime plus fermement symbolique qui puisse sortir d'images ainsi dépensées ?

Intéressons-nous alors à *Race the Sun*[18]. Celui-ci est un jeu du genre *endless runner,* genre qui tire son origine dans les jeux d'arcade des années 80 : aux commandes d'un vaisseau, il faut survivre le plus longtemps possibles dans une succession de niveaux de plus en plus dur jusqu'à l'irrémédiable défaite. L'idée assez brillante de Race the Sun est la suivante : le vaisseau est propulsé par énergie solaire. La course s'effectue donc contre le soleil lui-même et la courbe de son zénith à son coucher fait donc office de compte à rebours. Le rythme est très bien géré et malgré sa rapidité, on y trouve parfois une sorte de repos, de plénitude, notamment lors des transitions entre les différentes régions, vastes plaines qui laissent le temps de souffler.



Il n'est donc pas besoin de trop creuser pour comprendre la métaphore qui est celle du jeu : cette course contre le soleil peut être lue comme une image de notre propre course et de

17 On retrouve cette expression de Jean-Claude Bonne dans l'entretien mené par Emmanuel Coquery *et al.*, « Y a-t-il une lecture symbolique de l'ornement ? », *Perspective : actualité en histoire de l'art*, 1 | 2010, p. 27-42.
18 *Race the Sun,* FlippFly, 2013.

notre défaite contre la vie. Il y a dans le projet même de course contre le soleil un orgueil, une *hybris*, qui ne saurait pas ne pas être puni et il est donc normal que ce jeu se finisse le plus souvent par un accident plutôt que par notre arrêt progressif devant l'ombre de la nuit. Mais peut-on dire que l'on joue pareille métaphore ?

Si l'on examine uniquement les règles du jeu, et leur intrication dans et avec les images animées, on pourrait croire que oui, mais cela ne semble pas rendre suffisamment compte de la manière dont l'expérience est vécue. Il semble bien plutôt que si l'on perçoit cette dimension au début, elle s'efface d'elle-même, rattrapée et dépensée par l'aspect ludique et la concentration nécessaire au pilotage du vaisseau, et par l'habitude que génère le contact renouvelé avec le jeu. Mais pourquoi est-il alors plus intéressant, à mon sens, de jouer à *Race the Sun* plutôt qu'à d'autres jeux du même genre ? Parce que, bien que dépensée, cette donnée informe la forme de l'expérience elle-même et est appréciée « comme en passant ».

Mais parfois cette image réapparaît dans toute sa force, s'imposant au joueur et faisant ressurgir une attention esthétique au cœur de l'attention ludique. Un tel resurgissement tire sa force du fait que l'image a été un temps oubliée et se comprend donc comme le résidu d'une forme particulière de dépense. La dépense est alors comme incomplète puisqu'elle ne parvient pas à dépenser entièrement ce qui fait la dynamique des images et donc à constituer un espace de jeu absolument pur sans en passer par des moments d'intermittence où l'image ressurgit par dessus l'affichage.

Cependant, par le plaisir qu'elle procure, par l'attention à l'image et aux gestes qu'elle demande, il semble bien que cette apparition soit à comprendre comme un phénomène esthétique. Cela peut surprendre puisque l'attention ludique semble précisément s'exercer dans le sens contraire d'une attention esthétique, dans la mesure où elle ne cherche pas à creuser le sensible, mais à le neutraliser en le ramenant au ludique. Comment alors l'action ludique elle-même réussit à faire surgir de l'esthétique ? Comment cette conversion est-elle possible ?

Pour le dire rapidement, par la grâce du rythme. On aura très clairement remarqué un biais dans les exemples que j'ai présenté : tous étaient issus de jeux demandant une rapidité d'exécution dans les mouvements et présentant à l'écran un défilement rapide. Comme l'ornement l'image devient un élément rythmique et doit être comprise dans une chaîne complexe qui comprend le geste, le rythme, l'affichage et l'image. Le plaisir esthétique des jeux vidéo réside surtout dans la mise en rythme du corps.

J’ai choisi de tels exemples car ils semblent au plus haut point vidéoludiques dans la mesure où ils montrent une possibilité propre aux jeux vidéo : la simulation de vitesse et d’exploits sans risque physique pour le joueur. Là où l’on pourrait croire que la vitesse, l’enchaînement rapide viendrait anesthésier toute possibilité même d’une attention esthétique, la nature numérique de ces images et la disproportion entre le rythme simulé à l’écran et le rythme du corps crée un rythme esthétiquement fécond.

La dépense des images englobe donc trois types d’effets différents : la réduction à l’affichage, le passage à l’ornemental, le resurgissement de l’image. Ces trois moments ne constituent pas une théorie générale qui voudrait rendre compte de tous les moments de jeu, mais cherchent à comprendre comment un rapport esthétique se crée lors de certains moments. Mais ce phénomène qui est, sinon propre aux jeux, du moins extrêmement mis en avant par les jeux et particulièrement par les jeux vidéo, mérite donc une place particulière dans l’élaboration d’une esthétique des jeux vidéo

Les images ont évidemment une grande importance dans le jeux vidéo mais je souhaitais avant tout attirer l’attention sur l’ambiguïté qui existe dans leur emploi et qui fait que, si les jeux vidéo usent l'image, il semble difficile de les considérer comme un art de l’image.